

## Figuras Infernais no Teatro de Samuel Beckett: Paradoxo e Inconclusão

Doutoranda Cláudia Vasconcellos<sup>1</sup> (USP)

### Resumo:

*A peça **Fim de Partida** desenvolve-se articulando dois planos simultâneos. O plano fabular (nos registros dramático e narrativo) e o plano teatral (que se apóia em aspectos teatrais irreduzíveis, como a instituição de um começo, uma duração e um final, e a potencial repetição deste processo). O dois planos organizam-se, no entanto, de modo a confundir o espectador. Assim, instauram incertezas e incongruências e confirmam o universo paradoxal e infernal da literatura de Beckett.*

**Palavras-chave:** Beckett, Teatro, Paradoxo, Narração, Drama

### 1. Introdução: O Monte Impossível

*Fim de Partida* desenrola-se articulando dois planos simultâneos, o fabular (nos registros dramático e narrativo) e o teatral.

No plano fabular, a situação dramática figura quatro personagens confinados em um abrigo, ou *bunker*, fora do qual grassa a destruição completa da natureza e da civilização. São eles Hamm, cego e paralisado; Nagg e Nell, aleijados; e Clov, coxo. Com as provisões acabando, esta família desditada aguarda o fim revolvendo o passado e buscando infligir-se mais dor. A situação narrativa, por sua vez, se dá a partir da situação dramática, e manifesta-se na forma de um romance em processo de criação enunciado oralmente por Hamm. O romance discorre sobre um pai moribundo que, após rastejar por uma paisagem morta, chega, às vésperas do natal, à propriedade do inamovível Hamm, e pede pão para o filho, abandonado sem forças há muitas horas dali.

O que se chama de plano teatral, apóia-se em aspectos teatrais irreduzíveis: a instituição de um começo, uma duração e um final, e a potencial repetição deste processo.

O dois planos organizam-se, no entanto, de modo a confundir o espectador. Ao mesmo tempo que esclarecem, também obscurecem o entendimento um do outro, ao mesmo tempo que parecem convergir, distiguem-se irreconciliavelmente. Assim, instauram incertezas e incongruências e confirmam o universo paradoxal confessado logo ao início da peça:

**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 [pequeno monte], o monte impossível. (BECKETT, 2002, p.38).

O paradoxo do monte (ou sorites), referido por Clov, remonta ao filósofo megárico Eubulides de Mileto (400 a.C.), e pertence àquele gênero de paradoxos que contêm predicados vagos e desafiam lógicos e matemáticos até os dias de hoje<sup>1</sup>.

A qualidade vaga do termo ‘monte’ é tal que tolera mutações pontuais as quais não comprometem seu sentido. Assim, diz-se que, se  $n$  grãos de sal é um monte,  $n-1$  será também um monte. Contudo, aplicando o princípio de tolerância sucessivamente chega-se a conclusão paradoxal de que 1 grão de sal é um monte.

Mais freqüente em sua forma subtrativa, pode-se, não obstante, elaborar este paradoxo na forma aditiva: assim, se  $n$  grãos de sal não é um monte, então  $n+1$  não é um monte; se  $n+1$  não é um monte, então  $(n+1)+1$  não é um monte; se  $(n+1)+1$  não é um monte, então  $\{(n+1)+1\}+1$  não é um monte. Procedendo deste modo sucessivamente, alguém estará forçado a concluir, no plano da razão teórica, que aquele gigantesco monte que se lhe ergue na frente (no plano empírico) não é um monte.<sup>2</sup>

O ‘monte impossível’ de Clov espelha a estrutura paradoxal de **Fim de Partida**, arquitetada sobre dois planos que se desencontram<sup>3</sup>.

Se, por um lado, a peça acaba, com Hamm estancando o fluxo de suas palavras ao cobrir o rosto com um trapo, por outro lado, a peça não conclui nem dramaticamente nem narrativamente. Beckett não concede ao espectador o prêmio de um sentido que possa restaurá-lo de hora e meia de incertezas. Pela lógica teatral a peça termina – cai o pano –, pelas lógicas dramática e narrativa não remata. O final da peça simplesmente interrompe duas ações (uma referente à narrativa, outra à situação dramática) em iminência de desfecho. Beckett parece denunciar, assim, a impotência lingüística – vividas nas situações dramática (dialógica) e narrativa –, em que palavras des-historicizadas jorram ‘in-consequentes’ e ‘in-significantes’ de seus elocutores, palavras, por isso mesmo, condenadas a luzir e apagar-se no presente da enunciação.

Assim como os grãos, que, acumulados um a um sucessivamente, formam um monte no plano empírico, enquanto em plano lógico-paradoxal não o formarão jamais, **Fim de Partida** encena o conflito inconciliável entre devir teatral (o qual pressupõe palavras fomentadoras de futuro) e impotência verbal.

## **1. O Fim e o Jogo**

O próprio título, **Fim de Partida**, reúne temas-chave do texto: o fim e o jogo.

Jogo compreendido como jogo teatral, cujas regras mantêm-se no seu mínimo e irreduzível viger: um início, uma duração, um final, e a repetição de todo o processo em dias seqüentes. Se no início está o fim, se a duração arrasta instantes inúteis, se o final só remata pelo cair do pano (ou trapo), deixando sem desfecho a história, não importa, as regras impõem-se, e os personagens, atônitos, submetem-se ao jogo como ao destino.

---

<sup>1</sup> Cf. BEALL, 2003; KEEFE e SMITH, 1997.

<sup>2</sup> Beckett explicou assim o paradoxo do monte a seus atores do Schiller-Theater em Berlim em 1967: “O que é um monte? Talvez ele não possa nem existir, uma vez que um grão não é um monte, e dois também não: um não-monte mais um não-monte não pode produzir nenhum monte, e assim por diante... Ergo: o grão deve ser um monte”. (Cf. GONTARS-KI, 1992, p.47)

<sup>3</sup> Bruno Clément já notara isso: “...a obra dramática de Samuel Beckett propõe freqüentemente ao espírito do espectador uma dualidade de planos; e é a inadequação frabricada de um plano a outro que contitui, como o destino na tragédia clássica, a dinâmica das peças. A ordem dos discursos (de Hamm, de Nagg) se opõem, em *Fim de Partida*, às regras misteriosas e dadas...” (Cf. CLÉMENT, 1994, p.328)

Em certo nível semântico a peça significa o fim deste jogo, que se mantém como remedo do teatro passado, e vislumbra, na devastação que lhe circunda, formas fantasmáticas para um teatro futuro.

“Minha... (*bocejos*) ...vez. (*Pausa*) De jogar”<sup>4</sup>, anuncia Hamm, parodiando um enxadrista. A expressão ‘fim de partida’ designa a última etapa de uma partida de xadrez, quando há poucas peças no tabuleiro, quando os peões tornam-se mais importantes (podem deixar o tabuleiro, e ser promovidos), e o rei, antes em guarda contra o xeque-mate, deve, então, ocupar o centro do jogo e atacar. Postado no centro do palco, cego e paralítico, entronado na cadeira com rodízios emperrados, o ‘rei’ Hamm ataca, porém com palavras. Claudicante, mas móbil, o ‘peão’ Clov parece buscar sua emancipação.

Mas as palavras que atacam ferem reflexivamente quem as enuncia, e há motivos bastante convincentes contra a gana de transpor o tabuleiro: fora dali é a morte, nem terra, nem mar, nem sol, nem chuva, zero, zero, zero. Afinal, se esta é uma partida de xadrez, será de tal sorte que, empatada e concorrida por péssimos jogadores<sup>5</sup>, prorroga-se por força de manobras inúteis:

**Hamm:** É, é isso mesmo, está na hora disso acabar e mesmo assim eu ainda hesito em ter um... (*boceja*) ...fim. (BECKETT, 2002, p.39).

No interior sem mobílias, que a rubrica prescreve de entrada, repousam cinco ‘panos’, que substituem a vetusta cortina do teatro<sup>6</sup>. Clov, contra-regra e personagem, recolhe quatro deles,<sup>7</sup> remedos de cortina. Hamm, logo em seguida, recolherá o último, este, sim, reformador. Trata-se de um trapo (*stancher*, em inglês – trapo usado para estancar o sangue<sup>8</sup>), que lhe cobre o rosto e lhe represa as palavras - ao que parece pelo tempo entre uma apresentação e outra. Reduzida a tapabocas, a cortina revela a natureza do palco, pois, puxado o pano (ou trapo), o palco se assume como lugar da palavra.

Mas de qual palavra? Não, certamente, da palavra clássica, porta-voz da vontade de sujeitos livres, cujo confronto era o próprio motor da peça. Não desta palavra cujo sentido é inequívoco: o futuro desfecho. Não. O palco dá lugar aqui a uma outra palavra - que não serve ao duelo -, dá lugar à palavra conformada, aquela que pressupõe desigualdade entre sujeitos, e, assim, submissão de um ao outro.

**Hamm:** Não vou lhe dar mais nada para comer.

**Clov:** Então nós vamos morrer.

**Hamm:** Vou lhe dar apenas o suficiente para você não morrer. Você vai ter fome o tempo todo.

**Clov:** Então não vamos morrer (BECKETT, 2002, p.43).

---

<sup>4</sup> Cf. BECKETT, 2002, p.39. Em inglês “*Me to play*”, que remete ao modo de abrir uma partida de xadrez: “*White to play*”.

<sup>5</sup> O próprio Beckett comentou o seguinte: “Hamm é um rei numa partida de xadrez perdida desde o início. Desde o início ele sabe que está empreendendo manobras sem sentido. Que não fará progresso nenhum com o gancho [*gaff*]. [...] Um bom jogador teria desistido há muito tempo. Ele está apenas tentando adiar o fim inevitável. Cada um de seus gestos é mais uma manobra inútil, que protela o fim. Ele é um mau jogador”. (Cf. WORTON, 1996, p. 71).

<sup>6</sup> De acordo com Hugh Kenner, o palco, em *Fim de Partida*, representa-se a si mesmo. A constatação de Clov, após olhar com sua luneta pelas janelas, de que não há nada fora dali, parece, segundo Kenner, corroborar o óbvio: pois o que pode haver no palco além de janelas cenográficas? Do mesmo modo, os personagens são apenas personagens, preparando-se para seu solilóquio, falando de apartes e réplicas. (Cf. KENNER, 1996, p.121).

<sup>7</sup> Clov retira dois panos das janelas, um pano sobre os latões lixo, outro, sobre Hamm, sentado na cadeira de rodas.

<sup>8</sup> Lembre-se que *stancher* designa também àquele que permanece fiel.

**Hamm:** Vá buscar o croque.

*Clov vai até a porta, pára.*

**Clov:** Faça isso, faça aquilo, e eu faço. Nunca me nego. Por quê?

**Hamm:** Você não consegue. (BECKETT, 2002, pp.95-6).

Esta palavra, inaugurada de sob um trapo ensangüentado, mas desafeita ao conflito, também não se sustenta enquanto ímpeto para uma ação. Todo impulso é rapidamente atenuado, e por fim esquecido: o desejo de Hamm de parafusar os pais em seus latões é substituído pela vontade de ‘fazer xixi’; a disposição de dar ‘a volta ao (seu) mundo’, deixando-se arrastar por Clov rente às paredes do refúgio, é interrompida na metade do percurso; a ânsia de partir por mar numa jangada, na esperança de encontrar outros mamíferos, é arrefecida pela dúvida quanto a existência de tubarões. Diferentemente do teatro clássico cujas palavras serviam ao progresso da ação, as palavras aqui estão impedidas de porvir, e por isso seu desempenho fica restrito a modos verbais ‘in-consequentes’. Mesmo o romance de Hamm, que - na articulação interna da peça - assume a função de motor dramático, acaba por não fomentar um devir, pois, ao fim e ao cabo, confunde-se com o plano dramático<sup>9</sup>.

A palavra encontra-se esterelizada também enquanto vocábulo, e não serve mais.

**Hamm:** Vá buscar o óleo.

**Clov:** Pra quê?

**Hamm:** Pra lubrificar as rodinhas.

**Clov:** Eu lubrifiquei ontem.

**Hamm:** Ontem! Que quer dizer isso? Ontem!

**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. (BECKETT, 2002, pp.96-7).

**Clov:** [...] Pergunto às palavras que sobraram: sono, despertar, noite, manhã. Elas não têm nada a dizer. (BECKETT, 2002, p.146).

Neste universo em que é sempre ‘a mesma hora de sempre’, em que faz sempre o mesmo tempo de sempre, em que a luz não varia nas matizes noite, aurora, dia, crepúsculo, mas se mantém num invariável tom cinza, neste universo em que nada parece capaz de transformação (e, não obstante, pode terminar), aqui, todo o vocábulo afeito a estados transitórios (sono, despertar, noite, manhã, ontem) obsolece.

A palavra ontem, por exemplo, só terá sentido referida a uma época remota e derrocada, quando havia natureza e mundo e quando perguntas obtinham respostas<sup>10</sup>. Nell, por exemplo, se torna nostálgica<sup>11</sup> à menção da palavra ‘ontem’, deslocando-a de seu sentido imediato, para aquele longínquo e perdido:

**Nagg:** Meu dente caiu.

<sup>9</sup> “A narração, no teatro de Samuel Beckett, é, com raras exceções, não apenas a condição, mas a própria essência do drama [...]”. (Cf. CLÉMENT, 1994, p.331).

<sup>10</sup> “**Hamm:** Gosto das velhas perguntas. (*Com ânimo*) Ah, velhas perguntas, velhas respostas, não há nada como elas. [...]”. (Cf. BECKETT, 2002, P.88-9)

<sup>11</sup> Segundo Bruno Clément, é a nostalgia que funda a temporalidade beckettiana: “A nostalgia, discreta e tocante (de Winnie), ou amarga e derrisória (de Clov), é, paradoxalmente, aquilo que funda a temporalidade beckettiana”. (Cf. CLÉMENT, 1994, p.269)

**Nell:** Quando isso?

**Nagg:** Ontem ainda não tinha caído.

**Nell:** (*elegíaca*) Ah ontem! (BECKETT, 2002, p.57).

**Nagg:** Será que não daria pra você me coçar antes?

**Nell:** Não. (*Pausa*) Onde?

[...]

**Nagg:** [...] No buraco.

**Nell:** Que buraco?

**Nagg:** O buraco, qual outro? (*Pausa*) Você não podia? (*Pausa*) Ontem você me coçou ali.

**Nell:** (*elegíaca*) Ah ontem! (BECKETT, 2002, pp.63-4).

Note-se, no entanto, que este ontem não resguarda um tempo imaculado, apenas indica ‘o tempo linear’. O tom elegíaco de Nell transporta-a para uma época trágica, quando ela e Nagg perderam as pernas num acidente de tandem, este ‘ontem’ transporta-a para a data de sua lua-de-mel, quando não se ria de felicidade, mas por ouvir uma piada<sup>12</sup>. Contudo, apesar dos pesares, o tempo passava ‘naturalmente’:

**[Hamm:** Morreu naturalmente, aquele velho médico?

**Clov:** Ele não era velho.

**Hamm:** Mas morreu?

**Clov:** Naturalmente.] (BECKETT, 2002, p.70)

Agora que não há mais natureza - mostrador implacável do trabalho das horas – e as palavras não servem mais como meio para um *télos*, o tempo, simplesmente, encolhe e o fim anelado tarda. Não fosse pelas regras do jogo a que estão submetidos, que prescreve um final, os personagens de *per se*, jogando com palavras fracas, não alcançariam um termo.

No teatro clássico, as cenas eram demarcadas pela entrada ou saída de personagens. Em **Fim de Partida**, as ‘saídas’ de Clov pontuam o próprio progresso da peça, e provocam, por quatro vezes, o comentário de Hamm: “Estamos progredindo”. Assim, um dispositivo superficial, referente à estrutura externa<sup>13</sup> da peça - entrada e saída de personagem -, substitui o dispositivo estrutural interno faltante, qual seja, o conflito como motor da história.

Mas a artilosidade deste “estamos progredindo” não basta para desenvolver a trama, e a tentativa malograda em avançar é lamentada por Hamm: “isso não anda”; “isso anda meio sem graça”; “isso não vai acabar nunca”. Por duas vezes Hamm, lastimando a imutabilidade de sua situação, é corrigido por Clov, que acena com a esperança de um fim (ou monte impossível):

**Hamm:** Você não está cheio disso?

**Clov:** Estou! (*Pausa*) Do quê?

**Hamm:** Desse... dessa... [coisa].

**Clov:** Desde sempre. (*Pausa*) Você não?

**Hamm:** (*melancólico*) Então não há razão para que isso mude.

**Clov:** Pode acabar.(BECKETT, 2002, p.42).

**Hamm:** Você não acha que isso durou o bastante?

**Clov:** Acho! (*Pausa*) o quê?

<sup>12</sup> “**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.” (Cf. BECKETT, 2002, p.66)

<sup>13</sup> Cf. SCHERER, 1986, pp.214-28.

**Hamm:** Esse... essa... [coisa].

**Clov:** Sempre achei. (*Pausa*) Você não?

**Hamm:** (*abatido*) Então é um dia como os outros.

**Clov:** Enquanto durar. (BECKETT, 2002, p.99).

Clov intui o preceito do jogo a que estão submissos. Alguma coisa acontece à revelia de as suas (anti)ações e contra todas as expectativas:

**Hamm:** (*com angústia*) Mas o que está acontecendo, o que está acontecendo?

**Clov:** Alguma coisa segue o seu curso. (BECKETT, 2002, p.55).

Esta coisa, ou jogo, da qual Hamm ‘está cheio’, esta coisa que estranhamente e até inexplicavelmente segue o seu curso, pode, no entanto, terminar.

## **Conclusão**

Mas o fim não será um consolo. Na pergunta que Nell e Clov se fazem, “Por que esta comédia, todos os dias?”<sup>14</sup>, espreita uma espécie de maldição constitutiva do jogo: a abertura da performance teatral à reencenação, o fato de que a performance teatral é potencialmente sem fim. “O fim está no começo e no entanto continua-se”<sup>15</sup>, declara Hamm, corroborando a estrutura circular da peça com uma antinomia.

Os *tableaux* final e inicial assemelham-se, como se um preparasse o outro. Não são, porém, idênticos. A ordem almejada por Clov, o seu sonho de “um mundo onde tudo estivesse silencioso e imóvel, e cada coisa em seu lugar final, sob a poeira final”<sup>16</sup>, só é alcançado pelo tempo que separa uma apresentação da outra e não perfeitamente.

O universo em **Fim de Partida** é anti-aristotélico. Aqui o que existe não encontra mais seu lugar ou *tópos* natural. E assim, a peça como um todo não progride (nem causalmente nem teleologicamente) para revelar um conteúdo semântico. No primeiro terço da história Hamm pergunta a Clov: “Não estamos começando a... a... significar alguma coisa?”. Mas a resposta do outro consiste em um riso breve, desdenhoso. Só ao final, Hamm resigna-se com a qualidade sem qualidades deste jogo:

**Hamm:** Momentos nulos, nulos desde sempre, mas que são a conta, fazem a conta e fecham a história.<sup>17</sup>

O jogo, sem motivação para um fim (nem para um começo), está prestes a terminar, a voz ou fala que o sustenta será interrompida pela cortina-trapo, as palavras cessarão seu fluxo e os personagens jazerão em coma.

Até que tudo se repita.

---

<sup>14</sup> Cf. BECKETT, 2002, p. 57 e p.80.

<sup>15</sup> Cf. BECKETT, 2002, p.128.

<sup>16</sup> Cf. BECKETT, 2002, p.112.

<sup>17</sup> Cf. BECKETT, 2002, p. 147.

### ***Referências Bibliográficas***

- Beckett, Samuel. *Fim de Partida*. Tradução de Fábio de Souza Andrade. São Paulo: Cosac&Naif, 2002.
- Beckett, Samuel. *Malone Morre*. Tradução de Paulo Leminski. São Paulo, Brasiliense, 1986.
- Beall, J.C. (editor). *Liars and Heaps – New Essays on Paradox*. Oxford: Clarendon Press, 2003.
- Clément, Bruno. *L'Oeuvre sans Qualités – Rhétorique de Samuel Beckett*. Paris: Seuil, 1994.
- Connor, Steven (editor). *Waiting for Godot an Endgame*. Hong Kong: The Macmillan Press, 1993
- Gontarski, S. E. (editor). *Theatrical Notebooks of Samuel Beckett: Endgame*. London: Farber and Farber, 1992.
- Keefe, Rosanna e Smith, Peter (editors). *Vagueness: A reader*. Cambridge, London: MIT Press, 1997.
- Kenner, Hugh. *Samuel Beckett, A Critical Study*. London: John Calder, 1962.
- Kenner, Hugh. *A Reader's Guide to Samuel Beckett*. Syracuse: Syracuse University Press, 1996.
- Morrison, Kristin. *Canters and Chronicles: The use of the narrative in the plays of Samuel Beckett and Harold Pinter*. London, Chicago: The University of Chicago Press, 1986.
- Scherer, Jacques. *La Dramaturgie Classique en France*. Mayenne: Librairie Nizet, 1986.
- Souza Andrade, Fábio. *Samuel Beckett: o silêncio possível*. São Paulo: Ateliê, 2001.
- Worton, Michael. "Waiting for Godot and Endgame" in *The Cambridge Companion to Beckett*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

---

<sup>1</sup> **Cláudia VASCONCELLOS, doutoranda.**

Universidade de São Paulo (USP)

Departamento de Teoria Literária e Literatura Comparada (FFLCH)

E-mail: claudiavasconcellos@usp.br

Agência de Fomento: CAPES