



Jeux et Enjeux dans le Théâtre de Samuel Beckett (1906-1989)

Ousmane Aly PAME

ousmane.pame@ucad.edu.sn

Université Cheikh Anta Diop

Résumé - Cet article est une analyse des dimensions thématique, sémantique et esthétique du jeu et de leurs interactions dans la composition de l'art théâtral de Samuel Beckett. Ce travail de recherches tente de mettre en exergue l'importance et les fonctions du jeu dans la stratégie dramatique tant au niveau de l'écriture des textes et de la mise en scène des spectacles du dramaturge. Le jeu constitue l'ossature de l'architecture du drame beckettien. Il est un élément essentiel du langage dramatique qui permet au dramaturge de présenter et de structurer sa pensée sur la condition humaine, dans un contexte d'après-guerre et de crise civilisationnelle.

Mots- clefs : jeux, parodies, identités, angoisse, théâtre

Abstract - This article analyses the thematic, semantic and aesthetic dimensions of games and their interactions in the composition of Samuel Beckett's theatrical art. The aim of this research is to highlight the importance and functions of games in the playwright's dramatic strategy, both in the writing of his texts and in the staging of his performances. Games form the backbone of Beckettian dramatic architecture. They are essential elements of dramatic language, enabling the playwright to present and structure his thoughts on the human condition in a post-war context of civilizational crisis.

Key-words: games, parodies, identities, anguish, theatre

INTRODUCTION

Révélee au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, l'œuvre dramatique de Samuel Beckett (1906-1989) décrit une société post-confliktuelle, désaxée et désorientée, où règnent désarroi et désenchantement, où l'existence collective se résume à un jeu absurde, dépourvu de sens et de perspectives. Cette perception sombre de la vie en société imprègne fortement la création théâtrale, comme la production romanesque, de l'auteur. Ses pièces de théâtre représentent des figures en détresse, solitaires et burlesques, qui se livrent, sans modération, à des activités ludiques dans l'espoir d'échapper à l'enfer de leurs réalités quotidiennes.

Dans l'esthétique théâtrale de Beckett, les jeux d'écritures, de rôles, d'identités et de signes se confondent pour former un relief particulier dans le paysage présenté aux spectateurs : dans sa création dramatique, le jeu est en effet, à la fois un médium et un langage par lesquels, le dramaturge tente de représenter et de

combler les lacunes de la parole. Il en fait non seulement un catalyseur principal des histoires inachevées et entrecroisées que les personnages se racontent et mettent en scène eux-mêmes mais également un révélateur de l'imaginaire et de l'état d'esprit des personnages. Par le déploiement du jeu scénique, le héros beckettien, souvent un personnage sans biographie précise et placé dans une situation d'attente sans objet, s'interroge sur le sens ou le non-sens de sa condition et découvre son insignifiance et son impuissance dans un cosmos infiniment grand.

Dans le drame beckettien, le jeu constitue la source et la finalité des dynamiques scéniques. Il est le support esthétique qui façonne et structure le récit dramatique, qui porte la vision philosophique du dramaturge. Chez Beckett, pour reprendre les termes de Jacques Ehrmann, *"le jeu est communication et la communication jeu"* (Ehrmann, 2008 : 536). Le dramaturge joue, en effet, sur plusieurs tableaux pour créer un spectacle vivant et captivant en s'appuyant sur des jeux de mots, de formes et de miroirs. Il se joue de son public en multipliant les illusions scéniques et les éléments de farce, en présentant de façon sommaire et énigmatique les personnages et les contextes spatio-temporels. Il peint des absences et des vides, montre des scènes répétitives, des fins de cycles qui se renouvellent sans cesse. Tout en jouant sur les registres de la satire, de la parodie et du sarcasme, de l'humour et de l'ironie, il représente, par le jeu dramatique, un monde en perdition, qui ne finit pas de finir.

Au-delà de sa dimension ludique et parodique, le jeu scénique présente des enjeux esthétiques et sémantiques majeurs. Le présent article sur jeux et enjeux dans l'art dramatique de Beckett s'articule autour de trois parties : la première étudie les jeux et les parodies dans la dramaturgie beckettienne. La seconde analyse le jeu comme un rempart contre le mal-être. La troisième et dernière partie examine les jeux esthétiques et sémantiques dans l'œuvre dramatique de Beckett.

1. Jeux et parodies dans le théâtre de Beckett

La dramaturgie beckettienne tire sa matière première des réalités prosaïques du quotidien et de l'angoisse existentielle qui en résulte. Dans l'espace scénique, presque vide, de Beckett, où tout se répète à l'infini, *"Tout est joué, tout est à jouer"*, comme l'indique Ludovic Janvier (Janvier, 1969 :157). Les héros du dramaturge irlandais, souvent d'origine modeste et débordant toujours d'imagination, explorent le paysage social et cherchent à apprivoiser les aléas de leur condition par le jeu. Ils changent ainsi constamment leur identité et leur état d'esprit tout en modifiant les liens entre eux et leurs rapports au monde.

Se prenant, à la fois, pour des poètes, des acteurs-compositeurs, des philosophes, des comédiens et des clowns en répétition, ils s'offrent ainsi des espaces d'intimité et de créativité, donnant ainsi libre cours à leurs doutes, incertitudes et maladresses. Ils utilisent les ressources à leur portée pour inventer une large gamme de jeux d'esprit et de société, qu'ils transforment en petites pièces dramatiques centrées sur l'autodérision et sur la raillerie des valeurs sociales. Ils passent en revue tous les sujets, sans tabou ni restriction : ils parlent de sexe, d'amour, de métaphysique, de leur mal de vivre et de leurs désillusions.

Dans ses pièces dramatiques, Beckett emploie, de façon systématique, la technique du théâtre dans le théâtre, du jeu dans le jeu. Cette stratégie permet de mettre en abyme les représentations scéniques et de multiplier à l'infini des plans et des entrées dans de son univers théâtral. Par ce procédé de jeu de miroirs, il brouille les contours de la réalité fictive pour faciliter l'entrée dans le jeu théâtral qu'il met en scène. Très créatifs, ses personnages se prennent souvent pour des hommes de lettres et de sciences et des comédiens. Ils inventent des situations, les mettent en scène et passent, non sans maladresses, d'un rôle à un autre tout en multipliant les clin d'œil, les provocations et les commentaires en direction du public.

Les héros beckettien tentent régulièrement de sortir de leur bulle existentielle pour établir un dialogue direct avec le public. Dans *Endgame* (1957), par exemple, où les instruments scientifiques et technologiques de mesure des conditions météorologiques les plus avancés indiquent les effets d'une catastrophe nucléaire et écologique de grande envergure, Clov est le seul personnage parmi la poignée de survivants, encore capable de se mouvoir à l'intérieur de leur abri-refuge. À l'aide d'une lunette optique, il observe, par la fenêtre et du haut de son escabeau, l'ampleur du cataclysme, braque son outil sur l'auditoire, probablement pétrifié par les bulletins météorologiques sombres, et ironise : "*I see... a multitude... in transports ... of joy. [Pause] That's what I call a magnifier*" (Beckett, 1986 :106). Son instrument, comme le magnétophone dans *Krapp's Last Tape* (1958), devient un outil indispensable de création de liens entre l'extérieur et l'intérieur du refuge, entre les publics sur scène et hors-scène, entre les préoccupations des personnages et celles des spectateurs.

Bien que le théâtre de Beckett ne livre pas de vision sociopolitique, religieuse ni morale du monde, structurée et globale, les protagonistes qui peuplent son univers théâtral semblent paradoxalement animés par un désir ardent et sans cesse renouvelé, de se libérer des contraintes d'une communication étriquée et stérile en essayant de tisser, par la parole et le geste, des rapports de complicité et de connivence avec au public. Dans un esprit, à la fois provocateur et ludique, ils essaient de rompre l'illusion théâtrale en abandonnant leur rôle de personnages, et en se dédoublant pour devenir en même temps comédiens et

spectateurs: Ils se substituent au public en émettant des observations souvent comiques sur les réalités scéniques et sur leur propre sort. La récurrence de ces adresses directes des personnages au public est destinée d'une part à effacer les limites entre les réalités scéniques et celles des spectateurs et de l'autre à orienter le regard du public.

Dans *Endgame* (1957), le personnage central, Hamm, aveugle et paralytique, se prend souvent pour un dramaturge talentueux. Ses répliques comportent de nombreuses références au théâtre. Mais il est souvent confronté au manque d'inspiration et perd souvent le fil conducteur de sa trame dramatique. Il est partagé entre le désir de finir son histoire et celui de la poursuivre "I'll soon have finished with this story. [Pause.] Unless I bring in other characters. [Pause.] Where would I look for them? [Pause.]" (Beckett, 1986 : 118). Son fils adoptif et serviteur, Clov, est à la fois comédien, spectateur et, peut-être, même personnage du drame autobiographique que raconte son maître, se prête au jeu créatif mais peu récréatif du maître des lieux. Dans une sorte de maïeutique socratique, il l'interroge sur les sources d'inspiration de sa fiction, sur l'identité des personnages et la nature des relations entre les personnages, ainsi que sur les liens entre ces derniers et eux-mêmes. Mais la méthode du sage d'Athènes, que Clov applique à son interlocuteur ne mène point à l'accouchement d'idées claires et précises, elle contribue plutôt à assombrir l'histoire et à engendrer davantage d'incertitude, d'angoisse et de souffrances aussi bien sur scène qu'au niveau de l'auditoire.

La chronique de Hamm, les aventures amoureuses et les accidents de jeunesse de Nagg et Nell, l'histoire de l'Anglais et de son tailleur, l'enfance de Clov constituent un faisceau de perspectives, un véritable feu d'artifice qui illumine l'univers dramatique sombre de la pièce de Samuel Beckett. Les contes, aux ramifications infinies, que disent les personnages, composent l'intrigue de la pièce : ils sont inachevés, fragmentés, sombres et saturés de malheurs. Les personnages de *Fin de Partie*, comme l'auteur de la pièce, s'abstiennent, toutefois, de livrer des discours savants sur la douleur d'être, l'ennui existentiel et l'impuissance de l'humain face à son destin mais ils exhibent les réalités de leur univers dramatique, sans détour et de manière saisissante, aussi bien dans le contenu que dans la forme de leurs créations.

Les structures narratives d'*Endgame* (1957), inextricablement interconnectées, se font mutuellement écho comme des vases communicants. Elles partagent les mêmes caractéristiques et convergent vers le même but. Sans début ni fin, dépourvues de mouvement mais saturées de souffrance humaine, elles se focalisent essentiellement sur la représentation de l'absurdité de la condition humaine dans un monde effrayant et inintelligible, marqué par la dissolution des idéaux et des certitudes, une perte matérialisée par le tableau d'art retourné

contre le mur de leur refuge, par l'interruption et l'abandon des prières, par les propos blasphématoires des personnages.

La chronique interminable que Hamm s'efforce de raconter à un public restreint, peu disposé à l'écouter, est source de souffrance aussi bien pour l'auteur que pour son auditoire. Elle essouffle l'auteur et épuise les auditeurs : Clov, le serviteur, se montre tantôt faussement intéressé tantôt réellement agacé par la création littéraire terne et intarissable du maître finit par se rebeller en refusant de l'embrasser, de rester près de lui et de lui serrer la main. Les parents paraplégiques, marginalisés et dépendants, comme Clov, des dernières réserves de nourriture et de médicaments du chroniqueur, affichent une surdité circonstancielle pour ne pas subir de représailles. Clov, Nagg et Nell, tout d'ailleurs comme Hamm, sont en réalité las de suivre une chronique qui ne porte ni sens, ni espérance. Même si Hamm complimente, de temps à autre, ses propres talents de narrateur et d'acteur, insiste à rester au centre du refuge comme signe de son pouvoir, il ne se fait aucune illusion sur la médiocrité de sa création littéraire qu'il considère, en fin de compte, comme une accumulation de « quelques conneries ».

Dans leurs échanges verbaux, comme dans leur langage corporel, les personnages de *Fin de partie* tournent sans cesse, en dérision les valeurs sociales et les attributs essentiels dont les humains se glorifient : pour eux, les sentiments, l'amitié, l'amour, le pouvoir, le savoir et la liberté sont illusoire. Seules les certitudes de l'ennui, de la souffrance et de l'impuissance face à la mort restent indiscutablement établies et hors de portée du doute philosophique des personnages, et probablement de celui du dramaturge. Dans leur entendement, la vie en société manque d'authenticité et de profondeur. Elle se résume à un épuisant jeu de rôles, un exercice dramatique sans fin qui consiste à jouer, à prétendre être ce qu'on n'est pas dans la réalité.

La vision sombre de la condition humaine que Beckett développe dans son œuvre dramatique s'inspire de la philosophie Schopenhauerienne qui perçoit l'homme comme un supplicié de la mythologie grecque, oscillant en permanence entre la souffrance et l'ennui. Selon Beckett et Schopenhauer, l'homme mène une existence tragique car enfermé dans un cycle perpétuel de désirs insatiables, de tensions et de douleurs provenant de la privation, de l'accomplissement superficiel de ses aspirations, et de la désillusion. L'humain, pensent-ils, souffre à la fois de son attachement obsessionnel à ce qui lui manque et de l'ennui engendré par l'assouvissement éphémère de ses désirs. Le héros beckettien est un éternel insatisfait, incapable d'atteindre satisfaction et bonheur car n'étant pas en mesure de vivre l'instant présent, d'apprécier ce qui est à disposition. Il ne peut apprécier son existence que rétrospectivement, en projetant tout son être vers le passé.

A l'instar de Hamm, dans son dernier soliloque ou de Krapp enregistrant sa dernière bande, les deux clochards, Vladimir et Estragon, rejouent en boucle le film monochrome de leur passé peu glorieux pour échapper à un présent monotone et douloureux. Désincarnés, sans âme, et vivant comme étrangers à leur propre existence, dans un contexte spatio-temporel et culturel étrange, aux contours vaguement définis, ils consacrent leur vie dramatique à vouloir devenir ce qu'ils ne sont pas ou à posséder ce qui leur manque : coincés dans un entre-deux, ils jouent l'amour, à la conversation, à l'arbre, aux aventuriers, à la victime et au bourreau en imitant Lucky et Pozzo, comme pour se réappropriier les attributs humains qu'ils semblent avoir perdus.

Loin d'être une célébration de l'esprit, le monologue impénétrable du philosophe, Lucky, dans *Waiting for Godot* (1952), surchargé de concepts et de référents archaïques, pédants et souvent vides de sens, est une parodie poignante des spéculations académiques stériles sur les origines et les complexités de la vie et de l'univers. Sa longue prise de parole, ponctuée par des bégaiements et délivrée dans une sorte de convulsion physique et mentale incontrôlable, tout comme le silence comateux dans lequel il est plongé dans le second acte de la pièce, est symbolique de la crise de la pensée du monde occidental en proie à un doute paralysant, au lendemain des deux guerres mondiales meurtrières qui ont ravagé la terre entière. Saccadé, incohérent et ténébreux, ce discours, à la tonalité faussement savante ne génère en fin de compte, que tension et confusion au sein du public sur scène et en dehors de la pièce.

La saturation de ce discours philosophico-scientifique par des noms, en apparence, savants, tels que Testew, Cunard, Belcher, Fartov, Belcher -, qui sont, en réalité, des noms vulgaires faisant allusion aux odeurs incommodes provenant de l'éruption et du ballonnement vise à déprécier la production intellectuelle du compagnon de Pozzo, et celle des savants, enfermés, comme des autistes, dans des monologues interminables et sans impact sur l'existence individuelle et collective. Ce discours magistral parodique - marqué par le manque de raffinement verbal et le comportement robotisé de Lucky-, est perçu par le philosophe en transe comme un vulgaire processus d'expulsion de matières fécales : en usant du scatologique par le truchement du terme de "defecation" qui est une suite logique des troubles gastriques signalés plus haut, il persiste dans le registre de l'autodérision, de l'autocritique et de la dépréciation de la fonction de penseur qu'il essaie d'incarner. Son discours est en fin de compte, une critique féroce et irrévérencieuse à l'égard des savants retranchés dans leur tour d'ivoire, incapables de se libérer de leur snobisme et de leur conformisme, et de produire du sens.

Dans sa représentation caricaturale de la société de son temps, Beckett se livre dans une démarche comparable à celle de Molière - c'est-à-dire, sans concession

et avec un humour mordant - à une critique des excès et des comportements des humains, toutes catégories socioprofessionnelles confondues : les intellectuels, les artistes, les artisans, les riches comme les clochards sont soumis à un traitement parodique et burlesque. Les portraits tragicomiques du tailleur et du peintre fou dans *Endgame* (1957), des comédiens-poètes Pozzo, Estragon et Vladimir dans *Waiting for Godot* (1952) mettent, tous, l'accent sur le sentiment de mal-être et d'impuissance des personnages.

Les références religieuses et les pratiques spirituelles des personnages sont souvent vagues, incomplètes, dénaturées, voire caricaturées, mettant ainsi en exergue la perte d'une foi en un Dieu salvateur chez le héros beckettien. Dans l'univers dramatique de Beckett, la foi religieuse est un vestige inintelligible d'un passé qui nourrit simplement la curiosité des personnages et fait souvent l'objet de leur moquerie. Commentant la dimension religieuse de *Fin de Partie*, Robert Vincelles écrit à juste titre, « *les échos de la Bible détournés ou déformés au point que l'on peut parfois considérer la pièce comme une anti-Bible... La prière à laquelle Hamm convie Nagg et Nell est une parodie qui confine au blasphème.* » (Vincelles, 2009 :65)

La dissolution de la foi et des systèmes de croyance dans l'univers dramatique de Beckett est perceptible dans la tension qui s'empare des personnages lors des rares séances de recueillement. Les prières qu'ils prononcent n'arrivent jamais à terme et sont souvent suivies de paroles blasphématoires. Elles s'éclipsent au fil du temps. Dans *Happy Days* (1961), Winnie dont le corps s'enfonce symboliquement dans une tombe, commence la première journée de la pièce par une prière inaudible à Jésus Christ mais le jour suivant, elle formule une salutation à l'éblouissante lumière solaire.

N'ayant ni identité distincte ni trajectoire existentielle propre, les héros beckettien mènent une existence parodique en interprétant en boucle, sans haine ni manichéisme, et souvent avec humour, les fonctions sociales d'autres personnages. En leur qualité de comédiens, acteurs et spectateurs, ils tiennent chacun, plusieurs rôles, incarnent une multitude de possibilités et le néant à la fois, dans une suite ininterrompue de mini-sketchs, qui mettent en relief des interrogations sur le sens profond du jeu social et de l'existence humaine dans un univers immense et angoissant.

2. Le jeu, un remède dérisoire contre la douleur d'être

Suspendus au-dessus d'un grand vide, dans un univers inhospitalier et insondable, les personnages de Beckett, accablés par les infirmités de la vieillesse et par des sentiments corrosifs d'ennui et d'impuissance, cherchent à purger leur malaise existentiel par le jeu. Inépuisables et maladroits, ils s'inventent, en effet, des occupations ludiques parfois aussi grotesques qu'absurdes, se racontent les

mêmes histoires et s'entourent d'une panoplie d'objets pour tenter de se libérer de l'emprise de l'ennui, de leur douleur d'être et pour tenir à distance le néant qui menace de les engloutir à tout moment.

Peuplé de vieillards, de sans-abris, d'alcooliques et d'éternels égarés, le théâtre de Beckett met en scène une humanité aux abois, minée par la maladie, la misère et la solitude. Les personnages que le dramaturge présente sur scène souffrent de leur marginalité et de maladies graves. Sans exception, ils traînent tous, en effet, de lourds traumatismes physiques et mentaux. Leurs corps mutilés, exsangues, privés de leurs fonctions motrices, sensorielles et mentales sont, pour reprendre les termes d'Elisabeth Angel-Perez, "hors-service" (Angel-Perez, 2006 :29). Outre les multiples infirmités cachées de leur corps (prostate, surdité, cécité, défaillance mémorielle), ils sont souvent paralytiques, comme Hamm, ou des culs de jattes, à l'image de Nagg et Neil dans *Endgame* (1957), ou en surpoids comme Mrs Rooney, dans *All That Fall* (1957). L'héroïne de ce dernier drame se meut péniblement à cause de son obésité et de rhumatismes sévères. Elle perçoit son grand corps malade comme un lourd fardeau dont elle désire se débarrasser, non pas pour gagner en souplesse et continuer à sa vie mais pour effectuer une mue et se figer dans l'immobilité en se laissant effondrer par terre comme "a big fat jelly out of a ball and never move again" (Beckett, 1986 :174).

Si Clov dans *Endgame* (1957), Vladimir et Estragon dans *Waiting for Godot* (1952) sont encore assez mobiles, leur démarche mécanique et vacillante, comme celle d'un individu ivre d'angoisse, laisse entrevoir une chute résultant de la dégradation rapide de leur condition. Ces héros semblent voués à devenir, en fin de parcours, des êtres rampants, comme l'est Willie dans *Happy Days* (1961), un personnage soumis au double enfer de la dégradation de l'environnement naturel et de son corps, et destiné à terminer son parcours existentiel, au propre comme au figuré, au fond d'un gouffre sombre. Willie et Winnie, derniers représentants d'une espèce en voie de disparition, s'enfoncent, chaque jour un peu plus dans leurs tombes respectives, rappelant ainsi symboliquement leur funeste destin de mortels dans un univers en perpétuelle déliquescence. Les personnages de Beckett semblent rappeler aux spectateurs, qu'ils sont tous condamnés à devenir invalides, malvoyants comme le personnage central de *Krapp's Last Tape* (1958), ou aveugles comme Pozzo dans le second acte de *Waiting for Godot* (1952). La perte progressive de l'intégrité physique et mentale et de l'autonomie est inscrite dans le destin de chaque humain.

Dans l'optique de dissiper l'angoisse existentielle et les douleurs physiques qui les minent, les héros beckettien, suivant les exhortations lamartiniennes et baudelairiennes, tentent de s'enivrer de poésie, de théâtre, de chroniques sentimentales, religieuses et /ou philosophiques. Ils déploient des efforts considérables et épuisants dans des parodies de conversations et de jeux, comme

pour conjurer le mauvais sort. Par la parole, le jeu autour du verbe et les exercices physiques, ils forgent des bouées de sauvetage auxquelles ils s'agrippent désespérément pour ne pas perdre pied et sombrer dans les profondeurs de leur détresse. Chez eux, les mots et les jeux sont, en d'autres termes, comme des morceaux de sparadrap qu'ils appliquent aux lésions dont ils souffrent. L'engagement émotionnel et physique surhumain dont ils font montre dans leur quête perpétuelle de divertissement les maintient, en fin de compte, dans une sorte de dépendance chronique. Ils ne supportent pas les ruptures entre deux conversations ou deux activités ludiques. Le silence, si bref soit-il, est vécu comme un traumatisme violent : comme dans un état de manque extrême, ils s'affolent, s'énervent, sombrent dans l'anxiété et menacent de mettre fin à leur lien de compagnonnage, ou plus radicalement, à leur existence.

Constamment frustrés par les caractères futile, superficiel et routinier de leurs occupations, les personnages de Beckett essaient de trouver un peu de répit et de réconfort dans le sommeil. Mais les instants de détente et de calme, tant désirés, leur sont interdits. La forte récurrence et la peur des cauchemars les obligent, en effet, à rester éveillés, par conséquent, à subir pleinement les frustrations et les tourments de leur destin funeste. Ils sont dans des cycles de souffrance et d'ennui sans fin.

Dans l'univers théâtral de Beckett, les aventures amoureuses, les quêtes de bonheur ainsi que les rares manifestations de joie sont interrompues par des accidents qui entraînent des traumatismes irréversibles ou par des douleurs physiques insupportables, comme l'illustrent les sorts des couples Pozzo et Lucky, Nagg et Nell. Les personnages n'ont pas le droit de rire aux éclats. Ils doivent mener une vie austère, discrète et conforme à la chorégraphie funéraire qui s'impose à eux. L'expérience de Vladimir en est une illustration : souffrant, en effet, d'une affection vésicale, qui le pousse à s'isoler fréquemment pour se soulager, le compagnon d'Estragon ressent de douleurs abdominales aiguës lors qu'il s'esclaffe. Comme par punition et rappel à l'ordre, il reçoit des sortes de décharges électriques particulièrement violentes quand il transgresse les règles de deuil auxquelles il doit se conformer. Les vives contorsions faciales et corporelles de Didi, comme le soulignent les didascalies, sont indicatrices de l'intensité des douleurs qu'il ressent lorsqu'il rit : "*[Vladimir breaks into a hearty laugh which he immediately stifles, his hand pressed to his pubis, his face contorted.]*" "*One daren't even laugh any more, one may merely smile*", se plaint-il avec résignation. (Beckett, 1986 : 13)

Etant dans l'impossibilité de se détendre, ni par le sommeil ni par les souvenirs du passé, les personnages de Beckett s'investissent dans la pratique des activités sportives pour dominer leurs ennuis et leurs malheurs. Comme le démontre l'existence dramatique des personnages d'*Endgame* (1957), et de *Waiting for Godot*

(1952), par exemple, la recherche du divertissement devient, chez eux, une obsession collective et individuelle ; elle n'est pas une dimension mais l'essence même de leur existence. Le penseur Lucky l'évoque ironiquement dans l'unique discours qu'il prononce dans la pièce, un récitatif incantatoire et chaotique, convulsif qui requiert beaucoup d'énergie physique et intellectuelle et ressemble, en fin de compte, à un épuisant marathon ou un gigantesque carambolage dans une course automobile. La typologie des activités sportives qu'il dresse en vrac, sans ponctuation, en mettant en exergue une pratique généralisée de dopage, traduit un refus radical de lucidité dans l'univers théâtral de Beckett et une volonté des personnages de rester en permanence dans un état second :

the practise of sports such as tennis football running cycling swimming flying
floating riding gliding conating camogie skating tennis of all kinds dying
flying sports of all sorts autumn summer winter tennis of all kinds hockey
of all sorts penicillin... (Beckett, 1986 : 42)

Exténué par l'effort surhumain qu'il déploie pour, en fin de compte, ne produire qu'un discours inintelligible, sans logique ni perspectives, Lucky sombre à nouveau dans un état de torpeur et d'apathie. En dehors des moments de sollicitations physique, artistique et intellectuelle, il ne manifeste aucun signe de vie. Lucky, une conscience en berne, a toujours besoin de stimulus extérieur et du jeu social pour renaître de sa mort symbolique, matérialisée par un état de somnolence quasi discontinue. Sa ranimation est, tout de même, source de violence et de désordre. Estragon l'apprend à ses dépens lorsqu'il s'approche pour exprimer sa compassion par rapport au traitement cruel réservé au compagnon de Pozzo. Il reçoit un violent coup de pied du mort-vivant. La longue et unique prise de parole de Lucky, ce martyr au nom ironique, s'achève par une tension scénique extrême et grotesque. Son auditoire, perplexe et désorientée, est en effet obligé de recourir à la force pour mettre fin au spectacle, qui est une mise en scène saisissante de la mort de la pensée de l'homme occidental qui se targue d'être deux fois sapiens.

En dépit de ses apparences mégalomanes, l'impitoyable maître de Lucky, Pozzo, qui se présente comme le propriétaire des lieux, est paradoxalement un être vulnérable, rongé par un manque de confiance en lui-même et par un désir irrépressible d'être reconnu par des individus qu'il considère moins importants que lui-même. Tous les sévices corporels et psychologiques qu'il inflige à Lucky rentrent dans le cadre d'un jeu de vanité et de valorisation de son ego aux dépens de sa victime. L'esclave et le maître sont tous les deux enfermés dans une logique sado-machiste sans fin. Lucky souffre-douleur presque consentant, traîné par un maître arrogant dans le premier acte, finit par un concours de circonstances inattendu et inexplicable, à inverser la situation dans le second. Dans le premier acte, il est un élément du dispositif, qui rappelle celui de Hamm dans *Endgame* (1957), conçu par le tyran Pozzo, afin de se maintenir au centre de la vie sociale

et de se prémunir contre les affres de la solitude. Les possessions hétéroclites, sans aucune valeur marchande ou affective, qu'il traîne au cours de leur interminable pérégrination, comme l'indique Michèle Raclot, sont révélateurs de la futilité et de la vanité de leurs efforts :

Pozzo se déplace avec des bagages inutiles – sa valise contient du sable – et brasse beaucoup d'air autour de lui : le fouet, la corde-laisse de Lucky, le panier à provisions, le manteau, la montre, la pipe, le vaporisateur, sont autant d'objets dont il s'entoure pour faire barrage au néant. (Raclot, 1998 :57)

Egocentrique, prétentieux mais singulièrement vulnérable, Pozzo montre un attachement obsessif au jugement que ses compagnons portent sur lui. Il souffre de ce besoin oppressif de reconnaissance et d'admiration. Ses envolées lyriques maladroitement sur le coucher du soleil, qui ne parviennent ni à capter l'attention de son auditoire ni à avoir un effet émotionnel sur lui, les sketches et numéros de cirque qu'il improvise, ainsi que le pique-nique qu'il s'offre sans gêne, devant ses spectateurs affamés sont autant de tentatives vaines de s'imposer dans l'imaginaire de son entourage, de se faire accepter et d'échapper à la conscience de sa solitude et de ses propres misères. Les jeux- spectacles qu'il initie sont des indicateurs fiables des sentiments d'insécurité et de mal-être qui l'animent. Ils traduisent fidèlement ses aspirations et ses appréhensions. A l'image des autres personnages de la pièce qui attendent la bénédiction hypothétique de Godot pour s'épanouir, il est constamment à la recherche de la reconnaissance de son entourage pour sa stabilité psychique et émotionnelle :

Pozzo How did you find me? (Vladimir and Estragon look at him blankly) Good? Fair? Middling? Poor? Positively bad? /Vladimir (first to understand) Oh very good, ver very very good/Pozzo: [To Estragon] And you, sir? /Estragon: Oh tray tray tray tray bong. / Pozzo: [Fervently] Bless you, gentlemen, bless you! I have such need of encouragement [Pause] I weakened a little towards the end. (Beckett, 1986 :37-38)

Les pertes matérielles -par exemple, de sa précieuse montre, de son Kapp and Person 35- que subit Pozzo au premier acte ainsi que les souffrances qui l'affligent au cours de ses mésaventures (troubles de mémoire, cécité, chute individuelle et collective à la fin du second acte) indiquent qu'en dépit de sa posture vaniteuse et de son étroitesse d'esprit, il est logé à la même enseigne que ses compagnons de misère. S'il traite les deux clochards avec mépris et maltraite son esclave au premier acte, c'est vers eux qu'il revient, au second, en toute humilité pour demander assistance. Son existence semble être un parcours initiatique qui met en exergue la fraternité de miséreux qui lie les personnages.

Les objets scéniques dont s'entourent Pozzo dans *Waiting for Godot* (1952), Winnie dans *Happy Days* (1961) et Hamm dans *Endgame* (1957), sont dérisoires mais essentiels dans le déroulement de la vie dramatique des personnages : ces accessoires, utilisés comme des matériaux de construction, sont sans cesse recyclés dans chaque pièce comme d'un drame à l'autre pour bâtir des dialogues

vides et des édifices chimériques. Ils renforcent, d'une part, le caractère absurde des conditions existentielles des personnages tout en leur permettant de l'autre, de repousser provisoirement l'ennui et l'angoisse qui les taraudent. Grands sculpteurs du vide, ils opposent, avec talent, le vide de leur vie quotidien à celui de leur univers.

Dans l'enfer désertique de *Happy Days* (1961), la lumière aveuglante du soleil ajoute une dimension mystique et métaphysique à l'ambiance. La luminosité extrême, la chaleur accablante et le manque d'air sont perçus comme un châtiment venu du ciel. Dans cet univers hostile, aux allures de purgatoire, le jeu devient un rituel quotidien et les objets deviennent des fétiches que le personnage central utilise comme des tranquillisants. Enterrée dans un mamelon jusqu'au buste, comme une rescapée d'un naufrage qui vogue seule dans une mer de détresse, Winnie s'accroche, en effet, à ses objets pour dominer le malheur qui s'est abattu sur elle et son compagnon, Willy. En exposant le contenu de son sac à main, aussitôt après sa prière matinale et en les y remettant plus tard elle se maintient dans l'illusion de vivre des journées pleines et organisées, et pose ainsi un voile sur le vide affligeant de son existence. Comme l'indique Michèle Raclot, les trésors dérisoires qu'elle étale au soleil nourrissent ses monologues et lui donne un faux sentiment de plénitude : "*Winnie ne peut se passer des objets pour combler et ordonner le vide de sa vie. Elle tente de déchiffrer l'inscription de sa brosse à dents comme s'il s'agissait d'un message sans prix.*" (Raclot, 1998 :57)

La vie dramatique de Winnie, comme celle des autres personnages de Beckett ne pourrait tenir sans les accessoires scéniques. Aussi banals et insignifiants soient-ils, les objets permettent de tisser et de dévoiler les liens entre les personnages, leurs souvenirs et l'instant présent. Ils libèrent la parole des personnages et révèlent leurs états d'âme. C'est pour ces raisons que les personnages les conservent jusqu'à ce que la mort les en sépare. Dans *Endgame* (1957), lorsque le personnage principal sent sa mort arriver, il abandonne, dans un moment de panique extrême et d'espoir de délivrance ultime, presque ses jouets et ses possessions (le sifflet, le chien en peluche, la gaffe) et ne garde que son petit mouchoir qui couvre à peine son visage comme un linceul inadéquat et dérisoire. Dans le théâtre de Beckett, les activités créatives et récréatives adoucissent, dans une certaine mesure, l'existence des personnages mais ne dissipent point leur angoisse métaphysique et leur douleur d'être engendrées par la maladie et la peur de la mort. "*The essential doesn't change*" écrit le dramaturge dans *Waiting for Godot* (Beckett, 1986 :22). Les jeux, les contes et les accessoires présentés sur scène sont des moyens de création et de maintien des liens entre les personnages. Ils leur permettent de prendre un peu de distance par rapport aux contingences de l'existence.

3. Jeux esthétiques et sémantiques

Juxtaposées, les scènes dramatiques de Beckett ressemblent à un vaste parc d'attractions où des figures clownesques se livrent à des bouffonneries, des pantomimes, des monologues et jonglent avec les mots et les silences pour exprimer, avec force et humour, leur perception de la condition humaine. Prise individuellement, chaque pièce offre un spectacle captivant reposant sur diverses techniques de collage, sur un rejet des conventions esthétiques classiques et sur un mélange de genres. Par ces jeux d'écriture et de mises en scène qui se distinguent par leurs caractères subversif et incohérent, le dramaturge met en relief les convulsions et les désordres d'une société en déliquescence.

L'œuvre dramatique de Beckett repose sur une compilation de rébus disloqués dont les éléments constitutifs se retrouvent éparpillés dans la structure narrative, dans les décors sonore et visuel et la conception des personnages, et d'une pièce à l'autre. Chaque œuvre lève une partie des énigmes tout en précisant davantage la pensée du dramaturge. La représentation métaphorique, par exemple, de l'homme moderne comme un être unidimensionnel, amputé de sa spiritualité et dominé par ses pulsions instinctives, est récurrente dans le paysage dramatique beckettien.

Si, dans *Endgame* (1957), l'image directrice est celle d'un héros rongé par la maladie et l'angoisse mais qui nourrit encore des rêves encore d'évasion et d'aventures érotiques et aspire à rejoindre, non pas d'autres humains mais d'autres mammifères, cette iconographie animalière reste cependant incomplète dans la pièce. *Happy Days* (1961) reprend la métaphore en rajoutant des précisions supplémentaires. Le héros de cette œuvre, débarrassé de toute illusion d'un avenir meilleur, s'est enfermé dans le mutisme et dans l'inaction. Seul le journal qu'il tient pour lire ou se protéger contre les intempéries le rattache vaguement à un univers culturel aussi lointain qu'improbable. Son existence se confond à celle d'un saurien, qui prend des bains de soleil quotidiens à proximité d'un trou-refuge. Les allusions, à peine voilées, à la fornication et à la ponte des œufs, complètent le portrait du personnage.

Contrairement aux conventions du théâtre classique qui privilégient une structure narrative linéaire basée sur une exposition factuelle ou situationnelle, un descriptif des péripéties et du dénouement, la production dramatique de Beckett propose des récits dramatiques circulaires répétitifs qui nient le mouvement et le sens: *Waiting for Godot* (1952) est composé de deux actes symétriques qui présentent le même contenu, se déroulent presque de la même façon dans des cadres physiques et temporels similaires. Ils peuvent être condensés en un seul acte. Les pièces *Endgame* (1957) et *Krapp's Last Tape* (1958),

comportent, chacune, un acte unique mais donnent aux spectateurs le sentiment que les actes présentés sont des séquences circulaires, qui se répètent à l'infini. Le vide et l'absence sont inscrits au cœur de la dramaturgie beckettienne. Le monde dans lequel ils évoluent, qui se limite bien souvent à une route désertique qui ne mène nulle part, un abri post nucléaire, fait de briques creuses, entouré de cendres et de vastes étendues d'eau stagnante et sans vie, une gare où les humains se croisent sans jamais se voir. Ils vivent dans des mares ou des cages (poubelles ou urnes en forme de cercueil) dans l'attente d'une mort lente et certaine. Les images de nature morte, de ruines et de cimetières (monticules tombales et les odeurs de putréfaction) envahissent les décors. Dans ce contexte, où le néant menace de tout engloutir, l'appauvrissement généralisé est marqué par la réduction de la nourriture à quelques denrées de survie : des bananes pour Krapp, des biscuits pour Nagg et Nell, des carottes et des navets pour Vladimir et Estragon. Leur santé physique et mentale se détériore, leurs souvenirs se délitent. Leurs relations interpersonnelles et leurs rapports avec leur univers se désagrègent à un rythme vertigineux. Une atmosphère de fin de monde règne sur les plateaux scéniques de Beckett.

Dépourvues d'intrigues et de logiques internes, sans commencement ni fin, ses pièces ne sont, en fait, que des collages d'instantanés qui présentent le quotidien d'individus aux abois sans passé ni perspectives. Ses personnages, minés par la faim, la maladie et l'angoisse, attendent leur délivrance par l'arrivée d'un sauveur hypothétique ou par une mort ou une fin de partie constamment différée. Ils n'ont ni convictions profondes ni vision du monde à livrer. Ils n'ont précisément aucune idée sur les raisons de leur attente. Ils sont égarés dans le temps et dans l'espace, et n'ont aucune visibilité sur leur avenir proche et lointain. Mais ils ont pleinement conscience de leurs handicaps et en parlent sans détour.

Dans l'écriture dramatique de Beckett, l'apparence des personnages est souvent le point de départ pour arriver à l'essence de la condition humaine. Le masque facial identique (teint très blanc) de Nagg et Nell dans *Endgame* (1957), ainsi que les déguisements sombres et interchangeableables de Vladimir et d'Estragon dans *Waiting for Godot* (1952) jouent la même fonction théâtrale : les masques et les costumes sont, en effet, comme les fragments de phrases identiques qu'ils échangent et les conditions atmosphériques, des marqueurs de la monotonie, de l'ennui et de la douleur de vivre des personnages. Les couleurs noires et blanches symbolisent, dans les deux pièces, le deuil qu'ils portent. Dans *Endgame* (1957), cette ambiance de tristesse généralisée est marquée par la couleur du ciel, un manteau grisâtre et étouffant qui s'étend d'un pôle à l'autre. Dans *Happy Days* (1961), la lumière éblouissante du soleil et la chaleur accablante qui règnent sur

le territoire désertique de Willie et Winnie soumettent les personnages à une tension extrême.

Le dramaturge joue sur les apparences physiques et les accoutrements de ses personnages pour introduire une dimension burlesque aux jeux scéniques. En effet, la démesure des costumes et des bottes de Didi et de Gogo tout comme le pantalon trop serré et court, la couleur pourpre du nez de Krapp et ses bottines pointues reflètent la double volonté du dramaturge de susciter le rire chez les spectateurs et de créer un effet de distanciation entre le public et les réalités scéniques. Beckett multiplie les gags visuels -gestes fébriles, maladroits et absurdes de Clov qui essaie de tuer un rat pour sauver l'animal d'une mort certaine ou qui saupoudre abondamment sa culotte pour tuer une puce minuscule, posture du vieux Krapp qui, penché sur son magnétophone engloutit des bananes dont il jette les peaux derrière lui-même créant ainsi un tapis glissant responsable de ses chutes multiples, chute du pantalon d'Estragon et des personnages de *Waiting for Godot* (1952) - pour garder une ambiance de cirque et de détente.

Derrière leur apparence clownesque et innocente, les héros de Beckett cherchent, en permanence, à engager les spectateurs dans des réflexions philosophiques sur, entre autres, l'existence de Dieu, le sens de la vie, l'éthique et la mort. Ils citent souvent des proverbes, se réfèrent à des histoires et des écrits bibliques et se posent régulièrement une multitude d'interrogations, souvent faussement naïves, qui interpellent directement les spectateurs. Devant la détresse existentielle de ses compagnons, ses propres souffrances et l'indifférence collective couronnée par un silence sidéral assourdissant, Vladimir, par exemple, en arrive à remettre en cause la réalité et la consistance de sa propre existence et celle de ses compagnons d'infortune. Il a l'impression d'être plongé dans un cauchemar sans fin :

Was I sleeping, while others suffered? Am I sleeping now? Tomorrow, when I wake, or think I, what shall I say of today? That with Estragon my friend, at this place until the place of night, I waited for Godot? That Pozzo passes, with his carrier, and that he spoke to us? Probably, but in all that what truth will there be? (Beckett, 1986 :84)

Les portraits caricaturaux des personnages et les relations qu'ils entretiennent entre eux peuvent être interprétés de diverses manières. Les héros de Beckett, esquissés à grands traits, de manière ambiguë sont essentiellement des archétypes. A titre d'exemple, le couple Pozzo et Lucky unis, à l'image de Hamm et Clov, dans un jeu d'assujettissement et de soumission peut être sujet à diverses interprétations. Selon Alvarez, ce couple, à la fois simple et abstrait, peut être perçu comme l'incarnation de plusieurs possibilités : "*Body and intellect, Master and Slave, Capitalist and Proletarian, Colonizer and Colonized, Cain and Abel, Sadist and Masochist, Even Joyce and Beckett*" Alvarez, 1992 :95). Quant au personnage de

Waiting for Godot (1952), sculpté dans le clair-obscur, il reste une ombre omniprésente et envahissante qui plane au-dessus de la scène. L'ambiguïté et l'abstraction qui entourent son portrait pousse le critique Janvier à penser que ce personnage fantôme, confiné dans le hors-scène, est le nom que les clochards donnent à leur attente vaine et interminable tandis que le Alvarez perçoit ce héros inaccessible, redoutable et mystérieux comme une force métaphysique et sociopolitique :

(...) The inscrutable Mr Godot, I think, is what he sounds like: just another diminutive god like all the other little gods - some divine, some political, some intellectual, some personal, - for whom men wait, hopefully in fear, to solve their problems (Alvarez, 1992: 95-96)

(...) L'insondable M. Godot, je crois, est ce qu'il semble être : un dieu diminutif de plus, comme tous les autres petits dieux -certains divins, certains politiques, certains intellectuels, certains personnels - dont les hommes attendent, avec espoir et crainte, qu'ils résolvent leurs problèmes. (Ma traduction)

L'état d'esprit et les sentiments des personnages, et la nature des rapports qui les lient se manifestent dans les signes et les éléments du paysage dans lequel ils évoluent : le mamelon et le trou dans lesquels s'enfoncent respectivement Winnie et Willie sont emblématiques de leur isolement affectif et de la dissolution progressive de leur relation conjugale. Le silence abyssal et étourdissant qui les sépare est un marqueur saillant de la solitude au sein du couple qui peine à transcender leur malheur et retrouver ensemble, comme l'ironise le titre de la pièce, des jours de bonheur

Dans l'univers dramatique de Beckett, le renoncement à la parole, comme d'ailleurs, l'usage du langage, est indicateur du mal-être profond qui habite les personnages. Leurs conversations faites de phrases identiques, interchangeables et vidées de leur substance, ne sont, en réalité, que des simulacres. Les échanges de mots se déroulent, de façon symétrique et mécanique, dans un esprit de match de pingpong, comme le rappelle Didi à son compagnon qui peine à apporter les répliques attendues : *"Come on, Gogo, return the ball, can't you, once in a way"* (Beckett, 1986 :14). Les dialogues sont similaires à tous égards, à la jonglerie des chapeaux melon entre comme Vladimir et Estragon. La prise de parole est un art, chez les personnages de Beckett, un jeu dont le but n'est ni de traduire fidèlement ses sentiments ni de comprendre l'autre mais de se donner l'illusion de s'occuper:

Vladimir Say you are, even if it's not true./ Estragon. What am I to say?

Vladimir Say, I am happy/Estragon: I am happy/Vladimir: So am I./

Estragon So am I / Vladimir we are happy./Estragon. We are happy. [Silence].

What do we do now, now that we are happy? (Beckett, 1986:56)

Les textes dramatiques de Beckett donnent au spectateur le sentiment d'assister à un théâtre de l'improvisation: les échanges verbaux entre les personnages apparaissent comme spontanés et sans filtre. Leurs conversations évoluent par tâtonnement, hésitation, malentendus, reformulations et répétitions et se

terminent souvent sur des registres aussi étranges que culturellement et moralement répréhensibles: des grossièretés, des insultes, des blasphèmes et des disputes couronnent leurs échanges et interactions. Il est bien souvent difficile de prédire le comportement des personnages. Leur discours semble aussi incohérent et surprenant que leur actes. Le coup de pied que Lucky donne, contre toute attente, à Estragon qui vient le consoler et l'ingratitude notoire de Clov à l'égard de celui qui l'a sauvé d'une mort certaine en lui offrant protection et nourriture sont autant d'actes incompréhensibles. Dans *Fin de partie*, par exemple, Hamm ne cesse de maudire ses propres parents et son fils adoptif Clov, qui lui réserve le même traitement. La posture des fils dans la pièce est, comme l'écrit James L. Roberts, une indication de l'effondrement des valeurs humaines et morales

In this play, most of the values the Western civilization stood for seem no longer to matter - God, family, respect for parents, love, prayer, loyalty, and religion - everything is meaningless here as the end of the game is being played; everything outside is zero. (Roberts, 1980 : 55)

Dans cette pièce, la plupart des valeurs défendues par la civilisation occidentale semblent ne plus avoir d'importance - Dieu, la famille, le respect des parents, l'amour, la prière, la loyauté et la religion - tout est dénué de sens ici alors que se joue la fin de la partie ; tout ce qui est à l'extérieur est zéro. (Ma traduction)

Le jeu social des personnages dramatiques de Beckett lève le voile sur le vide consternant de leur existence. Leur bavardage, presque intarissable, met en relief un refus collectif de créativité, de nouveautés et de progression d'une part, par un retour cyclique des mêmes histoires, discussions et événements et, de l'autre, par un processus d'annulation des idées exprimées. Outre la récurrence des discours et actions qui se suivent, se ressemblent et articulent leurs journées, les personnages se distinguent par leur incapacité à formuler des discours logiques et à les traduire en acte. Ils se contredisent individuellement et réciproquement. Les idées contradictoires, qu'ils émettent se neutralisent mutuellement ou ne sont pas traduits en actes. Les deux actes de *Godot* se terminent comme suit: "Yes, let's go. They do not move" (Beckett, 1986 :52,58). Lorsque Pozzo et Lucky tombent dans les coulisses, Vladimir et Estragon se lancent dans des spéculations philosophiques qui les empêchent finalement de secourir leurs compagnons en détresse. Clov, à l'image de Vladimir et d'Estragon, qui menacent de se quitter chaque fois qu'ils sont fâchés l'un contre l'autre, réitère régulièrement le besoin de quitter, Hamm son père adoptif et maître. Les menaces qu'ils profèrent ne sont jamais suivies d'effets car la survie individuelle et collective dépend des liens d'interdépendance qui les unissent. Ils trouvent toujours le moyen de rebondir et c'est peut-être là une preuve de résilience.

Dans le fond comme dans la forme, les pièces dramatiques de Beckett constituent des fresques chaotiques qui exposent l'absurdité de la condition de l'homme

occidental moderne en mettant en scène des collages des tranches de vies brisées, des personnages minés par la misère et l'angoisse évoluant dans des situations extrêmes, souvent aussi cocasses qu'incohérentes. Les structures et les traitements thématiques se confondent pour amplifier la détresse des personnages tout en essayant de provoquer le sourire des spectateurs et de les exhorter à méditer profondément sur les réalités présentées sur scène.

CONCLUSION

Eléments essentiels de l'architecture dramatique de Samuel Beckett, les jeux y remplissent diverses fonctions. Fils conducteurs des narratifs, moyens d'expression artistique et de divertissement, ils portent, structurent et ramifient les récits dramatiques. Par des procédés d'écriture variés et complémentaires, reposant sur des jeux de miroirs, sur le collage de fragments de textes philosophiques et religieux, la mise en scène de comédiens qui incarnent d'autres personnages, la représentation de personnages malades et englués dans des attentes interminables, des structures narratives circulaires, répétitives et sans perspectives, qui renvoient des existences humaines tournant à vide, le dramaturge bouscule les conventions du théâtre classique tout en esquissant, à grands traits, les aspects comiques et tragiques de la condition humaine.

Minés par la solitude et l'angoisse de la mort, les personnages de Beckett cherchent à apprivoiser leur douleur d'être par des occupations ludiques et par des conversations superficielles et oiseuses. Par la répétition du jeu et la parole, souvent psalmodiée, comme dans des prières interminables, ils tentent d'engourdir leur conscience, d'éviter de réfléchir sur leur sort de mortel et créer ainsi un rempart entre eux et le néant qui menace de les engloutir. Mais le jeu infiniment rejoué, et la parole sans cesse ressassée ne dissipent point l'ennui et la monotonie de l'existence mais aggravent le malaise des personnages. Ces activités cycliques et, souvent mécaniques, leur révèlent leur impuissance face à leur destin d'humain, dans un univers infiniment grand et mystérieux.

Le théâtre de Beckett fascine par ses innovations scéniques, par son humour et par le jeu de cache-cache qu'il livre avec son public. Le dramaturge semble se plaire dans le clair-obscur, dans les non-dits et le silence. Il se joue de ses spectateurs en multipliant les énigmes dans ses textes tout en se gardant bien souvent de faciliter leur décodage. Il agace aussi par sa fascination pour le vide et son obsession à enfermer ses lecteurs et ses spectateurs dans une angoisse existentielle sans fin.



Note

Dans cet article, toutes les références relatives aux pièces de Samuel Beckett tirée de l'édition suivante : Beckett, S. (1986), *The Complete Dramatic Works*, London, Faber and Faber.

BIBLIOGRAPHIE

- Beckett, S. (1986), *The Complete Dramatic Works*, London, Faber and Faber.
- Aboudarham, N. (2022), *Le silence au théâtre*, Montpellier, Deuxième Epoque.
- Alvarez, A. *Beckett*, London, Fontana Press, 1992 (Second edition).
- Angel-Perez, E. dir, (2007), *Le théâtre anglais contemporain*, Paris, Klincksieck.
- (2006), *Voyages au bout du possible. Les théâtres du traumatisme de Samuel Beckett à Sarah Kane*, Paris, Klincksieck.
- Bair, D.(1978) *Samuel Beckett*, London, Johnathan Cape.
- Beryl, S. & Fletcher (1985), *J. A Student's Guide to the Plays of Samuel Beckett*, London, Faber and Faber.
- Birch, D. (1991), *The Language of Drama*, London, Macmillan.
- Birkett, J. (1987), *Waiting for Godot by Samuel Beckett*, London, Macmillan.
- Charbonnier, M. (1998), *Esthétique du théâtre moderne*, Paris, Armand Colin.
- Croussy, G. (1971), *Beckett*, Paris, Hachette.
- Durant, W. (1961), *The Story of Philosophy. The Lives and Opinions of Great Philosophers of the Western World*, New York, Touchstone.
- Esslin, M. (2004), *The Theatre of the Absurd*, New York, Vintage, 3rd edition.
- Jacques Ehrmann (2008) « Jeu et rationalité » in *Encyclopaedia Universalis 13*, Paris, Encyclopaedis Universalis France S.A.
- Fix, F et Toudoire-Surlapierre, F, éditrices, (2006), *Le monologue au théâtre (1950-2000) La parole solitaire*, Dijon, Editions Universitaires de Dijon.
- Franck, E. dir (1998), *En attendant Godot- Fin de partie Samuel Beckett*, Paris, Ellipses.
- Janvier, L. (1969), *Beckett par lui-même*, Paris, Seuil.
- Jeener, J.L. (2017), *Pour en finir avec le théâtre ?*, Paris, Atlande.
- Perche, L., (1969), *Beckett l'enfer à notre portée*, Paris, Le centurion.



- Raclot, M. (1998) « Polysémie de l'objet scénique dans l'univers dramaturgiques de Beckett » in Evrard, F. *En attendant Godot- Fin de partie Samuel Beckett*, Paris, Ellipses.
- Roberts, J. L. (1980), *Samuel Beckett's Waiting for Godot and Other Plays*, New York, Hungry Minds Inc
- Ryngaert, J.P. (2011), *Écritures dramatiques contemporaines*, Armand Colin. 2^e édition.
- Salt, C. éd. (2004), *The Methuen Book of Modern Monologues for Women*, Methuen.
- Satgé, A. (1999), *Samuel Beckett En attendant Godot*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Serreau, G. (1966), *Histoire du « nouveau théâtre »*, Saint- Amand, Gallimard.
- Styan, J. L., (1981), *Modern Drama in Theory and Practice 1*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Vincelles, R. (2009), *Fin de Partie (1957) Samuel Beckett*, Paris, Hatier.
- Watson, D. (1991), *Paradox & Desire in Samuel Beckett's Fiction*, Basingstoke and London, Macmillan