

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM**

TAUAN FERNANDES TINTI

ENDGAME NO LIMITE DA INTERPRETAÇÃO

Dissertação apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de mestre em Teoria e História Literária na área de Teoria e Crítica Literárias.

ORIENTADOR: FABIO AKCELRUD DURÃO

Campinas
2011

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA POR
TERESINHA DE JESUS JACINTHO – CRB8/6879 - BIBLIOTECA DO INSTITUTO
DE ESTUDOS DA LINGUAGEM - UNICAMP

Tinti, Tauan Fernandes, 1985-
Endgame no limite da interpretação / Tauan
Fernandes Tinti. -- Campinas, SP : [s.n.], 2011.

T497e

Orientador : Fabio Akcelrud Durão.
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de
Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Beckett, Samuel, 1906-1989 - Fim de partida. 2.
Freud, Sigmundo, 1856-1939. 3. Walter, Benjamin, 1892-
1940. 4. Adorno, Theodor W., 1903-1969. I. Durão, Fabio
Akcelrud. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto
de Estudos da Linguagem. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em inglês: Endgame and the boundaries of interpretation.

Palavras-chave em inglês:

Beckett, Samuel

Freud, Sigmund

Walter, Benjamin

Adorno, Theodor w.

Área de concentração: Teoria e Crítica Literárias.

Titulação: Mestre em Teoria e História Literária.

Banca examinadora:

Fabio Akcelrud Durão [Orientador]

Lucianno Ferreira Gatti

Fábio Rigatto de Souza Andrade

Data da defesa: 29-06-2011.

Programa de Pós-Graduação: Teoria e História Literária.

Tauan Fernandes Tinti

ENDGAME NO LIMITE DA INTERPRETAÇÃO

Dissertação apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de mestre em Teoria e História Literária na área de Teoria e Crítica Literárias.

Orientador: Fabio Akcelrud Durão

Campinas
2011

BANCA EXAMINADORA:

Fabio Akcelrud Durão



Lucianno Ferreira Gatti



Fábio Rigatto de Souza Andrade



Jeanne Marie Gagnebin de Bons

Marcos Antonio Siscar

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Fabio Durão, por incontáveis conversas e fragmentos, pelo grande apoio e por uma contribuição à minha formação intelectual que em muito ultrapassou as sessões de orientação.

À Patrícia, pela companhia, pelo apoio, por tudo o que não pode ser dito aqui.

À minha família (pai, mãe, irmã, avós, tios e tias), pela ajuda irrestrita, e também por entender minha ausência.

À Ana Vicentini, por ter tornado isso possível, dos primeiros passos à amizade continuada, passando por uma casa de campo frustrada.

Aos professores Márcio Seligmann e Jeanne Marie Gagnebin, pela leitura atenta e as contribuições preciosas durante a qualificação.

À FAPESP, pelo financiamento que possibilitou a realização dessa dissertação.

RESUMO

Este trabalho consiste em uma leitura de *Fim de Partida*, de Samuel Beckett, construída a partir da hipótese de que esta peça, com o que pode ser definido como uma recusa sistemática a tudo o que lhe venha de fora, é capaz de integrar à sua própria estrutura formal os impasses gerados pelas tentativas de interpretá-la, em um movimento que paradoxalmente fortalece cada vez mais sua lógica interna à medida que a interpretação é negada. Ao longo de três capítulos, busca-se investigar as diferentes ramificações dessa ideia como forma de esboçar a posição-limite na qual a peça se encontra: no primeiro capítulo, a hipótese em questão é desenvolvida a partir da leitura de alguns objetos de *Fim de Partida*, e a partir disso se argumenta que os personagens se aproximam mais de seus objetos fraturados e ausentes do que de pessoas; no segundo, a condição desses personagens é desenvolvida no sentido de um confronto entre duas formas de temporalidade, a progressão e a circularidade, submetidas ao mesmo princípio de escassez que atravessa outros níveis da peça; no terceiro capítulo, a hipótese central é a de que em *Endgame* são colocados em questão diversos procedimentos do humor de forma altamente destrutiva, e a significação retroativa que seus destroços passam a ter adquirido nesse processo podem ser extrapolados de modo a produzir um pequeno vislumbre, de dentro da própria peça, tanto de seu estatuto de obra de arte, quanto de sua relação complexa com a tradição.

ABSTRACT

This work consists in a reading of Samuel Beckett's *Endgame* built upon the hypothesis that the play, through what can be defined as a deliberate exclusion of everything external to it, is capable of integrating the resulting deadlocks from the attempts of its interpretation to its own formal structure, in a paradoxical movement that strengthens the play's internal logic through the denial of interpretation. Throughout three chapters, this work aims to explore different ramifications of that idea in order to outline the boundary represented by the play: in the first chapter, the interpretative hypothesis is developed upon a reading of the objects of *Endgame*, culminating in the idea that its characters are closer to the absent and fractured objects that they demand than to proper persons; in the second chapter, their condition is developed in the sense of a confrontation between two forms of temporality, progression and circularity, which are submitted to the same principle of scarcity that penetrates other levels of the play; in the third chapter, the central hypothesis is that *Endgame* puts into question some procedures of humor in a highly destructive manner, and that the retroactive meaning acquired by the resulting ruins of this process may be extrapolated into a glimpse, from within the play itself, both of its status as a work of art and of its complex relationship with tradition.

SUMÁRIO

Agradecimentos	5
Resumo	6
Abstract	6
Introdução	8
Capítulo 1 – Alegoria da ruína e ruína da alegoria	14
1.	14
2.	18
3.	27
4.	38
5.	43
6.	47
Capítulo 2 – Vítimas de um tempo esgotado	54
1.	54
2.	59
3.	66
4.	71
5.	73
Capítulo 3 – Destroços do humor em <i>Endgame</i>	77
1.	77
2.	79
3.	82
4.	85
Considerações finais	93
Referências bibliográficas	96

INTRODUÇÃO

É sabido que, inicialmente, Samuel Beckett não ficou muito satisfeito com sua própria tradução de *Fin de Partie* para o inglês. James Knowlson (1996, p.393-394), na consagrada biografia *Damned to Fame: The Life of Samuel Beckett*, relata que o autor considerava a peça em questão como impossível de ser traduzida; porém, tal avaliação não impediu que *Endgame* fosse produzida, ainda que, de acordo com Beckett, com perdas irreparáveis. Hugh Kenner aponta, em “Life in the Box”, texto escrito não muito depois da publicação dessa segunda versão, que episódios como o do garoto avistado do lado de fora do abrigo surgem, no texto em inglês, de forma “inexplicavelmente rudimentar”, passando então à citação da peça em francês nesse caso isolado. Para fazer uso de apenas mais um exemplo, havia também, em *Fin de Partie*, uma pequena canção, proferida por Clov, que simplesmente nunca encontrou espaço em *Endgame*. Levando perdas como essas em consideração, seria possível argumentar em favor da rejeição da tradução, pelo fato de esta ser uma variante inferior, menor ou incompleta.

Ou melhor, poderia ser esse o caso com outros autores, mas não com Samuel Beckett e seu sistema próprio de regras. Em 1967 – dez anos após a estréia de *Fin de Partie* –, Beckett foi convidado a dirigir uma montagem de uma de suas peças em Berlim, e dentre elas escolheu *Endspiel*. Antes de iniciar o trabalho com os atores, o autor consultou a tradução alemã e ficou insatisfeito com certas soluções, passando então a uma revisão meticulosa do texto. Surpreendentemente, tratou-se menos de um processo de reescrita em busca de maior complexidade do que de subtração e simplificação: além dos cortes relativos ao garoto avistado e à canção de Clov, outras cenas foram excluídas – como o momento em que Clov inspeciona a platéia com a luneta –, bem como objetos de cena e alguns trechos de diálogos.¹ O resultado, conforme notado pelo editor Stanley Gontarski, é que *Endspiel* tornava-se dessa forma mais próxima de *Endgame* do que de *Fin de Partie*. Posteriormente, Beckett foi mais uma vez convidado a dirigir uma de suas peças – dessa vez em Londres –, novamente escolhendo *Endgame*, e, ao trabalhar com o texto em inglês, incorporou a este os cortes e alterações da versão alemã, adicionando-lhes mais alguns.

¹ Tanto a história das duas montagens quanto as alterações no texto da peça podem ser encontradas de forma detalhada em *The Theatrical Notebooks of Samuel Beckett, vol. 2: Endgame* (1992), editado por Stanley Gontarski.

Tendo em vista esses capítulos subseqüentes da história de *Endgame*, a idéia inicial da rejeição da tradução para o inglês como sendo uma variante incompleta é totalmente invertida: visto *a posteriori*, o desenvolvimento das versões da peça é desvelado como sendo marcado pela concisão crescente – ou, se levarmos em conta as especificidades do texto, pela acentuação da escassez que atravessa todos os seus níveis –, o que vai ao encontro da estética beckettiana geral.² Contudo, não podemos com isso deixar de lado a insatisfação inicial do autor com os resultados de sua tradução de *Endgame*, o que gera um impasse cuja contradição é característica de Beckett: de um lado, os cortes sucessivos constituem-se em perdas irreparáveis, possibilidades inicialmente acenadas que não se realizam; de outro, esses mesmos cortes são continuamente buscados, e a série de ausências intensifica tanto a força das imagens isoladas quanto do conjunto.

O primeiro caso dessa dialética se encontra já no título: *fin de partie* pode fazer referência a uma variedade de jogos, ao passo que *endgame* é um termo específico do xadrez, designando a fase do jogo em que restam poucas peças e o xeque-mate é iminente. Na passagem de uma língua a outra, as possibilidades de analogia acabam por ser limitadas, reduzindo-se a uma única, mas essa mesma perda resulta em ganho interpretativo. Reduzidos ao xadrez, podemos com mais segurança, juntamente com Hugh Kenner, ver os personagens como peças específicas – Kenner encara Hamm como um rei, Clov como um cavalo, e Nagg e Nell como dois peões –, e reconstruir um jogo fictício. Nagg e Nell poderiam ser os peões de um gambito do rei, peças dadas como um sacrifício estratégico – e, sendo o sacrifício recusado, eles permanecem em cena, em grande medida inúteis –, enquanto Clov seria um cavalo circulando em torno do rei entrincheirado como que a protegê-lo de ameaças constantes – e, para nós, invisíveis. A analogia, é claro, acaba por mostrar-se limitada, o que não impede que Kenner dela retire elementos produtivos para sua leitura.

A intenção desta introdução ao trazer o exemplo em questão, contudo, não é a de desenvolver as relações entre *Endgame* e uma partida de xadrez, mas a de demonstrar a dinâmica de aproximação e recusa do texto às tentativas de interpretação. Se as analogias com o xadrez serão pontualmente retomadas no desenvolvimento do texto, elas surgirão inseridas no contexto da hipótese que norteia a dissertação: a de que em

² É a partir dessa hipótese que se constrói o argumento de Stanley Gontarski (1985) em “The Intent of Undoing in Samuel Beckett’s Art”.

Endgame é posto em cena um jogo³, mas que ele não corresponde diretamente ao xadrez. Ao contrário, a hipótese desse trabalho se equilibra em ausências semelhantes às aquelas produzidas pelos cortes efetuados por Beckett nas sucessivas versões da peça; tanto o oponente quanto o que está em jogo na partida são reconfigurados retroativamente pela própria existência de *Endgame*. Desse modo, a dissertação é organizada de forma a reconstruir a partida que se desenrola nos interstícios da peça: o primeiro capítulo busca delimitar as regras do jogo esquivo que Beckett põe em cena; o capítulo seguinte desenvolve essas regras, tentando demonstrar a forma como elas se voltam sobre si mesmas; e, finalmente, o capítulo final busca reconstruir, por meio da força destrutiva à qual os procedimentos humorísticos são submetidos em *Endgame*, tanto seu oponente quanto o resultado ambíguo do confronto.

A primeira das regras de *Endgame* diz respeito a suas tentativas de interpretação. Se o conjunto da obra de Beckett resiste tanto a interpretações simbólicas quanto a leituras totalizantes, a peça em questão coloca essa mesma resistência em cena, tanto nos diálogos entre Hamm e Clov quanto na própria disposição dos objetos. Através de um diálogo com a crítica, duas tendências de leitura puderam ser percebidas: de um lado, há as tentativas de interpretação simbólica, de produtividade variada, dentre as quais a mais explorada diz respeito à metateatralidade de *Endgame*, cujo maior índice sem dúvida é Hamm, um canastrão que se considera herói trágico; de outro, há a descrição meticulosa da estrutura da peça, cuja produtividade é simultaneamente grande – pois seus padrões de repetição e alternância acabam por demonstrar graus inauditos de sutileza – e limitada – pois as tentativas de leitura que se seguem às descrições criam contradições com a riqueza de detalhes percebida. Em uma tentativa de junção dessas duas vias, a hipótese desenvolvida aqui é a de que a interpretação é simultaneamente falha de antemão – pois a peça é construída de forma a resistir a qualquer leitura que tente apreendê-la – e necessária – pois esse mesmo processo de fracasso é incorporado a ela, aprofundando ainda mais suas fissuras.

Ao ser proposta essa hipótese, o texto é desenvolvido no sentido das relações de *Endgame* com a interpretação alegórica, a partir da preponderância dos objetos em cena. Para tanto, faço uso principalmente desse conceito tal como recuperado e desenvolvido por Walter Benjamin (2004) na *Origem do drama trágico alemão*: partindo da relação

³ Nesse sentido, o subtítulo da peça é significativo: se *Esperando Godot* era “uma tragicomédia em dois atos”, *Endgame* é “uma peça em um ato”; ou, em inglês, “a play in one act”, uma peça em um ato, mas também um jogo em um ato.

entre alegoria e ruína proposta pelo autor, verifica-se que na peça de Beckett existe simultaneamente a alegoria da ruína e a ruína da alegoria. Se na alegoria barroca a ruína constitui-se como imagem máxima do reino dos objetos, que são insignificantes a ponto de poderem ser re-significados de forma totalmente arbitrária, em *Endgame* a ruína é constitutiva da própria cena, não podendo ser esvaziada de sentido da mesma maneira. Porém, ainda de acordo com Benjamin, o alegorista é capaz, no último instante, de um gesto de infidelidade, em uma tentativa de salvação desses mesmos objetos, ao passo que a peça de Beckett é fiel somente a si mesma, o que resulta em uma mutilação do impulso alegórico. Mesmo nos momentos em que elementos no palco parecem adquirir esse status, os caminhos da peça acabam por levar somente a ela mesma, e não a qualquer possibilidade de salvação.

Após a passagem pelos objetos, parto para a verificação das relações entre estes e os personagens, que por sua vez se mostra subvertida: Hamm, Clov, Nagg e Nell pedem constantemente a presença de objetos que estão em falta, mas o que nisso salta aos olhos é menos a singularidade da demanda por cada objeto do que a recorrência da estrutura de negação, que desse modo passa a ser encarada pelo viés da compulsão à repetição freudiana. Afastando-se do aprofundamento dos personagens, a ênfase nesses padrões de repetição em detrimento dos conteúdos dos enunciados acaba por aproximá-los mais de instrumentos musicais do que de pessoas, fazendo com que a artificialidade da representação seja a força dominante da peça. O resultado dessa estrutura é a perda quase total da subjetividade na peça, que assim se aproxima indiretamente da alegoria; porém, a investigação das relações entre *Endgame* e a pintura dá a ver a permanência de uma ambivalência irreduzível na relação entre Hamm e Clov que impede a anulação absoluta da subjetividade, minando mais uma vez as possibilidades de sua interpretação.

O capítulo seguinte, por sua vez, é construído em torno da expansão de algumas ideias esboçadas no capítulo anterior como forma de aprofundar a relação da ambivalência entre Hamm e Clov com seu caráter de objetos esvaziados de subjetividade. Por meio da redução dessa subjetividade dos personagens a um mínimo, a ambivalência subsiste praticamente como o único sustentáculo do conflito entre eles. Contudo, ela não pode ser utilizada como forma de explicação da peça, pois sua natureza se mostra indecifrável: ao ser tomada como tema de um pequeno diálogo entre Hamm e Clov, ela é submetida aos mesmos procedimentos de repetição e alternância que culminam no esvaziamento de conteúdo, mais uma vez recusando qualquer tentativa de interpretação. Tornada um padrão sobreposto a outros, a ambivalência entre

Hamm e Clov, melhor sintetizada na impotência deste último em partir tal como é congelada no *tableau* que encerra a peça, desse modo transforma-se de motivação psicológica em componente estrutural. É dessa perspectiva que se introduz a hipótese desenvolvida no segundo capítulo: a de que a relação entre Hamm e Clov pode ser concebida como um conflito de posições a respeito de duas formas de temporalidade, a saber, a circularidade e a progressão. Marcas dessas duas formas estão espalhadas por todos os níveis de *Endgame*, e a relação entre elas não é desprovida de tensão: se a tendência inicial seria simplesmente estabelecer uma equivalência, de um lado, entre Hamm e a circularidade – por sua hesitação em acabar e sua tendência à repetição, marcada já em seu monólogo de abertura – e, de outro, entre Clov e a progressão – por sua insatisfação absoluta com a situação na qual se encontra, manifestada em seu desejo incessante de partir –, fazê-lo incorreria tanto no deslize de torná-los alegorias quase que cristalinas, quanto em ignorar o fato de que ambos se encontram vítimas da oscilação da própria estrutura da peça entre essas duas temporalidades, ao invés de serem seu ponto de origem.

Mais do que isso, o que se pode observar em *Endgame* é que o princípio de escassez e esgotamento que contamina tanto objetos quanto personagens se aplica também às noções de circularidade e de progressão: no primeiro caso, não se trata da recorrência ininterrupta de início, meio e um fim que novamente leva ao início, mas do congelamento de uma fração desse ciclo, que é por sua vez repetido até que dele resulte apenas uma mistura entre automatismo e crueldade; no segundo, cujo indício de existência principal é a morte de Nell, talvez o único acontecimento real de toda a peça, não se trata de uma possibilidade de progresso marcada por qualquer forma de esperança, mas pelo avanço incontornável em direção a um fim absoluto. Mas, mais do que isso, da perspectiva metarreferencial que é traço inegável da composição formal de *Endgame*, esses dois destinos são efetivamente cumpridos a cada performance, o que demonstra a incapacidade de Hamm e de Clov de escaparem da dominação à qual estão submetidos.

No capítulo final, introduz-se a ideia de que a relação de *Endgame* com a tradição pode ser inicialmente apreendida por meio do que Adorno (1985, p.67) define como sendo sua paródia das leis dramáticas aristotélicas: de acordo com ele, nela “as três unidades aristotélicas são mantidas, mas o drama em si desaparece”; trata-se, afinal, de uma peça cuja ação oscila entre a incerteza e a inexistência, mas que ainda assim está de acordo com as unidades aristotélicas. Nesse sentido, Jan Kott (2003), em sua leitura

de *King Lear*, usa a obra de Beckett como contraponto, com especial menção a *Endgame*, nela notando a passagem do trágico ao grotesco, o que resulta em uma perda da catarse e na ridicularização do absoluto. Do lado dos personagens temos a figura de Hamm, pretensamente dotada de grandeza trágica, ainda que personificada na figura de um canastrão – de acordo com Harold Bloom (1995), o personagem traz em si elementos dos principais protagonistas de Shakespeare. Hamm só é possível como protagonista pelo fato de a tradição dramática ser recheada de reis e nobres enredados em tramas de desfecho trágico, o que se refrata na profunda teatralidade de seu “herói”, sendo esta metarreferencialidade um dos elementos fundamentais da peça.

A hipótese central desse último capítulo passa a ser, então, a de que em *Endgame* são colocados em questão diversos procedimentos do humor de forma altamente destrutiva, e a significação retroativa que seus destroços passam a ter adquirido nesse processo podem ser extrapolados de modo a produzir um pequeno vislumbre, de dentro da própria peça, tanto de seu estatuto de obra de arte, quanto de sua relação complexa com a tradição. O sustentáculo teórico principal passa então a ser a teoria freudiana do *Witz*, em uma investigação do modo como *Endgame* se relaciona a cada uma das categorias postuladas por Freud: o esvaziamento quase absoluto dos personagens impossibilita a descarga de riso proporcionada pelo *Witz* propriamente dito, revertendo-se em uma espécie de espasmo; a relação de superioridade estabelecida no cômico se encontra paradoxalmente subvertida na relação da peça com a tradição, que, por meio da paródia, surge em cena com a máxima força; por fim, o distanciamento que caracteriza a concepção freudiana do humor se encontra totalmente desvirtuado, simultaneamente servindo como forma de neutralização das reações dos personagens – e mesmo da platéia – e como proteção última da peça contra a própria realidade, materializando-se como a quarta parede que separa a ação dos espectadores. O resultado desse processo tem como horizonte a redução de todos os elementos de *Endgame*, como afirma Adorno (1985), a “lixo cultural”, sendo o humor incapaz de fazer frente à desolação de um mundo em ruínas.

CAPÍTULO 1

Alegoria da ruína e ruína da alegoria

1.

Já é famosa a definição dada por Vivian Mercier de *Waiting for Godot*, amplamente citada a despeito da ambivalência que encerra: segundo ele, na peça “nada acontece, duas vezes”. Ao contrário do que se poderia supor a princípio, não se trata de mais uma dentre as muitas opiniões depreciativas contidas nas resenhas publicadas à época de sua estréia nos palcos⁴, mas da constatação de uma contradição fundamental congelada em *bon mot*. O argumento no qual ela se insere é o seguinte:

[Beckett, em *Waiting for Godot*,] realizou uma impossibilidade teórica – uma peça na qual nada acontece, e que ainda assim mantém a platéia colada nas poltronas. E mais, já que o segundo ato é uma reprise sutilmente diferente do primeiro, ele escreveu uma peça na qual nada acontece, duas vezes.

(MERCIER, 1978, p.xii)

Há muitas formas de se abordar essa impossibilidade inexplicavelmente realizada, com graus variados de sucesso. Poderíamos, contra Mercier, argumentar que a peça está repleta de acontecimentos, do problema com as botas de Estragon à sua tentativa comicamente frustrada de suicídio, passando pelo monólogo de Lucky, a cegueira adquirida por Pozzo, ou a canção de Vladimir sobre o cachorro enterrado em um túmulo com os dizeres de sua própria história, descrita até o ponto em que é citado novamente o texto do túmulo, o que em teoria gera uma repetição infinita⁵; mas isso seria fingir que a contradição percebida pelo crítico não existe. Ou poderíamos apelar para a forte identificação entre a platéia e os dois vagabundos, e afirmarmos que na situação deles se encontra cristalizada em imagem poética a constante espera que caracteriza nossa própria condição – é o que fizeram, por exemplo, os presidiários de San Quentin⁶ –, e

⁴ Uma impressão geral da recepção inicial da peça pode ser encontrada tanto na biografia de Beckett escrita por James Knowlson (1996, p.351-376) quanto no capítulo final do livro de Fletcher e Spurling (1978, p.128-154) sobre o teatro de Beckett.

⁵ Retornarei a esse tipo de representação *en abîme* quando eu me detiver sobre o caso do quadro virado para a parede de *Endgame*. Por ora, basta dizer que a emblemática medieval, cujo funcionamento era quase que exclusivamente alegórico, fazia farto uso dessa técnica, e que a reincidência desse recurso – adulterado em princípio e propósito, é claro – na obra de Beckett é já um primeiro indício da relação entre a peça e a interpretação alegórica que pretendo investigar.

⁶ A montagem da peça no presídio de San Quentin é descrita por Knowlson (1996, p.540-545) e Esslin (1968, p.15-24), entre muitos outros. Vale notar que, ainda que Beckett tenha autorizado e apoiado a montagem, que tinha esse como um de seus eixos temáticos, isso não resultou em seu endosso de tal leitura.

que seu tédio é o nosso tédio, mas fazê-lo resultaria em impregnar a peça de um sentido que lhe é totalmente externo; dito de outra forma, seria o mesmo que dizer que esse nada que acontece não é realmente nada, mas *algo* que reside escondido sob essa camada de nada aparente. Poderíamos ainda afirmar que os procedimentos cômicos aliviam a aridez do texto e as repetições de diálogos, ou melhor, que as risadas ajudariam a passar o tempo, tornando suportável a experiência quase intolerável da espera por algo que não vem; contudo, fazê-lo resultaria em ignorar a força dos silêncios, ou em acentuar exageradamente um lado da peça em detrimento de outros, ou mesmo em ignorar a interrelação complexa dos lados desse curioso poliedro – pois em muitos casos o humor decorre da própria repetição, e em outros, como na tentativa de suicídio de Vladimir, ele é indissociável de seu lado mais sombrio.

Interrompo nesse ponto arbitrário a lista de possíveis argumentos, pois as possibilidades seriam inúmeras, e dificilmente esgotáveis aqui, para tentar ver a questão contida na caracterização epigramática feita por Vivian Mercier de *Waiting for Godot* por um prisma levemente diferente. Não é minha intenção com isso refutar ou resolver a contradição percebida, mas desenvolvê-la, ao invés de escamoteá-la pela via do preenchimento de sentido. A hipótese relativamente simples que avanço aqui é a de que a frase “nada acontece, duas vezes” é simultaneamente verdadeira – no conjunto de acontecimentos – e falsa – em cada elemento da ação: em suma, que os acontecimentos da peça só podem ser encarados como nada de um ponto de vista relacional. Não se trata do estabelecimento de relações entre quaisquer acontecimentos, mas unicamente da relação estabelecida entre qualquer ação da peça e a única ação ausente que lhe é realmente relevante, a chegada de Godot. Qualquer um dos acontecimentos acima elencados – e todos os omitidos, também – são igualados a nada quando filtrados pela expectativa sobre a chegada de Godot, tanto por parte dos personagens quanto da platéia – se é que se é possível imaginar um espectador que ainda não saiba, ao contrário de Vladimir e de Estragon, que Godot simplesmente não vem.⁷ Ou seja, as ações da peça não correspondem em si a esse nada, mas sua relação com a ausência de Godot, anunciada já no título, cria um *efeito* de nada acontecendo.⁸ Tomemos, a título de

⁷ Knowlson (1996, p.506) descreve um episódio na vida de Beckett que ilustra a popularidade da peça, sem dúvida sua obra mais conhecida: anos depois de receber o Nobel, o escritor recebeu uma carta de um certo sr. Georges Godot, que vivia em Paris, que apresentava um pedido de desculpas por ter alongado tanto a espera por ele.

⁸ Uma justificativa sobre o motivo de colocar essa questão do “nada acontece” como cerne de uma hipótese interpretativa da peça decorre da famosa fala auto-referencial de Vladimir: “Nada acontece, ninguém vem, ninguém vai, é terrível”. Em *Endgame*, como veremos mais tarde, encontraremos a

exemplo, o momento da primeira passagem de Pozzo e de Lucky pela árvore onde Didi e Gogo esperam, e a subsequente discussão sobre se o estranho com seu escravo seria o tal Godot pelo qual ambos esperavam: nesse ponto, a tensão entre o acontecimento efetivo e o acontecimento antecipado se torna palpável, apenas para se desfazer na confusão com o nome de Pozzo:

ESTRAGON: (*em voz baixa*) É ele?
VLADIMIR: Quem?
ESTRAGON: O...
VLADIMIR: Godot?
ESTRAGON: Isso.
POZZO: Apresento-me: Pozzo.
VLADIMIR: De jeito nenhum.
ESTRAGON: Ele disse Godot.
VLADIMIR: De jeito nenhum.
ESTRAGON: (*a Pozzo, tímido*) Cavalheiro, o senhor não seria por acaso Godot?
POZZO: (*voz aterrorizante*) Eu sou Pozzo! (*Silêncio*) O nome não lhes diz nada?
Vladimir e Estragon entreolham-se, em dúvida.
ESTRAGON: (*tentando se lembrar*) Bozzo... Bozzo...
(*Esperando Godot, 2005, p.46-57*)

A hipótese proposta guarda a vantagem de ser construída apenas através de elementos da própria peça, e seu desenvolvimento provavelmente seria produtivo ao iluminar diversos elementos estruturais de *Esperando Godot*. Fazendo uso apenas desses elementos, busco me esquivar de preencher a figura de Godot de sentido – o que não pode ser dito de muitas de suas leituras⁹ –, e ele continua funcionando como uma instância vazia que remete a um acontecimento supostamente pleno, porque ausente, que esvazia retroativamente¹⁰ o sentido dos demais elementos ao não ser realizado ao final. Por outro lado, essa mesma hipótese acaba, em última instância, por não passar de uma descrição mais ou menos elaborada dos elementos que compõem a peça, contida no que é interno sem apontar para mais nada; minha hipótese, então, caso desenvolvida,

resistência à significação, um dos pontos-chave da leitura que desenvolvo, incorporada ao material dramático, chegando a ser declarada por Hamm e Clov.

⁹ Igualar Godot a Deus (*God*) ou a alguma outra imagem de sentido pleno não é algo incomum. Mesmo determinadas leituras de cunho existencialista – como é o caso da feita por Martin Esslin (1968) em seu influente *O Teatro do Absurdo* – não escapam dessa perspectiva, ao preencherem de sentido não a figura de Godot, mas a situação de espera, com o absurdo da existência.

¹⁰ Uso o termo aqui tendo em mente principalmente suas inflexões freudianas, isto é, no sentido de *Nachträglichkeit*, da instauração de uma temporalidade que não é linear, mas que funciona através da impressão de uma significação retroativa em eventos anteriores a partir de acontecimentos posteriores. Um bom lugar para que se observe esse conceito operando em ato é o caso do Homem dos Lobos (FREUD, 1988 [1917], vol. XVII).

talvez resultasse em uma boa descrição, ou mesmo em uma boa explicação, mas não necessariamente em uma boa leitura.

Ora, a mera leitura da edição brasileira de *Godot* é suficiente para que constatemos ao menos essas duas posturas relativas à peça. Como apêndice (2005, p.199-217) à tradução do texto, encontramos um apanhado de textos curtos e excertos de críticos importantes, e, excetuando-se os comentários sobre o impacto e a importância de *Godot* – como em Ruby Cohn e Roger Blin – podemos observar nestes as seguintes tendências: de um lado, há os que elaboram sobre a complexidade da estrutura da peça – melhor exemplificados pela percepção aguda de John Fletcher – e evitam declarar algo que a peça simbolizaria; e, de outro, os que nela vêem algo semelhante a uma parábola – a expressão é de Günther Anders (p.213 do apêndice) – e fazem uso dos elementos estruturais como forma de melhor apreender a temática dessa parábola. Sem que adentremos no conteúdo de cada uma dessas parábolas, delineia-se que algo na peça faz um apelo a esse tipo de interpretação. Trata-se, contudo de um apelo ambíguo, de uma força de atração e repulsão simultâneas, pois nenhuma dessas temáticas apreendidas é capaz de dar conta da totalidade dos elementos da peça – uma leitura existencialista, como a de Esslin, passa ao largo de toda a dimensão do humor e da metareferencialidade, e o mesmo poderia ser dito de outras perspectivas –, e nem daquilo que resiste a ser tomado dessa forma, como é o caso do próprio *Godot* ausente.

Se passarmos finalmente a *Endgame*, podemos constatar um fenômeno semelhante na crítica, mas atravessado por uma problemática diversa. Nessa peça posterior, o peso recai muito menos na decifração de uma suposta parábola oculta do que na caracterização meticulosa de sua complexidade estrutural¹¹, o que gera uma contradição digna de nota: *Endgame* é reconhecida como uma das maiores realizações teatrais de Beckett – posição geralmente compartilhada tanto com *Waiting for Godot* quanto com *Krapp's Last Tape*¹² –, mas é também a peça menos comentada dentre as três; mesmo em livros dedicados exclusivamente ao estudo do teatro de Beckett, o comentário sobre ela dificilmente vai além da constatação de seu triunfo artístico e da

¹¹ A título de exemplo, temos os livros de Hugh Kenner (1973 e 1996), John Fletcher (1978) e Ruby Cohn (1973).

¹² É esse o juízo de críticos do porte de Kenner (1996, p.127), Fletcher (1978, p.71) e Harold Bloom (1995, p.478). Além disso, o próprio Beckett tinha *Endgame* em alta estima, tratando a peça, nas palavras de Fábio de Souza Andrade (2001, p.13) como “o filho dileto”.

descrição de sua estrutura, a partir de ângulos variados.¹³ Dificilmente tal atitude poderia ser atribuída à reverência, já que esse tipo de relação se dá de forma inversa, e o sucesso descomunal de *Godot* construído ao longo dos anos não é capaz de justificar integralmente a discrepância de interpretações. Minha hipótese inicial para lidar com essa contradição é a de que existe algo em *Endgame* que mina as possibilidades interpretativas, algo nela própria que resiste a ser lido, e que essa é uma de suas características fundamentais.

Antes de passar à investigação dessa hipótese, vale notar que tentei fazer aqui o uso de um procedimento que é estranho à obra de Beckett: uso um texto para chegar a outro, já que é meu intuito interpretar *Endgame*, e não *Godot*. Porém, mais do que isso, o que digo sobre *Godot* pode ser transposto, com as devidas alterações, a *Endgame*; ou seja, falo de uma peça para, na verdade, falar de outra. Que o comentário sobre essa primeira peça seja breve e esquemático, nesse método, não é necessariamente problemático, pois se trata do texto de superfície, que, com suas imprecisões, aponta para um outro, inicialmente oculto e desenvolvido daqui em diante. Muitas das afirmações que aqui soam vagas – ou, na melhor das hipóteses, enigmáticas – serão desdobradas no decorrer do capítulo, e algumas escolhas talvez fiquem um pouco mais claras. Trata-se, em suma, de uma ilustração daquilo que é a característica fundamental da alegoria, a construção de um texto que se apóia sobre outro, cuja existência é assumida a partir das pistas deixadas na superfície.¹⁴ Porém, se afirmo desde já que esse é um procedimento estranho à obra de Beckett, a leitura que começo a esboçar aponta para uma relação problemática, marcada pela resistência da peça a tudo o que lhe é externo.

2.

O cenário da versão final de *Endgame* é extremamente sintético: duas janelas altas, ao fundo do palco, uma porta à esquerda (para a cozinha de Clov), Hamm sentado em sua cadeira, ao centro, e as duas latas de lixo a sua direita, cujos ocupantes são seus pais. O

¹³ Há, é claro, exceções a essa regra, que serão discutidas pormenorizadamente no decorrer desse trabalho. É meu intuito aqui apenas apontar essa questão em linhas gerais, como forma de introduzir a resistência de *Endgame* à interpretação a partir de um diálogo com a crítica.

¹⁴ Hansen (1987, p.12 e segs) coloca a relação entre esses dois textos como sendo o cerne da alegoria em sentido clássico.

número de adereços de cena é também limitado ao mínimo, com uma escada móvel ao fundo, para que Clov possa alcançar as janelas, uma luneta, para que possa observar através daquelas – ou da quarta parede –, um quadro voltado para a parede – depois descartado em prol de um relógio –, e um cachorro de brinquedo, uma das poucas diversões de Hamm. Mas nem sempre foi assim: nas versões anteriores da peça¹⁵, o cenário era já único, algo constante na dramaturgia de Beckett, mas a ação era dividida em dois atos¹⁶, ao invés de um só; havia mais objetos em cena, como uma Bíblia, um tambor e a seringa utilizada para administrar o remédio de Hamm, mas havia menos personagens, já que Nagg e Nell surgem posteriormente. Clov (nessa época chamado F, ou Factótum) apareceria em determinado momento, nessas versões anteriores, vestido de mulher, a pedido de Hamm (ou X), e a relação entre ambos era, para usar uma expressão do próprio autor, menos “afiada”; se a versão final é marcada por uma ambivalência nessa relação, nos esboços anteriores haveria algo como uma alternância de sentimentos, e as revisões subsequentes da peça tenderam – conforme observado por Stanley Gontarski (1992, p.xviii) – para a intensificação dessa ambivalência.

A edição dos *Theatrical Notebooks of Samuel Beckett de Endgame* é particularmente clara nesse último sentido: trata-se de uma reprodução dos cadernos das duas montagens dirigidas por Beckett, uma em Berlim, em 1967, e a outra em Londres, em 1980, bem como de uma edição da peça com as últimas alterações feitas pelo autor. Conforme indicado na introdução de James Knowlson (1992, p.x), não se trata do texto *definitivo*, o que suplantaria as outras versões de *Endgame*, apagando o lastro histórico de suas performances anteriores, mas de algo mais próximo de uma variante tardia. Ao contrário do que se poderia imaginar a princípio, há mais elementos retirados do que adicionados, estando as pouquíssimas adições ao texto centradas nas rubricas, primariamente especificações de posicionamento dos atores como forma de acentuar o senso de simetria do conjunto.¹⁷ Já as alterações foram marcadas pelo editor através do

¹⁵ A história do desenvolvimento da peça é abordada detalhadamente por Fabio de Souza Andrade (2001, p.79-110), e também pelo biógrafo James Knowlson (1996, p.377-399), sendo as informações aqui elencadas retiradas principalmente desses dois autores.

¹⁶ Em uma carta ao diretor Alan Schneider, Beckett se referia ao esboço de *Endgame* como sendo uma “girafa de três patas”, e estava indeciso sobre colocar-lhe mais uma pata ou amputar uma das três; sua decisão por reduzir a peça a um ato dá a entender que optou pela amputação, já que não encontrara nenhuma motivação estrutural para a existência de dois atos. (Cf. ANDRADE, 2001, p.79)

¹⁷ É claro, essa surpresa inicial acaba por se mostrar infundada se nos lembrarmos de uma comparação entre Joyce e Beckett feita por este último: “Percebi que Joyce tinha ido o mais longe possível na direção de saber mais, de estar em controle de seu próprio material. Ele estava sempre adicionando coisas a esse material; só é preciso que se veja suas provas de impressão para que se perceba isso. E eu entendi que o meu caminho era em direção ao empobrecimento, à falta de conhecimento e ao ato de retirar, de subtrair

uso de chaves, e a maioria delas parte do princípio de intensificação da ambivalência entre Hamm e Clov acima referido. Essa intensificação se dá de forma bastante simples, o que vai ao encontro do comentário de Fletcher (2000, p.103) sobre *Endgame* como sendo composta por elementos em si relativamente claros que resultam em um conjunto enigmático por meio de sua acumulação. Como exemplo dessa simplicidade, cito um detalhe na cena entre Hamm e Clov envolvendo o cachorro de brinquedo¹⁸: na versão anterior, o texto da rubrica indica que Clov “entrega” (*hands*) o cachorro a Hamm (*Endgame*, Faber, p.103)¹⁹, ao passo que na versão tardia Clov o “joga” (*throws*). A ação é essencialmente a mesma – Hamm dá uma ordem e Clov a cumpre –, mas o segundo gesto é modulado por uma agressividade ausente no primeiro, tornando a tensão entre os protagonistas sutilmente mais palpável.

Temos, então, pouquíssimos objetos postos em um cenário extremamente econômico – as primeiras palavras do texto da peça são a rubrica “*Bare interior*” –, regidos por um princípio de subtração de elementos rumo à máxima concisão. Supor que esses poucos objetos que restaram tiveram esse destino por algum motivo é uma decorrência lógica natural. Não que só possamos assumir sua importância por sabermos que existiam outros que foram descartados, pois sua mera presença no palco já lhes garante singularidade e importância; esse pequeno vislumbre do processo composicional não vem exatamente nesse sentido, mas como forma de ilustrar algo de calculado na escassez posta em cena. Dos objetos que elenquei acima, temos ao menos um – o quadro virado para a parede – que não tem papel algum no desenvolvimento da ação. Não causa surpresa, portanto, que seja pouco notado pela crítica, e quando ele o é, a reação ajuda a assinalar algo de problemático no processo interpretativo de *Endgame*.²⁰ O raciocínio no qual a referência ao quadro está inserido merece ser citado na íntegra:

ao invés de adicionar.” (citado por KNOWLSON, 1996, p.352-353) Mesmo nas revisões feitas pelos dois autores de suas próprias obras essa comparação se mostra acertada.

¹⁸ Passarei a uma leitura detida dessa cena mais adiante no trabalho, e por isso cito nesse momento somente a alteração pertinente aqui.

¹⁹ Faço uso nesse trabalho primariamente da versão da peça que consta nos *Theatrical Notebooks of Samuel Beckett, vol 2: Endgame*. Quando forem necessárias referências a versões anteriores, como é o caso aqui, estas serão retiradas de *Samuel Beckett – The Complete Dramatic Works*, da editora Faber, e anunciadas no corpo do texto ou em notas.

²⁰ Encontrei ao menos dois outros comentários sobre o quadro: Ruby Cohn (1973, p.140) aponta que o fato de ele estar voltado para a parede é um sinal de luto, ao passo que Michael Worton (2007, p.78-79) o relaciona aos comentários de Beckett sobre a pintura, concluindo que Hamm recusa a verdade contida naquela pintura, e por isso vira o quadro para a parede; essas duas perspectivas serão retomadas mais adiante.

E dentro [do abrigo], acabaram-se os calmantes de Hamm – possibilidade de evasão da realidade, uma realidade que exala odor de cadáver – e o quadro dependurado à parede está mostrando seu reverso como que a negar a Clov, que não é cego, a liberdade do sonho, tão liberador quanto o calmante do outro, cego além de paralítico.

(BERRETTINI, 2004, p.111)

Há aí o estabelecimento de ao menos dois níveis de equivalência. A primeira, referente à condição dos personagens, se dá pelo fim dos calmantes de Hamm e da liberdade de Clov, funcionando por meio de uma simetria estabelecida unicamente através do texto – ainda que nesta última haja embutida uma equivalência (questionável) entre liberdade e sonho. Mas a forma para se chegar a essa simetria deixa entrever um segundo nível, que ultrapassa os limites da peça para tomar dois de seus objetos – um deles presentificado somente pelos pedidos incessantes de Hamm – e imbuir-lhes de um sentido externo, o de uma liberação que é negada. Escondida atrás dessa camada de negação, decorrente da escassez, encontramos então o seu oposto, uma sobrecarga de sentido: o quadro deixa de ser o quadro para se tornar algo além dele mesmo, um veículo de liberação – talvez pela fruição estética, talvez pela imaginação –, e o mesmo se aplica ao *painkiller* de Hamm. Esse é o mesmo tipo de raciocínio que permite à autora afirmar, sobre *Godot*, que Estragon representa o corpo – por causa de seu problema com as botas –, inserindo Vladimir numa dualidade ao dizer que este representa o intelecto – por causa de seu jogo com o chapéu (BERRETTINI, 2004, p.132 e segs.). Chapéu e botas funcionam aqui como símbolos cristalinos, e Berrettini os dispõe dessa forma apoiada em um argumento que nos leva de volta ao início da questão que comecei a esboçar: se Beckett descreve meticulosamente a pantomima com o chapéu e com as botas, é porque ele tem algum motivo para fazê-lo, porque esses objetos são importantes. E, se eles são importantes, não o são em si, mas porque significam algo além deles próprios, algo de oculto, que precisa da interpretação para vir à tona.

É claro que a leitura de Berrettini consiste em uma versão extremada desse argumento, mas é justamente sua falta de sutileza que nos permite captá-lo em todo o seu alcance. Há ainda duas outras leituras relativamente difundidas que se apóiam nesse mesmo princípio, ainda que de formas mais refinadas: a primeira aborda *Endgame* como uma peça que põe em cena o drama de uma consciência que hesita em se relacionar com o mundo externo, ou que está à beira da morte – provavelmente melhor

exemplificada pelo livro de Martin Esslin sobre o teatro do absurdo²¹; por sua vez, a segunda coloca em primeiro plano a abundância de referências teatrais nas falas dos personagens – especialmente de Hamm – para afirmar que o conteúdo de *Endgame* é sua própria teatralidade – é o caso principalmente de John Fletcher (2000, p.96-113)²². Na primeira dessas leituras, a relação com o argumento acima exposto é óbvia: para que tomemos o que se apresenta no palco como a representação de uma única consciência, é necessário que encontremos algo subjacente aos personagens. Na leitura de Esslin, a dualidade entre corpo e intelecto que Berrettini aplica a *Godot* se dá entre Clov e Hamm, e a tensão entre ambos é transfigurada em um conflito interno sobre se relacionar ou não com a realidade – Clov quer partir, isto é, travar relações com o mundo, e Hamm se recusa a fazê-lo.²³ Por fim, também o cenário passa a funcionar de acordo com essa lógica, pois as duas janelas ao fundo simbolizariam um par de olhos, periodicamente abertos pela ação de Clov de subir as escadas e observar o exterior do abrigo com sua luneta.

Já a relação da segunda leitura com o argumento que resumi se dá de forma mais interessante: o conteúdo subjacente a *Endgame* é a própria materialidade de sua representação. Se a leitura anterior se mostra bastante questionável – ela simplesmente não dá conta, por exemplo, das metarreferências que ocupam um papel fundamental na peça e estão no cerne da interpretação que passo a expor –, não se pode negar que o conjunto da obra de Beckett tenha a preocupação com essa materialidade como um de seus centros de gravidade.²⁴ A primeira fala de Hamm dá o tom geral do personagem, marcado por uma espécie de auto-consciência já de início:

²¹ Um dos argumentos de Esslin (1968, p.55-68) é a referência a *Eleutheria*, uma peça inacabada de Beckett que era estruturada em torno da retirada gradativa de um homem de suas relações com o mundo. Em “Life in the box”, Hugh Kenner (1973, p.155 e segs) também ensaia uma leitura de *Endgame* semelhante à de Esslin, isto é, da peça como o drama de uma consciência, mas com ramificações diversas. Gontarski e Ackerley (2004, p.174) também citam a possibilidade de o cenário representar um crânio humano.

²² Alusões a essa interpretação também podem ser encontradas em outros autores, como Hugh Kenner (1996) e Ruby Cohn (1973).

²³ Nessa leitura, Nagg e Nell seriam menos personagens do que memórias, ou, mais especificamente, a personificação das memórias que essa consciência tem de seus pais. Não seria difícil extrapolar essas indicações em uma leitura pseudo-psicanalítica rasteira – Nagg e Nell como supereu, Hamm como isso, Clov como eu, resultando em uma leitura alegórica com uma “mitologia” atualizada. É desnecessário dizer que o papel da teoria psicanalítica neste trabalho definitivamente não vai nesse sentido.

²⁴ Hugh Kenner é brilhante ao iluminar a forma como algumas das inovações na prosa de Beckett podem ser remontadas a detalhes normalmente irrefletidos de qualquer processo composicional. Um bom exemplo disso se encontra em seu comentário sobre *How it is*, a ambiguidade temporal do texto sendo por ele interpretada da seguinte forma: “(...) pois o momento da escrita é sempre o agora, e ainda assim o autor, ao começar, já tem planejado o final, e as últimas páginas (não escritas) ocupam o ponto de vista (*How it is*) a partir do qual as primeiras são tomadas. Simples fatos práticos da autoria, dando margem a

HAMM: Me – (he yawns) – to play. (He holds the handkerchief spread out before him.) Old stancher! (He takes off his glasses, wipes his eyes, his face, the glasses, puts them on again, fold the handkerchief and puts it neatly in the breast-pocket of his dressing-gown. He clears his throat, joins the tips of his fingers.) Can there be misery – (he yawns) – loftier than mine? No doubt. Formerly. But now? (Pause.) My father? (Pause.) My mother? (Pause.) My... dog? (Pause.) Oh I am willing to believe they suffer as much as such creatures can suffer. But does that mean their sufferings equal mine? No doubt. (Pause.) No, all is a – (he yawns) – bsolute, (proudly) the bigger a man is the fuller he is. (Pause. Gloomily.) And the emptier.
(*Endgame*, 2006, p.93-94)*

Em sua primeira frase reside um duplo sentido que dá suporte tanto à visada metarreferencial quanto a aproximações entre a peça e um jogo – mais especificamente, a um jogo de xadrez²⁵, aludido no título da peça. Suas pausas são diferentes das pausas que cortam os diálogos entre Vladimir e Estragon; estas poderiam ser explicadas de muitas formas, da falta de assunto entre ambos a uma certa carga metafísica contida nos silêncios, mas não é esse o caso aqui. As pausas de Hamm estariam mais próximas às de Pozzo – e não seria essa a única aproximação possível entre os personagens –, com seus discursos grandiloquentes, ensaiados e calculados – em suma, teatrais. Já os bocejos, um segundo tipo de pausa, tem um efeito irônico que vai em sentido contrário, corroendo a pretensa grandiosidade de seu monólogo, de forma particularmente destruidora no bocejo que desfaz a palavra “absolute”. Se a fala de Hamm é supostamente calculada, ela por sua vez se insere na equação maior de *Endgame*: seus dois tipos de pausa, intencional e não-intencional, vão em direção à anulação mútua, o conjunto de sua fala tendendo a um zero de sentido, ou ao puro efeito.²⁶

um embaralhamento de temporalidades que nos permite intuir o senso de eternidade.” (KENNER, 1996, p.140)

* HAMM: Minha... (bocejos) ...vez. (pausa) De jogar. (Segura o lenço aberto à sua frente na ponta dos dedos) Trapo velho! (Tira os óculos, enxuga os olhos, o rosto, limpa os óculos, recoloca-os, dobra o lenço com cuidado e coloca-o com delicadeza no bolso do peito do roupão. Limpa a garganta, junta a ponta dos dedos) Pode haver... (boceja) ...miséria mais... mais sublime do que a minha? Sem dúvida. Naquele tempo. Mas e hoje? (pausa) Meu pai? (pausa) Minha mãe? (pausa) Meu... cão? (pausa) Ah, é claro que admito que sofram tanto quanto criaturas assim podem sofrer. Mas isso quer dizer que nosso sofrimento seja comparável? Sem dúvida. (pausa) Não, tudo é a... (boceja) ...bsoluto, (com orgulho) quanto maior o homem, mais pleno. (Pausa. Melancólico) E mais vazio. (*Fim de Partida*, 2002, p.39)

²⁵ As analogias com o jogo de xadrez são exploradas principalmente por Hugh Kenner, em um de seus textos sobre a peça (1973), mas podem ser encontradas em outros autores, como Ruby Cohn (1973).

²⁶ O início da fala de Hamm não é a única referência à materialidade do palco nesse trecho: Gontarski (1992, p.45) registra que, durante os ensaios de uma das montagens de *Endgame*, um dos atores perguntou a Beckett sobre o significado do lenço que cobre o rosto de Hamm ao início e ao final da peça. Questionado sobre se esse lenço poderia ser interpretado como sua cortina particular, a resposta do autor foi um breve silêncio seguido de um conciso “sim”, e nem mais uma palavra sobre o assunto.

A dicotomia entre o que sai da boca de Hamm e a descrição de sua performance pode ser levada ainda mais um pouco adiante. Ele é, em muitos sentidos, um ator interpretando um papel, mas isso definitivamente não quer dizer que seja eficiente em sua função, ou que seja dotado de todos os contornos trágicos que assume para si: uma das possíveis origens de seu nome – e são muitas²⁷ – se encontra no termo *ham actor*, ou seja, canastrão. Essa canastrice de Hamm é claramente demonstrada pela artificialidade de sua transição do orgulho à melancolia ao concluir seu dito simultaneamente sombrio e espirituoso sobre a relação entre a grandeza de um homem e o quanto ele é cheio – e vazio – por isso. É artificial também a disjunção entre gesto meticuloso e fala, representada no trecho pelo silêncio que atravessa seu procedimento com o lenço, e que é constante em todos os personagens, sendo uma exigência de Beckett nas montagens que dirigiu (GONTARSKI e ACKERLEY, 2004, p.142-143).

Na perspectiva de John Fletcher, Beckett opera, ao lado de autores como Ionesco e Pinter, uma “desconstrução” do teatro em suas peças – e principalmente em *Endgame* –, subvertendo preceitos dramáticos tradicionais e desnudando a artificialidade da experiência teatral. Não se pode negar em absoluto a presença dessa camada de não-sentido na peça em questão, mas ela é perigosamente planificadora se tomada de forma isolada. Assim como a leitura existencialista, que, ao impor um sentido fechado e externo ao não-sentido – chamando-o de vazio da existência, ou de absurdo –, acaba em última instância por atribuir o mesmo tema ao conjunto de peças dos autores do chamado Teatro do Absurdo, apagando divergências entre autores e mesmo entre peças de um mesmo autor²⁸, a visada de Fletcher tem sua produtividade limitada justamente no gesto de extrapolação dos limites de *Endgame*, estabelecendo uma espécie de constância temática que tem em sua base uma comunidade de obras com as mesmas preocupações. Restringindo o escopo unicamente a Beckett, o que se pode dizer é que as referências à materialidade da representação não se dão pela forma de um sentido oculto – e constante –, mas que estas se encontram sempre na superfície do texto e da cena, e por isso só podem ser lidas por meio de suas interrelações com os outros elementos da

²⁷ No conjunto de textos sobre *Endgame* há ao menos uma constante: em determinada altura do raciocínio, geralmente próxima da introdução, são feitas algumas considerações – normalmente as mesmas – sobre os nomes dos personagens – exemplos em Kenner (1996, p.121), Cohn (1973, p.141), Fletcher (2000, p.108) e Bloom (1995, p.479); nem mesmo o ensaio de Adorno (1985, p.73-74) sobre a peça, diferente dos outros em tantos níveis, escapa disso, ao tomar Hamm como uma espécie de Hamlet mutilado. E, é claro, chegará o momento do texto em que eu mesmo cumprirei essa etapa.

²⁸ Esslin reconhece esse risco na introdução de seu livro, mas isso não o impede de seguir adiante em suas leituras, baseado no fato de que se trata de uma primeira tentativa de teorização sobre os autores escolhidos.

peça. Dito de outra forma, o que defendo aqui é que o conjunto de referências à materialidade da representação não são *asides* independentes do desenvolvimento da ação, mas que cada uma dessas referências é modulada por sua relação com a totalidade de cada peça: a fala de Vladimir em *Godot* – citada acima – sobre a ausência de acontecimentos significativos tem um componente metarreferencial, mas é também atravessada pelo encontro não realizado com Godot, o que dá a ela uma coloração específica, tornando-a indissociável do conjunto; da mesma forma, o início da fala de Hamm é simultaneamente a preparação de um canastrão para seu monólogo de abertura e a constatação de que é chegada a sua vez de fazer uma jogada de utilidade duvidosa em uma partida que se aproxima do fim.²⁹ Se de fato cada uma das peças de Beckett desconstrói o teatro, isso talvez se dê no sentido de uma desconstrução voltada contra todas as outras peças, como forma de instaurar aquela que é representada como a única possível – e por pouco.

No capítulo sobre Beckett de *O Cânone Ocidental*, Harold Bloom (1995, p.469-488) mostra-se particularmente interessado em *Endgame*, segundo ele a melhor obra teatral de Beckett. Como não poderia deixar de ser, grande parte de sua leitura se dá no estabelecimento de relações entre a peça e as de Shakespeare: passando por cima das referências mais explícitas³⁰, Bloom se detém em Hamm, afirmando que ele concentra em si os três protagonistas mais fortes de Shakespeare, Hamlet, Prospero, e Lear. Ele não é o único a estabelecer uma relação entre Hamm e Hamlet – mencionei em uma nota acima que Adorno faz o mesmo –, e a figura de Lear, um rei em ruínas, sem dúvida ressoa de alguma forma em Hamm, soberano de quase nada; a analogia com Prospero, por sua vez, é um pouco mais distante – Kenner (1973, p.156), aliás, refere-se a Hamm como um “Prospero amotinado” –, já que é exigido algum esforço para converter Clov em um misto de Ariel e Caliban, e, ainda que ambos os protagonistas criem histórias marcadas pela teatralidade, há uma diferença de tom fundamental, além de ser ausente de *Endgame* qualquer forma de desenlace satisfatório para seu protagonista.³¹

²⁹ Em um de seus comentários mais diretos sobre a peça, Beckett compara Hamm a um péssimo jogador de xadrez, que se recusa a aceitar a derrota inevitável e insiste em mover suas peças inutilmente. (Cf. GONTARSKI, 1992, p.49) Aproveitando a homonímia entre peças (de xadrez) e peças (teatrais), poderíamos estender a comparação ao próprio Beckett, fazendo ressoar o final de seu *The Unnamable*: “(...) I can’t go on, I’ll go on.” (1997, p.476) Mas o autor era também um enxadrista competente, segundo Knowlson (1996, p.276), e talvez por isso capaz de transformar a derrota inevitável em sucesso artístico.

³⁰ Que seriam duas falas de Hamm, “My kingdom for a nightman!” (variação sobre a última fala de King Richard III, “My kingdom for a horse!”, *Richard III*, V, iv) e “Our revels now are ended.” (repetição de uma fala de Prospero em *The Tempest*, IV, i).

³¹ Obviamente, nesse momento simplifico *The Tempest* de forma quase intolerável, bem como qualquer ponto de contato possível entre esta e *Endgame*.

O que me interessa verdadeiramente na leitura de Bloom, para além dessas referências, é a sua afirmação de que “Em *Endgame*, temos uma radical internalização; toda a peça é uma peça dentro de uma peça, mas não há platéia no palco (...)” (1975, p.479). A matriz dessa afirmação é “The mousetrap”, a armadilha em forma de pseudo-peça escrita por Hamlet para avaliar a veracidade da acusação do fantasma de seu pai, e provavelmente a peça dentro da peça mais famosa do teatro ocidental. Com essa referência, voltamos mais uma vez à leitura de *Endgame* como metateatral, mas aqui a peça já se encontra individualizada e inserida numa relação de rivalidade com outra. O que é dispensável na leitura de Bloom é sua idéia de que a peça de Beckett é uma espécie de coda às grandes peças de Shakespeare, algo que só faz sentido se aceitarmos toda a sua parafernália crítica sobre o cânone ocidental; porém, mesmo isso não é capaz de subtrair dessa ideia de Bloom o germe de uma interpretação de *Endgame* que leve em conta a teatralidade auto-consciente de Hamm em sua singularidade. Nesse sentido, é útil uma breve passagem por outro livro de Harold Bloom (2004), *Hamlet, poema ilimitado*: nele, o autor avança a tese polêmica de que Hamlet é um personagem marcado pela consciência de seu status ficcional, sendo esse um dos principais motivos para que procrastine tanto a realização de sua vingança – já que o drama no qual se insere não traz nenhum oponente à sua altura, e ele sabe disso.

Ora, a despeito da validade dessa leitura de *Hamlet*³², algo dela pode ser transposto para minha hipótese interpretativa de *Endgame*, ainda que com uma diferença fundamental: se não se pode afirmar nesse ponto que Hamm tenha total consciência de seu status ficcional – Beckett é categórico ao afirmar que em *Endgame* a quarta parede existe³³ –, ele é perfeitamente consciente de que está representando um papel; e essa mesma consciência de que representa faz não com que ele exatamente procrastine alguma ação – o fim da partida, talvez –, mas é o que possibilita grande parte do desenvolvimento da peça.³⁴

CLOV: (*impatiently*) Let's stop playing!

HAMM: Never!

(*Pause.*)

Put me in my coffin.

³² A leitura de *Hamlet* que desenvolvi em minha iniciação científica, por exemplo, ia no sentido contrário da afirmação de Bloom, ao defender que a relação de Hamlet com o imperativo de vingança imposto pelo fantasma de seu pai era o motor fundamental da ação da peça.

³³ Essa constatação é retirada da introdução de Gontarski (1992, p.xxi) ao volume de *Endgame* dos *Theatrical Notebooks*.

³⁴ Retornarei a essa idéia da procrastinação no capítulo seguinte, sugerindo desde já que Hamm talvez procrastine – ou mesmo impossibilite – a própria noção aristotélica de ação.

CLOV: There are no more coffins.
HAMM: Then let it end!
(*Clov goes towards ladder.*)
With a bang!
(*Clov gets up on ladder, gets down again, looks for telescope, sees it, picks it up, gets up on ladder, raises telescope.*)
Of darkness! And me? Did anyone ever have pity on me?
(*Endgame, 1992, p.39*)*

O pedido desesperado de Clov é sumariamente recusado por Hamm, e o duplo sentido de sua resposta é evidente. Uma vez negado o pedido, Hamm retorna à *persona* de canastrão, com uma afirmação grandiloquente vazia, porque em nada resulta – isto é, além de ecoar a famosa estrofe final de *The Hollow Men*, de T. S. Eliot: “This is the way the world ends / Not with a bang, but a whimper”.³⁵ E a presença desse eco de uma outra obra nos leva a um ponto de interseção entre duas visadas de *Endgame* já referidas no decorrer desse texto, como forma de avançar prematuramente minha hipótese de leitura da peça: de um lado, temos a metarreferencialidade, aqui concentrada na figura de Hamm, e de outro, a perspectiva – nesse ponto apenas aludida – do caráter de jogo que a peça encerra. Se de fato nela há um jogo, uma das dificuldades reside em saber qual é o oponente de Hamm; esboço aqui a possibilidade de que se pode colocar na posição de oponente toda a tradição, e não contra um único personagem, mas contra a totalidade da peça, o que faz com que a aposta de *Endgame* – e a minha – fique cada vez mais arriscada.³⁶

3.

A atenção que busquei dedicar até aqui às leituras que vêm em *Endgame* uma camada de sentido oculta – ou, para que sejamos claros de uma vez, às leituras de orientação alegórica³⁷ – talvez tenham causado uma impressão equivocada: estas são uma minoria,

* CLOV: (*implorando*) Vamos parar com esse jogo! // HAMM: Nunca! (*pausa*) Me coloque no meu caixão. // C: Não há mais caixões. // H: Então que isso se acabe! (*Clov se dirige para a escada. Com violência*) Com um estrondo! (*Clov sobe na escada, para, desce, procura a luneta, pega-a, sobe novamente, levanta a luneta*) De escuridão! E eu? Alguma vez alguém teve pena de mim? (*Fim de Partida, 2002, p.138-139*)

³⁵ Na tradução de Ivan Junqueira (1981, p.120): “Assim expira o mundo / Não com uma explosão, mas com um suspiro”.

³⁶ Essa hipótese será posta de lado ainda por um bom tempo, voltando a ser retomada e explorada nos capítulos seguintes da dissertação.

³⁷ Usei algumas vezes o termo “símbolo” ao caracterizar essas leituras, o que não se trata propriamente de um deslize: tentei operar até aqui com a noção clássica de alegoria, que, de acordo com Hansen (1987,

se comparadas àquelas que tendem para o outro lado do espectro que tentei delimitar no início desse capítulo. E, se há mais textos que se ocupam da descrição de pormenores da peça, especialmente de suas referências a outras obras e de seus padrões intrincados de repetição e alternância – Ruby Cohn (1973, p.142) fala, nesse sentido, de “desemaranhar os fios de um tecido” –, essa preocupação com a caracterização meticulosa parece estar mais de acordo com a resistência da peça à significação do que seu contraponto alegórico. A constatação dessa resistência não se dá unicamente com o gesto interpretativo, mas chega mesmo a se lhe antepor, estando inscrita na superfície do texto – mais especificamente, em um breve diálogo entre Hamm e Clov:

CLOV: Yes.
HAMM: What's happening?
CLOV: Something is taking its course.
(Pause.)
HAMM: Clov!
CLOV: (*impatiently*) What is it?
HAMM: We're not beginning to... to... mean something?
CLOV: Mean something! You and I, mean something!
(*Brief laugh.*)
Ah that's a good one!
HAMM: I wonder.
(Pause.)
Imagine if a rational being came back to earth, wouldn't he be liable to get ideas into his head if he observed us long enough.
(*Voice of rational being.*)
Ah, good, now I see what it is, yes, now I understand what they're at!
(*Clov starts, drops the telescope and begins to scratch his belly with both hands. Normal voice.*)
And without going so far as that, we ourselves...
(*with emotion*)
...we ourselves... at certain moments...
(*Vehemently.*)
To think perhaps it won't all have been for nothing!
(*Endgame, 1992, p.18*)*

p.5-6), não é dissociada do símbolo. Segundo Todorov (1996, especialmente o capítulo 6, p.193-279), essa distinção é tardia, concretizando-se a partir de Karl Philipp Moritz, Goethe e, por fim, da tradição romântica alemã, sendo posteriormente retomada por Walter Benjamin na *Origem do drama trágico alemão*. Porém, o que ele almeja é um resgate do conceito de alegoria, relegado pelos românticos a um papel secundário, e é a partir dessa perspectiva que Benjamin passa a ocupar um papel cada vez mais central no desenvolvimento de minha hipótese de leitura – mas me adianto.

* CLOV: Bah! O que você viu foi seu coração. // HAMM: Não, estava vivo. (*Pausa. Angustiado*) Clov! // C: Fale. // H: O que está acontecendo? // C: Alguma coisa segue seu curso. // *Pausa.* // H: Clov! // C: (*irritado*) Que é? // H: Não estamos começando a... a... significar alguma coisa? // C: Significar? Nós, significar! (*Riso breve*) Ah, essa é boa! // H: Fico cismando. (*pausa*) Será que um ser racional voltando à terra não acabaria tirando conclusões, só de nos observar? (*Assume a voz de uma inteligência superior*) Ah bom, agora entendo, agora sei o que eles estão fazendo! (*Clov sobressalta-se, larga a luneta e começa a coçar a virilha com as duas mãos. Voz normal*) Mesmo sem ir tão longe... (*emocionado*) ...nós

Há mais do que um toque de *nonsense* misturado a um senso de humor sombrio nesse trecho, a começar pela piada dificilmente traduzível para o palco em uma das rubricas: Hamm, durante seu pequeno monólogo que tem Clov como ouvinte acidental, assume por um breve momento a “voz de um ser racional”. Trata-se de algo incomum em Beckett, já que essa rubrica não parece servir bem ao propósito de caracterizar o tom que o ator que interpreta Hamm deve assumir ao pronunciar a fala em questão; porém, nela há também uma sutil referência por contraste a algo de irracional no tom de todas as outras falas de Hamm – se o tom de um ser racional precisa ser marcado, certa irracionalidade pode ser inferida *a posteriori*. Não quero dizer com isso que Hamm é em si propriamente irracional, mas que sua pretensa grandiosidade trágica tem mais de *páthos* do que de racionalidade. Mais uma vez, temos no monólogo de Hamm uma variação de tons marcada pela artificialidade, traço constante do personagem – Beckett, ao dirigir os atores de uma das montagens da peça, afirmou de Hamm que mesmo “sua segurança é sempre pose” (citado por FLETCHER, 2000, p.111) –, o que cria, entre outras coisas, um efeito de distanciamento entre enunciado e enunciação, e faz com que não possamos ler seu apelo por um sentido de forma literal – e nem negá-lo integralmente. Por outro lado, a resposta de Clov à pergunta de Hamm é bastante direta – trata-se de uma proposição ridícula –, ainda que suas razões para tal não sejam tão claras: não sabemos por que motivo é impossível que ambos cheguem a significar algo, se é que existe para isso alguma explicação. O que importa é que a possibilidade de sentido lhes é negada em absoluto, e essa recusa insondável é de caráter imperativo; ver nela o reverso de uma afirmação como a de um vazio constitutivo de toda existência seria em grande medida desfigurá-la a ponto de ignorar tanto sua especificidade quanto sua ligação – mesmo tênue – com os outros elementos da peça, aqui especificamente as falas que a precedem. “Something is taking its course”, Clov acabara de declarar, repetindo um dos temas quase musicais da peça³⁸, mas esse algo definitivamente não é a construção de um sentido.

mesmos... às vezes... (*com veemência*) Pensar que isso tudo poderá talvez não ter sido em vão! (*Fim de Partida*, 2002, p.80-81)

³⁸ A comparação é retirada de John Fletcher (1978), em um outro texto sobre *Endgame*, dessa vez menos preocupado com seus sentidos do que com sua construção, para ele análoga à da música. Antecipo aqui que esse refrão pode ser lido em suas relações com um paradoxo pré-socrático contido na peça – Beckett não se lembra de seu autor, e nem seus personagens – sobre a impossibilidade de se determinar em que momento preciso o acúmulo de grãos constitui um monte, que interpreto como sendo um dos centros de gravidade de *Endgame*.

Seria um exagero atribuir unicamente a esse pequeno diálogo a resistência de *Endgame* à interpretação, por mais forte que seja essa declaração de sua recusa³⁹; ao contrário, ou melhor, de forma reflexiva, essa resistência pode ser reconstruída a partir de um diálogo com a crítica – de um lado, pelo caráter insatisfatório das leituras de base alegórica, e de outro, pelos impasses trazidos pela extrapolação de sua descrição estrutural – de forma a integrar retroativamente a própria peça, especialmente em momentos como o que acabo de citar.⁴⁰ E as dificuldades de se lidar com um texto obstinadamente esquivo como o de *Endgame* são notadas por muitos de seus críticos, como é o caso de Hugh Kenner (1973, p.164), que, no já mencionado “Life in the box”, afirma que “A peça contém quaisquer idéias que possamos nela discernir; nenhuma idéia contém a peça.” Até certo ponto, essa dinâmica – nenhuma interpretação esgota a obra, e cada interpretação aumenta sua densidade – não é algo exclusivo da peça em questão, mas nela assume implicações específicas: a inesgotabilidade de *Endgame* é aliada à sua resistência ao sentido e incorporada como material dramático, o que faz com que as limitações de cada uma das camadas interpretativas alcancem o resultado paradoxal de uma intensificação da escassez que atravessa a peça; isto é, assim como os objetos, incessantemente demandados pelos personagens, os sentidos também estão em falta, e se tornam cada vez mais escassos a medida que os buscamos.

Bons exemplos da dinâmica exposta se encontram nas leituras de Hugh Kenner (1973 e 1996): conforme já dito, ele não é o único a se ocupar com a investigação das analogias possibilitadas pelos nomes dos personagens e pelo próprio nome da peça – Ruby Cohn (1973) seria outro caso marcante –, mas é provavelmente quem leva sua relação com o jogo de xadrez mais adiante. O termo *endgame* remonta diretamente à fase final de uma partida de xadrez⁴¹, quando o tabuleiro se encontra quase esvaziado de peças – assim como o palco de *Endgame*, esvaziado de objetos; Kenner (1973, p.156 e segs) estabelece, nesse sentido, analogias entre os personagens e as peças de xadrez:

³⁹ John Fletcher (1978, p.70), ao citar o mesmo trecho da peça, traz um bom ponto de partida ao raciocínio que busco desenvolver aqui: “*Endgame* não é a primeira peça a contrariar essa crença [em um sentido específico], mas é possivelmente a primeira a assumir deliberadamente como desígnio contrariá-la”.

⁴⁰ Devo muito desse tipo de raciocínio a “The Case of Poe: Applications/Implications of Psychoanalysis”, um ensaio onde Shoshana Felman (1989) se volta para as resistências na recepção de Edgar Allan Poe por parte da crítica; a autora toma essa relação como questão, no sentido de que a resistência encontrada ilumina simultaneamente a obra de Poe e a própria tradição crítica.

⁴¹ Não se pode dizer o mesmo de *Fin de Partie*, título francês da peça, que se aplicaria a uma variedade de jogos; se de um lado a passagem para o inglês especifica demais a natureza do jogo que chega ao fim, ao menos essa especificação representa um ganho em produtividade, já que certas particularidades do xadrez, conforme demonstrado por Kenner (1973), podem ser remontadas a aspectos da peça.

Hamm seria ao mesmo tempo rei e jogador acossados, ao passo que os movimentos limitados e regulares de Clov o equivaleriam a um cavalo, e Nagg e Nell seriam peões imóveis, protegendo o rei ou algum pedaço do tabuleiro. Nessa analogia, o abrigo que serve de cenário à peça funcionaria como uma zona de segurança para o rei entrincheirado, que busca estar a salvo de ameaças externas – o que justificaria sua exigência paranóica pela vigília de Clov, que de tempos em tempos é forçado a olhar pelas janelas do abrigo em busca de ameaças iminentes, e a importância no xadrez das jogadas de longo prazo ajudariam a explicar certas reações desmedidas de Hamm, como é o caso com a afirmação de Clov de que encontrara uma pulga (“But humanity might start from there all over again! Catch him, for the love of God!”). Além disso, tanto o xadrez quanto a peça são marcados por longos silêncios entre as ações, como uma forma de avaliação das alterações – mesmo que mínimas – no horizonte de possibilidades após cada breve movimento; mas não se pode estender as analogias muito além disso.

Há ainda um segundo tipo recorrente de analogia, desta vez se aplicando menos ao título da peça do que aos nomes individuais dos personagens. Citei acima os autores onde essas associações podem ser encontradas, e, como cada iteração delas é praticamente idêntica, repito-as indiferenciadamente aqui: Hamm, isoladamente, ecoa Hamlet, *ham actor*, e Ham, o filho do Noé bíblico, e o mesmo se dá com Clov e *clown* (palhaço ou bobo); Clov, Nagg e Nell evocam a palavra “prego” em três línguas diferentes (*clou*, em francês, *Nagen*, em alemão, *nail*, em inglês), e nessa relação Hamm seria o martelo (*hammer*) que exerce sobre eles força ritmada – Ruby Cohn (1973, p.141) nos informa que Hamm poderia também ser um jogo com *hamus*, latim para “prego”, e nos lembra de que Mother Pegg, citada em certo momento da peça, também tem seu nome associado a “prego” (*peg*, em inglês, é também um prego de madeira). Todas as três associações produzidas pelo nome de Hamm parecem relevantes – explorei as duas primeiras algumas páginas atrás, e a relação com o filho amaldiçoado do Noé bíblico, caso seguíssemos as implicações de um castigo divino que assolou toda a humanidade, deixando uns poucos sobreviventes em um abrigo, não seria de todo impossível. Por outro lado, tomar os diferentes personagens como pregos, organizados em torno de um martelo, ilustra de forma adequada o tipo de relação entre eles – mas também não há muito o que se possa fazer com isso. No sentido das limitações contidas nesse tipo de postura, Kenner (1996, p.121) afirma que em *Endgame* somos constantemente “provocados por pistas de um sistema, deixadas para que não sejam

muito seguidas”. Seria talvez o caso, então, de assumirmos que se trata da ocorrência de mais um beco sem saída interpretativo dentre os muitos proporcionados pela peça.⁴²

E as relações entre *Endgame* e uma partida comum de xadrez são também marcadas pela incompletude; a equivalência entre rei e jogador na figura de Hamm é uma das marcas da imprecisão da analogia, bem como a ausência de um oponente definido. Outra partida de xadrez importante na obra do autor se dá no capítulo onze de *Murphy*, e as disparidades entre as duas ocorrências desse jogo na obra de Beckett são iluminadoras: em *Murphy*, uma de suas primeiras obras, a partida contra Mr. Endon é um acontecimento narrativo minuciosamente descrito – há, por exemplo, uma tabela com as 43 jogadas de cada participante, acompanhadas de 18 notas que oscilam entre o esclarecimento e o comentário humorado (*Murphy*, 1973, p.136-138), mas que não consiste exatamente em um jogo. Endon movimenta suas peças a despeito das investidas de Murphy, criando padrões simétricos de seu lado do tabuleiro, ao passo que seu oponente inicialmente joga normalmente, até que finalmente percebe em que consiste a estratégia de Endon – isto é, que se trata mais de um procedimento ritualístico do que de uma estratégia – e passa a tentar imitá-lo sem sucesso, pois a disposição de suas peças impedia a mesma simetria.⁴³ Hugh Kenner (1996, p.69) considera esse jogo como sendo o bizarro clímax da novela e, em uma nota esclarecedora sobre a partida, afirma que as jogadas de Murphy dão a entender que ele “entende a não-lógica, como se manifestasse sua iniciação nas normas do esquecimento [*oblivion*] ao qual será submetido” (KENNER, 1996, p.71)

É exatamente esse o tipo de comentário contra o qual *Endgame* resiste. Conforme apontado por Kenner, a partida de xadrez funciona, na novela, como uma ilustração metonímica da impossibilidade sentida por Murphy de alcançar o êxtase catatônico apresentado por Endon – e aqui o nome remonta de forma imediata à interioridade absoluta do oponente de Murphy. *Murphy*, a despeito de suas qualidades

⁴² Knowlson (1996, p.537) conta uma pequena anedota que atesta os perigos contidos na interpretação excessiva dos nomes de seus personagens: durante a supervisão de certa montagem de *Godot*, Beckett explicitou algumas referências contidas no monólogo de Lucky, a pedido do ator que interpretaria o personagem. Este teria feito uma pesquisa extensiva sobre os nomes citados, a ponto de encontrar uma figura real que correspondia a Belcher, um dos nomes citados no monólogo; Beckett, porém, interrompeu o ator, para dizer que a relação do tal Belcher seria com Fartov, nome citado imediatamente antes por Lucky – e que Belcher e Fartov seriam corruptelas de *belch* (arrote) e *fart* (flatulência, ou, para manter o baixo calão do autor, peido).

⁴³ Todos os movimentos da partida entre Endon e Murphy podem ser vistos executados em um tabuleiro no site <http://www.redhotpawn.com/gameanalysis/boardhistory.php?gameid=3007756> (acessado em 15/06/2010); as posições finais das peças de ambos constroem uma imagem surpreendentemente impactante.

intrínsecas, é vista no presente contexto principalmente como um contraponto às incompletudes constitutivas de *Endgame*: trata-se de uma novela permeada de referências filosóficas que, ainda que tomadas de forma geralmente paródica, apontam para um núcleo que faz referência direta a sistemas estabelecidos – P. J. Murphy (2007, p.225 e segs), por exemplo, aponta relações estáveis entre as três zonas da mente de Murphy e a filosofia de Spinoza. Porém, esse mesmo tipo de procedimento não se aplica a *Endgame*: se em *Murphy* temos uma partida de xadrez completa que simboliza outras instâncias, na peça temos apenas os pedaços de um jogo – ou melhor, um jogo em pedaços, como tudo o mais está em pedaços, de personagens e objetos a relações extratextuais. E, se todas as referências são passíveis de uma reconstrução apenas parcial, o próprio processo interpretativo é consequentemente fraturado: não podemos, de um lado, encontrar camadas ocultas de sentido, e nem, de outro, seguir até o fim as pistas deixadas na tessitura da peça para outras obras ou sistemas de referência, porque estas levam a becos sem saída. Encontramo-nos, pois, diante de um impasse interpretativo, que é por sua vez fruto de um impasse artístico⁴⁴, sintetizado pelo próprio Beckett no famoso trecho do primeiro de seus três diálogos sobre pintura: “The expression that there is nothing to express, nothing with which to express, nothing from which to express, no power to express, no desire to express, together with the obligation to express.” (*Disjecta*, 1984, p.139)⁴⁵

Nada a se expressar, juntamente com a obrigação de se expressar; se admitirmos que há algo em *Endgame* dessas posições que tendem à mútua anulação, a tarefa da crítica passa por sua vez a tender, ela sim, ao absurdo. Fabio Durão (2005, p.432) define da seguinte forma esse impasse, em um texto sobre a peça musical 4’33’’, de John Cage: “Inerentemente inadequado e estruturalmente imprescindível, o discurso crítico vê-se contaminado pela crise da arte, que outrora julgava poder diagnosticar tão soberanamente.” O autor vê como saída uma reviravolta dialética semelhante à que proponho nesse trabalho, isto é, tomar o próprio problema como ponto de partida⁴⁶: minha hipótese de leitura para *Endgame* é que a força do esgotamento que é posto em cena acaba por esgotar também o próprio procedimento interpretativo. Vim tentando

⁴⁴ Hugh Kenner (2005), em um breve livro dedicado a Flaubert, Joyce e Beckett, chama este último de “comediante do impasse”; ainda que ele se refira especificamente ao impasse a que Beckett chega ao alcançar os limites de sua forma narrativa, algo de sua reflexão pode ser transposto para o que desenvolvo aqui.

⁴⁵ Na tradução de Fábio de Souza Andrade (2001, p.175): “A expressão de que não há nada a expressar, nada com que expressar, nada a partir do que expressar, aliado à obrigação de expressar”.

⁴⁶ A direção da reviravolta de Durão, porém, é diversa da que sigo aqui, pois o autor passa a tomar a questão no contexto da superprodução semiótica característica da sociedade contemporânea.

demonstrar as insuficiências contidas em cada uma das tentativas de abordagem da peça, e acredito que a passagem por uma última tentativa insuficiente facilite a transição do meu foco para a alegria em perspectiva benjaminiana. Passo, então, para o desenvolvimento de uma hipótese já acenada anteriormente, sobre a importância de um paradoxo enunciado na peça, como não poderia deixar de ser, de forma incompleta:

CLOV: (*fixed gaze, tonelessly*) Finished, it's finished, nearly finished, it must be nearly finished.
(*Pause.*)
Grain upon grain, one by one, and one day, suddenly, there's a heap, a little heap, the impossible heap.
(*Pause.*)
I can't be punished any more.
(*Pause.*)
I'll go now to my kitchen, ten feet by ten feet by ten feet, and wait for him to whistle me.
(*Pause.*)
Nice dimensions, nice proportions, I'll lean on the table, and look at the wall, and wait for him to whistle me.
(*Endgame, 1992, p.3*)*

A referência aí é bastante sutil, mas não se trata da única na peça; mais tarde, em um de seus numerosos monólogos, Hamm também irá dizer: “Moment upon moment, pattering down, like the millet grains of... (*he hesitates*) ...that old Greek, and all life long you wait for that to mount up to a life.” (*Endgame, 1992, p.36*)*⁴⁷ O paradoxo assinalado, de acordo com Ruby Cohn (1973, p.174), é o da “incomensurabilidade daquilo que é finitamente mensurável em um universo infinito”; isto é, o ponto de passagem de uma quantidade finita – de grãos – para um conjunto composto por uma quantidade incomensurável – um monte – é indeterminado por definição, já que não se pode afirmar com certeza que número da série de grãos passa a definir seu conjunto como um monte. Não é meu propósito – ou o da peça – refutar o paradoxo, e nem é necessário transpô-lo como tema recorrente que subjaz o desenvolvimento da ação, já que essa transposição é feita pelos próprios personagens: pela fala de Hamm, que cria a

* CLOV: (*olhar fixo, voz neutra*) Acabou, está acabado, quase acabando, deve estar quase acabando. (*pausa*) Os grãos se acumulam, um a um, e um dia, de repente, lá está um monte, um amontoado, o monte impossível. (*pausa*) Não podem mais me punir. (*Pausa. {Ele vai em direção à porta e retorna}*) Vou para a minha cozinha, três metros por três metros por três metros, esperar até que ele apite. (*pausa*) É um bom tamanho. Vou me encostar na mesa e olhar a parede, esperando que ele apite. (*Fim de Partida, 2002, p.38-39*)

³ HAMM: Momento sobre momento, pluf, pluf, como os grãos de milho miúdo de... (*hesita*) ...daquele velho Grego, e passa-se a vida esperando que disso resulte uma vida. (*Fim de Partida, 2002, p.129*)

⁴⁷ O velho grego, de cujo nome Hamm ou Beckett não conseguem se lembrar, poderia ser, de acordo com Cohn (1973, p.174) e Gontarski e Ackerley (2004, p.661), tanto um filósofo eleático como Zenão quanto Ebulides de Mileto.

equivalência entre o monte de grãos e a indeterminação sobre o ponto específico em uma série de instantes que passaria a defini-los como sendo uma vida – talvez o instante da morte, que insiste em não vir, para que fiquemos no espírito da peça –; ou por sua associação com a primeira frase de Clov, que insere gradualmente uma dúvida sobre o estado supostamente acabado de algo – aqui, o acúmulo de grãos, e o caráter incomensurável do monte é sintetizado no advérbio *suddenly* (repentinamente). Esse tema pode ser encarado como algo que retorna insistentemente no decorrer da peça – é essa a perspectiva de Ruby Cohn (1973, p.144) –, através da fala de Clov, repetida duas vezes (“Something is taking its course”), sendo também ironicamente ecoada por Hamm (“I’m taking my course”). Vista por esse prisma, a indecisão de Clov sobre deixar ou não o abrigo de Hamm, um dos núcleos de tensão da peça constantemente retomados por meio da fala “I am going to leave you” e suas variantes, funciona segundo o mesmo princípio de indeterminação da quantidade exata de grãos que forma um monte: isto é, qualquer forma de certeza sobre um e outro pertencem unicamente à esfera do inacessível. Isso não quer dizer que Clov poderá partir quando for capaz de determinar precisamente o grão que transforma o conjunto em monte, mas que há o estabelecimento de uma analogia entre a situação de Clov e o paradoxo do monte de grãos, e que essa analogia se dá por meio da incerteza fundamental que determina ambas as situações.

E a fala de Clov faz ainda uma última referência importante, dessa vez a sua cozinha, o lugar onde ele fica parado olhando para a parede.⁴⁸ Essa referência à atitude de Clov será retomada mais tarde por Hamm:

CLOV: No.
(Pause.)
I'll leave you, I have things to do.
HAMM: In your kitchen?
CLOV: Yes.
HAMM: What, I'd like to know.
CLOV: I look at the wall.
HAMM: The wall! And what do you see on your wall? Mene, mene?
Naked bodies?
*(Endgame, 1992, p.8)**

⁴⁸ Beckett afirma ser necessário deixar claro que a intenção constante de Clov é poder ficar em paz em sua cozinha, ao passo que Hamm busca repetidamente impedi-lo de retornar para lá. (COHN, 1973, p.153)

⁵ CLOV: Não. (pausa) Vou deixá-lo, tenho o que fazer. // HAMM: Na sua cozinha? // C: É. // H: Eu queria saber é o quê. // C: Fico olhando para a parede. // H: A parede! E o que você vê na sua parede? Mené, mené? Corpos nus? (*Fim de Partida*, 2002, p.52-53)

Ruby Cohn (1973, p.143) esclarece que nessa última fala de Hamm está contida uma referência bíblica ao livro de Daniel; nele, o profeta decifra para o rei Baltazar o texto que havia sido escrito na parede por uma mão flutuante – “*Mane, Mane, Tecel, Parsin*” –, e sua interpretação é que o reinado de Baltazar havia chegado ao fim⁴⁹ – o que de fato acontece, na mesma noite. O escárnio erudito de Hamm acaba por se mostrar, então, multifacetado: superficialmente, ele diz que Clov espera encontrar uma revelação de algo na parede, talvez do fim do reinado de Hamm; em outro sentido, ele faz referência à obsessão de Clov pela ordem⁵⁰; porém, se cruzarmos a referência bíblica com o tema subjacente do paradoxo do monte de grãos, o que se revela é uma espécie de subordinação do intertexto bíblico ao desenvolvimento da ação de *Endgame*. O que seria medido, nesse cruzamento, não seria o reino de Hamm, mas o “monte impossível” (*the impossible heap*) que permitiria a Clov abandonar seu mestre – e, é claro, essa medição exata só pode surgir no contexto de uma piada cruel, sendo a tensão por isso não desfeita, mas intensificada.

Tentei operar, aqui, com vários níveis textuais, e o que inicialmente salta aos olhos nesse entrecruzamento é que, por mais elaborada que seja essa tentativa de leitura, ela não consegue avançar diante do princípio de indeterminação que rege cada aspecto de *Endgame*. Porém, mais do que isso, a referência ao texto bíblico ajuda a re-situar a peça no contexto das interpretações alegóricas mais tradicionais, ou seja, as dos textos bíblicos: João Adolfo Hansen (1987, p.1), logo no início de seu pequeno livro sobre a alegoria, estabelece uma distinção entre o que ele chama de “alegoria dos poetas” e de “alegoria dos teólogos”; a primeira seria um recurso expressivo, o ato de dizer *b* para significar *a* segundo procedimentos extenuadamente regrados, seja no sentido de uma idéia complexa cuja exposição é auxiliada por sua figuração em uma imagem simples, seja no sentido de uma idéia simples disfarçada em imagem ornamentada; já a segunda seria um procedimento interpretativo – também exaustivamente regrado – que tem os textos sagrados como ponto de convergência, tanto no sentido de que representações artísticas estariam necessariamente subordinadas a essa verdade teológica, quanto no de uma virada de matizes neoplatônicos que encara os acontecimentos concretos como

⁴⁹ ““A inscrição, assim traçada, é a seguinte: *Mane, Mane, Tecel, Parsin*. E esta é a interpretação da coisa: *Mane* – Deus *mediu* o teu reino e deu-lhe fim; *Tecel* – tu foste *pesado* na balança e foste julgado deficiente; *Parsin* – teu reino foi *dividido* e entregue aos medos e aos *persas*.”” (Daniel 5:25-28)

⁵⁰ Em certo momento da peça, Clov afirma: “I love order. It's my dream. A world where all would be silent and still, and each thing in its last place, under the last dust.” (*Endgame*, 1992, p.30) [CLOV: Eu amo a ordem. É o meu sonho. Um mundo onde tudo estivesse silencioso e imóvel, e cada coisa em seu lugar final, sob a poeira final. (*Fim de Partida*, 2002, p.112)]

sombras, imagens ou vestígios de uma existência divina superior.⁵¹ Ora, as coordenadas da encruzilhada que tentei demarcar em *Endgame* – incerteza da partida de Clov, paradoxo do monte de grãos, referência bíblica – operam simultaneamente a junção e a subversão dessa distinção: há, primeiramente, uma alegoria expressiva, por meio da analogia entre a partida incerta de Clov e a dos grãos; e, além dela, há um esboço de alegoria interpretativa, mas com o texto bíblico colocado em posição assimétrica com relação ao da peça, já que ele ilumina algo em *Endgame*, mas o inverso simplesmente não se aplica. E mesmo a complexidade desses dois procedimentos alegóricos – sobre a qual não vou me debruçar aqui – é refratada pelo conjunto de regras também meticulosas da peça, com seu conjunto de analogias e padrões de repetição – Beckett dizia que a peça é toda baseada em ecos de ações e falas entre personagens – que excluem de forma peremptória qualquer outro sistema. A existência dessa possibilidade interpretativa, por mais débil que seja, nos permite avaliar o alcance da organização formal de *Endgame*, que é capaz de internalizar retroativamente mesmo essa abordagem e reduzi-la a zero, isto é, subordiná-la à indeterminação absoluta que contamina todas as suas vias de acesso.⁵²

Porém, o conceito de alegoria é retomado e drasticamente alterado pela tradição romântica, passando a ser distinguido do símbolo e relegado a um procedimento artístico de segunda categoria⁵³: o ponto fundamental dessa distinção, que é o que nos interessa aqui – já que meu foco reside no resgate da alegoria efetuado por Walter Benjamin, e não nesse momento da distinção –, é que a criação artística pela via do símbolo é marcada pela plenitude de um sentido transcendente, descolado do tempo e, principalmente, da história, ao passo que a alegoria, nessa perspectiva, tem uma significação transitória, construída no “abismo entre expressão e significação” (GAGNEBIN, 1994, p.45). Dito de outra forma, a oposição se dá entre a naturalidade do símbolo e a artificialidade da alegoria – e não causa surpresa que a preferência dos românticos naturalmente recaia sobre o símbolo, pois ele é assim muito mais adequado

⁵¹ Hansen se detém sobre a alegoria dos poetas e a alegoria dos teólogos, respectivamente, nos capítulos dois e três de seu livro, e retiro daí a distinção brevemente exposta.

⁵² É válido notar que Beckett era totalmente contrário aos procedimentos alegóricos. Gontarski e Ackerley (2004, p.10) retraçam essa postura aos poucos textos sobre estética do próprio autor, que nega a facilidade de identificação entre dois sistemas de referência em favor de uma “expressão direta”; ainda assim, os autores nos lembram mais uma vez de que leituras alegóricas das obras de Beckett são possíveis, mas fadadas a um fracasso no mínimo parcial – ou, nas palavras deles, “o conforto alegórico é negado”.

⁵³ No capítulo 6 de seu *Teoria dos Símbolos*, Todorov (1996) expõe de forma bastante clara os passos dessa transição, bem como algumas das divergências entre os autores que produziram a distinção entre alegoria e símbolo.

a uma doutrina estética regida pela idéia de organicidade. Creio que essa brevíssima exposição da distinção seja suficiente para que constatemos a total inadequação dessa noção de símbolo para uma leitura de *Endgame*, já que na peça há tudo, menos a plenitude de um sentido transcendente; restaria, portanto, tentar ver como ela dialoga com essa outra versão da alegoria, especialmente na forma como ela é reabilitada por Benjamin (2004) na *Origem do drama trágico alemão*.

4.

A alegoria, encarada como procedimento central do drama trágico, é contraposta à idéia de símbolo: retomando a definição de Goethe apresentada por Benjamin (2004, p.175), a alegoria seria caracterizada por um movimento que vai do particular para o geral, enquanto o símbolo proporcionaria a contemplação do geral no particular. A simplicidade enganosa dessa distinção é expandida e ampliada por Benjamin, constituindo-se em apenas um dos pontos de sua aproximação ao conceito de alegoria, que vai crescendo e ganhando novas camadas de complexidade à medida que seu texto avança, a ponto de culminar em uma inversão de papéis no último instante, em um gesto que o próprio autor define como sendo de infidelidade (BENJAMIN, 2004, p.257). Para os propósitos da leitura que busco desenvolver aqui, contudo, outra dicotomia trazida por Benjamin serve melhor como via de acesso, por apresentar uma distinção aparentemente clara que é desvirtuada em *Endgame*: “As alegorias são, no reino dos pensamentos, o que as ruínas são no reino das coisas” (BENJAMIN, 2004, p.193).

O problema que *Endgame* coloca para essa distinção é o fato de que tudo na peça é composto por ruínas, da extrema economia de elementos cenográficos à constante demanda por objetos cada vez mais em falta. A natureza do abrigo em que vivem jamais é esclarecida, e qualquer acontecimento que possa ter originado essa situação de absoluta escassez é sequer aludido nos diálogos; tampouco sabemos se a desolação se restringe ao abrigo e seus arredores, ou se ela diz respeito a todo esse universo ficcional.⁵⁴ Mesmo as personagens estão quebradas e incompletas nesse cenário pós-catastrófico: Nagg e Nell perderam as pernas e estão circunscritos cada um

⁵⁴ A objeção de que, a princípio, o espaço que se apresenta no palco define a totalidade do universo ficcional da peça é minada pelas dúvidas que os próprios personagens apresentam sobre o alcance da desolação, que caracterizam um motivo recorrente e importante na peça. Voltarei a esse ponto de forma mais detida em outros momentos da leitura que aqui desenvolvo.

à sua lata de lixo, Hamm está cego e aleijado, e Clov impossibilitado de se sentar. Essa cena em ruínas une os dois pólos distantes da distinção feita por Benjamin, e a posição que resulta dessa dissolução é problemática: não se pode dizer que as ruínas de *Endgame* pertençam propriamente ao reino das coisas, e seu status no reino dos pensamentos fica comprometido, sendo dependente do procedimento alegórico. Uma hipótese prematura de leitura consistiria em considerar que a peça dá forma a um tipo especial de alegoria, definido inicialmente a partir dessa indistinção entre os reinos do pensamento e das coisas.

A especificidade desse reino das coisas, para meus propósitos aqui, pode ser definida a partir da importância dos adereços cênicos e objetos no drama de destino, uma espécie de subcategoria do drama trágico particularmente atacada pelos críticos que Benjamin recupera em seu texto. Para tratar do papel desses objetos, o autor faz uso principalmente da peça *El mayor monstruo, los celos*, de Pedro Calderón de La Barca.⁵⁵ Nesta peça, Benjamin observa a reincidência em diversos momentos da trama de um punhal, que é por ele entendido como a personificação do ciúme. As personagens seriam desse modo subordinadas à sua força avassaladora, concretizada no espaço cênico pelo constante aparecimento desse objeto, que orchestra os movimentos dos personagens. Negando qualquer complexidade psicológica nas personagens, Benjamin (2004, p.138) considera que Herodes e a esposa são vítimas de paixões cegas concentradas na pura contingência do objeto recorrente. Como decorrência de sua própria natureza, esse adereço é dotado de mais camadas de sentido do que os próprios protagonistas do drama de destino, o que por sua vez remonta a um processo de inchaço de significação proporcionado pela forma barroca de se encarar o reino das coisas. Benjamin (2004, p.189) percebe um movimento complexo na relação desses dramaturgos com os objetos mundanos, o que dá luz a uma formulação aparentemente paradoxal: no reino das coisas, a particularidade de cada objeto é de mínima importância, e justamente esse vazio de sentido proporciona a possibilidade de se fazer com que qualquer objeto possa significar absolutamente qualquer outra coisa. Sendo assim, um objeto banal como o punhal pode surgir recorrentemente em cena com sua

⁵⁵ O autor já se ocupara dessa peça em um ensaio anterior a *Origem do drama trágico alemão*. Trata-se de “Calderón’s *El Mayor Monstruo, Los Celos* and Hebbel’s *Herodes und Mariamme*” (BENJAMIN, 2000). Neste ensaio, Benjamin aborda a peça de Calderón, descrevendo os desdobramentos de sua ação e a presença constante do punhal nas cenas, para depois compara-la à peça de Hebbel que tem também Herodes como personagem principal. Diversas frases desse ensaio são incluídas e desenvolvidas em *Origem do drama trágico alemão*, sendo esta, portanto, a obra privilegiada aqui.

significação hipertrofiada, e o que seria tomado como mero fruto do acaso se transfigura, pela sua mera presença no palco, em destino inescapável.

É através desse prisma que a ruína ocupa uma posição central na alegoria: ela é o índice máximo da transitoriedade, cujo vazio de sentido pode ser preenchido infinitamente. O problema que *Endgame* coloca para essa relação entre vazio e preenchimento ganha novos contornos ao percebermos que as particularidades de suas ruínas não podem ser ignoradas, pois seu status como pertencentes ao reino das coisas já surge questionado de antemão. Se a alegoria é encarada, nesse momento, como o preenchimento arbitrário de camadas de significação em objetos vazios de sentido, o simples fato de esses objetos se encontrarem arruinados em cena transfigura a dicotomia em uma relação reflexiva: a ruína só pode ganhar sentido porque existe fora de cena, no reino das coisas, enquanto em *Endgame* a ruína literalmente constitui a própria cena. Seus pormenores, para fazer uso do termo de Benjamin, não podem ser ignorados, pois é justamente através destes e de suas relações entre si que se constrói a recusa à significação da peça. Como forma de diferenciá-la da reincidência do punhal na peça de Calderón, faço uso de uma cena da peça de Beckett em que a manipulação de um objeto coloca essa diferença em ato.⁵⁶ Trata-se do momento em que Hamm pede a Clov que traga seu cachorro de brinquedo – o trecho é longo, mas a observação detida ajuda a cristalizar a hipótese que busco avançar:

(Enter CLOV holding by one of its three legs a black toy dog. [He halts at A.]⁵⁷)

CLOV: Your dogs are here.

He {throws} the dog to HAMM who feels it, fondles it.

HAMM: He's white, isn't he?

CLOV: Nearly.

HAMM: What do you mean, nearly? Is he white or isn't he?

CLOV: He isn't.

(Pause.)

HAMM: You've forgotten the sex.

CLOV: *(Vexed)* But he isn't finished. The sex goes on at the end.

(Pause.)

HAMM: You haven't put on his ribbon.

CLOV: *(Angrily)* But he isn't finished, I tell you! First you finish your dog and then you put on his ribbon!

⁵⁶ A peça, composta de um único ato, foi seccionada pelo próprio Beckett em 16 cenas de duração variada, conforme consta nos cadernos de notas para as montagens que ele mesmo dirigiu. Cf. BECKETT, 1992, p.172.

⁵⁷ As marcas entre colchetes e chaves indicam alterações feitas por Beckett no texto de sua própria peça para as duas versões dela que dirigiu, em 1967 e em 1980 (em Berlin e em Londres, respectivamente). Optei por deixar essas marcas explícitas em minhas citações de *Endgame*, bem como por alterar a tradução nesse sentido, quando necessário.

(Pause.)
 HAMM: Can he stand?
 CLOV: I don't know.
 HAMM: Try.
(He {throws} the dog to CLOV who {holds it by its ears and lets it dangle}.)
 Well?
 CLOV: Wait!
(He squats down and tries to get the dog to stand on its three legs, fails, lets it go. The dog falls on its side.)
 HAMM: Well?
 CLOV: He's standing.
 HAMM: (*Groping for the dog*) Where? Where is he?
(CLOV holds up the dog in a standing position.)
 CLOV: There.
(He takes HAMM's hand and guides it towards the dog's {rear}.)
 HAMM: (*His hand on the dog's {rear}.*) Is he gazing at me?
 CLOV: Yes.
 HAMM: (*Proudly*) As if he were asking me to take him for a walk?
 CLOV: If you like.
 HAMM: (*As before*) Or as if he were begging me for a bone. (*He withdraws his hand.*) Leave him like that, standing there imploring me.
(CLOV straightens up. The dog falls on its side.)
 CLOV: I'll leave you.

(*Endgame*, 1992, pp.22-23)*

Esta cena ilustra a tensão entre Hamm e Clov que permeia toda a peça; ainda que exista de fato uma relação hierárquica entre ambos, grande parte das reações de Clov aos pedidos de Hamm é marcada pela ambivalência que ressaltéi anteriormente. O início do trecho demonstra a oscilação de Clov entre esses dois extremos, que culmina em uma espécie de impotência. O cachorro de brinquedo é preto, mas a cegueira de Hamm o impede de sabê-lo: Clov responde à pergunta sobre a cor do cachorro sem de fato respondê-la, ao apenas ensaiar uma mentira que poderia passar despercebida se dita assertivamente. Que Clov não o faça demonstra a profunda ambiguidade de sua relação com Hamm; mas alguns instantes depois, contraditoriamente, ele é capaz de mentir

* CLOV: Aqui estão seus cães. // {Joga} o cão a HAMM, que o coloca nos joelhos, apalpando e acariciando-o. // HAMM: É branco, não é? // C: Quase. // H: Como quase? É branco ou não é? // C: Não. // Pausa. // H: Você esqueceu do sexo. // C: (*envergonhado*) Mas ainda não acabei. O sexo vem no fim. // Pausa. // H: Você não pôs a fitinha nele. // C: (*com raiva*) Já disse que ainda não acabei! Primeiro se acaba o cachorro, depois vem a fitinha. // Pausa // H: Ele fica de pé? // C: Não sei. // H: Tente. ({Joga} o cão a CLOV, que o segura pelas orelhas, {deixando-o balançar}) E então? // C: Espere. // Agachado, tenta colocar o cão em pé sobre três patas, não consegue, desiste, o cão cai de lado. // H: Como é? // C: Está em pé. // H: (*tateando*) Onde? Onde está? // Clov ajeita o cão em pé, sustentando-o com a mão. // C: Ali. // Toma a mão de Hamm, guiando-o {à parte de trás} do cão. // H: (*a mão na {parte de trás} do cão*) Está olhando para mim? // C: Está. // H: (*orgulhoso*) Pedidndo para dar uma voltinha? // C: Se assim lhe parece. // H: (*ainda orgulhoso*) Ou pedindo um osso. (*Retira sua mão*) Deixe-o aí como está, de pé, implorando por mim. // Clov endireita-se. O cão cai de lado. // C: Vou deixá-lo. (*Fim de Partida*, 2002, pp.91-93)

sobre o fato de o cachorro não conseguir ficar de pé, e mesmo sobre a direção em que o cachorro está olhando, o que faz com que mais uma vez não possamos delimitar algo na peça com total clareza.

Por sua vez, o estado do cachorro ilustra o que já foi afirmado sobre a condição arruinada dos objetos de *Endgame*, ainda que de forma inversa. Não se trata de um brinquedo outrora inteiro que acabou caindo aos pedaços, mas de algo construído a partir de pedaços e que é deixado em estado incompleto. Se de um lado isso impede que se possa defini-lo como ruína de um passado, de outro ficamos dispensados de encarar a relação entre ruína e passado de forma estritamente linear: no presente da cena, o cachorro se encontra aos pedaços, e nada na peça aponta para seu acabamento posterior. Pelo contrário, os ensaios de insubordinação de Clov nos levam a crer que esse objeto existe justamente para permanecer nesse estado provisório, o que é reforçado pelo jogo sutil de responsabilização – Hamm percebe que falta um sexo no brinquedo, e depois que Clov não colocou nele um laço, ao passo que Clov retorna a Hamm a responsabilidade de terminar de fazer o cachorro para que depois o laço seja colocado.

Reconheço que atribuir a um objeto banal como um cachorro de brinquedo o status de ruína possa parecer um exagero interpretativo, mas a própria peça dá indícios variados de que a banalidade de seus objetos é ilusória, e é nesse sentido que o trecho exposto ajuda a iluminar a hipótese que vem sendo desenvolvida sobre as relações entre *Endgame* e alegoria. A fala de Clov que inicia essa breve cena traz uma marca de plural que adiciona uma outra camada à cena, e é nessa segunda camada que podemos estabelecer uma série de outras relações com o restante da peça. Clov afirma, segurando uma das três pernas do cachorro de Hamm: “Your dogs are here”. É óbvio que um dos cachorros é o brinquedo que ele traz em mãos, mas é apenas através de suas palavras que entrevemos uma comparação estabelecida entre ele próprio e o cachorro: Your dogs, Clov e o brinquedo.⁵⁸ Por sua vez, essa relação fica reforçada através da encenação, especificamente no momento em que Clov se agacha para posicionar o cachorro. Cito aqui a nota do editor a essas linhas da peça: “Quando Clov se agacha para fazer o cachorro ficar de pé, ele deve ser posicionado como o cachorro, de forma que a imagem seja a de dois cachorros em perfil. No *Riverside Nb* [caderno da montagem Londrina de 1980], Beckett escreve ‘Analogia Clov-cão quando tentando fazê-lo ficar de pé.’” (GONTARSKI, 1992, p.59)

⁵⁸ Esse detalhe é também notado por Gontarski (1992, p.59), editor dessa versão da peça de Beckett.

Nesse segundo nível, toda a caracterização do cachorro acaba por crescer em importância, e esse movimento guarda com o procedimento alegórico tanto semelhanças quanto uma diferença importante. O esvaziamento de sentido do cachorro de brinquedo – que passaria, desse modo, a significar qualquer outra coisa – não aponta para qualquer exterioridade, mas fica restrito aos limites da própria peça. É esse o motor da perturbação fundamental que *Endgame* adiciona à alegoria: o conjunto de analogias e relações de equivalência que a peça desenha acaba por remontar a si própria. Porém, a percepção dessas relações de nada adiantaria se não servisse de impulso produtivo para a interpretação, e o que temos é justamente o contrário: a analogia, ao ser constatada, permite a re-significação de toda a cena envolvendo o cachorro. Se a peça aponta para si mesma, esse procedimento funciona de forma a expandir os seus próprios limites, e a fortalecer a autonomia de sua lógica interna. Mesmo aspectos que de início pareceriam despropositados ou arbitrários guardam relações entre si: as três pernas do cachorro remontam às limitações da movimentação de Clov, sempre caracterizada como rígida. Assim como o cachorro cai ao ser colocado no chão, Clov é impossibilitado de se sentar. Por sua vez, o comentário de Clov sobre o estado inacabado do cachorro (“But he isn’t finished, I tell you!”) recupera e leva ao extremo da negação sua primeira fala na peça, coroando a dúvida crescente com a impossibilidade: “Finished, it’s finished, nearly finished, it must be nearly finished”. Porém, mais importante do que isso, temos nas pequenas mentiras de Clov uma outra dimensão de insubordinação que fortalece ainda mais a cena estática que encerra a peça, com a incapacidade de sabermos se Clov abandona Hamm e o abrigo ou permanece atado à situação que têm em comum. Hamm quer um cachorro branco parado, olhando para ele e implorando por algo; em seu lugar, o que ele tem é um cachorro preto que lhe dá as costas e não se sustenta de pé, e a distorção que a cena real opera na cena imaginada antecipa e intensifica a indistinação que encerra a peça.⁵⁹

5.

Existe ainda um segundo tipo de esvaziamento de sentido nos objetos de *Endgame*: trata-se da desfuncionalização desses mesmos objetos, verificável em cada um deles e

⁵⁹ É digno de nota que apenas na versão de 1980 o cachorro fica de costas para Hamm; até então, Clov levava a mão de Hamm até a cabeça do cachorro. A maioria das alterações de Beckett, de acordo com Gontarski, foi feita para fortalecer a tensão existente entre os dois personagens.

servindo a propósitos diversos em cada caso. Provavelmente, a mais surpreendente dessas desfuncionalizações seja operada com relação à parte do abrigo que cabe a Nagg e a Nell, os “accursed progenitors” de Hamm. Após ambos perderem as pernas em um acidente, passam a viver restritos a suas respectivas latas de lixo, e mesmo as condições desse mínimo de sobrevivência estão em constante deterioração:

NAGG: Has he changed your sawdust?
NELL: It isn't sawdust. (*Pause. Wearily*) Can you not be a little accurate, Nagg?
NAGG: Your sand, then. {It is} not important.
NELL: It is important.
(*Pause.*)
NAGG: It was sawdust once.
NELL: Once!
NAGG: And now it's sand. (*Pause.*) From the shore. (*Pause. Impatiently*) Now it's sand he fetches from the shore.
NELL: Now it's sand.
NAGG: Has he changed yours?
NELL: No.
NAGG: Nor mine. (*Pause.*) I won't have it!
(*Endgame, 1992, p.11*)*

Pode-se dizer que esse trecho é provavelmente o único momento da peça em que o diálogo entre Nagg e Nell se sustenta por mais do que três ou quatro falas – normalmente, o que acontece é uma mudança brusca de assunto após uma das longas pausas, ou mesmo uma troca relativamente rápida de falas que se relacionam entre si apenas tangencialmente.⁶⁰ Nesse sentido, é interessante notar que os objetos desfuncionalizados constituem uma espécie de teia – melhor seria dizer emaranhado – de relações muito mais coesa do que a rede de diálogos que compõem a peça. Tal observação aponta para o fato de que existe um outro princípio de organização subjacente às trocas de falas, cuja especificidade será abordada posteriormente. Mas mesmo nesse momento em que o diálogo quase parece sustentável há uma profusão de silêncios que mina sua continuidade – e quando uma fala se relaciona à precedente, isso se dá no sentido de uma discordância, negação ou reiteração. Ainda assim, o fio que une as falas citadas é a constatação da precarização gradativa da condição de ambos, e nesse

* NAGG: Mudaram sua palha? // NELL: Não é palha. (*Pausa*) Você não consegue ser um pouco preciso, Nagg? // N: Sua areia, então. Qual a diferença? // N: É importante. // *Pausa.* // N: Antes era palha. // N: Era. // N: E agora é areia. (*Pausa*) Da praia. (*Pausa. Mais alto*) Agora é areia que ele traz da praia. // N: É. // N: Ele trocou a sua? // N: Não. // N: Nem a minha. (*Pausa*) A gente tem que reclamar. (*Pausa. Mostrando o biscoito*) Quer um pedaço? (*Fim de Partida, 2002, pp.60-61*)

⁶⁰ Um exemplo do primeiro caso é o momento em que Nagg pede a Nell – sem sucesso – que o coce, enquanto no segundo caso temos os diálogos em torno da piada do alfaiate.

contexto a importância que algo como a serragem assume beira o absurdo. A substituição da serragem pela areia recolhida na praia é profundamente sentida por ambos, mas isso não chega a trazer quaisquer consequências: a revolta crescente de Nagg, perceptível nas rubricas, dissolve-se por fim em mais uma pausa, que é seguida por um *non sequitur* envolvendo biscoitos duros demais para dois velhos sem dentes.

Trago aqui a situação de Nagg e Nell como forma de demonstrar a desfuncionalização dos objetos que caracterizam sua condição. A imagem contundente de um casal de idosos restritos às latas de lixo⁶¹, contudo, pode ser cruzada com a presença de um único outro objeto cenográfico como forma de intensificá-los pelo contraste: refiro-me aqui ao quadro pendurado no cenário, com sua face voltada para a parede. Desejo chamar a atenção aqui para a posição profundamente ambígua desse quadro, que é aumentada pelo fato de estar contraposto a latas de lixo habitadas. O tipo de rejeição que caracteriza voltar sua imagem para a parede é diferente do simples ato de jogá-lo no lixo – e essa associação é produzida pela presença simultânea desses dois objetos. Por sua vez, o quadro voltado para a parede, ao não ser simplesmente descartado, intensifica a condição deteriorada de Nagg e Nell, pois mesmo a imagem rejeitada apresenta ainda algum privilégio com relação a ambos.

O quadro se equilibra de forma tênue entre o veto e o chamado à interpretação. Se jogá-lo no lixo constitui-se em sua negação e posicioná-lo normalmente em sua afirmação, voltá-lo para a parede ecoa um débil “talvez”. Nesse sentido, é digna de nota a frase de Beckett em uma carta ao diretor Alan Schneider: “The key word in my plays is perhaps”⁶². Mas a tentativa de considerar essa (anti-)imagem parece resultar automaticamente em falha: de um lado, imaginar qual pintura estaria do outro lado do quadro seria um gesto um pouco ingênuo, e, de outro, ignorar sua frágil existência seria negar a força de seu chamado. A forma mais adequada de tomá-lo sem desvirtuar a desfuncionalização nele operada seria, então, considerá-lo como a afirmação silenciosa da mais profunda resistência à interpretação, uma resistência que contamina todos os poros da peça. Isso não é o mesmo que dizer que apenas a existência do quadro permite afirmar que a peça resiste a ser interpretada, mas na verdade que a peça traz organicamente dentro de si essa resistência, como um elemento constitutivo e reiterado.

⁶¹ Não podemos, porém, exagerar o impacto dessa imagem, pois Beckett informou aos atores das montagens que dirigiu que o “*páthos* é a morte da peça” (GONTARSKI, 1992, p.65); isto é, qualquer forma de empatia não mediada com os personagens entra no caminho da estrutura de relações que a peça de fato estabelece.

⁶² Citada por FLETCHER, 2000, p.109.

Levando adiante a hipótese que comecei a construir, de que há em *Endgame* um movimento de autonomização decorrente do fortalecimento de sua lógica interna ao custo de seus laços com a exterioridade, fica claro que considerar que a peça traz em si mais uma vez a resistência à interpretação, concretizada na imagem do quadro voltado para a parede, é algo que expande ainda mais os seus próprios limites. E esta última formulação pode ser ainda extrapolada ao levarmos em conta que a suposta imagem do quadro existe efetivamente nos limites da peça, em suas paredes cenográficas. Dito de outro modo: assumir que se pode acessar o outro lado do quadro – isto é, elaborar uma interpretação que ignore a força de sua resistência – é fazer ruir as barreiras que a peça ergue em torno de si, pois é destruir um de seus princípios de organização formal, a composição extremamente sintética do cenário. Mas há uma diferença importante entre a inexistência de outro lado do quadro e este só poder ser apreendido de um ponto de vista impossível; o segundo caso é uma elaboração originada a partir da própria peça que coloca o primeiro caso em questão, mas sem aboli-lo integralmente, de forma a transfigurá-lo também em material artístico. Pode-se dizer, talvez com algum exagero, que uma imagem possível para o quadro seria a dos acontecimentos da própria peça, ou, mais especificamente, a cena estática que a encerra, o momento em que aquele débil “talvez” surge com a máxima potência.

Ainda outra possibilidade seria considerar, no esteio de Michael Worton (2007), que a imagem velada do quadro seria algo análogo à visão do pintor louco que Hamm dizia visitar no sanatório:

HAMM: I once knew a madman who thought the end of the world had come. He was a painter—and engraver. I had a great fondness for him. I used to go and see him, in the asylum. I'd take him by the hand and drag him to the window. Look! There! All that rising corn! And there! Look! The sails of the herring fleet! All that loveliness!
(Pause.)
He'd snatch away his hand and go back into his corner.
Appalled. All he had seen was ashes.
(Pause.)
He alone had been spared.
(Pause.)
Forgotten.
(Pause.)
It appears the case is... was not so... so unusual.
(*Endgame*, 1992, p.24)*

* HAMM: Conheci um louco que pensava que o fim do mundo tinha chegado. Ele pintava. Eu gostava muito dele. Ia vê-lo no hospício. Eu o tomava pela mão e o arrastava até a janela. Olhe! Ali! O trigo começa a brotar! E ali! Olhe! As velas dos pesqueiros! Como é bonito! (pausa) Ele me fazia soltar sua

Um argumento contra tal visada é que ela consiste em um retorno à localização de camadas ocultas de sentido na peça, e dessa vez de forma literal. E esse argumento poderia ser combatido ao afirmarmos que essa imagem possível é descrita no espaço da própria peça – isto é, a imagem das cinzas vistas pelo pintor –, e que ela fortalece a coesão de seus elementos internos, pois o exterior do abrigo de Hamm é também marcado pela absoluta desolação. Porém, isso por sua vez resvala em uma série de problemas sobre a caracterização do espaço, da situação e da temporalidade de *Endgame*: não podemos inferir da situação descrita a ocorrência de uma catástrofe que de fato aniquilou a humanidade, como parece ser o caso a princípio, pois mesmo o “fim da natureza” anunciado por Clov é rapidamente relativizado com um “In the vicinities”. Tudo o que existe de externo ao cenário é de caráter incerto, já que podemos apenas confiar nos relatos que Clov apresenta de suas incursões até as janelas ao fundo do palco. Isso se dá a despeito da afirmação de Adorno (1985) de que *Endgame* apresenta o resultado da história, sua decadência, pois as relações entre a peça e a história da qual ela é o resultado não são estabelecidas de acordo com uma temporalidade linear; a idéia de resultado, portanto, não surge no sentido usual, mas no de intensificação de tendências concretas – na perspectiva de Adorno, na total reificação que é posta em cena por Beckett –, numa extrapolação que, ao invés de apontar para o futuro, é voltada para um presente cuja ilusão é desvelada.

6.

Como se sabe, a tradição dramática não era algo estranho a Sigmund Freud. Além da referência ao teatro contida no complexo de Édipo, provavelmente seu conceito mais famoso – e distorcido –, o autor se ocupou de peças famosas diversas vezes ao longo de sua obra: na *Interpretação dos Sonhos* (1986 [1900], p.273 e segs), logo após tratar de Édipo, ele passa a *Hamlet*, e não será a última vez que retornará a Shakespeare. Citações do dramaturgo inglês estão espalhadas por seus ensaios, e em certos momentos ele chegou mesmo a arriscar interpretações de outras de suas tragédias: em “El motivo de la elección del cofre” (1986 [1913]), ele se volta a *King Lear* para afirmar que a cena final

mão, bruscamente, e voltava para o seu canto. Apavorado. Tinha visto apenas cinzas. (*pausa*) Apenas ele tinha sido poupado. (*pausa*) Esquecido. (*pausa*) Parece que o caso não é... não era.. tão... tão raro. (*Fim de Partida*, 2002, p.87)

de Lear com Cordelia se relaciona a seu fascínio pela morte; e, em “Alguns tipos de caráter encontrados na prática psicanalítica” (2010 [1916]), propõe que certas incongruências na caracterização de Macbeth e Lady Macbeth podem ser explicadas se o casal for encarado como sendo a cisão de em único sujeito em dois personagens. A despeito do interesse que tais leituras possam despertar, pode-se perceber facilmente que o tipo de abordagem exercida por Freud ao tratar do teatro girava em torno do eixo de considerar personagens como pessoas – ou partes de uma pessoa, no caso de *Macbeth*. Ora, não é difícil percebermos as dificuldades deste método ao tratar de *Endgame*, o que não impede que se tente nesse momento utilizar a teoria psicanalítica para efetuar a passagem dos objetos para os personagens, ainda que por um viés diverso do freudiano. Pois, se tratei até esse ponto de objetos efetivamente postos em cena, como o quadro, o cachorro de brinquedo e as latas de lixo, os demais surgem em sua maioria apenas através da fala dos personagens, isto é, através da demanda por uma presença não realizada.

A demanda é dirigida a oito objetos diferentes⁶³, e sua recusa é sempre formulaica: a expressão “No more...” é no mínimo repetida em cada uma das vezes, sendo seu exemplo máximo “No more painkiller” – por ser o objeto mais incessantemente pedido. Sua inserção em uma fórmula apaga desses objetos qualquer traço de singularidade, e o que se sobressai desse acúmulo de faltas é menos cada item em si do que a recorrência de uma estrutura que declara sua escassez. Levando esse raciocínio adiante, seria uma decorrência lógica encarar, de uma perspectiva freudiana, tal repetição como sendo compulsiva e desprovida de prazer algum, uma das marcas da pulsão de morte, tal como teorizado em *Mais além do princípio do prazer* (1988 [1920]). Em favor dessa hipótese, teríamos a natureza aparentemente cíclica dos acontecimentos da peça⁶⁴; porém, as pistas dessa possibilidade, a despeito de sua abundância, não podem ser tomadas literalmente, já que há ao menos um acontecimento irreversível na peça – a provável morte de Nell – que catalisa a tentativa irresolvida de Clov de partir. Mais produtivo do que assumir essa suposta circularidade seria propor que o eixo temporal da peça é estruturado pela tensão entre circularidade e progressão –

⁶³ De acordo com Gontarski (1992, p.236): rodas de bicicleta, papa, natureza, maré, navegadores, mantas, calmante e caixões.

⁶⁴ Além do grande número de repetições de falas na peça que apontam para uma idéia subjacente de circularidade, temos o aspecto ensaiado de muitas das interações de Hamm com os outros personagens – e o mesmo pode ser dito de Nagg –, já que a própria ideia de uma interação ensaiada aponta para seu caráter repetitivo. Voltarei a essa ideia no capítulo seguinte.

cuja representação máxima é o *tableau* final –, o que por sua vez adicionaria uma nota de indeterminação à ausência de prazer decorrente da repetição.

Por outro lado, deve-se levar em conta que a estrutura de negação incessantemente repetida é proferida por vários deles, o que por sua vez resulta na conclusão de que todos os personagens da peça seriam atravessados por essa compulsão à repetição. Desse modo, restariam a eles unicamente os freqüentes prazeres sádicos de que desfrutam ao negarem as demandas uns dos outros. Um bom exemplo dessa dinâmica pode ser encontrado, mais uma vez, com o calmante de Hamm:

HAMM: Is it not time for my pain-killer?

CLOV: Yes.

HAMM: Ah! At last! Give it to me! Quick!

(Pause.)

CLOV: There's no more pain-killer.

(Pause.)

HAMM *(appalled)*: Good...! *(Pause.)* No more pain-killer!

CLOV: No more pain-killer. You'll never get any more pain-killer.

(Pause.)

HAMM: But the little round box. It was full!

CLOV: Yes. But now it's empty.

(Pause. Clov starts to move about the room. He is looking for a place to put down the alarm-clock.)

HAMM *(soft)*: What'll I do? *(Pause. In a scream.)* What'll I do?

*(Endgame, 1992, p.36-37)**

A decepção final de Hamm com o calmante fora construída ao longo da peça através de quatro pedidos anteriores – aos quais Clov respondia não ser chegada a hora do remédio –, estes por sua vez entrelaçados àqueles proferidos pelos demais personagens, constituindo-se em uma teia de escassez: nessa imagem, os buracos que assinalam cada uma das faltas têm seus contornos simetricamente construídos pelas repetições da estrutura de negação. Contudo, a despeito da complexidade do emaranhado, Hamm se deixa enredar apenas momentaneamente, e o ponto de culminância da estratégia de Clov é um breve triunfo sádico que se desfaz sem maiores resultados. Os efeitos da notícia sobre Hamm são mais uma vez filtrados por sua máscara de teatralidade, e pequenos momentos como esse são incapazes de fazer frente ao seu acúmulo de demandas irracionais:

* HAMM: Não está na hora do meu calmante? // CLOV: Está. // H: Ah! Finalmente! Me dê, rápido! // C: Não há mais calmante. // *Pausa.* // H: *(apavorado)* {Deus}...! *(pausa)* Não há mais calmante! // C: Não há mais calmante. Você nunca mais vai ganhar seu calmante. // *Pausa.* // H: E a caixinha redonda? Estava cheia! // C: É, mas agora está vazia. // *Pausa.* Clov dá voltas pela sala. Procura um lugar para colocar o despertador. // H: *(baixo)* que eu vou fazer? *(Pausa. Gritando)* O que eu vou fazer? *(Fim de Partida, 2002, p.130-131)*

HAMM: Open the window.
 CLOV: What for?
 HAMM: I want to hear the sea.
 CLOV: You wouldn't hear it.
 HAMM: Even if you opened the window?
 CLOV: No.
 HAMM: Then it's not worth opening it?
 CLOV: No.
 HAMM (*violently*): Then open it!
 (*Endgame*, 1992, p.33-34)*

Do ponto de vista de um suposto realismo na caracterização psicológica, passagens como essa dificilmente seriam justificáveis: mesmo que continuássemos seguindo pela via do sadismo, acabaríamos por nos apoiar em apenas um dos pólos da tensão estabelecida entre os personagens, ignorando que, por mais agressiva que seja a relação entre Hamm e Clov, sua nota fundamental é a da ambivalência. Porém, não é meu intuito com isso defender, de um lado, nem essa idéia de realismo psicológico, e nem, de outro, a complexidade desses personagens em si, mas propor uma reformulação parcial da hipótese da compulsão à repetição em *Endgame*, e encará-la como sendo um de seus princípios de composição formal: recupera-se, assim, a ênfase dada por muitos dos críticos aqui citados à descrição dos padrões intrincados que estruturam a peça – que assim passam a compor o efeito de repetição compulsiva a contaminar o texto.

A contraparte dessa leve guinada interpretativa é que os personagens perdem em suposta profundidade, ao passo que a composição se fortalece cada vez mais. Vistos como veículos para a execução de padrões de repetição, os personagens aproximam-se mais de instrumentos musicais do que de pessoas, os componentes rítmicos de suas falas chegando às vezes a ameaçar o próprio conteúdo dos enunciados⁶⁵. Fletcher e Spurling (1978, p.72 e segs) desenvolvem essa idéia em sua leitura conjunta de *Endgame* ao estabelecerem, por exemplo, uma relação entre os monólogos pretensamente grandiosos de Hamm e os floreios de um solista; de acordo com os autores, Hamm, Clov, Nagg e Nell podem ser encarados respectivamente como um violoncelo, um violino e um par de flautas, a desenvolverem não um enredo, mas alterações de altura e timbre, gerando harmonias e dissonâncias.

* HAMM: Abra a janela. // CLOV: Para quê? // H: Quero ouvir o mar. // C: Você não ouviria. // H: Mesmo se você abrisse a janela? // C: Não. // H: Então não vale a pena abrir? // C: Não. // H: (*com violência*) Então abra! (*Fim de Partida*, 2002, p.122-123)

⁶⁵ Esse não seria um caso inédito na obra de Beckett. Knowlson (1996, p.447) relata, por exemplo, que o autor fez uso de um metrônomo para regular a cadência das falas de Brenda Bruce, a primeira atriz a dar corpo à Winnie de *Happy Days*.

Porém, essa aproximação de *Endgame* com a música traz um preço a ser pago: trata-se da redução de qualquer margem de subjetividade a um mínimo quase absoluto, para que os padrões possam vir à tona com o máximo de intensidade. Beckett, nas montagens que dirigiu, enfatizou sempre que possível tanto o caráter mecânico das repetições quanto a dissociação entre gesto e fala, em uma rejeição indireta de qualquer forma de representação naturalista. Se a princípio essa rejeição do naturalismo pouco significa, a acumulação das formas de artificialidade que abundam na peça acaba por aproximar Hamm e Clov – e mesmo Nagg e Nell – mais dos objetos esgotados⁶⁶ postos em cena do que propriamente de personagens, o que culmina em uma desfuncionalização limite: George Steiner (2006, p.197) afirma, em *A morte da tragédia*, que Beckett escreve “antidrama”, pois suas peças consistem em “um espetáculo de marionetes que se faz momentaneamente, fascinante ou monstruoso, pelo fato das marionetes insistirem em se comportar como se estivessem vivos”.

Levando essa perspectiva ao extremo, não seria possível tratar das relações entre personagens, mas apenas das relações de um amontoado de objetos falhos entre si – de um lado as marionetes, simulacros de subjetividade, e de outro os objetos acima abordados. Essa transformação de personagens em objetos, por sua vez, não deixa de travar relações com o que Angus Fletcher (1995, p.55 e segs) define, em seu livro sobre a alegoria, como sendo uma de suas características fundamentais: segundo o autor, o agente alegórico perfeito não seria um homem possuído por *daemons*, mas em sua forma extrema algo mais próximo de um robô esvaziado de consciência.⁶⁷

E é também nesse sentido que pode ser retomada a referência freudiana à compulsão à repetição, marcada pelo primado da pulsão de morte: nela está contida o movimento em direção à auto-aniquilação, mas imbricado com *Eros*, aqui concretizado pelo caráter musical da performance: essa possibilidade resulta indiretamente em uma imagem marcante – e involuntária – do dualismo pulsional que é a base da mitologia freudiana.⁶⁸ Essa mesma tendência ao apagamento da subjetividade é, de acordo com

⁶⁶ Talvez fosse melhor dizer que são objetos *defeituosos*, o que se justifica na caracterização desses arremedos de personagens: Nagg e Nell, sem pernas, reduzidos a uma lata de lixo; Clov, incapaz de se sentar; e Hamm, aleijado, cego e vitimado por uma doença indeterminada.

⁶⁷ Angus Fletcher, porém, parte de uma definição ampla da alegoria, que pouco tem a ver com a desenvolvida por Benjamin – nesse sentido, ele chega mesmo a caracterizar as peças de Beckett como sendo eminentemente alegóricas.

⁶⁸ Isto é, a impossibilidade de se encontrar as pulsões de vida e de morte existindo isoladamente; essa idéia pode ser encontrada ao longo de toda a obra de Freud, existindo no mínimo tão cedo quanto em “Os instintos e seus destinos [sic]” (FREUD, 2010 [1915], vol.12). A única possibilidade de se encontrar *Eros* isoladamente é apenas insinuada por Freud (1988 [1930]), em “O mal estar na cultura” (1988 [1930]), ao falar da relação da mãe com seu bebê do sexo masculino.

Robert Hullot-Kentor (2008, p.149), o cerne da crítica teológica desenvolvida por Benjamin em seu estudo sobre o drama trágico, constituindo-se, portanto, em um dos pontos de convergência da argumentação desenvolvida no presente capítulo.⁶⁹

Porém, há sinais de resistência a essa total objetificação dos personagens: em primeiro lugar, diferentemente das marionetes de Kleist⁷⁰, esses bonecos são marcados pela auto-consciência – sendo sua versão extremada um dos traços fundamentais de Hamm; em segundo, a ambivalência de suas relações lhes garante um resquício inalienável de subjetividade. E a resistência à redução total da subjetividade, por sua vez, pode ser investigada por uma aproximação de *Endgame* à pintura, que vem sendo acenada desde o surgimento do quadro como objeto cênico.

As relações de Beckett com a pintura são amplamente reconhecidas: Gontarski e Ackerley, no *Grove Companion to Beckett*, enumeram, no verbete *art* (2004, p.19-24), uma série de referências feitas pelo autor às artes visuais, tanto em comentários sobre suas obras quanto nelas próprias, passando por alguns escritos de Beckett sobre certos pintores. James Knowlson, em sua biografia de Beckett, também assinala diversas vezes ao longo do texto a proximidade entre as obras do autor e a pintura: podemos citar, como exemplos mais marcantes, a referência a alguns quadros de Caspar David Friedrich como fonte de inspiração para *Esperando Godot*, algo declarado pelo próprio Beckett, bem como *A decapitação de São João*, de Caravaggio, para *Not I*⁷¹. As relações de *Endgame* com a pintura, por outro lado, não se dão de forma tão cristalina, mas afirmações como “Beckett usa o palco como um quadro” (citado por KNOWLSON, 1996, p.585), ditas por pessoas envolvidas nas montagens dirigidas pelo autor, ajudam a reforçar a impressão de que a pintura desempenha algum papel também nessa peça. Podemos considerar que o *tableau* que encerra *Endgame*, tido por seu autor como o *télos* para o qual convergem todas as suas linhas de força, funciona como uma espécie de quadro, pois o desenvolvimento do arremedo de ação da peça é nesse

⁶⁹ Jan Kott (2003, p.129) caracteriza *Endgame* como uma peça “tragigrotesca”, e sua descrição do fracasso posto em cena por Beckett será retomada nos capítulos seguintes, ainda que não deixe de ser pertinente nesse momento: “o fracasso do ator grotesco é o absoluto dessacralizado e ridicularizado, sua transformação num mecanismo cego, numa espécie de autômato”.

⁷⁰ Knowlson (1996, p.558) relata que Beckett foi profundamente marcado pela leitura de “Sobre o teatro de marionetes”, chegando a fazer uso do ensaio ao auxiliar uma montagem de *Ghost Trio*, uma de suas peças tardias.

⁷¹ Cavalcanti (2006) dedica boa parte de seu estudo da peça à delineação de suas relações com o quadro de Caravaggio, por exemplo.

momento suspenso para ser congelado em uma imagem estática profundamente ambígua.⁷²

O “quadro” que encerra a peça sem dúvida representa o ponto máximo de tensão na relação entre Hamm e Clov, um dos motores fundamentais de *Endgame*.⁷³ Porém, ele não é capaz de incluir em si a profunda auto-referencialidade da peça, que vem sendo insistentemente afirmada: todas as tentativas de interpretação feitas até aqui nela esbarraram; dito de outra forma, todos os caminhos da peça levaram a ela mesma, e a nenhum outro lugar. Esse anteparo à interpretação é mais bem sintetizado pela própria teatralidade de *Endgame*, constantemente reafirmada, por exemplo, pela auto-consciência performática e grandiosa de Hamm; tal teatralidade é impossível de ser totalmente capturada em uma imagem estática como a do *tableau* final, que nesse sentido passa a cristalizar a ambivalência entre Hamm e Clov, mas não a resistência da peça à interpretação, seu outro motor fundamental. E é exatamente essa autorreferencialidade que acaba por diferenciar *Endgame* da alegoria barroca, tal como definida por Benjamin: em última instância, ela é uma tentativa de salvação do reino das coisas por meio de sua transformação em idéias, o que é definido pelo autor como um gesto de infidelidade concretizado no último instante, rumo à salvação; esse gesto final, contudo, é impossível de ser concretizado tanto pela interpretação quanto na própria peça, porque ela é fiel somente a si mesma. Do ponto de vista formal, o princípio alegórico torna-se mutilado: abandonando a exterioridade, a alegoria existe aqui apenas como princípio de organização formal, através do estabelecimento de equivalências parcialmente arbitrárias e do esvaziamento progressivo de sentido. Nesse sentido, *poder-se-ia dizer que em Endgame a própria idéia de alegoria é alegorizada*, pois passa a existir somente como estrutura, simultaneamente anti-alegoria – porque vazia de sentido externo – e hiper-alegoria – porque infinitamente autotélica.

⁷² Essas aproximações de *Endgame* com a pintura e com a música podem ser vistas à luz da idéia de um enodamento (*Verfransung* – Durão também sugere “infringimento”) das artes, postulada por Adorno em “A arte e as artes” e retomada por Fabio Durão (2003) em “As artes em nó”. Segundo Durão, esse enodamento das artes seria algo generalizado e não programático, surgindo como uma consequência da crise nas artes decorrente de seu desenvolvimento a partir das vanguardas, e o relativo esgotamento das possibilidades de representação inerentes a cada forma artística resultaria na aproximação dessas formas entre si. Quando vista por esse prisma, a peça nos apresenta mais um impasse, resultado de sua tensão interna: a ambivalência, que é o que marca a distância da peça com relação à música, é também o que a aproxima da pintura, ao passo que a auto-referencialidade e a artificialidade a afastam da pintura, mas a aproximam da música.

⁷³ Esse tipo de *tableau* congelado em imagem final é algo recorrente nas peças de Beckett: em *Godot*, temos a contradição entre a decisão declarada por Vladimir e Estragon de irem embora e a imobilidade de ambos; em *A última gravação de Krapp*, Krapp permanece com o olhar fixo ao silêncio do gravador; e em *Dias Felizes*, há o enigma encenado por Willie e não decifrado tanto por Winnie quanto pela platéia, que não sabe se ele se aproxima em busca da mulher ou da arma a seu lado.

CAPÍTULO 2

Vítimas de um tempo esgotado

1.

A primeira das teses de Walter Benjamin sobre o conceito de história é bastante conhecida: um anão corcunda, escondido dentro de uma ampla mesa e protegido por um jogo de espelhos, controlava um autômato vestido com trajes turcos, invencível no xadrez. Contrariando tanto o jogador de xadrez de Maelzel histórico quanto o texto de Poe⁷⁴ que o tem como assunto, o autômato de Benjamin é infalível: para cada jogada de seu oponente, uma contrajogada certa lhe assegurava a vitória. A “contrapartida” na filosofia para essa série de partidas de xadrez até certo ponto imaginárias seria a da relação entre o boneco do materialismo histórico e a teologia, “que hoje, sabidamente, é pequena e feia” como o anão escondido.⁷⁵ A natureza contraditória dessa primeira tese é notada por Rebecca Comay (2000, p.255), pois é a partir da infalibilidade de um construto cuja vitória é automática que se introduz um argumento cujo cerne, de acordo com a autora, é a própria problematização da noção de vitória, exposta por Benjamin como sendo um construto ideológico. Se reduzir tal contradição à ironia consiste em um gesto simplificador, pois resultaria em passar ao largo dos elementos específicos da contrapartida filosófica imaginada pelo autor, parece mais produtivo tomá-la como uma das facetas de sua “não-interpretabilidade radical” (COMAY, 2000, p.245), que poderia ser concebida por meio da dificuldade de se compreender claramente tanto a natureza da relação entre o autômato enxadrista e o anão escondido quanto, em outro nível, a correspondência estabelecida entre esse primeiro par e aquele entre materialismo histórico e teologia. Ainda que a investigação de cada termo deste último par escape aos propósitos dessa dissertação, é difícil ignorarmos a existência de certa convergência entre os elementos dessa primeira tese e a tentativa de interpretação de *Endgame* que vem sendo construída. É claro, tais elementos poderiam ser postos de lado como simples coincidências, a começar pelo próprio jogo de xadrez, que parece funcionar aqui como uma das pistas percebidas por Hugh Kenner (1996, p.121) na peça, ali deixadas “para que não sejam muito seguidas” – e o mesmo poderia ser dito da imagem

⁷⁴ A referência aqui é ao texto de Edgar A. Poe “Maelzel’s Chess-player” (2007, p.685-702).

⁷⁵ Faço uso da tradução de Jeanne-Marie Gagnebin e Marcos Müller, publicada em *Aviso de Incêndio: uma leitura das teses “Sobre o conceito de história”*, de Michael Löwy (2005). Todas as citações deste parágrafo ao texto de Benjamin podem ser encontradas na p.41 do referido livro.

do autômato, que começou a ser explorada no capítulo anterior, ou de sua relação com o anão corcunda, tão difícil de ser definida quanto a interação entre Hamm e Clov. Se nesse ponto seria provavelmente um exagero extrapolar essa série de coincidências de forma a torná-la uma demonstração da força gravitacional de *Endgame*, que nesse sentido puxaria para o seu centro tudo o que dela se aproximasse e se estenderia assim para além de seus limites, ao menos a forma como estão estabelecidas no texto de Benjamin pode nos servir para reorganizar algumas das questões que nortearam a leitura até aqui desenvolvida.

Tomada de forma isolada, a imagem do fantoche controlado por um enxadrista escondido nada tem de especial; é somente ao ser atravessada pela relação entre materialismo histórico e teologia que nela é efetuada a torção que a imbuí de um caráter enigmático. O estabelecimento da analogia entre fantoche e materialismo histórico admite ao menos duas possibilidades: o primeiro caso seria o da imagem contaminando a contrapartida filosófica, isto é, o materialismo tornado um embuste para que outras forças possam agir às escondidas por meio dele; o segundo seria seu contrário, com o materialismo garantindo ao fantoche certa autonomia, tornando o que era mero truque algo mais próximo de uma forma a ser manipulada, ou um método guiado por um impulso utópico. O desenvolvimento das demais teses de Benjamin, com seu elogio ao historiador materialista, parece apontar para essa segunda possibilidade, mesmo que não seja capaz de anular totalmente a primeira, e algo da tensão entre ambas parece subsistir na própria relação entre materialismo histórico e teologia. Ao final da primeira tese, é afirmada a supremacia do materialismo, isto é, “desde que tome a seu serviço a teologia”, em uma subversão da imagem recém-construída: o que era até então instrumento dá mostras de autonomia, abalando o desequilíbrio que situava a teologia na posição superior. Contudo, o materialismo histórico é chamado ainda uma última vez de “boneco”, demonstrando que não se produz nem a total inversão da relação, nem uma síntese desprovida de tensão.

Por sua vez, a relação entre Hamm e Clov também rejeita qualquer delimitação precisa de sua natureza. Seria tentador também nesse caso assumir que os papéis se encontram invertidos: por mais que não seja posto em questão em nenhum momento quem dá as ordens e quem as cumpre, a dependência de Hamm por Clov para realizar qualquer coisa fora do pequeno espaço ao qual se encontra restrito é reiterada inúmeras vezes em *Endgame*. Aleijado e cego, Hamm é incapaz de subir a escada para olhar pela janela e sequer consegue saber sozinho se já chegou a hora de seu

calmante, necessitando sempre da mediação de Clov, mas sua impotência física contrasta com a verborragia de suas ordens constantes. E, mesmo diante da debilidade de seu senhor, Clov se mostra incapaz de se rebelar, de assassiná-lo ou de parar de cumprir suas ordens – e o que haveria de mais próximo de um enredo na peça consiste justamente em sua hesitação em partir e abandoná-lo.⁷⁶ Inicialmente, essa incapacidade de Clov é justificada por uma explicação bastante convencional: questionado por Hamm sobre o motivo de simplesmente não matá-lo, Clov responde que não sabe a combinação da despensa. Porém, quando esse mesmo motivo retorna, a causalidade se mostra ilusória:

CLOV: So you all want me to leave you.

HAMM: Naturally.

CLOV: Then I'll leave you.

HAMM: You can't leave us.

CLOV: Then I shan't leave you.

(Pause.)

HAMM: Why don't you finish us? *(Pause.)* I'll tell you the combination of the larder if you promise to finish me.

CLOV: I couldn't finish you.

HAMM: Then you shan't finish me.

(Pause.)

CLOV: I'll leave you, I have things to do.

*(Endgame, 1992, p.20-21)**

A tênue aparência lógica produzida pela simetria na repetição do “então” se encontra aqui construída em torno de pontos vazios de sentido. Hamm responde “Then you shan't finish me” da mesma forma como Clov havia respondido, instantes antes, “Then I shan't leave you”, e a falácia dessas conclusões não se encontra amparada em argumento algum. O que era anteriormente uma motivação racional acaba desvelado como pura impossibilidade: Clov não pode deixá-los, por mais que insista que irá fazê-lo, e nem acabar com Hamm, mas não há aqui nada que se aproxime minimamente de uma explicação. E, se a justaposição dessas duas menções à combinação da despensa parece sugerir alguma forma de desenvolvimento, senão do enredo, ao menos das

⁷⁶ Sobre este tema, Adorno (1985, p.76) afirma que, em *Fim de Partida*, “A dialética hegeliana do senhor e do servo, mencionada por Günther Anders a respeito de *Godot*, é mais escarnejada do que retratada de acordo com os princípios da estética tradicional. O servo já não pode mais tomar as rédeas e abolir a dominação. Aleijado como está, ele dificilmente seria capaz de fazê-lo, e de acordo com o relógio de sol histórico-filosófico da peça, é de qualquer forma tarde demais para a ação espontânea”

* CLOV: Vocês todos querem mesmo que eu os deixe? // HAMM: Naturalmente. // C: Então vou deixá-los. // H: Você não pode nos deixar. // C: Então não vou deixá-los. // *Pausa.* // H: Só tem que acabar conosco. *(Pausa.)* Dou a combinação da despensa, se jurar que acaba comigo. // C: Não poderia acabar com você. // H: Então não vai acabar comigo. *(Fim de Partida, 2002, p.78-79)*

motivações dos personagens, isso talvez se dê por uma confiança excessiva no conteúdo de suas falas: caso a afirmação de Hamm sobre a impossibilidade de Clov de partir seja verdadeira, bem como sua resposta, a ambiguidade do *tableau* final acaba por se desfazer, já que seu resultado já seria determinado de antemão. Nesse sentido, parece mais produtivo considerar que a passagem da primeira à segunda fala sobre a despesa não é progressiva, mas contraditória, em um movimento que levaria em última instância à anulação mútua de seus conteúdos.

A busca por uma explicação causal concreta para a impossibilidade de Clov partir talvez possa soar disparatada, especialmente se levarmos em conta que a relação entre Hamm e Clov vem sendo até aqui construída sob o signo da ambivalência. Nessa perspectiva, sua inabilidade de partir ou eliminar seu senhor ultrapassaria quaisquer causas materiais, e garantiria a ele algo de uma profundidade psicológica. A peça, contudo, mais uma vez passa a ter estado um passo a frente, sutilmente rejeitando essa hipótese a partir do momento em que ela se esboça:

HAMM: Why do you stay with me?
CLOV: Why do you keep me?
HAMM: There's no one else.
CLOV: There's nowhere else.
(Pause.)
HAMM: You're leaving me all the same.
CLOV: I'm trying.
HAMM: You don't love me.
CLOV: No.
HAMM: You loved me once.
CLOV: Once!
HAMM: I've made you suffer too much. (Pause.) Haven't I?
CLOV: It's not that.
HAMM: I haven't made you suffer too much?
CLOV: Yes!
HAMM (*relieved*): Ah, you gave me a fright! (Pause. *Coldly*) Forgive me. (Pause. *Louder.*) I said, Forgive me.
CLOV: I heard you.
(Pause.)

(*Endgame*, 1992, p.5-6)*

* "HAMM: Por que você continua comigo? // CLOV: Por que você não me manda embora? // H: Não tenho mais ninguém. // C: Não tenho outro lugar. (Pausa.) // H: Mesmo assim você vai me deixar. // C: Estou tentando. // H: Você não gosta de mim. // C: Não. // H: Antes você gostava. // C: Antes! // H: Fiz você sofrer muito. (Pausa.) Não é? // C: Não é isso. // H: (*ofendido*) Não fiz você sofrer muito? // C: Fez. // H: (*aliviado*) Ah! Ainda bem! (Pausa. *Friamente.*) Desculpe-me (Pausa. *Mais alto*) Não ouviu? Desculpe-me. // C: Eu ouvi. (Pausa.)" (*Fim de Partida*, p.42-43)

A modulação do diálogo é aqui notável. Após uma pausa, ele se reinicia com um par de perguntas respondidas em ordem inversa. A despeito da simetria das frases, o fato de Clov se colocar como objeto desvela a desigualdade de sua relação com Hamm, e a escassez que atravessa as duas respostas dá indícios do que interessa a cada um: Hamm precisa da companhia – em outro momento, ele dirá que para lhe dar “as deixas” –, enquanto Clov não tem outro lugar para onde ir.⁷⁷ Após outra pausa, Hamm passa a fazer acusações, e o distanciamento com que seu interlocutor a elas reage contradiz o conteúdo supostamente emocional de suas respostas, em consonância com a afirmação já citada de Beckett sobre *Endgame* de que “o *páthos* é a morte da peça”. Novamente, o encadeamento aparentemente lógico das frases se encontra atravessado por uma série de torções, e o que se assemelhava a um questionamento sobre os motivos da vontade de Clov de partir se revela como um disparate: outra pausa, e retorna a pergunta sobre se o sofrimento excessivo causado não seria a causa dessa vontade; após Clov dispensar essa hipótese, há uma guinada temática que culmina em uma piada cruel e inesperada. A incapacidade de sustentar o assunto se mostra, então, como não sendo unilateral, já que a repetição do pedido de perdão de Hamm é tomada novamente à distância, com uma resposta que ignora qualquer conteúdo, sobrepondo um mal-entendido a outro, ambos talvez deliberados.

No trecho, a própria natureza ambivalente da relação entre os personagens é transformada em tema, apenas para que seja negada tanto no nível explícito do conteúdo do diálogo quanto por meio dos procedimentos de esvaziamento de sentido que se proliferam pela peça como um todo. Não se trata com isso de afirmar que tal ambivalência não existe, mas de demonstrar que ela é incapaz de funcionar como explicação de qualquer coisa: ao ser tornada tema, ela é negada e se desfaz, em um gesto que mais uma vez recusa qualquer hipótese ao integrar essa negação à sua própria estrutura. Torna-se assim impossível afirmar que a relação entre Hamm e Clov consiste na simples inversão de papéis, pois não nos é permitido definir que papéis são esses: o caráter insondável da impotência de Clov contamina e transforma a própria relação em enigma. Essa impotência, desse modo, deixa de funcionar como motivação psicológica e passa a integrar a estrutura formal de *Endgame*, um procedimento a ser repetido com leves variações ao lado de outros. E é dessa perspectiva que podemos avançar a hipótese dupla a ser aqui investigada: a de que, em um primeiro nível, a relação entre Hamm e

⁷⁷ A respeito desse mesmo trecho, Luciano Gatti demonstra a indissociabilidade entre Clov e o espaço cênico, ao passo que Hamm necessitaria de alguém para ouvir sua narrativa.

Clov pode ser concebida como um conflito de posições a respeito de duas formas de temporalidade, a saber, a circularidade e a progressão; e, em um segundo nível, a de que, por meio da imagem do autômato a ser manipulado, a estrutura formal de *Endgame* esvazia qualquer possibilidade de autonomia dessas duas posições.

2.

A ideia de que o eixo temporal de *Endgame* é estruturado a partir da tensão entre circularidade e progressão se encontra esboçada no capítulo anterior da dissertação. Esse argumento foi concebido como forma de lidar tanto com a natureza aparentemente cíclica de seus acontecimentos – Hugh Kenner (1985, p.42), por exemplo, afirma que eles seriam “repetidos e repetíveis” –, quanto com a série de vestígios de uma possibilidade de mudança que se anuncia, mas não parece nunca se realizar de fato. A insistência de simetria nas falas e nos gestos, aliada ao caráter ensaiado que muitas vezes assumem, ainda que seja a marca mais clara dessa tendência à repetição, não é suficiente para que se afirme propriamente a existência de tal circularidade. Seus indícios talvez sejam mais notáveis em um momento de silêncio, como no início da peça, quando Clov, o único personagem dotado da capacidade de se mover, retira os panos que cobrem tanto as latas de lixo quanto Hamm; após o *tableau* final, ao notarmos sua total imobilidade – à exceção do momento em que Hamm ordena a Clov que tente situar sua cadeira no centro do palco –, somos levados a crer, de acordo com Hugh Kenner (1985, p.42), que eles são mantidos permanentemente no palco, sendo descobertos apenas durante a performance, como se fossem apenas parte do cenário. Essa curiosa observação de Kenner chama a atenção para a dimensão metarreferencial na qual a afirmação da circularidade dos acontecimentos é inegavelmente verdadeira: assim como seria o caso com qualquer outra peça, eles serão continuamente repetidos enquanto *Endgame* estiver em cartaz; a diferença é que esse caráter repetível é internalizado e se torna uma de suas camadas de significação, o que leva críticos como John Fletcher (2000, p.100) a afirmar que sua metáfora fundamental é o próprio palco.⁷⁸

⁷⁸ É importante lembrar que com isso não há aqui a intenção de se corroborar inteiramente a leitura de Fletcher – afinal, venho tentando demonstrar ao longo da dissertação que essa autorreferencialidade é apenas uma das peças que pertencem a ainda outro jogo.

Como não poderia deixar de ser, novamente a peça se antecipa à hipótese interpretativa, inscrevendo em sua superfície tanto a circularidade quanto um argumento que a nega. A “profecia” de Hamm é longa, mas merece ser citada por completo:

HAMM: Wait!

(*Clov halts.*)

How are your eyes?

CLOV: Bad.

HAMM: But you can see.

CLOV: All I want.

HAMM: How are your legs?

CLOV: Bad.

HAMM: But you can {move}.

CLOV: I come... and go.

HAMM: In my house. (*Pause. With prophetic relish.*) One day you'll be blind, like me. You'll be sitting here, a speck in the void, in the dark, for ever, like me. (*Pause.*) One day you'll say to yourself, I'm tired, I'll sit down, and you'll go and sit down. Then you'll say, I'm hungry, I'll get up and get something to eat. But you won't get up. You'll say, I shouldn't have sat down, but since I have I'll sit on a little longer, then I'll get up and get something to eat. But you won't get up and you won't get anything to eat. (*Pause.*) You'll look at the wall a while, then you'll say, I'll close my eyes, perhaps have a little sleep, after that I'll feel better, and you'll close them. And when you open them again there'll be no wall any more. (*Pause.*) Infinite emptiness will be all around you, all the resurrected dead of all the ages wouldn't fill it, and there you'll be like a little bit of grit in the middle of the steppe. (*Pause.*) Yes, one day you'll know what it is, you'll be like me, except that you won't have anyone with you, because you won't have had pity on anyone and because there won't be anyone left to have pity on. (*Pause.*)

CLOV: It's not certain. (*Pause.*) And there's one thing you forget.

HAMM: Ah?

CLOV: I can't sit down.

HAMM (*impatiently*): Well you'll lie down then, what the hell! Or you'll come to a standstill, simply stop and stand still, the way you are now. One day you'll say, I'm tired, I'll stop. What does the attitude matter?

(*Endgame, p.20*)*

* HAMM: Espere! (*Clov para*) Como vão seus olhos? // CLOV: Mal. // H: Mas você enxerga. // C: O suficiente. // H: Como vão suas pernas? // C: Mal. // H: Mas você anda. // C: Vou e venho. // H: Na minha casa. (*Pausa. Tom profético, com volúpia*) Um dia você ficará cego, como eu. Estará sentado num lugar qualquer, pequeno ponto perdido no nada, para sempre, no escuro, como eu. (*Pausa*) Um dia você dirá, estou cansado, vou me sentar, e sentará. Então você dirá, tenho fome, vou me levantar e conseguir o que comer. Mas você não levantará. E você dirá, fiz mal em sentar, mas já que sentei, ficarei sentado mais um pouco, depois levanto e busco o que comer. Mas você não levantará e nem conseguirá o que comer. (*Pausa*) Ficará um tempo olhando a parede, então você dirá, vou fechar os olhos, cochilar talvez, depois vou me sentir melhor, e você os fechará. E quando reabrir os olhos, não haverá mais parede. (*Pausa*) Estará rodeado pelo vazio do infinito, nem todos os mortos de todos os tempos, ainda que ressuscitassem, o preencheriam, e então você será como um pedregulho perdido na estepe. (*Pausa*) Sim, um dia você saberá como é, será como eu, só que não terá ninguém, porque você não terá se apiedado de ninguém e

Antes da longa fala de tom pseudo-profético de Hamm, fica claro em suas perguntas aparentemente inocentes que o assunto de sua fala não é Clov, mas ele próprio. A incapacidade de ver e de andar são, afinal, os males de sua condição, e a descrição demorada do processo gradual apresenta uma contradição surpreendente: de um lado, é no mínimo desconcertante explicar sua própria incapacidade física – através de um disfarce débil de projeção no futuro de outrem – por meio de algo próximo de uma preguiça dos sentidos, o que desperta a suspeita de que tudo não passa de outra invenção sua; de outro, essa descrição talvez artificial destoa de todos os outros longos discursos de Hamm pela ausência tanto de metarreferencialidade quanto das pausas artificiais e variações de tom que caracterizam sua dicção pretensamente grandiosa. Reconhecidamente, não se trata de um desvio total da estrutura padrão de suas falas, já que o tom geral permanece profético, mas, em um texto tão preocupado com padrões de simetria, mesmo a menor ausência é notável. E, se seria um exagero afirmar que nesse momento da peça Hamm apresenta uma sinceridade inesperada, é ao menos possível sugerir que a anomalia formal desse trecho cria um leve efeito de estranhamento por meio de sua relativa naturalidade – isto é, se comparado aos seus demais discursos –, acentuado também pela impaciência com que responde à ressalva de Clov, que para ele beira o irrelevante.⁷⁹

A aproximação entre simetria formal e circularidade é também efetuada na própria peça. Se nesse trecho Hamm expõe a ideia de um ciclo que levaria Clov, em última instância, a repetir seu destino em um futuro indeterminado, ele por sua vez antecipa a “maldição”⁸⁰ que será proferida por Nagg, seu pai, em um momento posterior. Na montagem em Londres dirigida por Beckett, o autor orientou os atores de forma a que Clov reagisse fisicamente à fala de Hamm da mesma forma que este reagiria posteriormente à de Nagg, retraindo-se e virando-se para o lado contrário. Contudo, esse é apenas um dentre outros indícios ainda mais claros da existência, senão de um padrão, ao menos de uma “analogia”⁸¹ deliberadamente construída nas relações,

não haverá mais ninguém de quem ter pena. // *Pausa*. // C: Não se pode ter certeza. (*Pausa*) Depois você está esquecendo de uma coisa. // H: Ah. // C: Não posso me sentar. // H: (*impaciente*) E daí? Você deitará então, que diabo. Ou ficará em pé, estático, como está agora, em pé. Um dia você dirá, estou cansado, vou parar. Que importância tem a postura? (*Fim de Partida*, 2002, p.77-78)

⁷⁹ Outra fala longa de Hamm que compartilha dessa característica seria sua já citada pequena lembrança do pintor louco, cuja história também parece afetar mais do que somente sua máscara de protagonista trágico.

⁸⁰ É Beckett quem usa o termo *malediction* para se referir à fala de Nagg (cf. GONTARSKI, 1992, p.62).

⁸¹ Novamente, o termo é de Beckett (cf., p. ex., GONTARSKI, 1992, p.58).

de um lado, entre Nagg e Nell, e, de outro, entre Hamm e Clov: Nell repete ao menos duas vezes variações da fórmula de Clov, “I am going to leave you”; Nagg é responsável por um dos interlúdios narrativos da peça, e Hamm, pelo outro, sendo que ambos em muito se assemelham do ponto de vista formal⁸²; a dicção grandiloqüente de Nagg por vezes soa como uma versão mais desgastada da de Hamm, ainda que sua crueldade, que não se dirige à esposa, mas ao filho, talvez seja ainda mais corrosiva. É esse o caso na maldição já mencionada, da qual cito apenas um excerto:

NAGG: (...) Whom did you call when you were a tiny boy, and were frightened, in the dark? Your mother? No. Me. We let you cry. Then we moved you out of earshot, so that we might sleep in peace. *(Pause.)* (...) I hope the day will come when you'll really need to have listen to you, and need to hear my voice, any voice. *(Pause.)* Yes, I hope I'll live till then, to hear you calling me like when you were a tiny boy, and were frightened in the dark, and I was your only hope. *(Pause. Nagg knocks on lid of Nell's bin. Pause.)* Nell! *(Pause. He knocks louder. Pause. Louder.)* Nell! *(Pause. Nagg sinks back into his Bin, closes the lid behind him. Pause.)*

*(Endgame, p.29-30)**

Ao contrário da profecia de Hamm, a maldição de Nagg é realizada no próprio espaço da peça, no monólogo que antecede o *tableau* final. Além disso, ela se encontra simetricamente refratada tanto no chamado sem resposta de Nagg por Nell quanto no de Hamm por Clov, o que acentua a força da simetria entre esse dois pares de personagens. A proliferação de chamados não respondidos cria, desse modo, um jogo de espelhos, cuja autorreferencialidade acrescenta uma espécie de ruído semântico ao deslocamento para o lado impotente de ambas as relações. Assim sobrepostos, os chamados não respondidos por Nagg, Nell e Clov desvelam duas formas distintas de temporalidade, bem como a tensão entre elas, que pode ser vista como a base sob a qual se sustenta o arremedo de ação de *Endgame*: a recusa de Nagg em responder ao apelo de Hamm já se prefigurara em sua maldição, o que, se não implica necessariamente uma relação de causalidade, é ao menos por certo o cumprimento de um ciclo por ela iniciado; a

⁸² Trata-se da história do alfaiate, no caso de Nagg, e da história do homem com a criança que aparece diante de Hamm; passarei a uma leitura dessas duas histórias no capítulo seguinte, e por isso nesse momento me limito apenas a mencioná-las.

* NAGG: (...) Quando era um menininho e tinha medo no meio da noite, quem você chamava? Sua mãe? Não. Eu. Deixávamos você berrar. Até trancávamos a porta para poder dormir. *(Pausa)* (...) Espero que chegue o dia em que realmente precise que eu escute você, e precise ouvir minha voz, qualquer voz. *(Pausa)* Sim, espero viver até lá, para ouvir você me chamando, como quando era um menino, com medo, no meio da noite, e eu era sua única salvação. *(Pausa. Nagg bate na tampa do latão de Nell. Pausa)* Nell! *(Pausa. Bate com mais força)* Nell! *(Pausa. Nagg entra em seu latão, fecha a tampa sobre si. Pausa. Fim de Partida, 2002, p.98-99)*

relutância de Clov, que não responde, mas também não parte, de outro lado, é o índice máximo de sua dificuldade em romper o ciclo de ameaças de partir não cumpridas. E, por fim, o silêncio de Nell apresenta com relação a esses dois uma diferença fundamental, que serve como o argumento principal em favor da existência de uma segunda forma de temporalidade em *Endgame*, cuja sobreposição à circularidade cristaliza uma tensão fundamental: ela não responde por estar, muito provavelmente, morta, o que talvez seja o único acontecimento real da peça, o único sinal de que seus eventos avançam em direção a algo. Não se trata, contudo, de algo efetiva e inegavelmente acontecido, e não apenas pela suspeita com a qual temos de nos aproximar de quaisquer eventos da peça, fruto da tendência à anulação mútua acima sugerida, mas também pelo fato de que sua morte não é visível, mas anunciada de forma duvidosa por Clov, ao dizer que ela “parece” ter morrido – questionado sobre se Nell estaria de fato morta, Beckett respondeu “parece que sim, mas ninguém sabe” (cf. GONTARSKI, 1992, p.63)⁸³.

Assim, a morte de Nell passa a funcionar como um argumento muito mais poderoso em favor da possibilidade de um tempo progressivo do que a ressalva relativamente insípida de Clov à profecia de Hamm – isto é, que ele não poderia acabar sentado como seu senhor porque seria incapaz de se sentar. À morte de Nell poderiam ser somadas outras pistas dessa possibilidade, como o surgimento de um rato na cozinha, de uma pulga em Clov, ou o de um menino no exterior do abrigo, e sua existência, da perspectiva aqui assumida, se desdobra em sustentáculo da incerteza contida no *tableau* final, de sua oscilação não resolvida entre a partida de Clov e sua impossibilidade, ou entre a repetição em uma série potencialmente interminável dos mesmos acontecimentos com ligeiras variações, dia após dia, e sua interrupção. Nesse sentido, a hipótese aqui construída parece colocar Clov em uma posição que, mesmo de forma extremamente problemática, seria a da demanda por uma mudança, passível de ser vislumbrada na forma como ele veicula a notícia da morte de Nell: de acordo com Gontarski (1992, p.63), na montagem londrina de *Endgame* dirigida por Beckett, Clov a anuncia em um tom que indica uma boa notícia, ao passo que o fato de Nagg estar vivo é anunciado como sua contraparte negativa – e, ainda segundo o editor, Beckett indica

⁸³ Porém, Gontarski (1992, p.63) chama a atenção para o fato de que, no caderno da montagem alemã dirigida por Beckett, há uma indicação clara de que Nell realmente havia morrido. Felizmente, essas duas posições permanecem algo relativamente externo à materialidade da peça, além de a contradição entre elas servir mais aos nossos propósitos do que uma certeza.

que nesse momento é sugerida a Clov a possibilidade de mudança que coloca em movimento a ação final da peça.

A ideia de reduzir Clov a esse impulso malgrado de mudança não é desprovida de conseqüências: de um lado, resulta em conceber Hamm como o seu oposto, um impulso à circularidade; e, de outro, resulta em transformar esses dois personagens em alegorias quase cristalinas, o que acabaria por ir contra tudo o que vem sendo afirmado até esse ponto. Contudo, a hipótese aqui desenvolvida é a de que a tensão entre esses dois impulsos não é o mero reflexo da disputa entre Hamm e Clov, mas algo pertencente à estrutura formal de *Endgame*, sendo ambos os personagens vítimas das oscilações entre essas diferentes temporalidades. Além disso, a natureza autotélica da peça imprime contornos específicos às ideias de circularidade e de progressão, corroendo ambas a ponto de torná-las formas ocas: o estabelecimento de uma equivalência entre a morte de Nell e a possibilidade de mudança denuncia seu fundo destrutivo irreduzível, escancarando a trama residual de *Endgame* como um progresso às avessas, aquilo que Adorno (1985, p.73) nomeia como uma transição de um mínimo a nada. A circularidade, por sua vez, além de seu componente autorreferencial, é marcada pela imbricação entre repetição compulsiva e sadismo observada no capítulo anterior. Isso se anuncia já nos primeiros diálogos da peça:

HAMM: Clov!
CLOV: Yes.
HAMM: Have you not had enough?
CLOV: Yes! (*Pause.*) Of what?
HAMM: Of this... this... thing.
CLOV: I always had. (*Pause.*) Not you?
HAMM (*gloomily*): Then there's no reason for it to change.
CLOV: It may end.
(*Pause.*)

(*Endgame*, p.5) *

A quantidade de desencontros verbais nesse pequeno trecho é representativa do padrão que atravessa a peça como um todo. Nesses dois primeiros “Yes”, a insatisfação e o esgotamento de Clov transparecem por meio da passagem da resignação da primeira resposta à veemência do ponto de exclamação na segunda, apenas para serem em seguida matizadas por uma pergunta talvez tardia. Surpreende nesse ponto a falta de articulação da resposta de Hamm, que nos proporciona um vislumbre desse

* HAMM: Clov. // CLOV: Fale. // Você não está cheio disso? // C: Estou! (*Pausa*) De quê? // H: Desse... dessa... disso. // C: Desde sempre. (*Pausa*) Você não? // H: (*melancólico*) Então não há razão para que isso mude. // C: Pode acabar. (*Pausa*) (*Fim de Partida*, 2002, p.41)

esgotamento como algo sem fundo, relativo a nada de específico e a tudo quase que simultaneamente, a resposta desencantada de Clov contribuindo para a indefinição de seu tema. A conclusão de Hamm ignora a pergunta de seu interlocutor, e, ainda que aparente ser apenas mais um dentre vários simulacros de lógica, por meio dela é casualmente fornecido um indício importante do que há de singular nessa circularidade: em *Endgame*, não se trata da recorrência ininterrupta de início, meio e um fim que novamente leva ao início, mas do congelamento de uma fração desse ciclo, que é por sua vez repetido até que dele resulte apenas uma mistura entre automatismo e crueldade. Isto é, trata-se da estagnação absoluta, da hesitação em terminar já anunciada no monólogo de abertura de Hamm, que o leva a repetir o *endgame* de um jogo que se sabe perdido. E, se poderíamos interpretar de uma variedade de formas essa hesitação, a orientação de Beckett a Ernst Schröder, o Hamm da montagem alemã por ele dirigida, de que em determinada fala sua não existe esperança, “mas a possibilidade de outra situação que não a atual” (cf. GONTARSKI, 1992, p.58), deixa entrever a aparente contradição que caracteriza sua posição: ao dissociar a esperança dessa possibilidade de alteração, o apego de Hamm à circularidade mutilada em estagnação deve-se a ao terror absoluto diante da perspectiva de que sua existência possa vir a se demonstrar cíclica.⁸⁴ Dito de outra forma, Hamm teme que, após o fim que se anuncia desde a primeira fala da peça, ocorra novamente o início, o que paradoxalmente faz com que ele repita à exaustão os movimentos ao redor desse mesmo fim. Presos em um tempo cuja forma oscila entre a total estagnação e o fim incontornável, o problema dos personagens de *Endgame* é o de que, da perspectiva metarreferencial que é traço inegável de sua composição, esses dois destinos funestos são efetivamente cumpridos a cada performance, tendendo desse modo ao infinito. E a relação de poder entre Hamm e Clov que começamos a esboçar a partir do enxadrista autômato de Benjamin passa assim a necessitar de uma reformulação, como forma de avançar a hipótese interpretativa do presente capítulo: se o conflito fora acima sugerido como sendo entre senhor e servo, ele agora se desdobra na tensão entre duas temporalidades, com senhor e servo constrictos entre elas, sob a ameaça de se tornarem desprovidos de qualquer forma de autonomia.

⁸⁴ Esse medo de uma existência cíclica já fora notado por Gontarski (cf., p. ex., 1992, p.57).

3.

No capítulo anterior, foi defendida a ideia de que em *Endgame* os padrões formais de repetição e alternância de diálogos e movimentos, aliados à artificialidade da dissociação entre palavra e gesto, tornavam seus personagens mais próximos dos restos de objetos cuja escassez é continuamente reiterada do que de seres dotados de profundidade psicológica. Não é a intenção aqui refutar essa hipótese, mas aprofundá-la e cruzá-la com o que vem sendo agora desenvolvido: se os personagens são esvaziados de sua autonomia na medida em que são submetidos ao rigor da estrutura da peça, seria lógico assumir também a relação contrária, isto é, que quanto mais distante esteja uma fala ou gesto daquilo que nela é padronizado, maior seria a chance de se captar um vislumbre de subjetividade. Em um sentido análogo, Luciano Gatti⁸⁵ trabalha a hipótese de buscar no componente gestual de Clov aquilo que o autor chama de uma “coreografia da desobediência”, por meio da qual ele resistiria ao papel a ele imposto por Hamm; mesmo que não se possa negar a produtividade dessa perspectiva, persegui-la nesse momento retornaria o foco de nossa leitura à relação de forças entre Hamm e Clov, e por isso ela é forçosamente deixada de lado. Sendo a simetria e a repetição facilmente perceptíveis nos diálogos compostos de falas curtas, que, além disso, por vezes se aproximam daquilo que Adorno (1985, p.68) chama de uma versão apática ou indolente da *stychomythia* trágica, seria uma decorrência lógica procurar traços de autonomia em falas mais longas. Contudo, se de início essa hipótese parece se sustentar, a comparação entre essas falas revela ainda a construção de outro nível de simetria e padronização a despeito da distância que as separa: seria esse o caso, por exemplo, da ligação entre a piada de Nagg sobre o alfaiate e a narrativa de Hamm, que será trabalhada mais adiante. A força do domínio dessa estrutura pode ser vislumbrada mesmo no componente gestual dessas falas: seria esse o caso, entre outros, dos movimentos ritmados com o lenço que atravessam o monólogo de abertura de Hamm, sendo repetidos de forma idêntica no de encerramento (cf. GONTARSKI, 1992, p.71).

Todavia, em algumas dessas falas há breves lampejos de um aparente enfraquecimento da rede de padrões da peça: a ausência de metalinguagem na profecia de Hamm quase poderia ser um exemplo, se não existisse a analogia explícita entre ela e a maldição proferida por Nagg, marcada pelos gestos que as acompanham. Levando em

⁸⁵ Em “Coreografia da desobediência: *Fim de Partida* de Samuel Beckett”, texto não publicado.

conta a autoconsciência e a teatralidade de seu protagonista – e o conseqüente espelhamento dessas características em seu pai, uma espécie de duplo seu ainda mais desgastado –, talvez seja mais produtivo procurar os pontos cegos da estrutura de *Endgame* nas falas de Nell e de Clov, os personagens mais afetados pela possibilidade de mudança que se anuncia tardiamente na peça. E, se a morte impalpável de Nell projeta a sombra dessa mudança, isso não quer dizer que antes desse momento ela pudesse ser considerada particularmente viva: nos ensaios da montagem londrina de 1980, Beckett assumiu algumas vezes o papel de Nell, proferindo suas falas em um tom trêmulo que tinha como base a noção de que “Nell é apenas um suspiro de vida” (cf. KNOWLSON, 1997, p.588). De acordo com Gontarski (1992, p.53), mesmo sua interação com Nagg deveria, segundo Beckett, ser desprovida de vivacidade; a exceção, além de ser marcada em falas pontuais, seria também relativa às memórias de ambos, tanto do acidente que os fizera perder as pernas quanto de momentos que não estivessem absolutamente esvaziados de felicidade. Porém, é justamente ao assumirem certa vivacidade que suas falas apresentam a máxima diferenciação: se a intensidade de Nagg é direcionada a manifestações vazias de fúria – dentre as quais sua já citada revolta contra a falta de serragem seria um bom exemplo –, e aos longos monólogos como a maldição contra Hamm e a piada do alfaiate, onde é possível vislumbrarmos as simetrias formais da estrutura de *Endgame* com a máxima força, o suspiro de vida de Nell, quando se dá a ver, dá às suas memórias um toque de *nonsense* sempre prestes a desfazê-las – ou até que de fato as desfaça por completo. É esse o caso de suas últimas falas, que em nada se relacionam com o falatório que as cerca:

NAGG: You were in such fits that we capsized. By rights we should have been drowned.

NELL: It was because I felt happy.

NAGG: (*Indignant*) It was not, it was not, it was my story and nothing else. Happy! Don't you laugh at it still? Every time I tell it. Happy!

NELL: It was deep, deep. And you could see down to the bottom. So white. So clean.

(...)

NELL: You could see down to the bottom.

(...)

NELL: So white.

(...)

NELL: (*To Clov*) Desert!

(*Endgame*, 1992, p.13-14)*

* NAGG: Você ria tanto que quase emborcamos. Mais um pouco e teríamos nos afogado. // NELL: Era porque me sentia feliz. // NAGG: Feliz coisa nenhuma, era por causa da minha história. A prova que você

É significativo que a fala de Nell que encerra sua ligação com o que Nagg tem a dizer seja relativa a uma felicidade que seu marido insiste em ignorar, preferindo assumir seu riso como motivado pela qualidade da piada – e do piadista. De forma sub-reptícia, a indignação de Nagg tenta impor à felicidade de Nell um veto retroativo, como se concebê-la a partir da absoluta desolação na qual se encontram fosse impossível, produzindo quase à força uma imagem da relação entre a estrutura formal de *Endgame* e o esvaziamento de seus personagens. Porém, ao se desligar de Nagg no momento em que ele irá repetir sua velha piada, Nell passa a repetir pedaços cada vez menores de sua própria fala, em uma forma próxima à de um delírio que talvez seja sua única possibilidade de manifestação autônoma; ironicamente, repetindo não os padrões formais da peça, mas a si mesma.

Passemos então a Clov, por sua vez, com seu estranho monólogo de encerramento, praticamente sua última fala antes do *tableau*:

CLOV: (*Fixed gaze, tonelessly, towards auditorium*) They said to me, That's love, yes, yes, not a doubt, now you see how – < > easy it is. They said to me, That's friendship, yes yes, no question, you've found it. They said to me, Here's the place, stop, raise your head and look at all that beauty. That order! They said to me, Come now, you're not a brute beast, think upon these things and you'll see how all becomes clear. And simple! They said to me, What skilled attention they get, all these dying of their wounds. < > (*Moves towards door and back* {to A.}) I say to myself – sometimes, Clov, you must learn to suffer better than that if you want them to weary of punishing you – one day. I say to myself – sometimes, Clov, you must be there better than that if you want them to let you go – one day. But I feel too old, and too far, to form new habits. Good, it'll never end, I'll never go. (*Pause.*) Then one day, suddenly, it ends, it changes, I don't understand, it dies, or it's me, I don't understand that either. I ask the words that remain – sleeping, waking, morning, evening. They have nothing to say. (*Pause.*) I open the door of the cell and go. I am so bowed I only see my feet, if I open my eyes, and between my legs a little trail of black dust. I say to myself that the earth is extinguished, though I never saw it lit. (*Pause.*) It's easy going. (*Pause.*) When I {drop} I'll weep for happiness. (*Pause. He goes towards door.*)

(*Endgame*, 1992, p.41)^{86*}

ainda ri. Toda vez que eu conto. // NELL: Era fundo, tão fundo... E a água transparente. Tão clara, tão limpa. (...) // NELL: Uma água tão clara. // (...) NELL: Tão limpa. // (...) NELL (*baixo, a Clov*): Deserto. (*Fim de Partida*, 2002, p.61-63)

⁸⁶ Vale notar que a tradução de Fábio de Souza Andrade de *Fim de Partida* mantém as duas interrupções de Hamm à fala de Clov que foram removidas no texto revisado para as montagens dirigidas pelo próprio

A longa fala de Clov, mesmo que sem dúvida mais inteligível do que o *nonsense* proferido por Lucky em *Godot*, não é de fácil interpretação. Elementos indeterminados nela abundam, a começar pelo “They” não identificado que a inicia. A nota de Gontarski (1992, p.68) sobre a passagem, baseada nos cadernos usados por Beckett nas montagens, não parece contribuir muito para seu esclarecimento, ao simplesmente assinalar que a primeira parte do monólogo de Clov é construída de acordo com os “cinco fornecedores dos consolos da vida”: amor, amizade, natureza, ciência e piedade (*mercy*). É importante notar que, nas versões do texto da peça anteriores à direção de Beckett, havia nessa primeira parte duas interrupções de Hamm, posteriormente cortadas. Se, a princípio, esses cortes parecem sugerir uma facilitação do fluxo da fala de Clov, isso não implica necessariamente no abandono de padrões de simetria: ao contrário, a segunda interrupção é substituída por uma rubrica orientando uma movimentação específica que nada tem de aleatória – além de, como sabemos, gesto e fala jamais coincidirem, o que indica a manutenção da pausa na fala. Clov, ao concluir essa primeira parte, deve ir em direção à porta e dela voltar, em um movimento que, de acordo com Beckett (ainda segundo Gontarski), cria uma analogia visual com a movimentação de seu monólogo de abertura. Por mais que não possamos reduzir sua continuação a um simples amontoado de elementos recorrentes na peça, pode-se dizer que ela se encontra estruturada por temas que atravessam suas falas desde o início da ação. Sua reflexão sobre aprender a sofrer melhor, por exemplo, retoma e contradiz ao menos dois dos diálogos já citados nesse capítulo, o que mantém a tendência geral de *Endgame* à anulação dos conteúdos das falas e sua redução a padrões petrificados. A parte que se inicia com “And then one day, suddenly”, por sua vez, talvez faça

Beckett. Dessa forma, o texto posteriormente suprimido se encontra marcado, na tradução de Andrade, pelos sinais < >, mantendo o padrão da edição dos *Theatrical Notebooks* que contém *Endgame*.

* CLOV: (*olhar fixo, voz neutral*) Me disseram, o amor é isso que você está vendo, isso mesmo, veja bem agora como <... // HAMM: Articule! // C: (*como antes*) ...> é fácil. Me disseram, A amizade é isso que você está vendo, nem mais, nem menos, não precisa continuar procurando. Me disseram, O lugar é aqui, pare, levante a cabeça e repare quanto esplendor. Quanta ordem! Me disseram, Vamos, você não é um animal, pense sobre essas coisas e vai ver como tudo ficará claro. E simples! Me disseram, Quanta ciência se aplica, na cura desses feridos de morte. < // H: Chega! // C: (*como antes*) > Às vezes digo a mim mesmo, Clov, você precisa aprender a sofrer melhor, se quiser que parem de te punir, algum dia. Às vezes me digo, Clov, você precisa melhorar, se quiser que te deixem partir, algum dia. Mas me sinto velho demais, e longe demais, para criar novos hábitos. Bom, isso nunca acabará, nunca vou partir. (*Pausa*) E então, um dia, de repente, acaba, muda, não entendo nada, morre, ou morro eu, também não entendo. Pergunto às palavras que sobraram: sono, despertar, noite, manhã. Elas não tem nada a dizer. (*Pausa*) Abro a porta da cela e vou. Estou tão curvado que só vejo meus pés, se abro os olhos, e entre minhas pernas um punhado de poeira escura. Me digo que a terra está apagada, ainda que nunca a tenha visto acesa. (*Pausa*) É assim mesmo. (*Pausa*) Quando eu cair, chorarei de felicidade. // (*Pausa. Vai até a porta*) (*Fim de Partida*, 2002, p.127)

referência à morte recente de Nell, percebida por Clov como um *turning point*, e serve de preparação para a parte final do monólogo, o anúncio profundamente desencantado de sua partida: o que nele chama a atenção é o tempo verbal, um presente que inexistira até então em suas ameaças de partir, e que poderia nesse sentido ser encarado como a fagulha de autonomia que permite a Clov sair de cena e se preparar para abandonar seu senhor.

Todavia, o peso da estrutura de *Endgame* não pode ser por ele evitado por muito tempo, e é como se ao redor desse arremedo de autonomia estivesse deixada uma armadilha. Cito, então, a “moldura” do monólogo de Clov:

HAMM: Before you go...
(Clov halts {at A})
...say something.
CLOV: There is nothing to say.
HAMM: A few words... to ponder... in my heart.
CLOV: Your heart!
HAMM: Yes. (*Pause. Forcibly.*) Yes! (*Pause.*) With the rest, in the end, the shadows, the murmurs, all the trouble, to end up with.
(*Pause.*) Clov... He never spoke to me. Then, in the end, before He went, without my having asked him, He spoke to me. He said...
CLOV: (*despairingly*) Ah...!
HAMM: Something... from your heart.
CLOV: My heart!
HAMM: A few words... from your heart.
(...) [referente ao monólogo acima citado]
HAMM: Clov!
(Clov halts, without turning.)
Nothing.
(Clov moves on.)
Clov!
(Clov halts, without turning.)
CLOV: This is what we call making an exit.
(*Endgame*, p.40-41)*

O tom pretensamente lírico da fala de Hamm, que culmina na descrição pseudo-romanesca de sua relação com Clov, é mais do que simplesmente mentiroso: disfarçada em meio à ironia grotesca que caracteriza a cena, há uma tentativa de aliená-lo daquilo ao qual mesmo a platéia teve acesso imediato. Ao dizer que Clov nunca falou com ele, e

* HAMM: Diga alguma coisa antes de partir. // CLOV: Não há nada para dizer. // H: Algumas palavras... que eu possa lembrar... com o coração. // C: O coração! // H: Sim. (*Pausa. Enfático*) Sim! (*Pausa*) Com todo o resto, no final, sombras, murmúrios, todos os males, para rematar. (*Pausa*) Clov... (*Pausa*) Nunca falou comigo. Mas no final, antes de partir, sem que lhe pedisse nada, ele falou. Disse-me... // C: (*desesperado*) Ah...! // H: Alguma coisa... do teu coração. // (...) [referente ao monólogo já citado] // H: Clov! (*Clov para, sem se virar. Pausa*) nada. (*Clov continua*) Clov! // *Clov para, sem se virar* // C: É o que se chama sair de cena. (*Fim de Partida*, 2002, p.125-128)

que por fim acabou por dizer algo sem que dele isso fosse pedido, Hamm faz com que coloquemos em questão retroativamente a veracidade de tudo o que dissera, demonstrando claramente a desconfiança da qual devemos nos armar para tentar apreender qualquer elemento da peça pela via do conteúdo. Apesar dessa brutalidade, o que mais chama a atenção no trecho não é tanto essa tentativa de alienação quanto a aparente incapacidade de Clov de resistir ao chamado de seu senhor, fazendo uma referência teatral que sem dúvida não é a sua primeira, mas talvez seja a mais clara. Contudo, antes que dispense essa fala como o sinal de fraqueza de uma subjetividade que se desfaz tão logo dá mostras de alguma força, devemos considerar a possibilidade de que *Endgame* mais uma vez se demonstre um passo a frente de nossas tentativas de interpretá-la. Além do sinal de fraqueza sugerido, essa fala pode ser interpretada também como a peça dando um nó sobre si mesma, a recorrência de um padrão surgindo como uma forma não de obliterar, mas de produzir uma afirmação esquivada de autonomia. Ecoando um momento anterior, Clov pode estar fazendo uso dos termos do próprio Hamm, isto é, do tipo de referência teatral característico de sua dicção, como forma de selar seu ato de forma inequívoca. Sendo impossível decidirmos entre as duas possibilidades de interpretar esse enunciado final, o que nos resta é o silêncio de Clov que a ela se seguirá pouco depois, reproduzindo uma última vez a continuação da fala ecoada: “CLOV: (*violently*) That means that bloody awful day, long ago, before this bloody awful day. **I use the words you taught me. If they don't mean anything any more, teach me others. Or let me be silent.**” (*Endgame*, p.24; ênfase minha)*

4.

Stanley Gontarski (1985, p.229 e segs), em um texto intitulado “The Intent of Undoing in Samuel Beckett's Art”, argumenta que o padrão fundamental da criação artística de Beckett pode ser definido como a tentativa de apagar as origens de suas obras, em um misto de simplificação e abstração que tende a apagar as marcas de especificidade em direção a uma forma de universalidade. Ainda que essa hipótese se aplique a várias

* CLOV: (*com violência*) Quer dizer a merda do dia que veio antes desta merda de dia. **Uso as palavras que você me ensinou. Se não querem dizer mais nada, me ensine outras. Ou deixe que eu me cale.** (*Fim de Partida*, 2002, p.86)

obras suas, o caso particular de *Endgame* é o que aqui nos interessa, e funciona de forma exemplar para ilustrar esse princípio. A biografia escrita por James Knowlson aponta alguns acontecimentos na vida do autor passíveis de terem servido de matriz biográfica para a escrita da peça, como a espera impotente diante da deterioração de seu irmão Frank, em 1954, que culminaria com sua morte (KNOWLSON, 1996, p.362), ou sua conhecida passagem pela cidade de Saint-Lô, onde trabalhou como motorista de ambulância de um hospital irlandês e testemunhou a destruição trazida pela II Guerra, bem como a escassez de suprimentos decorrente (GONTARSKI, 1985, p.230 e segs). Nas primeiras versões da peça, os personagens que viriam a se chamar Hamm e Clov eram claramente sobreviventes da I Guerra, e a ação se passava na região francesa da Picardia. Em revisões posteriores, essas referências diretas foram apagadas, em um movimento em direção à indeterminação da maioria de seus elementos, da região onde se situa o abrigo à natureza da suposta catástrofe que teria ocorrido. Retomando mais uma vez a afirmação de Hugh Kenner a respeito das pistas de um sistema que não costumam levar muito longe, pode-se notar que ambos os princípios são aparentemente bastante semelhantes entre si, talvez apenas vistos de direções opostas: se diante da obra acabada somos provocados por indícios da existência de um sistema interno de regras, o processo de composição se daria pelo apagamento parcial das regras de qualquer sistema que pudesse existir de antemão, paradoxalmente produzindo um ganho em potencial de significação por meio da proliferação de apagamentos, pistas desprovidas de sistema cujas ligações entre si passam a ser, na melhor das hipóteses, incertas. É claro, a leitura de Gontarski desse procedimento em muito ultrapassa o simples uso de elementos biográficos, sendo relativa principalmente a aspectos formais, que vão de procedimentos lógicos que seriam desmantelados a estruturas narrativas que, mesmo inicialmente lineares, passariam a se tornar nodosas durante o processo de composição.

O interesse da hipótese de Gontarski aqui é o de que, vista pelo seu avesso, a relação de *Endgame* com a realidade pode ser brevemente concebida nesse ponto de uma última forma: considerada a partir de seu processo de composição, essa ligação não é produzida pela autorreferencialidade, mas, ao contrário, seu caráter autotético funciona como um mecanismo de defesa contra ela. O horror à possibilidade de uma existência cíclica manifestado por seus personagens é simultaneamente fruto da materialidade da representação, efetivamente cíclica, e uma tentativa desesperada de se livrar dela por meio de sua conversão em componente estrutural. Desse modo, a ambivalência da relação entre Hamm e Clov se desdobra na ambivalência que é

também, por definição, a da peça com relação à realidade: desfazer completamente os seus laços com tudo o que lhe é externo implicaria em reduzi-la ao sem sentido absoluto, tornando-a impossível de ser interpretada, e conseqüentemente desprovida de interesse.

Nesse sentido, podemos finalmente retornar à imagem da primeira das teses de Benjamin sobre a história, com seu enxadrista autômato controlado por um anão escondido, apenas para que percebamos ter estado o tempo todo procurando uma analogia entre a peça e a imagem no lugar errado: o autômato buscado não poderia ser reduzido a Hamm ou a Clov, ou mesmo a Nagg ou a Nell, já que nenhum anão escondido a manipulá-los poderia ser encontrado. Em última instância, o que há de verdadeiramente autômato, no sentido da imagem de Benjamin, em *Endgame* é o próprio texto da peça, a complexidade de sua composição formal: invencível como obra singular, infinitamente auto-regulada e funcionando como universo contido; isto é, desde que tome a seu serviço algo que vá além dela própria, tanto na forma de um mínimo laço com a realidade, que lhe garante a possibilidade de ser interpretada, quanto na dos resquícios de uma subjetividade sempre em ponto de fuga, que a impede de se tornar pura esterilidade; ambas, como sabemos, pequenas e feias, e que não se devem deixar ver – nem mesmo se materializadas por um ator de carne e osso.

5.

Ao conceber o teatro barroco, em *Origem do drama trágico alemão*, como representação da sucessão de catástrofes da história, Benjamin assinala um deslocamento importante com relação à tragédia⁸⁷, vendo nessas duas formas temporalidades fundamentalmente distintas. A tragédia seria composta por um tempo fundador proporcionado pelo sacrifício do herói, simultaneamente inaugural e terminal (cf. BENJAMIN, 2004, p.108), que já não é mais possível no drama trágico. Esse tempo paradoxal do sacrifício é ainda diferente da escatologia, também impossível no palco barroco; não se trata de um juízo final, que salva ou condena, mas de um tempo que

⁸⁷ Benjamin considera como pertencente a esse gênero apenas a tragédia ática produzida no século V a.C. Jean-Pierre Vernant, ao considerar o gênero trágico como necessariamente ligado às concepções de mundo do século V a.C., restringe as possibilidades da tragédia apenas a esse período: “Antes mesmo que se passassem cem anos, o veio trágico se tinha esgotado e, quando no século IV, na *Poética*, procura estabelecer-lhe a teoria, Aristóteles não mais compreende o que é o homem trágico (...)” (VERNANT, 1988, p.19)

abre possibilidades, que inaugura uma nova lógica. O drama trágico não poderia estar mais distante dessa temporalidade, pois o que impera em sua lógica é o apego ao mundo terreno, destituindo a morte de seus heróis de qualquer semelhança com o sacrifício fundador.

Por sua vez, seria tentador estabelecer algum tipo de relação de continuidade entre essas duas formas temporais concebidas por Benjamin e a tensão sobre a qual *Endgame* se equilibra com fragilidade. O que se revela, porém, é um contraste que talvez seja fruto da demonstração da impossibilidade dessas duas formas: se já é certamente tarde demais na peça para qualquer tipo de ação espontânea (cf. ADORNO, 1985, p.76), quanto mais para um gesto fundador, a sucessão de catástrofes inomináveis é no máximo sugerida, mas nunca afirmada. Assumir como certa alguma calamidade situada anteriormente ao início da peça não deixa de ser, de certo modo, o resquício de uma realidade – no caso, a da guerra – da qual a peça tenta desesperadamente se desvencilhar por meio do princípio de composição pela subtração definido por Gontarski. Essa realidade histórica nela projeta uma sombra fantasmática, mas, como tudo o mais em *Endgame*, não passa nunca de uma incerteza, uma pista cujos traços são insistentemente apagados. Sobre a incerteza da catástrofe, Hugh Kenner (1985, p.45) sugere a possibilidade remota de que o palco tornado abrigo não sirva para dela se proteger, mas que, ao contrário, ela exista e se irradie a partir dele. Esse tipo de hipótese se encontra justificada pela dúvida reiterada tanto por Hamm quanto por Clov a respeito do alcance da desolação diante deles:

HAMM: Nature has forgotten us.
CLOV: There's no more nature.
HAMM: No more nature! You exaggerate.
CLOV: In the vicinity.
HAMM: But we breathe, we change! We lose our hair, our teeth! Our bloom! Our ideals!
CLOV: Then she hasn't forgotten us.
HAMM: But you say there is none.
CLOV: (*sadly*) No one that ever lived ever thought so crooked as we.
(*Endgame*, 1992, p.8)*

O argumento de Hamm assume nesse trecho uma roupagem de absurdo: sua afirmação inicial, após ser levada ao extremo por Clov e depois reavaliada, é aparentemente

* HAMM: A natureza nos esqueceu. // CLOV: Não existe mais natureza. // H: Não existe mais! Que exagero! // C: Nas redondezas. // H: Mas nós respiramos, mudamos! Perdemos os cabelos, os dentes! A juventude! Os ideais! // C: Então ela não nos esqueceu. // H: Mas você disse que não existe mais natureza. // C: (*triste*) Nunca ninguém pensou de modo tão tortuoso como nós. (*Fim de Partida*, 2002, p.48-49)

anulada por ele próprio, conforme nota, talvez com ironia, seu interlocutor. Qualquer aparência de linearidade da argumentação é mais uma vez desfeita em um jogo simétrico de linguagem, com Hamm buscando também anular a avaliação de Clov, assim como este acabara de fazê-lo, e o comentário final e desiludido de Clov mais uma vez escancara o vazio de sentido resultante de seus diálogos, com uma lógica distorcida a serviço apenas de si mesma. Porém, o que nos interessa no trecho é, inicialmente, a forma velada pela qual Hamm opera uma fusão entre natureza e tempo, bem como o fato de que este tende unicamente à decadência.

É dessa perspectiva que a impossibilidade de um tempo fundador acima sugerida se revela com maior clareza, nos levando de volta, nesse ponto, à afirmação de George Steiner (2006, p.197) sobre os personagens de Beckett como marionetes em um “antidrama”: se de forma alguma se quis sugerir aqui que o autor escreva qualquer coisa próxima de tragédias, isso não quer dizer que suas peças não deixem de travar relações com a mais tradicional das formas dramáticas, ainda que por meio de uma negação que é radical e esquiva. A caracterização de Benjamin do sacrifício do herói trágico recupera a concepção paradoxal de Hölderlin: por meio do silêncio do herói trágico diante do sacrifício (cf. BENJAMIN, 2004, p.111), quando ele se coloca em sua insignificância, dá-se o aparecimento do “fundo velado de toda a natureza” (HÖLDERLIN, 1994, p.63). Ora, o problema é que, em *Endgame*, qualquer ideia de um fundo que se daria a ver se desvela como disparate, pois simplesmente não existe mais natureza; mas, mais do que isso, se seguirmos a sugestão de Hugh Kenner acima citada, bem como se levarmos até o limite a dúvida exposta no trecho da peça acima citado, a natureza não apenas não mais existe, mas também a própria existência da peça irradia um campo de forças que coloca em questão a possibilidade de que essa natureza se manifeste, o que parece efetivamente situá-la em uma posição-limite das formas dramáticas.

Por fim, a incerteza a respeito da ocorrência de uma desgraça⁸⁸ nos impede de colocar *Endgame* como ponto final à sucessão de catástrofes que Benjamin vê posta em cena no drama trágico. A ideia de Adorno de que a peça apresenta o resultado da história, ou sua decadência, talvez possa ser mais bem apreendida se considerarmos que

⁸⁸ Ainda outro argumento em favor dessa hipótese seria o fato de que, por mais que todos os personagens de *Endgame* estejam em alguma medida fraturados, a peça deixa claro que as causas dessa mutilação não são algo comum a todos eles, negando a ideia de que um único evento os tenha unido na desgraça: Nagg e Nell perderam as pernas em um acidente de carro, a profecia de Hamm apresenta motivos bastante particulares para sua condição, e quaisquer pistas sobre a origem de Clov podem ser no máximo inferidas a partir da história contada por Hamm.

nela a natureza é reduzida à passagem do tempo, ou melhor, à repetição infinita de uma sucessão de instantes delimitada de antemão. Nesse sentido, ela estaria mais próxima de uma escatologia às avessas, ou daquilo que Adorno (1985, p.80-81) define como a indistinção “entre a dominação absoluta, o inferno no qual o tempo é exilado no espaço, no qual nada mais vai mudar – e a condição messiânica onde tudo estaria no seu devido lugar”.

CAPÍTULO 3

Destroços do humor em *Endgame*

1.

“no symbols where none intended” é a curiosa frase que encerra *Watt*, novela imediatamente anterior à chamada “trilogia do pós-guerra”, que, ao lado de *Esperando Godot*, garantiu notoriedade a Samuel Beckett.⁸⁹ Retirada de seu contexto, a frase passa a conjurar um campo de forças que oscila entre a aporia e a piada disparatada, revelando um pequeno abismo lógico sempre a ressurgir em sua obra: se não devemos tomar como símbolo o que não foi planejado como tal, essa intenção externa ao texto permanece inacessível por definição⁹⁰, dificilmente servindo como bússola interpretativa; de outro lado, fica sugerida a existência de símbolos, mas definitivamente não confirmada, pois não se exclui a possibilidade de que nenhum tenha sido planejado. Confrontada com a série de elementos enigmáticos de uma peça como *Endgame*, qualquer tentativa de interpretação é atravessada por esse movimento dialético entre a significação e sua negação sumária, cristalizando a ideia de que o texto se encontra sempre um passo a frente de seu leitor. Levada ao limite, a indecisão tornada mecanismo interno desvela-se como disparate, piada – talvez de mau gosto – tanto sobre a leitura, incapaz de alcançar qualquer certeza, quanto sobre a própria obra, que se vê sob a ameaça de simplesmente não fazer nenhum sentido.

Mesmo diante dessa perspectiva desanimadora, leitores e espectadores continuam a rir das criações de Beckett, em desacordo com a ideia de que uma mesma piada contada muitas vezes acaba por perder seu encanto. Ao contrário, em casos como o de *Esperando Godot* ela só parece aumentar: de acordo com James Knowlson (1996, p.349 e segs.), os espectadores da primeira montagem da peça, em francês e sob a direção de Roger Blin, não viram muita graça em momentos como a rotina cômica com

⁸⁹ Uma versão modificada desse capítulo foi aceita para publicação na revista *Remate de Males*, 30.1, 2010.

⁹⁰ Esse tipo de postulado teórico se mostra particularmente verdadeiro no caso de Beckett, autor notoriamente avesso a interpretar seus próprios textos, a não ser que seja para negar uma interpretação proposta por outrem. Na biografia *Damned to Fame*, James Knowlson relata várias ocasiões em que Beckett assumiu tal postura, sendo talvez a mais memorável sua reação a Adorno: “(...) Adorno insistiu que ‘Hamm’ derivava de ‘Hamlet’. Ele tinha toda uma teoria baseada nisso. Beckett disse ‘Desculpe-me, professor, mas não pensei em Hamlet quando inventei esse nome’. Mas Adorno insistiu, e Beckett ficou um pouco irritado... À noite, Adorno começou sua fala e, é claro, ressaltou que ‘Hamm’ derivava de ‘Hamlet’. Beckett ouviu muito pacientemente. Mas ele então cochichou no meu ouvido – ‘Esse é o progresso da ciência, que professores possam seguir em frente com seus erros!’” (UNSELD, citado por KNOWLSON, 1996, p.428)

os chapéus no ato 2, chegando em uma ocasião a abandonar em massa o Théâtre de Babylone durante o monólogo de Lucky, e as primeiras montagens inglesa e americana tiveram destino semelhante. Tal postura diante de qualquer peça de Beckett seria hoje improvável, e a distância que separa as gargalhadas atuais do silêncio desconcertado de outrora não pode ser atribuída unicamente à consagração do autor como “clássico”, diante do qual seríamos ideologicamente levados à reverência, rindo sem vontade de todas as suas tiradas ou vendo profundidade em qualquer página em branco por ele deixada.⁹¹ É justamente esse tipo de ruído semântico que nos impede de tomar a reação dos espectadores como índice puro de movimentos internos do texto, gerando uma inversão de causa e efeito: voltando à frase final de *Watt*, seria o caso de encarar o riso como um momento de certeza do sentido – trata-se de uma piada, e piadas nos fazem rir – paradoxalmente facilitado pela quantidade de leituras conflitantes que se acumula em torno do autor, ao passo que o momento já passado de desconcerto teria sido sua recusa absoluta. O resultado dessa perspectiva é uma simplificação do humor beckettiano, que passaria desse modo a significar sempre a mesma coisa, sem nos deixar escolha diante de sua aparição, já que riso e silêncio se tornam assim pólos artificialmente estáticos de uma relação que se pretendia dialética. Ao contrário, o conflito que se esboça escapa da delimitação cronológica, não podendo ser reduzido à história de sua recepção – no caso das peças, passando ao largo das particularidades de cada montagem; a indecisão entre as tentativas de significação e seu fracasso é continuamente reencenada e problematizada por Beckett, constituindo-se em ponto fundamental de tensão, e não de alternância. E é exatamente nesse ponto de tensão que se deve situar a hipótese interpretativa a ser investigada nesse capítulo, a saber, que *Endgame* coloca diversos procedimentos do humor em questão de forma altamente destrutiva, e a significação retroativa que seus destroços passam a ter adquirido nesse processo podem ser extrapolados de modo a produzir um pequeno vislumbre, de dentro da própria peça, tanto de seu estatuto de obra de arte, quanto de sua relação complexa com a tradição.

⁹¹ É claro, essa reverência é algo inegavelmente consolidado, a ponto de poder mesmo ser parodiada em uma “notícia” do jornal satírico *The Onion*, intitulada “Acadêmicos descobrem 23 páginas em branco que podem também ser uma peça perdida de Samuel Beckett”. Disponível em <http://www.theonion.com/articles/scholars-discover-23-blank-pages-that-may-as-well,1946/>.

2.

A ideia de que qualquer tentativa de uma interpretação totalizante de *Endgame* inevitavelmente acaba por se ver frustrada pelas resistências da peça a esse tipo de gesto de apreensão, para que retomemos a revisão bibliográfica do capítulo inicial da dissertação, é quase uma unanimidade na crítica – as exceções dignas de nota seriam o livro pioneiro de Martin Esslin (1968, p.55-68), o *Teatro do Absurdo*, onde é proposta a leitura relativamente difundida da crise de uma consciência às portas da morte, e um dos textos de John Fletcher (2000, p.96-113) sobre o drama de Beckett, onde ele afirma que o conteúdo de *Endgame* é sua própria teatralidade; de outro lado, temos críticos como Hugh Kenner (1996, p.121), autor de poderosas leituras sobre o dramaturgo, que dá voz a esse impasse interpretativo ao dizer que na peça somos constantemente “provocados por pistas de um sistema, deixadas para que não sejam muito seguidas”, enquanto Ruby Cohn (1973, p.142) conclui que, na falta de possibilidades de sentidos subjacentes definidos, é possível apenas que encontremos e estabeleçamos seus padrões estruturais, em um movimento análogo ao de “desemaranhar os fios de um tecido”. Por sua vez, Adorno (1985, p.52), em um texto divisor de águas, retoma e expande a questão ao abordá-la em sua relação com “uma mudança no *a priori* dramático: o sentido metafísico positivo já não é mais possível de forma tão substantiva (se é que de fato já o fora)”. Dissipada essa possibilidade, não há como recobrir o vazio ao fundo de *Endgame* por meio de sua conceituação como absurda em sentido existencialista, restando apenas, como quer Adorno, reconstruir a estrutura de sua significação ausente. Trata-se, afinal, de uma recusa que é antes de tudo sistemática, uma espécie de depuração do acúmulo de elementos repetidos, ou melhor, reiterados por meio de variações sutis que se constituem em uma rede de padrões levemente assimétricos composta por pseudo-símbolos.

Como forma refratada dessa postura no plano mais básico do enredo da peça, teríamos as inclinações paranóicas de Hamm, o protagonista pretensamente trágico de *Endgame*, que exige de seu servo Clov a constante observação do exterior do abrigo onde vivem, como se qualquer possibilidade de aproximação representasse perigo absoluto. Quando, próximo ao desfecho da peça, a expectativa contínua de Hamm dá mostras de se confirmar, o resultado é nada menos que frustrante; com o auxílio da luneta, Clov avista uma criança, e a resposta de Hamm, após o comentário meta-referencial sobre a possibilidade de uma “subtrama” tardia, é “Se ele existe, virá até

aqui ou morrerá por lá. E se não existe, não vale a pena.” (*Fim de Partida*, 2002, p.125), e nem mais uma palavra sobre o assunto. Da perspectiva de seu desenlace, o motivo recorrente das idas de Clov às janelas do abrigo tende à auto-anulação, dele restando apenas a sua estrutura, e esse mesmo padrão se reproduz com relação a outros acontecimentos da peça. Trata-se do mesmo tipo de procedimento com os já citados pedidos incessantes de Hamm por seu analgésico, geralmente formulados como “Não está na hora do meu calmante?”, e contornados pelas negações moduladas de Clov; finalmente, quando chega o horário tido como correto, ele por fim declara “Não há mais calmante. Você nunca mais vai ganhar seu calmante” (*Fim de Partida*, 2002, p.114-115) Se estes exemplos ainda apresentam certo simulacro de lógica que poderia justificar, mesmo insatisfatoriamente, sua repetição, o mesmo não se dá com o *non sequitur* que encerra uma discussão sobre abrir ou não a janela:

HAMM: Open the window.
CLOV: What for?
HAMM: I want to hear the sea.
CLOV: You wouldn't hear it.
HAMM: Even IF you opened the window?
CLOV: No.
HAMM: Then it's not worth while opening it?
CLOV: No.
HAMM: (*Violently*) Then open it!
(*Endgame*, 1992, p.33-34)*

O encadeamento aparentemente racional do diálogo é levado ao absurdo nessa última fala de Hamm, que acaba por funcionar como *punchline* em uma piada que assim isolada não soa de todo distante do humor de *vaudeville*, fonte inegável de diversos procedimentos das peças de Beckett. Sua progressão nesse sentido é impecável, e é na passagem do primeiro para o segundo *então* que Adorno (1985, p.72-73) situa um dos centros de gravidade da peça: a validade do ato é aqui inversamente proporcional à sua justificativa, em uma inversão que desvela a própria lógica como falácia, estabelecendo a razão em contraste com um mundo que não se submete integralmente às suas regras. A sobreposição de expectativas frustradas se dá pela via de um acúmulo que nada tem de aleatório, estabelecendo padrões cujas pequenas variações – concernentes aos procedimentos lógicos, nos casos acima elencados – resultam na contaminação mútua de cada sentido negado, o que por sua vez estabelece uma estrutura reflexiva que visa à

* HAMM: Abra a janela. // CLOV: Para quê? // H: Quero ouvir o mar. // C: Você não ouviria. // H: Mesmo se você abrisse a janela? // C: Não. // H: Então não vale a pena abrir? // C: Não. // H: (*com violência*) Então abra! (*Fim de Partida*, 2002, p.122-123)

total auto-regulação; dito de outra forma, cada uma dessas pequenas falácias lógicas acaba por fazer referência às outras, e não a algo de externo, pois as leis arbitrárias que vigoram no universo de *Endgame* são aquelas estabelecidas pela própria peça.

No primeiro capítulo, foi desenvolvida a ideia de que, se *Endgame* não é o primeiro drama a resistir à interpretação, mas talvez seja o primeiro a inscrever essa resistência na superfície de seu texto. É digno de nota para os meus propósitos aqui que essa inscrição seja feita nos termos de uma piada, ainda que dessa vez ela só tenha graça para um de seus personagens, e provavelmente não para os espectadores:

CLOV: Yes.
HAMM: What's happening?
CLOV: Something is taking its course.
(Pause.)
HAMM: Clov!
CLOV: (*impatiently*) What is it?
HAMM: We're not beginning to... to... mean something?
CLOV: Mean something! You and I, mean something!
(*Brief laugh.*)
Ah that's a good one!
HAMM: I wonder.
(Pause.)
Imagine if a rational being came back to earth, wouldn't he be liable to get ideas into his head if he observed us long enough.
(*Voice of rational being.*)
Ah, good, now I see what it is, yes, now I understand what they're at!
(*Clov starts, drops the telescope and begins to scratch his belly with both hands. Normal voice.*)
And without going so far as that, we ourselves...
(*with emotion*)
...we ourselves... at certain moments...
(*Vehemently.*)
To think perhaps it won't all have been for nothing!
(*Endgame* 1992, p.18)*

A primeira pausa do trecho separa a repetição de um dos muitos refrões da peça da indagação de Hamm, tomada como disparate por Clov, mas a reincidência do termo *something* (“alguma coisa”, na tradução) na breve troca entre os personagens estabelece um paralelismo que se insere retroativamente no núcleo dos acontecimentos: se alguma

* HAMM: Clov! // CLOV: Fale. // H: O que está acontecendo? //C: Alguma coisa segue seu curso. // Pausa. // H: Clov! // C: (*irritado*) Que é? // H: Não estamos começando a... a... significar alguma coisa? // C: Significar? Nós, significar! (*Riso breve*) Ah, essa é boa! // H: Fico cismando. (*pausa*) Será que um ser racional voltando à terra não acabaria tirando conclusões, só de nos observar? (*Assume a voz de uma inteligência superior*) Ah bom, agora entendo, agora sei o que eles estão fazendo!) (*Clov sobressalta-se, larga a luneta e começa a coçar a virilha com as duas mãos. Voz normal*) Mesmo sem ir tão longe... (*emocionado*) ...nós mesmos... às vezes... (*com veemência*) Pensar que isso tudo poderá talvez não ter sido em vão! (*Fim de Partida*, 2002, p.80-81)

coisa segue seu curso, definitivamente não se trata da construção de um sentido. A rejeição da ideia por parte de Clov traz algo de enigmático, não permitindo aos espectadores que compartilhem de seu riso, seja este forçado ou não – nos termos de Bergson (1991), seria como se não pertencêssemos à paróquia (dos personagens), e por isso não entendemos qual é a graça. O pequeno monólogo de Hamm, por sua vez, é modulado pelo histrionismo que caracteriza o personagem – de acordo com Beckett, mesmo “sua segurança é sempre pose” (citado por FLETCHER, 2000, p.111) –, e o grau extremo de autoconsciência de seu status representacional por ele apresentado impede que tomemos literalmente seu desespero, que contradiz diálogos como “CLOV: Vamos parar com esse jogo! // HAMM: Nunca!” (*Fim de Partida*, 2002, p.121).

A piada não-intencional entre Hamm e Clov, ao incluir de forma deliberada a recusa ao sentido nos limites da própria peça, transforma sua resistência à interpretação também em material dramático, expandindo seu potencial de anti-significação como forma de negar já de antemão as tentativas mais elaboradas de interpretá-la. Mas isso não implica em uma necessária aceitação passiva do *nonsense* que transborda da peça, pois o resultado desse procedimento desafia a lógica da mesma forma que seus personagens, culminando em um paradoxo: se *Endgame* se antecipa às nossas tentativas de lhe imprimir sentido ao ponto de negá-lo *a priori* com a veemência do riso, ela o faz segundo o método paranóico de Hamm, prevenindo-se contra uma ameaça em potencial que é descartada tão logo se concretiza, e, pela repetição desse movimento, fazendo cada vez menos sentido quanto mais tentamos interpretá-la – ou melhor, incorporando retroativamente a refutação de cada hipótese interpretativa por meio da construção de padrões estruturais reflexivos cada vez mais complexos, o que faz com que a peça se torne assim um universo cada vez mais auto-regulado. Algo como a piada sobre o queijo suíço, cuja quantidade de furos aumenta proporcionalmente ao seu tamanho, levando à formulação “quanto mais queijo, menos queijo”.

3.

De acordo com a tipologia freudiana de *O chiste e sua relação com o inconsciente* (1905), a maioria dos arremedos de piada aqui trazidos seriam classificados como um subtipo dos chistes tendenciosos denominado chiste cético: a piada que, a despeito da técnica empregada – figuração pelo contrário, contrasenso, etc –, é centrada “no

problema das condições da verdade”, atacando “a certeza mesma de nosso conhecimento” (2006, p.108-109). Nesse estágio da teoria freudiana, a descarga de energia do riso tem sua fonte de prazer inconsciente descrita como uma rejeição da lógica racional por meio de um retorno momentâneo a um estágio anterior à sua consolidação. A aparente contradição decorrente do fato de tal movimento ser possível somente por meio de um trabalho altamente elaborado é característico da complexidade do aparelho psíquico teorizado pelo autor: estágios anteriores de desenvolvimento jamais podem ser considerados superados, podendo sempre vir à tona, mesmo que às vezes apenas momentaneamente.⁹² Levando esse raciocínio adiante, teríamos em *Endgame* um acúmulo de chistes céticos que produz, por meio de sua interrelação e sobreposição, um ciclo vertiginoso de questionamento acerca das condições de possibilidade da produção de sentido, e esse movimento espiralado não culminaria na máxima descarga de prazer, mas em uma ausência que se coloca aqui como questão. A inserção desses chistes nos movimentos internos da peça configura menos uma regressão do que a constatação de um estado de coisas, pois a ausência de lógica – ou sua substituição pela lógica particular da peça – não fica restrita apenas a esses momentos, mas se deixa entrever a partir deles. A força destrutiva à qual o humor é submetido funciona como uma espécie de corolário à ideia de Adorno (1985, p.51) de que todos os conteúdos da peça são por ela reduzidos a lixo cultural, e esse desgaste é posto em cena de forma explícita em um diálogo entre Nagg e Nell:

NAGG (*Soft*): Do you hear him? A heart in his head!
 (*He chuckles cautiously.*)
 NELL: One mustn't laugh at those things, Nagg. Why must you always laugh at them?
 NAGG: Not so loud!
 NELL (*Without lowering her voice*): Nothing is funnier than unhappiness, I grant you that. But –
 NAGG (*Shocked*): Oh!
 NELL: Yes, Yes, it's the most comical thing in the world. And we laugh, we laugh, with a will, in the beginning. But it's always the same thing. Yes, it's like the funny story we have heard too often, we still find it funny, but we don't laugh any more.
 (*Pause.*)

(*Endgame*, 1992, p.11-12)*

⁹² Freud (1992 [1930]) proporciona uma boa metáfora dessa dinâmica – ainda que ele próprio a reconheça como imperfeita – em “O mal estar na cultura”.

* NAGG (*baixo*): Ouviu só? Um coração na cabeça, dele! // *Ri abafado*. // NELL: Não se ri dessas coisas, Nagg. Por que você sempre tem que rir? // NAGG: Mais baixo! // NELL (*sem diminuir o tom de voz*): Nada é mais engraçado que a infelicidade, com certeza. Mas... // NAGG (*chocado*): Ah! // NELL: Sim, sim, é a coisa mais cômica do mundo. E nós rimos, rimos com gosto, no começo. Mas é sempre igual. É,

Do riso abafado e cauteloso de Nagg à sentença de Nell sobre o fim do riso, a decadência que percorre a peça, contaminando todos os seus objetos e personagens, é dessa vez retomada no plano temático; à relação entre infelicidade e graça, sobrepõe-se o esgotamento causado pela repetição. O resultado é a inversão da concepção de Bergson (1991, p.38) sobre a repetição como algo cômico em si, o riso sendo provocado pela sugestão de que uma regra humana substitui a lei da natureza, como se existissem mecanismos escondidos controlando o que supomos contingencial ou simplesmente aleatório. Em contrapartida, *Endgame* escancara a existência desses mecanismos, e o seu resultado não é o riso, pois o fio que o sustentaria é esticado até se romper. A existência de padrões recorrentes se desdobra por toda a peça, não se restringindo às referências textuais diretas ou à reincidência de enunciados específicos. Roger Blin, o diretor de sua primeira montagem, já notara que Beckett a concebia “como uma espécie de partitura musical. Quando uma palavra aparecia ou era repetida, quando Hamm chamava Clov, Clov deveria sempre vir, toda vez, do mesmo jeito, como uma frase musical vindo do mesmo instrumento no mesmo volume” (citado por GONTARSKI [ed.], 1992, p.xxi).

No mesmo sentido dessa ênfase na artificialidade do que é posto em cena, temos as recomendações de Beckett aos atores das montagens de *Endgame* por ele mesmo dirigidas: nelas, palavra e gesto jamais devem coincidir, sendo separados por um pequeno intervalo que descarta qualquer possibilidade de representação naturalista, negando mesmo a preponderância da interioridade psicológica dos personagens em favor da plasticidade do contraste (citado por GONTARSKI [ed.], 1992, p.xix). Se essa descontinuidade poderia ser levada ao extremo, de forma a sugerir a presença de um dualismo análogo ao cartesiano⁹³, a própria materialidade da junção entre texto e performance nos impede de tomá-la literalmente, pois seu funcionamento é estrutural, e não relativo a conteúdos: separados dos enunciados, os movimentos dos atores deles se distanciam, dissolvendo seu potencial de caracterização psicológica ou representação realista. O que sobra desse processo de esvaziamento de conteúdo é o procedimento

é como uma história engraçada que ouvimos várias vezes: ainda achamos graça, mas não rimos mais. (*Fim de Partida*, 2002, p.57-58)

⁹³ Um exemplo-limite da tomada dessa hipótese como dado indiscutível pode ser encontrado em BERRETTINI (2004, p.133 e segs.); ainda que a autora em questão aborde nesse ponto *Esperando Godot* de acordo com essa lógica, suas considerações sobre *Fim de Partida* de forma alguma se distanciam de postulados como o da já citada relação entre Vladimir e o intelecto, por meio do chapéu como símbolo, e Estragon e o corpo, por meio de suas botas.

como forma desprovida de significação, uma espécie de pulverização da pantomima de *vaudeville*, que se vê reduzida aos seus próprios destroços, pedaços de mímicas não mais capazes de provocar o riso. Visto pelo prisma de sua própria forma, o componente gestual da performance se integra à estrutura geral da peça, isto é, o estabelecimento de padrões de repetição que culminam em sua redução a restos – culturais, de acordo com Adorno – sem valor próprio.

É também da perspectiva de sua dissecação que podemos tomar os demais procedimentos humorísticos reincidentes em *Endgame*, que opõe a máxima resistência a essa tentativa de interpretação ao incorporar seu fracasso como parte de seu funcionamento interno, e nos leva de volta à afirmação de Hugh Kenner sobre as pistas de um sistema que não levam a lugar algum. Proponho, nesse ponto, que a teorização de Freud sobre o *Witz*, em suas relações com o cômico e o humor, pode ser vista de forma refratária na peça como forma de expandir a afirmação de Adorno (1985, p.66) de que nela “a medula foi sugada, tanto das piadas quanto das cores”.

4.

A teoria freudiana do *Witz* só pode ser transposta para o espaço interno do texto literário de forma altamente mediada, pois sua diferença com relação ao cômico e ao humor, para fazer uso de um termo que só surgiria posteriormente, é metapsicológica, dizendo respeito aos lugares do aparelho psíquico e suas inter-relações, e não se pode falar propriamente do inconsciente de *Endgame*. Dito isso, a ênfase recai aqui nos locais de articulação de cada um desses processos como forma de abordar seus componentes estruturais, estes sim refratados na peça de formas diversas, cuja sobreposição talvez possibilite uma visão de conjunto de seus elementos. Para esse propósito, temos na piada contada por Nagg um momento privilegiado; ainda que longa, a passagem merece ser citada por completo:

NELL: It was because I felt happy.

NAGG: (*Indignant*) It was not, it was not, it was my story and nothing else. Happy! Don't you laugh at it still? Every time I tell it. Happy!

NELL: [Lake Como] It was deep, deep. And you could see down to the bottom. So white. So clean.

NAGG: Let me tell it again. (*Raconteur's voice*) An Englishman, needing a pair of striped trousers in a hurry for the

New Year festivities, goes to his tailor Who takes his measurements (*Tailor's voice*) 'That's the lot, come back in four days, I'll have it ready.' Good. Four days later. (*Tailor's voice:*) 'Dreadfully sorry, come back in a fortnight, I've made a balls of the fly.' Good, at a pinch, a smart fly is a stiff proposition. (*Pause. Normal voice*) I never told it worse. (*Pause. Gloomy*) I tell this story worse and worse. (*Pause. Raconteur's voice*) Wel, to make it short, the bluebells are blowing and he ballockses the buttonholes. (*Customer's voice*) 'God damn you to hell, Sir, no, it's indecent, there are limits! In six days, do you hear me, six days, God made the world. Yes Sir, no less Sir, the WORLD! And you are not bloody well capable of making me a pair of trousers in three months!' (*Tailor's voice, scandalized*) 'But my dear Sir, y dear Sir, look – (*disdainful gesture, disgustedly*) – at the world – (*pause*) – and look – (*loving gesture, proudly*) – at my TROUSERS!' (*Pause. He looks at Nell who has remained impassive, her eyes unseeing, breaks into a high forced laugh, cuts it short, pokes his head towards Nell, launches his laugh again.*)

HAMM: Silence!

(*Nagg starts, cuts short his laugh.*)

NELL: You could see down to the bottom.

(*Endgame, 1992, p.13*)*

A risada forçada de Nagg assinalada na rubrica soa tão teatral quanto as diferentes vozes por ele assumidas no andamento da piada, e essa teatralidade cria uma zona de indistinção entre o final de seu número e o espaço para a reação de sua platéia. Subvertendo a estrutura freudiana do *Witz*, a expressão impassiva de Nell e a rejeição de Hamm não possibilitam a Nagg que desfrute de sua própria piada, fazendo com que seu riso surja como paródia de si mesmo, e, em última instância, da própria platéia da peça,

* NELL: Era porque me sentia feliz. // NAGG: Feliz coisa nenhuma, era por causa da minha história. A prova é que você ainda ri. Toda vez que eu conto. // NELL: [o Lago Como] era fundo, tão fundo... E a água transparente. Tão clara, tão limpa // NAGG: Deixa eu contra de novo. (*Voz de narrador*) Um gentleman (*faz cara de inglês, remove a sua*) reparou na última hora que precisava de calças de riscas para as festas do fim do ano. Correu ao seu alfaiate que lhe tomou as medidas. (*Voz de alfaiate*) "Isso basta. Volte em quatro dias e estará pronta." Tudo bem. Quatro dias depois. (*Voz de alfaiate*) "Sorry, sir, volte em uma semana, cortei errado os fundilhos." Tudo bem, essas coisas acontecem, fundilhos bem cortados são difíceis de acertar. Uma semana depois. (*Voz de alfaiate*) "Sinto muitíssimo, senhor, volte em dez dias, me enganei no cós." Tudo bem, que se há de fazer, o cós é essencial. Dez dias depois. (*Voz de alfaiate*) "Minhas mais sinceras desculpas. Volte em quinze dias, fiz uma bagunça na braguilha." Tudo bem, uma braguilha em ordem é estratégica. (*Pausa. Voz normal*) Conto cada vez pior, jamais contei tão mal. (*Pausa. Melancólico*) Naquele tempo contava muito melhor. (*Pausa. Voz de narrador*) Bom, pra encurtar o caso, as quaresmeiras já floriam e ele estraga as casas dos botões. (*Expressão, depois voz do cliente*) "Goddam, sir, não é possível, é um escândalo, um absurdo, não há Cristo que agüente! Em seis dias, ouviu bem, seis dias, nem mais nem menos, só seis dias, Deus fez o mundo. Sim senhor, o mundo, entendeu, o MUNDO! E o senhor não consegue acabar umas reles calças em três meses!" (*Voz de alfaiate, escandalizado*) "Mas Milord, Milord, olhe... (*gesto de desprezo, com repugnância*) ... o mundo... (*pausa*) ...e olhe... (*gesto carinhoso, com orgulho*) ...minhas CALÇAS!" // (*Pausa. Olha para Nell, que permanece impassível com olhar vidrado, desata em um riso muito forçado e agudo, para bruscamente, estica-se em direção a Nell, retoma o riso.*) // HAMM: Chega! // (*Nagg sobressalta-se, para de rir.*) // NELL: Uma água tão clara. (*Fim de Partida, 2002, p.61-62*)

que se vê constricta entre as duas possibilidades de reação estéril já trazidas em cena. De acordo com Freud (2006 [1905]), o trabalho de elaboração formal funciona no *Witz* como uma espécie de suborno (o termo usado pelo autor é *bestechen*) que permite ao inconsciente se deixar ver, e a sanção daquele que ouve se dá por meio da descarga de energia materializada no riso, assinalando o sucesso do procedimento e permitindo ao produtor da piada que dela também desfrute. Contudo, o fracasso não se situa aqui no plano formal, mas nos espaços vazios que seriam ocupados pelas diferentes instâncias envolvidas em sua produção: transpondo a tópica freudiana para *Endgame*, encontramos a rejeição de todo e qualquer conteúdo a contaminá-la como algo que, se não impossibilita o aparecimento do *Witz*, faz com que ele se comporte como uma forma oca, sua ausência de sentido subjacente sendo revertida em ausência de prazer. O espaço no qual seria permitido a Nell desfrutar da piada se encontra do lado de fora da peça, aludido nas referências a um passado cujo acesso é vedado, e, se acreditarmos em Nagg, ainda que sempre a tenha feito rir, sua insistência em recontar a piada não se justifica por seu resultado; ao contrário, ela escapa do circuito de produção do prazer, revelando-se como repetição compulsiva. Porém, isso não impede que haja na peça a existência de momentos que causem riso – e eles sem dúvida existem, sejam provocados na platéia ou nos personagens –, mas eles imprimem em sua ocorrência certo caráter espasmódico, como se fossem reflexos quase involuntários, sombras de uma graça esgotada.

Em seu estudo sobre a concepção freudiana do humor, Daniel Kupermann (2003, p.66 e segs) investiga a hipótese de que, na ausência de maiores desenvolvimentos sobre o conceito de sublimação na obra de Freud, o *Witz* serviria como seu modelo; trata-se, afinal, daquela que é a mais social dentre as formações do inconsciente, dependendo da sanção do Outro⁹⁴ para que seu efeito se produza. De acordo com Kupermann (2003, p.68), tomar o *Witz* como sua matriz implicaria em conceber a sublimação como um processo de simbolização que não está calcado na deserotização dos objetos como forma de alcançar a satisfação pulsional – como seria inicialmente o caso, segundo o autor, para Freud –, mas, ao contrário, acena para a possibilidade de que tais objetos de satisfação erótica possam ser culturalmente partilhados. Tal concepção da sublimação – e, conseqüentemente, dos mecanismos gerais do humor – enfatiza seus componentes agregadores, resultando na primazia de Eros sobre a pulsão de morte, no sentido da formação de unidades cada vez maiores e

⁹⁴ Para a aproximação entre a terceira pessoa do chiste e o Outro lacaniano, cf. LACAN, 1999, p.49 e segs.

mais complexas, para fazer uso dos termos de *Mais além do princípio de prazer* (FREUD, 1992 [1921]). Contudo, em *Endgame* o acento recai sobre lado destrutivo da dualidade pulsional, pois não há unificação, mas despedaçamento, seja por meio da repetição, seja por meio da impossibilidade de se partilhar qualquer coisa. Mesmo dessa perspectiva a peça não deixa de se antecipar mais uma vez à interpretação, pois uma forma degradada da relação entre humor e sublimação pode ser nela retroativamente inscrita por meio do paralelismo formal existente entre seus dois interlúdios narrativos, isto é, a piada de Nagg e a longa história contada por Hamm, da qual cito alguns trechos:

HAMM: [...] It was a glorious bright Day, I remember, fifty by the heliometer, but already the Sun was sinking down into the... down among the dead. (*Normal tone*) Nicely put, that. (*Narrative tone*) Come on now, come on, present your petition and let me resume my labours. (*Pause. Normal tone*) There's English for you. Ah well... (*Narrative tone*) It was then He took the plunge. It's my little one, he said. [...]
(*Pause.*) It was a howling wild day, I remember, a hundred by the anemometer. The wind was tearing up the dead pines and sweeping them... away. (*Pause. Normal tone*) A bit feeble, that. (*Narrative tone*) Come on, man speak up, what is it you want from me, I have to put up my holly. (*Pause.*) Well to make it short it finally transpired that what he wanted from me was... bread for his brat. Bread? But I have no Bread, it doesn't agree with me. Good. Then perhaps a little corn? (*Pause. Normal tone*) That should do it. [...]
(*Pause*) In the end He asked me would I consent to take in the child as well – if he were still alive. (*Pause.*) It was the moment I was waiting for. [...] (*Pause. Normal tone*) I'll soon have finished with this story. [...]

NAGG: Me sugar-plum!

CLOV: There's a rat in the kitchen!

(*Endgame*, 1992, p.27-29)*

* HAMM: [...] Naquele dia fazia, me lembro, um sol esplêndido, os heliômetros marcavam cinquenta. O sol já mergulhava no... na... entre os mortos. (*Tom normal*) Bonito isso. (*Tom narrativo*) Vamos, vamos, apresenta tua súplica, o tempo urge! (*Tom normal*) Ah, isso sim que é português! Enfim. (*Tom narrativo*) Foi então que ele criou coragem. É o meu filho, disse. [...] (*Pausa*) Naquele dia soprava, me lembro, um vento cortante, o anemômetro marcava cem. O vento arrancava os pinhos mortos e os varria... para longe. (*Tom normal*) Um pouco fraco isso. (*Tom narrativo*) Vamos logo, o que é que você quer? Ainda tenho que enfeitar o pinheiro. (*Pausa*) Em resumo, acabei compreendendo que ele queria pão para seu filho. Pão! Mais um pedinte! Pão? Olhe, eu não tenho pão, não me faz bem. Tudo bem. Cevada então? (*Pausa. Tom normal*) Assim está bom. [...] (*Pausa*) No fim, me perguntou se eu consentiria em recolher também a criança – caso ela ainda estivesse viva. (*Pausa*) Era o momento que eu esperava. [...] (*Pausado normal*) Chega por hoje. (*Pausa*) Essa história não dura muito mais. [...] // NAGG: Meu caramelo! // CLOV: Tem um rato na cozinha. (*Fim de Partida*, 2002, p.95-96)

Tanto a piada de Nagg quanto a narrativa de Hamm são nomeadas por seus narradores como histórias, e seus procedimentos em muito se assemelham: em ambos os casos, tem-se a variação performática de diferentes tons, bem como a existência de pausas no andamento causadas pela intromissão de considerações estilísticas – Nagg comenta sua incompetência como piadista, e Hamm alterna auto-elogio e reprimenda com floreios descritivos sobre o clima. Seu encontro com o mendigo e o dilema sobre o acolhimento da criança insinuam-se com toda força como elementos pseudo-biográficos talvez apenas levemente reelaborados – Beckett, quando perguntado sobre se a criança da história seria Clov ou não, respondeu “Simplesmente não sei” (citado por GONTARSKI, 1992, p.61). Ainda que seja talvez um exagero considerar a narrativa de Hamm como a versão que *Endgame* apresenta de uma obra de arte, ela responde ao mecanismo sublimatório acima esboçado por meio de sua parodização, especialmente se tomarmos essa noção no sentido adorniano (1985, p.67) do uso de formas na época de sua impossibilidade. Seu fracasso fica claro pelo resultado idêntico das investidas de Nagg e Hamm: não apenas o momento de satisfação não se realiza, mas também não existiria qualquer possibilidade de compartilhá-lo, já que ambas as narrativas seguem ignoradas por seus ouvintes.

Todavia, se nesse sentido o recurso à paródia só pode ser percebido aqui por meio de sua reconstrução *a posteriori*, sua existência é escancarada em diversos níveis da peça. Há nela ao menos duas referências claras a versos shakespearianos, ambas relacionadas aos pais de Hamm. Uma delas é uma repetição literal de “Our revels are now ended”⁹⁵, a já citada fala de Prospero em *A Tempestade*, proferida no momento em que este dispensa os espíritos por ele chamados; em *Endgame*, é a forma de seu pretense herói anunciar a saída de Nagg, que não voltará a aparecer em cena, e ecoar a dissipação do suspiro de vida de Nell – e é válido notar que, ao contrário de Prospero, Hamm não exerce nenhum poder direto sobre o desaparecimento de ambos. A outra é uma variação sobre o famoso pedido de Richard por um cavalo, aqui decaída em “My kingdom for a nightman” (“Meu reino por um lixeiro”): Hamm pede por alguém que leve as lixeiras com seus pais embora, além de produzir uma piada enxadrística – não intencional, segundo Beckett.⁹⁶ Ainda outra referência literária seria ao primeiro

⁹⁵ A tradução brasileira por “fim da folia” (2002, p.99) se aproxima nesse ponto da versão francesa da peça, provavelmente porque seria difícil que a referência a Shakespeare pudesse se manter e não passar despercebida.

⁹⁶ Isto é, de acordo com Gontarski (1992, p.54-55), o *nightman* (ou *Knight* [cavalo]) substitui ou toma o *horse* (ou *Knight*).

quarteto do soneto “Recueillement”, de Baudelaire (cf. GONTARSKI, 1992, p.70), traduzido e mutilado pelas autocorreções de Hamm em seu último solilóquio.

Além disso, conforme já abordado no primeiro capítulo, talvez o próprio protagonista de *Endgame* seja seu instrumento paródico mais virulento: Hamm assume declaradamente a posição de herói trágico, deturpando sua pretensão de grandeza por meio da auto-consciência de seu status ficcional, dando-se o direito a um monólogo dramático de abertura entrecortado por bocejos, onde assume que seu sofrimento é absoluto e incomparável. Sua caracterização, nesse sentido, é absolutamente dependente da existência de heróis trágicos progressos – de acordo com Harold Bloom, ele concentra em si os três protagonistas shakespearianos mais fortes. Já nos termos de sua estrutura, mesmo as convenções mais basais da dramaturgia são parodiadas, conforme notado por Adorno (1985, p.67), para quem em *Endgame* “as três unidades aristotélicas são mantidas, mas o drama em si perece”. Também em outro aspecto formal a tradição é parodiada: retornando à longa narrativa contada por Hamm, não é difícil percebermos a forma como ela de início parece se anunciar como sendo a história de seu encontro com Clov. Esse tipo de revelação supostamente surpreendente, que poderia mesmo se insinuar como o prenúncio de uma possibilidade de mudança na relação entre Hamm e Clov, caso chegasse de fato a se concretizar, não seria de todo estranha às *well-made plays* problematizadas pela tradição de língua inglesa no mínimo desde Bernard Shaw (cf. INNES, 2002, p.13 e segs); o descaso com que Clov ouve a história, contudo, denuncia novamente a negação na peça de qualquer lógica de tipo naturalista.

O resultado desse conjunto de procedimentos, dentre os quais foram apresentados apenas alguns exemplos, é uma inversão paradoxal do estatuto do cômico freudiano: se, de acordo com o autor, o cômico se dá pelo estabelecimento de uma comparação entre duas pessoas que se mostra desfavorável para aquele de quem se ri, a escassez de material dramático e a desolação do que é posto em cena acabam por situar o objeto do pouco riso que resta em uma posição de superioridade inesperada, *cristalizando o peso da tradição com a máxima força por meio da violência com que a ela se dirige o ataque derrisório*. E, novamente, *Endgame* se mostra capaz de se voltar sobre si mesma, dando um nó na própria ideia de paródia ao aplicar esse mesmo procedimento à sua lógica interna: a piada de Nagg, cujo tema foi até aqui ignorado, nesse sentido se desvela como uma referência irônica à relação entre o apego extremado de seus personagens a objetos incompletos – no caso, à calça inacabada – e o estado de coisas catastrófico, uma espécie de resíduo de uma peça dentro da peça. Nessa mesma

linha, a imagem do *tableau* final sutilmente corrói a si própria, com a mistura de elementos aparentemente aleatórios no traje de partida de Clov – chapéu de verão, roupas de inverno, guarda-chuva, uma composição teatral⁹⁷ – entrando em flagrante contradição com a ideia anteriormente por ele defendida de que não existe mais natureza, naquilo que é considerado por Adorno (1985, p.76) como “um desfecho forte, quase musical”.

Em um ensaio de 1927 intitulado “O humor”, Freud (1992, p.155-162) retoma um exemplo surgido na parte final de seu livro de 1905 como forma de abordar o humor de acordo a divisão do aparelho psíquico entre isso, eu e supereu: um condenado, dirigindo-se em uma segunda-feira ao local em que será enforcado, encontra forças para exclamar “É, a semana está começando muito bem!”. De acordo com o autor, o efeito dessa frase prescinde da estrutura ternária do *Witz*, e mesmo da comparação cômica entre duas pessoas, pois seu funcionamento é circunscrito a variações de investimento no aparelho psíquico do autor do dito humorístico: a energia libidinal é aqui retirada do eu e sobreinvestida no supereu como forma de produzir um distanciamento com relação à situação adversa que se enfrenta, como se ela fosse irrelevante – Freud chega a afirmar que seu funcionamento é análogo ao gesto de um pai a proteger uma criança impotente. Por sua vez, em *Endgame* as tentativas de se tomar distância não se restringem apenas àquilo que é adverso, ainda que seu propósito seja totalmente desvirtuado: as frequentes pausas de Hamm no andamento de sua história produzem simultaneamente seu próprio distanciamento com relação ao material por ele narrado e a anestesia por parte de seus ouvintes – e mesmo da platéia – de qualquer possibilidade de reação ao conteúdo emocional de sua história, o mesmo se dando com relação à piada de Nagg. A série de referências metateatrais nas falas de Hamm produzem também efeito semelhante, a metalinguagem minando qualquer chance de grandeza trágica por meio de sua pretensão autodeclarada – e essa autoconsciência, aludida incontáveis vezes ao longo da peça, adiciona outra nota de indeterminação ao arremedo de enredo encenado, o que nos leva de volta à ideia de Hugh Kenner (1973, p.155) de que seus acontecimentos são “repetidos e repetíveis”.

Contudo, há ainda outro tipo de distanciamento, situado ao nível mais fundamental de sua estrutura, que a princípio soa como um anacronismo avesso a um

⁹⁷ Gontarski (1992, p.69) assinala que, na estréia de *Endgame* em Nova Iorque, dirigida por Alan Schneider, ainda outros ornamentos foram adicionados ao traje de Clov, o que acentua a ideia aqui defendida da partida de Clov como um gesto em última instância apenas teatral: um par de esquis, um remo de canoa, uma corda de escalada.

autor vanguardista como Beckett, mas de nossa perspectiva assume uma significação inesperada: trata-se da quarta parede, cuja existência é afirmada pelo próprio autor (cf. GONTARSKI, 1992, p.xxi), que separa a ação posta em cena do público do teatro. Na leitura aqui produzida, o distanciamento estabelecido no plano formal desvela-se finalmente como uma tentativa de proteção, tornando-se literalmente a quarta parede do abrigo de Hamm, e desse modo levando a resistência de *Endgame* a tudo o que lhe é externo – incluindo, aqui, a própria realidade – até o limite do contraste entre a força de sua recusa e o pouco que resta a ser protegido. Visto de dentro da peça, o destino do enforcado de Freud não é o pior possível: se o humor pode fazer frente mesmo à morte incontornável, contra o esgotamento total de um mundo em ruínas ele é capaz apenas de produzir espasmos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Talvez não tenha passado despercebido àqueles familiarizados com as diferentes versões de *Endgame* de punho do próprio Beckett que, por mais privilegiada que tenha sido a versão que consta na edição de 1992 da peça dos *Theatrical Notebooks*, ela não foi a única citada. Fiz uso da versão em inglês anterior às revisões finais do autor em dois momentos. O primeiro caso, mais simples, refere-se ao monólogo de abertura de Hamm: na versão revisada, Beckett retirou alguns dos bocejos que entrecortavam sua fala, uma alteração menor provavelmente significativa apenas por recompor a palavra “absolute”, que permanecera até então fragmentada. A escolha pela versão anterior seria nesse caso até certo ponto idiossincrática, pois a palavra em sua forma não-desmembrada não afetaria em muito meu argumento a respeito do esvaziamento progressivo de sentido a contaminar a peça como um todo. Já o segundo caso se revela mais complexo: Beckett simplificou muitas das pantomimas e das cenas envolvendo alguns objetos, tendo cortado, por exemplo, o momento em que Clov olha com a luneta para a platéia e, no caso mais importante para os meus propósitos, tudo o que envolvia o quadro voltado para a parede. Ora, por mais que a leitura do quadro que apresentei não seja necessariamente fundamental para a interpretação de *Endgame* que desenvolvi ao longo da dissertação, ela sem dúvida constitui-se em um ponto importante para avançar o argumento central de que a peça é capaz de internalizar a recusa a cada tentativa de interpretação dela construída como forma de fortalecer cada vez mais sua estrutura composicional. Por outro lado, a acentuação dos padrões de simetria e repetição proporcionada pelas revisões de Beckett de modo algum poderia ser deixada de lado para o que desenvolvi aqui, o que em última instância coloca minha própria interpretação em uma espécie de impasse, cuja origem pode ser remontada às hipóteses iniciais da dissertação, tal como se encontravam desde o projeto de pesquisa.

A proposta inicial desta dissertação era a de efetuar um cruzamento entre três textos de áreas variadas: de um lado, a *Origem do drama trágico alemão* de Benjamin; de outro, o último dos ensaios sobre metapsicologia de Freud, *Luto e Melancolia*; e por fim, como horizonte último do choque entre esses dois textos teóricos, *Endgame*. A hipótese por trás dessa junção seria derivada do seguinte raciocínio: em sua tese, Benjamin baseia sua distinção entre tragédia e drama trágico (*Trauerspiel*) na ideia de que nelas subsistem duas temporalidades distintas; na tragédia, o tempo fundador do sacrifício, agora tornado impossível; no drama trágico, a sucessão de catástrofes da

história cujo acesso à escatologia é vedado. Desse impedimento decorre, para o autor, um apego melancólico extremado ao mundo dos objetos, e o drama trágico seria o espaço de ostentação onde seria possível dar satisfação ao luto (cf. BENJAMIN, 2004, p.121). A teoria freudiana, por outro lado, efetua uma diferenciação importante entre luto e melancolia, que no texto de Benjamin surgem quase como sinônimos: para Freud, o luto – ou *trabalho de luto* – é sempre um esforço ativo que o eu assume em busca de se desligar de um objeto perdido; já a melancolia seria o resultado de um trabalho de luto que não se realiza por causa da força da identificação (de base narcísica) com o objeto perdido. Nesse sentido, o drama trágico, tal como concebido por Benjamin, estaria mais próximo da melancolia do que do luto, o que nos levaria a questionar o que exatamente dificultaria a dificuldade de seu trabalho. No giro teórico inicialmente imaginado, tanto a escatologia quanto a temporalidade trágica funcionariam como objetos perdidos que seriam alvo do apego melancólico do drama trágico. *Endgame*, por sua condição “pós-catastrófica”, situada na posição que Adorno teria chamado de decadência da história, surgiria então como uma possibilidade outra de temporalidade dramática, simultaneamente livre da sombra da tragédia e da escatologia e demonstrando o quão pouco restaria para além destas.

A própria tessitura de *Luto e Melancolia* proporcionou o ponto de partida para a investigação do conjunto de hipóteses acima esboçado. Com o acento recaindo sobre a preponderância das relações de objeto, passei conseqüentemente a uma leitura dos objetos de *Endgame*, tendo como pano de fundo a interpretação feita por Benjamin dos adereços no drama de destino. Porém, o que se revelou na observação das relações entre objetos e personagens foi que, por meio de sua insistência em uma reprodução mecânica de pedidos negados – que culminariam em mais um dos padrões de repetição levemente assimétricos que caracterizam a estrutura composicional da peça –, esses personagens estariam mais próximos de seus objetos ausentes e fraturados do que propriamente de pessoas. Dessa perspectiva, todo o conjunto de hipóteses acerca do luto teve de ser colocado em suspenso, já que a força motriz que começou a se impor à minha leitura de *Endgame* passou a ser guiada pela tendência à automação de seus elementos e do conseqüente esvaziamento nela de qualquer possibilidade de subjetividade, aliada à resistência da peça a tudo o que lhe viesse de fora por meio da internalização de quaisquer hipóteses interpretativas que dela se aproximassem. Mesmo as concepções iniciais acerca de seu tempo pós-catastrófico tiveram de ser revistas: se inicialmente a peça fora concebida como apresentando um novo tipo de temporalidade, a partir de sua

leitura cerrada acabei por concluir que esta poderia ser concebida como consistindo na tensão entre as duas formas temporais da circularidade e da progressão. A diferença, aqui, seria que ambas se encontrariam submetidas ao princípio de escassez e esgotamento que atravessa todos os níveis de *Endgame*, transformando circularidade em estagnação e progressão em decadência, e o resultado da oscilação de sua estrutura entre essas duas formas seria, então, uma escatologia às avessas. Por fim, a investigação da força corrosiva a qual são submetidos diversos procedimentos humorísticos – tendo como base principalmente a teoria freudiana do *Witz* – acabou por desvelar uma espécie de inversão da relação paródica da peça com a tradição, onde justamente a força do ataque destrutivo a esta dirigido pela peça permite que a tradição surja em cena com a máxima força.

Não é difícil perceber, a partir da observação do conjunto das “conclusões” de cada capítulo, que, se cada uma das hipóteses iniciais não chegou exatamente a demonstrar seu próprio inverso, elas ao menos tiveram de ser seriamente modificadas para dar conta do que foi construído no processo de leitura. Nesse sentido, a interpretação da cena do quadro poderia talvez ter sido substituída, já que a ideia de *Endgame* como uma estrutura que se fortalece ao vedar o acesso a si própria foi vista dos mais variados ângulos no decorrer da dissertação. Preferi, contudo, mantê-la aqui como resto desse objeto perdido dentre outros, o trabalho de interpretação substituindo o de luto. Além disso, esse gesto possa funcionar também como uma última demonstração (na verdade a primeira, do ponto de vista da escrita) da força com que a peça se antecipa a quem tenta interpretá-la – e, nesse caso, naquele tênue limite que a separa da realidade: quando pensamos ter descoberto uma chave-mestra para interpretá-la, ela vai ao extremo de retirar de si própria a fechadura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACKERLEY, C. J.; GONTARSKI, S. E. *The Grove Companion to Samuel Beckett*. New York: Grove Press, 2004.
- ADORNO, Theodor W. "Trying to Understand *Endgame*". In: BLOOM, Harold (ed.). *Modern Critical Views – Samuel Beckett*. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 1985.
- ANDRADE, Fábio de Souza. *Samuel Beckett: O silêncio possível*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.
- ARISTÓTELES. *Poética* (trad. de Eudoro de Souza). Porto Alegre: Globo, 1966.
- BEAUFRET, Jean; HÖLDERLIN, Friedrich. *Hölderlin e Sófocles – “Observações sobre Édipo” e “Observações sobre Antígona”*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.
- BECKETT, Samuel. *Murphy*. London: Picador, 1973.
- _____. *Watt*. Londres: John Calder, 1976.
- _____. *Disjecta – Miscellaneous Writings and a Dramatic Fragment*. New York: Grove Press, 1984.
- _____. *The Theatrical Notebooks of Samuel Beckett – Vol. 2: Endgame* (ed. por GONTARSKI, Stanley). Londres: Faber & Faber, 1992.
- _____. *Molloy, Malone dies, The Unnamable*. New York, Toronto: Random House Publishing, 1997.
- _____. *Fim de Partida*. São Paulo: Cosac Naify, 2002.
- _____. *Endgame*. In: *The Complete Dramatic Works*. Londres: Faber & Faber, 2006.
- _____. *Waiting for Godot*. In: *The Complete Dramatic Works*. Londres: Faber & Faber, 2006.
- _____. *Happy Days*. In: *The Complete Dramatic Works*. Londres: Faber & Faber, 2006.
- _____. *Krapp’s Last Tape*. In: *The Complete Dramatic Works*. Londres: Faber & Faber, 2006.
- _____. *Esperando Godot*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas 1 – Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

- _____. *Obras escolhidas III – Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- _____. “Calderón’s *El mayor monstruo, los celos* and Hebbel’s *Herodes und Marianne*”. In: *Selected Writings, Vol. I: 1913-1926*. Cambridge e Londres: The Belknap Press of Harvard University Press, 2000.
- _____. *Origem do drama trágico alemão* (trad. de João Barrento). Lisboa: Assírio e Alvim, 2004.
- BERGSON, Henri. *O riso: ensaio sobre a significação do cômico* (trad. de Miguel Serras Pereira). Lisboa: Relógio d’Água, 1991.
- BERRETTINI, Célia. *Samuel Beckett – Escritor plural*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BLOOM, Harold. *O cânone ocidental – os livros e a escola do tempo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- _____. *Hamlet – Poem unlimited*. London: Riverhead Trade, 2004.
- CAVALCANTI, Isabel. *Eu que não estou aí onde estou*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006.
- COHN, Ruby. *Back to Beckett*. Princeton: Princeton University Press, 1973.
- COMAY, Rebecca. “Benjamin’s Endgame”. In: *Destruction and Experience – Walter Benjamin’s Philosophy*. BENJAMIN, Andrew e OSBORNE, Peter (orgs.). Manchester: Clinamen Press, 2000, p.246-285.
- DANIEL. In: *A Bíblia de Jerusalém*. São Paulo: Paulinas, 2002.
- DURÃO, Fabio Akcelrud. “As artes em nó”. In: *Alea – Estudos Neolatinos*, Rio de Janeiro, vol.5, no.1, Jan/jul 2003.
- _____. “Duas formas de se ouvir o silêncio: revisitando 4’33”. In: *Kriterion*, Belo Horizonte, v.46, n.112, Dezembro de 2005.
- _____. “O desafio da reflexividade crítica por meio de um paradoxo pós-moderno”. In: GONÇALVES, Ana Beatriz; CARRIZO, Silvina L.; COUTINHO, Verônica L. (orgs.). *Literatura, Crítica e Cultura III*. Juiz de Fora: Editora da Universidade Federal de Juiz de Fora, 2009
- ELIOT, T. S.. *The Hollow Men*. In: *The Complete Poems and plays*. Londres: Faber & Faber, 1969.
- _____. *Poemas* (trad. de Ivan Junqueira). Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1981.
- ESSLIN, Martin. *O Teatro do Absurdo* (trad. de Bárbara Heliodora). Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1968.

- FELMAN, Shoshana. “The Case of Poe: Applications / Implications of Psychoanalysis”. In: *Jacques Lacan and the Adventure of Insight – Psychoanalysis in Contemporary Culture*. Cambridge: Harvard University Press, 1989, p.27-51.
- FLETCHER, Angus. *Allegory – The Theory of a Symbolic Mode*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1995.
- FLETCHER, John. *Faber Critical Guides – Samuel Beckett*. London: Faber and Faber, 2000.
- FLETCHER, John e SPURLING, John. *Beckett – a study of his plays*. London: Eyre Methuen, 1978.
- FREUD, Sigmund. *La Interpretación de los sueños I* (1900). In: *Obras completas* (trad. de José Etcheverry). Buenos Aires: Amorrortu editores, 1986, vol.4.
- _____. *El chiste y su relación con lo inconciente* (1905). In: *Obras completas* (trad. de José Etcheverry). Buenos Aires: Amorrortu editores, 2006, vol.8.
- _____. “El motivo de la elección del cofre” (1913). In: *Obras completas* (trad. de José Etcheverry). Buenos Aires: Amorrortu editores, 1986, vol.12.
- _____. *Obras completas, vol.12: Introdução ao narcisismo, Ensaíos de metapsicologia e outros textos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- _____. *De la historia de una neurósis infantil (El “Hombre de los Lobos)* (1917). In: *Obras completas* (trad. de José Etcheverry). Buenos Aires: Amorrortu editores, 1988, vol.17.
- _____. *Más allá del principio de placer* (1921). In: *Obras completas* (trad. de José Etcheverry). Buenos Aires: Amorrortu editores, 1992, vol.18.
- _____. “El malestar en la cultura (1930 [1929])”. In: *Obras completas* (trad. de José Etcheverry). Buenos Aires: Amorrortu editores, 1992, vol.21, p.57-140.
- _____. “El humor (1927)”. In: *Obras completas* (trad. de José Etcheverry). Buenos Aires: Amorrortu editores, 1992, vol.21, p.155-162.
- GAGNEBIN, Jeanne Marie. *História e narração em Walter Benjamin*. São Paulo: Perspectiva, 1994.
- GONTARSKI, Stanley E. “The Intent of Undoing in Samuel Beckett’s Art”. In: BLOOM, Harold (org.). *Modern Critical Views – Samuel Beckett*. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 1985.
- HANSEN, João Adolfo. *Alegoria – Construção e interpretação da metáfora*. São Paulo: Atual, 1987.
- HÖLDERLIN, Friedrich. *Reflexões* (trad. de Márcia C. de Sá Cavalcante e Antonio Abranches). Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1994.

- HULLOT-KENTOR, Robert. "What is Mechanical Reproduction?". In: *Things Beyond Resemblance: Collected Essays on Theodor W. Adorno*. New York: Columbia University Press, 2008.
- _____. "O que é reprodução mecânica?" (trad. de Tauan Fernandes Tinti). *Remate de Males*, 29.1, 2009.
- INNES, Christopher. *Modern British Drama – The Twentieth Century*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- KENNER, Hugh. *Samuel Beckett – A Critical Study*. New York: Grove Press, 1973.
- _____. "Life in the Box". In: BLOOM, Harold (ed.). *Modern Critical Views – Samuel Beckett*. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 1985.
- _____. *A Reader's Guide to Samuel Beckett*. Syracuse: Syracuse University Press, 1996.
- _____. *Flaubert, Joyce and Beckett – The Stoic Comedians*. Champaign: Dalkey University Press, 2005.
- KLEIST, Heinrich von. "Sobre o teatro de marionetes". In: *A marquesa d'O... e outras histórias*. Rio de Janeiro: Imago, 1992.
- KOTT, Jan. "Rei Lear ou Fim de Partida". In: *Shakespeare nosso contemporâneo*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- KUPERMANN, Daniel. *Ousar rir – Humor, criação e psicanálise*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- LACAN, Jacques. *O Seminário, livro 5 – As formações do inconsciente* (trad. de Vera Ribeiro). Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- LÖWY, Michael. *Aviso de incêndio – uma leitura das teses "Sobre o conceito de história"*. São Paulo: Boitempo, 2005.
- McMULLAN, Anna. "Beckett as director: the art of mastering failure". In: *The Cambridge Companion to Beckett* (ed. John Pilling). Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- MURPHY, P. J.. "Beckett and the Philosophers". In: *The Cambridge Companion to Beckett* (ed. John Pilling). Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- NIETZSCHE, Friedrich. *O nascimento da tragédia* (trad. de Jacó Guinsburg). São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- PILLING, John (ed.). *The Cambridge Companion to Beckett*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

POE, Edgar A. “Maelzel’s Chess Player”. In: *The complete illustrated works of Edgar Allan Poe*. Bounty Books: London, 2007, pp.685-702.

SHAKESPEARE, William. *The New Arden Edition – King Richard III*. Londres: Routledge, 1981.

_____. *The New Arden Edition – Macbeth*. Londres: Routledge, 1984.

_____. *The New Arden Edition – Hamlet*. Londres: Routledge, 1989.

_____. *The New Arden Edition – The Tempest*. Londres: Routledge, 1999.

STEINER, George. *A morte da tragédia* (trad. de Isa Kopelman). São Paulo: Perspectiva, 2006.

TODOROV, Tzvetan. *Teorias do símbolo*. São Paulo: Papirus, 1996.

VERNANT, Jean-Pierre e Vidal-Naquet, Pierre. *Mito e tragédia na Grécia antiga*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

WORTON, Michael. “*Waiting for Godot and Endgame: Theatre as text*”. In: *The Cambridge Companion to Beckett* (ed. John Pilling). Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

BIBLIOGRAFIA DIGITAL

Site com a partida entre Murphy e Mr. Endon:
<http://www.redhotpawn.com/gameanalysis/boardhistory.php?gameid=3007756>
(acessado em 20/07/2010)

Artigo do jornal satírico *The Onion*:
<http://www.theonion.com/articles/scholars-discover-23-blank-pages-that-may-as-well,1946/> (acessado em 21/01/2011)