

A RISADA SUBVERSIVA: O JOGO DO PODER EM *ENDGAME*, DE SAMUEL BECKETT

THE SUBVERSIVE LAUGH: THE GAME OF POWER IN SAMUEL BECKETT'S *ENDGAME*

Gracia Regina Gonçalves¹
Thiago Marcel Moyano²

RESUMO: Samuel Beckett, autor de *Endgame* (1958) e *Waiting for Godot* (1952), tem sido amplamente estudado por diversos críticos das literaturas e das artes no que tange a sua faceta existencialista. Propõe-se, contudo, através do presente trabalho, uma análise da peça *Endgame* (1958), vista enquanto uma expressão “*avant la lettre*” do movimento pós-moderno, a despeito da crença de este último constitua um processo de avaliação estética alienante, ou seja, totalmente destituído de caráter político. Ao contrário desta afirmativa, Linda Hutcheon (1990) abre caminhos para um olhar crítico sobre o movimento, delineando neste uma vertente na qual residiria seu maior potencial, isto é, o tom ambíguo, que se apropria e ao mesmo tempo ridiculariza convenções estabelecidas invariavelmente em torno do poder. Pretende-se demonstrar aqui, portanto, que a obra de Beckett se pauta por um constante humor, velado pela roupagem acadêmica, que, de princípio, explora a linguagem enquanto si mesma, não enquanto um veículo para a caracterização ora das personagens, ora do cenário, mas antes como elemento constitutivo de um texto que mina representação no seu cerne, fazendo-a nua e crua, através de seu esvaziamento envolto a repetições e construções desconexas, criando-se um universo de significação que nunca se fecha, e, intencionalmente, extirpando da página qualquer esperança de conclusão. Como aparato teórico, respondem trabalhos de Linda Hutcheon e John McGowan a respeito da política do pós-modernismo, bem como alguns estudiosos de Beckett como Hugh Kenner e Paul Lawley.

PALAVRAS-CHAVE: Pós-modernismo. Teatro do Absurdo. Linguagem. Crise da representação.

A obra de Samuel Beckett tem sido analisada a partir de diversos olhares no decorrer das últimas décadas. Tanto sua trilogia menos divulgada de romances *Molloy* (1955), *Mallone dies* (1956) e *The Unnamable* (1958), quanto suas vastamente interpretadas peças *Waiting for Godot* (1952) e *Endgame* (1958), apresentam características em comum que nos servem para posicionar o escritor no contexto não meramente do modernismo, ou do niilismo do absurdo, mas, como cada vez mais atuais, inclusive como representativas das tendências mais recentes da crítica, como é o caso da do enfoque da política do pós-modernismo à luz dos estudos

¹ Doutora em Letras. Professor Adjunto IV no Departamento de Letras da Universidade Federal de Viçosa (UFV). Atua na área de literatura estrangeira moderna, desenvolvendo pesquisas em literatura canadense, pós-colonialismo, estudos de gênero e pós-modernismo. E-mail: graciag@hotmail.com

² Aluno de Graduação em Letras – Português/Inglês. Atualmente, desenvolve o projeto de pesquisa “A tessitura do não: uma análise da ficcionalização do sujeito-mulher em *Vulgo Grace*, de Margaret Atwood”, devidamente registrado na Universidade Federal de Viçosa (UFV). E-mail: thiago.moyano@gmail.com

teóricos de Linda Hutcheon. Pretende-se focalizar neste estudo esta intercessão que revigora a leitura de *Endgame* (1958), problematizando neste texto enfoques no nível da crítica da representação e elementos que propiciem sua leitura no campo da teoria pós-moderna realçando, ao mesmo tempo, possíveis ganhos no campo da análise do poder e seus meandros, desnudando estratégias de sedução, disseminação e auto-preservação com as quais este e seu aparato contam. Tal aparato quase que se resumiria em uma só palavra: a linguagem. Dentro da perspectiva derridiana, não haveria nada além do texto, assertiva muitas vezes criticada pelos ativistas, que a recriminariam como fator maquiador de uma realidade, entendida como miséria, fome e outros fatos concretos e corrosivos. Contudo, entende-se aqui que, por paradoxal que soe um enunciado, do *outdoor* à placa que preserva o gramado, da imagem pura e simples, ao comando mais objetivo, estabelece-se um diálogo com um interlocutor que se torna, a cada dia, surdo, cego e mudo. Isto porque, banalizadas as experiências, como é o caso das guerras em tempo real, o olhar “deixa” de reagir como outros sentidos também parece adormecerem. Esta mudez, ou perplexidade, torna-se então o foco das indagações latentes no texto de Beckett que vai questionar esta interdição do sujeito: o não dito se daria pela incapacidade do outro de reagir, ou pela própria incapacidade de ver? Ou, ainda pior, pela aceitação pura e simples da realidade que se nos apresenta?

No que tange a seus enredos, Beckett configura sujeitos oprimidos, excluídos e indiferentes que, em sua maior parte, estão resignados e simplesmente prolongam sua existência. No nível do texto, registram-se diferentes recursos ou apropriações e releituras de técnicas antes utilizadas pelos modernistas para expressar a “ansiedade” da era. Já John McGowan, em seu livro *Postmodernism and its Critics* (1991), afirma que “o pós-modernista insiste que a totalidade social na qual nos inserimos é um todo construído que ganha unidade apenas através de seu processo de exclusão”³ (MCGOWAN, 1991, p. 21). O presente trabalho pretende, portanto, analisar a peça *Endgame* (1958) sob uma ótica do pós-modernismo no que tange à ridicularização e à apropriação de convenções com um despertar para a crítica política. Objetiva também mapear o tom de zombaria que permeia a peça na construção de um enredo solto, fragmentado, de um cenário descarnado e de uma caracterização inusitada de personagens cada vez mais paralisados em cena, de forma que estas desenrolam, face à linguagem, um papel não só complementar, mas constituinte do texto em si, pautado por digressões e esvaziamentos de sentido, redundando num universo infinito em que a

³ “The postmodernist insists that the social totality within which we live is a constructed whole that gains unity only through a process of exclusion”. (A partir deste momento, todas as traduções do texto são do autor).

representação é minada em seu cerne e, conseqüentemente, todo o senso de autoridade das quais ela se faz pressuposto.

Embora a obra de Beckett não seja citada no estudo que faz, Linda Hutcheon em *Politics of Postmodernism* (1990) estabelece algumas considerações no que diz respeito a definições e recorrentes posturas face ao termo “pós-modernismo” que nos permite remetê-la à *Endgame* (1958). À crítica de que o pós-modernismo não pode ser político, disseminada por neoconservadores e neo-marxistas, ela responde que “a arte pós-moderna não pode ser nada além de política, pelo menos no sentido de que suas representações – imagens e histórias – são qualquer coisa, menos neutras, não importa quão ‘esteticizadas’ estas aparentem ser em sua auto-reflexividade paródica”⁴ (HUTCHEON, 1990, p. 3). Assim, entendemos que a obra de Samuel Beckett, como uma expressão *avant la lettre* do pós-modernismo, abre caminhos para um olhar crítico que reside principalmente no empobrecimento da linguagem e no tom ridicularizador e paródico de convenções estabelecidas.

Para dar início as discussões aqui propostas, são oportunas, portanto, breves considerações acerca do Teatro do Absurdo para que possamos compreender a forma pela qual a obra de Beckett torna-se ilustrativa desse contexto de literaturas que explorem a atmosfera de conflitos pós-guerra. Em seu artigo, “Possible Worlds in the Theatre of the Absurd”, Katerina Vassilopoulou (2006) afirma que, ao criar tal denominação, “Esslin não sugere uma escola literária ou movimento organizado. Pelo contrário, ele propõe um rótulo comum para dramaturgos pós-guerra que expressam, em seus trabalhos, um sentimento de perda e da futilidade da existência”⁵ (VASSILOPOULOU, 2006, p. 121). A autora discute que o teatro do absurdo se apresenta como inovador pelo fato de não propor qualquer crítica através de um debate sobre o ser humano, mas por fazê-lo a partir do que se vê no palco. O caráter inovador dessa expressão teatral reside no fato de que “O teatro do absurdo renuncia as discussões *a respeito* da absurdidade da condição humana; ele simplesmente o *apresenta* em seu ato de sê-lo – ou seja, em termos de imagens concretas”⁶ (ESSLIN, 1980 apud VASSILOPOULOU, 2006, p. 122). Assim, chegamos a dados importantes para a análise da peça. Primeiramente, entendemos que cenário, caracterização de personagens e linguagem não são elementos que compõem a obra de maneira isolada, complementando-a, mas

⁴ “Postmodern art cannot but be political, at least in the sense that its representations – its images and stories – are anything but neutral, however ‘aestheticized’ they may appear to be in their parodic self-reflexivity”.

⁵ “Esslin does not suggest a proclaimed school or an organized movement. Rather, he proposes a common label for those post-war dramatists who express in their work the sense of loss and the futility of existence”.

⁶ “The Theatre of the Absurd has renounced arguing about the absurdity of the human condition; it merely presents it in being – that is, in terms of concrete stage images”.

reforçam a importância devida ao significado, contraditoriamente, negando-lhe um significado preciso. Todo o esvaziamento da ação, de elementos cênicos e discursos tende antes a “descharacterizar” do que formar uma idéia, enquadrar o sujeito ou estabelecer causas e “conseqüências”. Não há um *telos*; nem passado, nem futuro.

O título da obra também prenuncia diversos aspectos aos quais chamaremos a atenção: *Endgame*, traduzida para o português como *Fim de partida*, é um termo utilizado no jogo do xadrez para o momento em que ambos os jogadores percebem, antes do final da partida, que nenhuma das partes envolvidas sairá vitoriosa, e o jogar torna-se um movimento vão. A própria estruturação do texto, como uma armadilha, tanto para atores/personagens, quanto para a audiência, sugere o impasse:

Na abertura de *Endgame*, nos deparamos, a princípio com um intrigante cenário que corrobora para a construção de uma ambientação em que qualquer expectativa se dissolve através da sequência dos eventos. Uma porta, duas pequenas janelas, uma foto, dois latões de lixo cobertos com um lençol velho, a personagem principal – Hamm, em uma poltrona, também coberto por um lençol e, olhando para ele, sem qualquer reação ou movimento, Clov, uma figura submissa por definição. Assim dispostos esses são os únicos elementos que compõem o cenário no decorrer de toda a peça, e suas significações operam, juntamente ao texto, na criação de uma determinada unidade. Esta posição estática das personagens alude a determinado momento no jogo de xadrez. Personagens também podem se ver dispostas não como jogadores, ou agentes da partida, mas como peças a serem movimentadas, que, como o próprio título anuncia, estão condenadas a um interminável desfecho, mas insistem no desempenho de seus papéis.

De acordo com Hugh Kenner (1981), em seu artigo “Life in the Box”, o ato inicial de descobrir o cenário interpretado por Clov não é apenas uma metáfora para o despertar que marca o começo do enredo, mas também um lembrete de que “o que estaremos prestes a presenciar é uma exibição empoeirada e dramática, repetitiva e repetível”⁷ (KENNER, 1981, p. 41). O cenário, assim, projeta um estado de apatia no qual as personagens nunca se vêem livres, corroborando com o questionamento da linguagem, ou da total ausência desta.

Além de Hamm e Clov, compõem o quadro, Nagg e Nell, os pais de Hamm (estranhamente escondidos dentro de lixeiras), O fato de ambos não terem vozes proeminentes na peça lhes atribui relevante papel simbólico. Na análise destas personagens reside um dos principais elementos críticos para os objetivos traçados pelo presente trabalho. Mantidos em

⁷ “What we are to witness is a dusty dramatic exhibition, repeated and repeatable”.

latões durante todo o enredo, a objetificação da família, passado e memória reforçam a desconstrução de valores e convenções estabelecidas que posicionam *Endgame* nos moldes do pós-modernismo traçados por Hutcheon. Em sua definição, “Um trabalho de ficção nunca é uma estrutura autônoma de linguagem e narrativa, mas é sempre também condicionado por forças contextuais (como a sociedade, história e ideologia) que não podem ou não deveriam ser ignoradas em nossas discussões críticas”⁸ (HUTCHEON, 1988, p. 74). Subsequentemente, o suporte na peça nos indica que Nagg e Nell ambos possuem “a very white face” (BECKETT, 1958, p. 14) e, em determinado momento da peça Clov diz: “she has no pulse” (BECKETT, 1958, p. 23) indicando que as personagens não tem vida. Podemos notar, também, que a própria instituição do casamento e ideais ocidentais de amor são colocadas em xeque durante a peça. No primeiro diálogo entre Nagg e Nell lemos:

Nagg: Kiss me.
Nell: We can't.
Nagg: Try.
Nell: Why this farce, Day after day? (BECKETT, 1958, p. 14).

Entretanto, o tom risório dado por Beckett aos pais de Hamm não reside apenas na posição que estes ocupam durante a peça, ou mesmo de suas falas, mas na maneira pela qual a linguagem, no plano da estrutura, denuncia tal ridicularização. Tais personagens, em especial Nagg, apresentam falas de construção sintática e morfológica que fogem ao padrão, como por exemplo, no uso do possessivo *my*, sempre trocado pelo pronome objeto *me*: “Nagg: I want me pap” (BECKETT, 1958, p. 10), bem como na escolhas lexicais, como o uso da palavra “pap” para se referir a alimento, o que além de debochar do personagem-pai reverte a hierarquia do discurso ao infantilizá-lo. No que diz respeito a tal inversão, Hamm, por sua vez, reforça a construção que apresentamos dessas personagens pela forma como os trata. Além de raramente se dirigir a eles, o protagonista os vê como criaturas, objetos, animais e não como seus pais.

Hamm: are they both bottled?
Clov: Yes.
Hamm: Screw down the lids (BECKETT, 1958, p. 24).

⁸ “A work of fiction is never only an autonomous structure of language and narrative, but is always also conditioned by contextual forces (such as society, history, and ideology) that cannot or should not be ignored in our critical discussions”.

Na hierarquia do micro-universo da peça, a construção da personagem Clov é relevante para o estudo proposto. Além de ser o único que tem a habilidade de se locomover na peça, este parece, de certa forma, ser antagônico a Hamm. Estes não apenas são dependentes como evidenciado por eles mesmos:

Hamm: I'll give you one biscuit per day.
(*Pause.*)
One and a half.
(*Pause.*)
Why do you stay with me?
Clov: Why do you keep me? (BECKETT, 1958, p. 6)

Mas também se complementam, já que, por exemplo, enquanto Hamm não pode sair de sua cadeira de rodas, Clov não pode se sentar.

Hamm, o impotente herói, é, em si, mais um exemplo da ridicularização de convenções estabelecida por Beckett no decorrer da peça. A personagem que é, desde o início da peça caracterizado como o líder, o provedor material daquele mundo, é completamente dependente e fraco, e sequer pode ver:

Hamm: have you seen my eyes?
Clov: No.
Hamm: Did you never have the curiosity, while I was sleeping, to take off my glasses and look at my eyes?
Clov: Pulling back the lids?
(*Pause*)
No.
Hamm: One of these days I'll show them to you.
(*Pause*)
It seems they've gone all white" (BECKETT, 1958, p. 4).

Por sua impotência e resignação perante todo e qualquer acontecimento que o cerca, Hamm é ridicularizado como líder e se mostra totalmente passivo a tudo. Em diversas passagens da peça Hamm questiona Clov porque este não o mata, ou o abandona, pergunta que Clov, por sua vez, não sabe responder. Em seu artigo "Trying to Understand Endgame". Adorno (1988) diz que "nos tremores de não estarem com pressa, tais situações aludem à indiferença e superfluidade do que o sujeito ainda é capaz de fazer"⁹ (ADORNO, 1988, p. 22),

⁹ "In the tremors of not being in a hurry, such situations allude to the indifference and superfluity of what the subject can still manage to do".

o que nos prova que tais personagens estão destituídos de qualquer capacidade de agir sob a ordem dos repetidos fatos que os cercam. Dessa forma, compreendemos que a marginalização da construção das personagens através da objetificação/ridicularização da família e do casamento, da inexplicável submissão de Clov e da inabilidade de Hamm de, como líder, tomar conta de si próprio nos apontam uma crítica às relações de poder estabelecidas pelas instituições sociais. McGowan afirma que “ao se aterem as suas preocupações primordiais com questões culturais, artistas e intelectuais pós-modernos se focam não nas práticas econômicas e instituições do capitalismo, mas na colonização capitalista dos padrões significativos da cultura e na afinidade do capitalismo com certas tradições do pensamento ocidental”¹⁰ (MCGOWAN, 1991, p. 17).

Beckett cria um universo apocalíptico em que as personagens se vêem últimas sobreviventes condenadas a esperar por um fim que não se aproxima. Assim, a construção periférica de tais personagens, que, no decorrer da peça atuam nesse universo artificial constantemente zomba ideais ocidentalizados. Hamm, Clov, Nagg e Nell são produtos de uma sociedade que não funciona e também não apresenta qualquer direção alternativa que modificasse suas realidades.

A maneira pela qual o tempo é criado através da linguagem e dos objetos no cenário é também interessante para compreendermos a crítica presente na peça, já que as personagens aparentemente não possuem qualquer consciência temporal: poucos minutos após ser acordado por Clov, Hamm diz que é hora de dormir. Entretanto, analgésicos situam as personagens no tempo através da recorrente pergunta de Hamm: “Is it not yet time for my pain-killer? Clov (*violently*): No! (BECKETT, 1958, p. 35). Beckett, porém, mais uma vez, se utiliza de características do teatro do absurdo para concluir tal ciclo de questionamentos a frustrar as personagens, que, ao final da peça, percebem que tais comprimidos haviam acabado:

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-killers (BECKETT, 1958, p. 70).

¹⁰ “In keeping with their primary concern with cultural issues, postmodern artists and intellectuals focus not on the economic practices and institutions of late capitalism, but on the late capitalism’s colonization of culture’s signifying patterns and on late capitalism’s affinity to certain traditions in Western thought”.

Insetos e ratos também demarcam um senso de perda que surpreende as personagens durante a peça. Por exemplo, Clov encontra uma pulga em seu corpo e Hamm reage chocado: “A flea! Are there still fleas?” (BECKETT, 1958, p. 33); reação esta que se repete quando Clov menciona a presença de um rato na cozinha, confirmando não somente o ambiente apocalíptico no qual as personagens estão, mas também a estrutura circular e repetida criada pela linguagem na peça. Em uma análise de *Endgame* (1958), Paul Lawley (1988) afirma que “não há acidentes em *Endgame*. Tudo é baseado em analogia e repetição. O “princípio do eco” não apenas expõe a meticulosa construção mecânica da peça [...] mas também sugere a presença de uma estrutura simbólica que opera em um nível muito mais abstrato” (LAWLEY, 1988, p. 88).

A exposição do não-apresentável, o foco nas margens, e o discorrer de enredo anticlímax, característico do teatro do absurdo, compõem a obra de Samuel Beckett. O desfecho da peça reafirma seu desenvolvimento com as palavras finais de Hamm:

since that's the way we're playing it...
(*He unfolds handkerchief*)
...let's play it that way...
(*he unfolds*)
...and speak no more about it...
(*he finishes unfolding*)
...speak no more.
(*He holds handkerchief spread out before him*)
Old stancher!
(*Pause*)
You...remain.
(*Pause. He covers his face with handkerchief, lowers his arms to armrests, remains motionless*) (BECKETT, 1958, p. 84).

O final da peça nos leva para a cena inicial em que o protagonista ocupa a mesma posição: coberto por um lenço e sentado na cadeira. A perpetuação de sua vida, assim, constrói significado através da ausência deste, e o espectador continua com as mesmas perguntas que tinha no começo da história. Deparamo-nos com uma banalização e desnaturalização de um universo ciclicamente caótico ao qual se percebe a tentativa de conformismo. Se por um lado traz-se a tona uma recorrente ânsia por linearidade, realismo e conclusão, por outro se sugere uma coerência do universo interno da peça que ironiza e ri de si mesma ao passo que alude a uma sociedade pós-guerra da qual sutilmente critica. A decadente incapacidade das personagens principais, seja de se sentar ou se levantar, de enxergar ou de se sentir observado, de questionar e de obter resposta configuram um

pronunciamento que a nós atribui um caráter político contemporâneo a obra. Ao analisar *Endgame* (1958), Adorno (1988) diz que “entender *Endgame* não pode significar nada além de compreender a sua incompreensibilidade ou concretamente reconstruir sua estrutura de significação – que não há alguma”¹¹ (ADORNO, 1988, p. 10). Distanciado de um ativismo explícito, mas também de uma atitude opaca frente à estrutura social que, devido às conseqüências da segunda guerra mundial, passa a ser compreendida como possível por nosso olhar, Samuel Beckett prova se diferenciar ao apresentar o aspecto primário de uma política do pós-modernismo: seu texto é, em si, uma falha que constitui o exato elemento que lhe atribui significação – a linguagem (cenário, personagens e o texto), ou ausência e empobrecimento desta, se torna uma unidade auto-suficiente que se afirma a partir de seu tom zombador e da desconstrução da lógica.

ABSTRACT: Samuel Beckett, author of *Endgame* (1958) e *Waiting for Godot* (1952), has been widely studied by many literary and art scholars concerning his existentialist facet. Nevertheless, we propose, through this paper, the analysis of *Endgame* (1958), seen as an *avant la letter* expression of the post-modern movement, when it comes to the belief that the latter constitutes a process of an alienating aesthetic evaluation, i. e, totally dismissed of a political tone. As opposed to this statement, Linda Hutcheon (1990) opens up possibilities for a critical gaze about this movement, outlining a perspective in which its greatest potential lies – the ambiguous tone, which appropriates and mocks established conventions invariably surrounding power. We intend, therefore, to demonstrate that Beckett’s play is created under a constant humor, hidden by an academic touch, that, at first, explores language in itself, not as a vehicle to the characterization of subjects and settings, but as a constitutive element of a text that undermines representation in its centre, exposing it, through its deflation wrapped in disconnected constructions and repetition, building a universe of meanings that are never closed, and, intentionally, eradicates from the page any hope for conclusion. The theoretical apparatus used to defend our ideas were works by Linda Hutcheon and John McGowan concerning Post-modernism, and Beckett’s critics, such as Hugh Kenner and Paul Lawley.

KEYWORDS: Post-modernism. Theatre of the Absurd. Language. Crisis of Representation.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. Trying to Understand *Endgame*. In: *Modern Critical Interpretations – Endgame*. New York, New Haven and Philadelphia: Chelsea House Publishers, 1988.

BECKETT, Samuel. *Endgame*. New York: Grove Press, 1958.

HUTCHEON, Linda. *The Politics of Post-modernism*. New York: Routledge, 1989.

¹¹ “Understanding it can mean nothing other than understanding its incomprehensibility or concretely reconstructing its meaning structure – that it has none”.

LAWLEY, Paul. Symbolic Structure and Creative Obligation in Endgame. In: *Modern Critical Interpretations – Endgame*. New York, New Haven and Philadelphia: Chelsea House Publishers, 1988.

KENNER, Hugh. Life in the Box. In: *Modern Critical Interpretations – Endgame*. New York, New Haven and Philadelphia: Chelsea House Publishers, 1988.

MCGOWAN, John. *Postmodernism and its Critics*. Ithaca and London: Cornell University Press, 1991.

VASSILOPOULOU, Katerina. *Possible Worlds in the Theatre of the Absurd*. Lancaster University. Disponível em: <http://www.ling.lancs.ac.uk/pgconference/v01/Vassilopoulou.pdf>. Acesso: 25 de maio de 2010.