

**ENTRE BRINQUEDOS E RUÍNAS:
o sentido em jogo ou o jogo do sentido em *Fim de partida*, de Samuel Beckett**

*Cassiana Lima Cardoso**

RESUMO:

O presente estudo propõe uma análise da obra de Samuel Beckett, *Fim de Partida*, à luz de observações de Freud, Bachelard, Didi-Huberman e Winnicott, buscando evidenciar que as personagens do escritor irlandês, ao contrário do que se professa, não se encontram estagnadas, pois o ato criativo a que todas se submetem ao longo do texto, instaurando dentro da ficção uma *metaficção*, faz com que ultrapassem a situação limite em que se encontram. Tentaremos também, ao longo dessa proposta de leitura da peça, compreender a dinâmica da repetição efetivada na encenação de *Fim de Partida*, associando-a, sobretudo, à elaboração de Winnicott em sua teoria sobre o *objeto transicional e espaço em potencial*. Nossa proposta é apontar que as rubricas marcam um intervalo entre a memória e a experiência sobre um fundo de essencial crueldade: um século povoado pela guerra, na qual a falibilidade da linguagem se torna latente, só possível por meio de sua própria encenação.

PALAVRAS-CHAVE: Repetição. Jogo. Infância. Winnicott. Metaficção.

* Cassiana Lima Cardoso é Doutoranda do Programa de Ciência da Literatura, na área de Literatura Comparada, Universidade Federal do Rio de Janeiro. É professora de Literatura. Foi membro do grupo Teatro *Pirlimpisiquice* em Juiz de Fora-MG. O texto “Alice em rimas, no país das maravilhas” encenado pelo grupo é de sua autoria. Atualmente, reside no Rio de Janeiro. E-mail: cassilima@yahoo.com.br

Entre brinquedos e ruínas: o sentido em jogo ou o jogo do sentido em *Fim de partida*, de Samuel Beckett

Desta vez, eu sei para onde estou indo, não é mais a antiga noite, a noite recente. Agora, é um jogo que eu vou jogar. Nunca soube jogar, até agora. Bem que queria, mas era impossível. Acendia todas as luzes, olhava bem em volta, começava a brincar com que via. Brincar é o que as pessoas e as coisas mais adoram fazer, certos animais também. [...] De agora em diante vai ser diferente. De agora em diante só vou brincar. Não, não devo começar com um exagero. Mas vou brincar boa parte do tempo, de agora em diante, a maior parte do tempo, se puder. Talvez não consiga melhores resultados do que antes. Quem sabe como antes, vou me sentir abandonado, no escuro, sem ter com que brincar. Então vou brincar comigo mesmo. Ter sido capaz de conceber um plano desses é encorajador (Beckett, 2004, p.11)

A proposta deste estudo é a problematização, a partir da peça de Beckett, *Fim de Partida*, do conceito de repetição. Partimos da premissa que tal princípio é o ponto vital que permitiu a Beckett alcançar certa solidez estrutural em sua dramaturgia, pois mesmo que seu teatro não seja construído segundo as linhas tradicionais, com exposição, desenvolvimento, peripécia e desenlace, seus dramas apresentam uma estrutura firme de composição, ainda que de outra natureza; uma estrutura baseada na repetição, na volta de *leitmotfs* e no equilíbrio exato de elementos variáveis. As repetições são causadas pelas próprias personagens que, ao contrário do que se espera tradicionalmente, parecem não aprender à medida que a peça progride. Repetem discussões passadas, fazem as mesmas perguntas, cometem os mesmos equívocos.

A crítica sempre interpretou a incapacidade de aprender dos personagens de Beckett como responsável pela impossibilidade de seu desenvolvimento (e à descoberta de uma saída para a situação limite a qual se encontravam). Tal estado era reforçado, segundo os críticos, pela incomunicabilidade entre as personagens, incapazes que eram de se fazerem entender, pois embora estejam juntos, sejam cúmplices, pairava uma permanente tensão entre eles.

A questão dos duplos está presente em toda obra de Beckett. A relação entre, por exemplo, *Hamm* e *Clov*, de *Fim de Partida*, aproxima-se de *Vladimir* e *Estragon* e de *Pozzo* e *Lucky* em diversos níveis. A comparação pode ser ainda estendida a outras obras e personagens

Cassiana Lima Cardoso

do autor de *Godot*, como *Nell* e *Nagg*, do mesmo *Fim de Partida* e *Molloy* e *Moran*, de *Molloy*, entre outros. Todos os pares mantêm uma relação de dependência mútua; são temperamentos complementares. Ameaçam separar-se constantemente, mas jamais o fazem. A consciência do jogo ficcional, marcada pelos narradores-protagonistas, faz com que se aliem para que a trama prossiga. Tanto em francês como inglês, há uma referência ambígua ao *jogo* e à *representação* (*play, jouer*) que se perde no português *jogar*. Segundo Iser (1996), “o jogo como infraestrutura da apresentação, se torna força motriz para as figurações fantasmáticas da vida encenada.” Em *Fim de Partida* há alusões à interpretação teatral, como se a rotina das personagens fosse uma mesma peça, encenada todos os dias, na qual, contudo, *a partida, o jogo*, jamais deve cessar. A necessidade de encenação em *Fim de Partida* seria a condição transcendental que possibilitaria perceber uma coisa que, por sua natureza, não pode ser objetivada e que substituiria a experiência acerca da qual não há conhecimento. Tal encenação só pode ser um jogo que resulta, em princípio, do fingir transgressor de limites. O movimento que é jogo não tem meta final, mas se renova em constante repetição:

Clov: Pra que sirvo?

Hamm: Pra me dar as deixas. (*Pausa*) Avancei bastante a minha história. (*Pausa*) Pergunte até onde eu cheguei.

Clov: Ah, falando nisso, e a sua história?

Hamm (muito surpreso): Que história?

Clov: Aquela que você conta sempre.

Hamm: Ah, você quer dizer o meu romance?

Clov: Isso.

Pausa.

Hamm (com raiva): Continue criatura, continue mais um pouco.

Clov: Você já deve estar bem adiantado, imagino.

Hamm. (com modéstia): Ah, nem tanto, nem tanto. (*Suspira*) Há aqueles dias em que a inspiração não vem. (*Pausa*) É preciso esperar por ela. (*Pausa*) Nunca forçar, não, forçar nunca, é fatal. (*Pausa*) Uma questão de técnica, entende? (*Pausa. Com força*) Eu disse que mesmo assim temos que avançar mais um pouco. (Beckett, 2002, p.115)

Hamm sempre se demonstra impaciente com relação a *Clov*: Sua interlocução é

Entre brinquedos e ruínas: o sentido em jogo ou o jogo do sentido em *Fim de partida*, de Samuel Beckett

essencial para que o *jogo* continue, e é ele, *Hamm* o ator-dramaturgo que, ansioso em colocar seu mundo mínimo em movimento, é incapaz de transformá-lo em ação. No entanto o desencontro nos diálogos que se travam ao longo da peça, não é apenas com o mundo e suas criaturas. Ele corresponde, antes de tudo, à incapacidade de conciliar os fios desencontrados ou emaranhados que compõe a própria consciência individual. Na tentativa de tecê-los a contento, os personagens recorrem, sobretudo, a um expediente: o de contar histórias. Porém, essas histórias, muitas das vezes, são abruptamente interrompidas ao longo da encenação, para darem lugar à fixação por restos e objetos que não existem mais.

Ledo engano, portanto, seria afirmar que nada acontece nas peças de Beckett. O texto, apesar de apresentar estruturas idênticas, repete-se no sentido de *re-semantização* contínua. O jogo, a fantasia e a imaginação fazem das personagens de Beckett, cujas existências se justificam por meio de passatempos com a linguagem, protagonistas e antagonistas de um jogo no qual sua encenação coloca em xeque a necessidade de busca de um sentido para a existência, encarnando de maneira paradigmática este vínculo entre proferir um discurso, aparentemente automático, vazio e inócuo e continuar existindo. Com isso, queremos dizer que as narrativas são para *Hamm* passatempo, na medida em que ele transforma a linguagem e todos os objetos que como dramaturgo solicita a *Clov*, que é também contrarregra da peça, em uma possibilidade de encenação de suas mágoas acumuladas e de defesa de uma profissão de fé niilista, que caçoa dos que ainda se mostram capazes de alguma ilusão feliz, tentando levá-los a enxergar a desolação geral em sua volta. Contudo, é esse mesmo expediente que faz com que o jogo se instaure na estrutura de *Fim de Partida*, sendo a linguagem propulsora de um jogo dentro do jogo, incapaz de destruir e assassinar em definitivo, por meio da encenação das palavras e dos objetos, sua existência mesma.

Desse modo, os passatempos com a linguagem e o manuseio de objetos cênicos aparentemente insignificantes, tais como um *cão de pelúcia*, *caramelos*, *rodas de bicicleta*, *uma luneta*, dentre outros, adquirem uma conotação essencial para tessitura do sentido da peça. A narrativa presente em *Fim de Partida* caminha em direção à dramatização, à teatralização dos processos interiores da consciência criadora, recuando para o momento anterior à sua cristalização em imagens, personagens, situações precisas no tempo e no espaço, interpretáveis simbolicamente, sem isso significar uma psicologização do processo, uma vez que o drama do

Cassiana Lima Cardoso

texto se desenrola não nas hesitações psíquicas de uma consciência, mas nos seus embates com a linguagem. O teatro em Beckett foi progressivamente perdendo sua característica maior, a apresentação de destinos em movimento, corporificados na ação, em nome de uma maior atenção às imagens acabadas, de caráter quase pictórico, quadros que pedem contemplação em si. Beckett exigia por isso obediência absoluta à partitura de seu texto, pois suas marcações, pausas e rubricas garantiriam a repetição coreográfica de determinadas atitudes e posturas que se configuravam como traduções visuais de significados decisivos em seu teatro. “É a forma que importa”, ressaltava Beckett. Certamente é a forma que importa e o diretor, em qualquer montagem de suas peças, precisa ressaltar o “movimento estilizado” que o próprio Beckett destacou numa discussão com Charles Marowitz: um movimento que se apóia fortemente na assimetria, na repetição – com-uma – diferença.

Ao longo da encenação de *Fim de Partida*, chama a atenção a retomada constante de certas falas e motivos, que trocam de personagens vez por outra: (“Vou deixá-lo “Diz *Clov* a *Hamm* e *Nell* a *Nagg*”.(Não há mais bicicletas [bicicletas, caramelos, calmante], “Estamos progredindo”). Este paralelismo, retomado na simetria entre situações diversas – *Hamm* pede um beijo a *Clov*, *Nagg* e *Nell* tentam se beijar; *Nagg* amaldiçoa *Hamm*, *Hamm* prevê um fim triste e solitário para *Clov*,- não é gratuito. Ao lado das recorrentes pausas introduzidas no texto pelas rubricas, silêncios que convidam o sentido a se espriar, incutem na estrutura da peça uma coesão quase musical calcada em uma repetição que sublinha o que há de comum, mas incomunicável, nas experiências das quatro personagens: o vazio, a solidão, a vontade irrealizável de acabar, espicaçando, no intervalo, os companheiros de infortúnio.

Nagg: Que quer dizer isso? (*Pausa*) Nada, não quer dizer nada. (*Pausa*)

Quer que eu conte a história do alfaiate?

Nell: (*Pausa*) Pra quê?

Nagg: Por diversão.

Nell: Não tem graça.

Nagg: Sempre fez você rir. (*Pausa*) Da primeira vez pensei que fosse morrer

Nell: Foi no lago de Como. (*Pausa*) Numa tarde de abril. (*Pausa*) Dá para acreditar?

Nagg: No quê?

Entre brinquedos e ruínas: o sentido em jogo ou o jogo do sentido em *Fim de partida*, de Samuel Beckett

Nell: Que alguma vez estivemos no Como. (*Pausa*) Numa tarde de abril.
(Beckett, 2002, p.65)

Driblar o tempo que os aniquila: é essa a tarefa a que estão condenados as personagens de Beckett, sempre confinadas em um espaço fechado – ora abrigo, ora inferno; refúgio cinzento no qual pairam uma atmosfera de tédio e desolação. A irritabilidade manifesta na relação das personagens aguça o clima de hostilidade e rispidez no qual a crueldade prevalece. No entanto, ser cruel é também uma característica da infância. Brincar com o que restara em uma atmosfera de descrença absoluta e ruínas: é assim que se tece o fio do destino das personagens de *Fim de Partida*.

Um dos aspectos chaves do pensamento de Bachelard reside em sua afirmação de que, para conservar melhor o poder do devaneio poético na infância, convém não infantilizar a razão. Para o filósofo, é a abstração que orienta a criação e a invenção, o objeto, o desenho, a pintura, o conceito: “as sínteses me encantam. Me fazem pensar e sonhar ao mesmo tempo. São a totalidade do pensamento e de imagem. Abrem o pensamento pela imagem, estabilizam a imagem pelo pensamento”. (Bachelard, 1994, p.81).

O poder criador da imaginação é sua adesão a uma materialidade. O ato de criação se dá em afinidade e empatia com ela, na linguagem específica de cada fazer. A proposta de discussão a partir dessa pressuposição no contexto da peça *Fim de Partida* reside na questão da complexidade das interações presentes nos diálogos de *Hamm / Clov/Nagg/Nell* não provém dos aspectos observáveis e conhecidos dos materiais e objetos, mas do envolvimento subjetivo daquele que se entrega por inteiro às imagens e extrai delas interação. Os sentidos são produzidos pela vontade de olhar para o interior das coisas, tornando a visão aguçada, penetrante, pois, “para além do panorama oferecido à visão tranquila, a vontade de olhar alia-se a uma imaginação inventiva que prevê a perspectiva do oculto, uma perspectiva das trevas interiores da matéria” (Bachelard, 1990, p. 8).

Didi-Huberman (1998) nos reporta a seguinte situação para que tenhamos idéia desse processo: quando uma criança pequena é deixada sozinha, considera diante dela os poucos objetos que povoam sua solidão – por exemplo: uma boneca, um carretel, um cubo ou simplesmente o lençol de sua cama-, o que ela vê exatamente, ou melhor, como ela vê? O que ela

faz?

Imagino-a primeiramente, balançando-se ou batendo suavemente a cabeça contra a parede. Imagino-a ouvindo seu próprio coração batendo contra sua têmpera, entre seu olho e sua orelha. Imagino-a vendo a seu redor, ainda muito distante de toda a certeza e de todo o cinismo, ainda muito distante de acreditar no que que seja. Imagino-a na expectativa: ela vê o estupor da espera, sobre o fundo da ausência materna. Até um momento em que o que ela vê de repente se abrirá, atingido por algo que, no fundo – ou do *fundo*, isto é, desse mesmo *fundo* de ausência -, racha a criança ao meio e a *olha*. Algo, enfim, com que ela irá fazer uma *imagem*. A mais simples *imagem*, por certo: puro ataque, pura ferida visual. Pura moção ou deslocamento *imaginário*. Mas também objeto concreto – carretel ou boneca, cubo ou lençol da cama – exatamente exposto a seu olhar, exatamente transformado. Um objeto *agido*, em todo caso, ritmicamente agido. Assim com o carretel: a criança o vê, toma-o nas mãos e, ao tocá-lo, não quer mais vê-lo. Atira-o ao longe: o carretel desaparece atrás da cortina. Quando retorna, puxado pelo fio como peixe surgiria puxado pelo anzol, ele a olha. Abre na criança algo como uma cisão ritmicamente repetida. Torna-se por isso mesmo o necessário instrumento de sua capacidade de existir, entre a ausência e a presa, entre o impulso e a surpresa. (Didi -Huberman, 1998, p.79).

A cena descrita nessa situação nos remete instantaneamente ao paradigmático episódio descrito por Freud (1962) em “*Além do Princípio e Prazer*” no qual Freud dá a brincadeira uma conotação relevante. Observando seu neto de um ano e meio brincar, percebe que a criança se divertia com um carretel amarrado ao barbante. Jogava o carretel atrás da poltrona, ação que era acompanhada da exclamação “oh!oh!oh!”, e quando o trazia de volta , exclamava “*da*”! Freud, observando mais atentamente, verificou que na verdade a criança dizia “*fort da, fort da*”. *Fort* em alemão significa “*foi embora*” e “*da*” significa “*ali*”.

Ao analisar essa brincadeira de criança, Freud concluiu que a mãe havia saído, e através do carretel e barbante, a criança brincava de ir embora e voltar. Era a maneira pela qual a criança, por meio do brinquedo, tentava controlar a angústia da ausência da mãe. Didi - Huberman reapropriando-se do episódio narrado por Freud sublinha de novo o quadro geral em

Entre brinquedos e ruínas: o sentido em jogo ou o jogo do sentido em *Fim de partida*, de Samuel Beckett

que o problema se coloca: quando o que vemos é suportado por obra de *perda*, e quanto disto alguma coisa *resta*.

No texto de Freud, como se lembram, o jogo da criança é apresentado ao leitor sobre um fundo de essencial crueldade: a guerra mundial, “a guerra terrível que acaba de terminar”, com seu cortejo de perdas definitivas, de desgraças insistentes e operantes, com a questão de saída do conceito de susto (*Schreck*), com a introdução metapsicológica da “neurose traumática” cujo enunciado Freud subitamente abandona. ...Para oferecer, sem transição, o famoso paradigma infantil que nada tem de inocente... (Didi-Huberman, 2005, p.79-80)

Embora Beckett negasse as interpretações que procuravam alusões mais diretas em suas peças a um contexto histórico determinado, parece difícil negar que muito da experiência de Samuel Beckett ao longo da Segunda Guerra – na clandestinidade, tomando parte da Resistência, ao sul da França ocupada, vivendo a expectativa aberta, diária, pelo fim do conflito – tenha se comunicado a angústia das personagens.

Jacques Lacan exprimiu a partir de suas observações o “destino da linguagem” contido no objeto do jogo: Esse objeto, incorporando-se imediatamente no par simbólico de duas jaculações elementares, anuncia no sujeito a integração diacrônica da dicotomia dos fonemas, da qual a linguagem existente oferece a estrutura sincrônica para sua assimilação; assim a criança começa a se envolver no sistema do discurso concreto do ambiente, reproduzindo mais ou menos aproximadamente em seu *Fort!* E em seu *Da!* Os vocábulos que dele recebe. (Lacan, 1966, p.39) O objeto é a possibilidade de encenação entre coisa e palavra.

Hamm: Meu cão está pronto?

Clov: Falta uma pata.

Hamm: Ele é macio?

Clov: Uma espécie de lulu.

Hamm: Vá buscá-lo.

Clov: Falta uma pata.

Hamm: Vá buscá-lo. (*Sai Clov*) Estamos progredindo. [...]

Tira o lenço, enxuga o rosto sem desdobrá-lo, recoloca-o no bolso. Clov

entra segurando um cachorro de pelúcia preto por uma de suas três patas.

Clov: Aqui estão seus cães.

Entrega o cão a Hamm, que o coloca nos joelhos, apalpando e acariciando-o.

Hamm: Como é?

Clov: Está de pé.

Hamm(tatenado): Onde? Onde está?[...] Está pedindo para dar uma voltinha?

Clov: Se assim lhe parece.

Hamm: (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.(Beckett, 2002, 90-91)

Hamm representa uma figura totalitária. Beckett comparou a peça a uma partida de xadrez, em que o rei Hamm, está em permanente ameaça de xeque; os latões assemelham-se às torres; Clov é um cavalo, que se move lateralmente, esquivando-se.

Hamm trava com a existência uma partida inútil. A descrição de seu sofrimento como “sublime”, ainda que irônica, vincula Hamm aos heróis da tragédia, ligação reforçada por seu nome, que na opinião de alguns críticos, entre eles Adorno e Harold Bloom, parece abreviar Hamlet. Há também, em *Fim de Partida*, alusões truncadas de Ricardo III (“Meu reino por um lixeiro”) e Próspero (“o Finie la rigolate”), “Fim de folia”, fala de Hamm que anuncia a proximidade de seu solilóquio final.

Para afugentar o vazio e validar sua existência, baliza seu relacionamento com Clov em um exercício contínuo de sadismo, no qual se compraz em humilhá-lo, aviltá-lo, para sentir-se um “soberano”. Nagg e Nell, seus pais ou antigos “súditos” (seus pobres, como os chama) também são submetidos a rotinas sádicas em que imaginariamente, confere a um alter ego ficcional a satisfação divinizante de dispor sobre o destino alheio. Hamm, contudo, teme a partida de Clov, que o ameaça a todo tempo com tal possibilidade. Clov, por sua vez, jamais consegue livrar-se de seu algoz, embora sustente durante toda encenação que irá fazê-lo. Ao pedir que Clov traga o cãozinho de pelúcia “uma espécie de lulu”, (um lulu da Pomerânia aparece também em Molloy), Hamm parece estabelecer com esse objeto uma relação análoga com a que mantém com seus companheiros de confinamento. Quer que o cão (que parece considerar uma animal de

Entre brinquedos e ruínas: o sentido em jogo ou o jogo do sentido em *Fim de partida*, de Samuel Beckett

verdade) o contemple em seu patético trono e clame por sua atenção. Parece reproduzir em sua brincadeira com o objeto de pelúcia as relações que mantém com todos que estão a sua volta. Interessante apontar que, ao abandonar o cão, Hamm pergunta a Clov sobre Mãe Pegg, personagem emblemática, que parece ser uma prostituta com que Hamm supostamente já tenha se relacionado (há uma interpretação que aponta Clov como filho de Hamm):

Hamm: Tem luz acesa na casa de Mãe Pegg?

Clov: Luz! Como você queria que houvesse luz acesa em algum lugar?

Hamm: Então apagou.

Clov: Claro que apagou! Se não está acesa, é porque apagou.

Hamm: Não, não, quis dizer a Mãe Pegg.

Clov: Mas é claro que apagou, o que você tem hoje?

Hamm: Sigo meu curso. (Pausa) Foi enterrada?

Clov: Enterrada! Quem você queria que a tivesse enterrado?

Hamm: Você.

Clov: Eu já tenho bastante o que fazer sem ter que enterrar gente.(...).

Hamm: Ela era bonita, naquele tempo, como um coração. E carinhosa também, por uns trocados.

Clov: Também éramos bonitos...Naquele tempo. É estranho que não se tenha sido bonito... Naquele tempo.

Pausa.

Hamm: Vá buscar o croque. (Beckett, 2002, p.93-94)

É curioso notar que após invocar uma reminiscência de *Hamm* e *Clov*, o texto, por meio da rubrica, aponta uma *Pausa* para em seguida retomar o diálogo em que *Hamm* solicita a *Clov* aparatos (objetos) para um novo jogo. Mais interessante ainda conjecturar qual figuração se insinua na inserção de *Mãe Pegg* na narrativa (ela *apagara*, morreu). *Clov* tem consciência disso, *Hamm* necessita ser lembrado por *Clov* sobre tal fato. Quando *Clov* pergunta com impaciência o que há com ele, ele diz: “*Sigo meu curso*”. A impaciência de *Clov* revela que *Hamm* já era conhecedor de tal informação; a insistência de *Hamm* em perpetuar, contudo, tal assunto denota a necessidade de por meio do diálogo, em que resgata suas lembranças, compreender o que se passara. Os personagens de Beckett, contudo, sofrem de memória deficiente. O processo é interrompido para novamente ele apropriar-se de um novo objeto.

Winnicott (1975) afirmava que era no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação, utilizando assim sua personalidade de forma integral. Segundo ele, a busca do eu (*self*) está associada àquilo que é geralmente chamado de criatividade. Ao introduzir o termo *objetos transicionais*¹ para designar a área intermediária de experiência, entre o polegar e um ursinho, uma boneca ou brinquedo em um espaço, que chamou de *espaço em potencial*², apontou essa importante característica do brincar como desenvolvimento dos conceitos dos *fenômenos transicionais*. Segundo Winnicott, a característica essencial daquilo que o sujeito deseja comunicar refere-se ao brincar como uma experiência sempre criativa na continuidade do espaço-tempo, uma forma básica de viver. O estado de quase alheamento em que se encontra a criança e o adulto que brinca, aliada à concentração não permite intrusões. A criança que brinca habita uma área que não pode ser facilmente abandonada: essa área do brincar não é a realidade psíquica interna. Está fora do indivíduo, mas não é o mundo externo. A criança traz para dentro dessa área da brincadeira objetos ou fenômenos oriundos da realidade externa, usando-os a serviço de alguma amostra da realidade interna pessoal. Sem alucinar, a criança põe para fora uma amostra do potencial onírico e vive essa amostra num ambiente escolhido de fragmentos oriundos da realidade externa. Entretanto, adverte Winnicott: O brincar implica confiança e pertence ao espaço potencial existente entre (o que era a princípio) bebê e a figura materna, com o bebê num estado de dependência quase absoluta e a função adaptativa da figura materna tida como certa para o bebê. Winnicott afirma ainda que o brincar envolve o corpo, devido a manipulação de objetos, porque certos tipos de objetos estão associados a certos aspectos de excitação corporal. Voltemos a *Hamm*: o objeto que escolhe, no caso em questão, é um cão de pelúcia. O cão, em nossa cultura, é um animal doméstico afável ao qual está associada a ideia de confiança e fidelidade ao dono. Porém, *Hamm*, após acariciá-lo, estabelece com objeto uma relação na qual não há contato corporal. Não queremos forçar a

¹ Winnicott forjou a teoria dos “objetos transicionais” a partir da observação de que os bebês, assim que nascem tendem a usar o punho e os dedos polegares em estimulação da zona erógena oral, para satisfação de instintos dessa zona. Após alguns meses, os bebês de ambos os sexos passam a gostar de brincar com bonecas e que a maioria das mães permite aos seus bebês algum objeto especial, esperando que eles se tornem, por assim dizer apegados a tais objetos.

² O lugar em que a experiência cultural se localiza está no espaço em potencial existente entre o indivíduo e o meio ambiente (originalmente, o objeto). O mesmo se pode dizer do brincar. Segundo Winnicott, a experiência criativa começa com o viver criativo, manifestado primeiramente na brincadeira. Para todo indivíduo o uso do espaço é determinado pelas experiências de vida que se efetuam nos primeiros estágios e sua existência.

Entre brinquedos e ruínas: o sentido em jogo ou o jogo do sentido em *Fim de partida*, de Samuel Beckett

interpretação³, mas só insinuar ou sugerir que duas vezes seguidas *Hamm* adota um mesmo procedimento para livrar-se das memórias de *Mãe Pegg*, como se pode observar no embate verbal entre *Hamm* e *Clov*:

Clov: Que importância tem essa merda?

Volta-se para o exterior.

Hamm: Isso eu não sei.

Pausa.

Clov: (*com dureza*) Quando a Mãe Pegg pedia óleo para a lamparina dela e você a mandava pastar, naquele tempo você sabia o que estava acontecendo, não sabia? (*Pausa*) Sabe do que ela morreu, a Mãe Pegg? De escuridão.

Hamm(*fraco*) Eu não tinha óleo.

Clov: (*duro*) Tinha, você tinha.

Pausa.

Hamm: Você está com a luneta?

Clov: Não. Dá para enxergar assim.

Hamm: Vá buscá-la. (Beckett, 2002, p.136)

Novamente *Hamm* pede a *Clov* que lhe traga um objeto para afungentar as fantasmagorias que lhe vêm ao acionar certos eventos supostamente do passado (Em Beckett nunca se pode afirmar nada, pois a narrativa se desautoriza como portadora da verdade todo o tempo). A memória é o núcleo das formas de relação simbólica com o mundo, porém ao tentar revisitá-la, *Hamm* depara-se apenas com uma textura na qual os motivos e os ecos se vão revezando, sem que se agreguem a uma linha de leitura⁴.

Freud é quem primeiramente apresenta a memória de uma forma não fisiológica.

³ Tal como vejo, a dificuldade de *Hamm* em manusear o objeto e encenar nesse contato uma situação de afeto, reside na dificuldade da personagem em achar uma chave para seu dilema. Se a peça for vista dessa maneira, parece possível utilizar a atitude de crueldade no que diz respeito à Mãe Pegg, como um retrato da rejeição cruel de seu próprio elemento feminino, agora expelido (*split-off*) e transmitido a ela, com seu elemento masculino pouco bem-vindo ameaçando tomar conta de sua personalidade. A crueldade para com Mãe Pegg pode constituir uma medida de relutância em abandonar seu elemento feminino expelido (*split-off*).

⁴ Beckett formulou com maestria o impasse que acompanhou seu prolongado esforço criativo para expressar a crise moderna na narrativa: “não há nada a expressar, não há nada com que expressar, nada a partir do que expressar, nenhuma possibilidade de expressar, nenhum desejo de expressão, aliado à obrigação de expressar”.

Cassiana Lima Cardoso

Ele a descreve psiquicamente e determina sua formação a partir do rastro *mnésico* proveniente da repetição de experiências. É um processo complexo que consiste na atuação de um conjunto de forças diferenciais produzidas por meio da percepção e de acordo com a excitação. Desse processo a resultante será o rastro *mnésico*. Cada uma das forças, sozinha, não significa nada, mas em relação a outras produz o sentido que formará o rastro. Este consiste na marca provisória, que também estará em relação a outras marcas, para a inscrição de um novo rastro na memória, e assim sucessivamente.

Didi-Huberman observa que o jogo risonho, na encenação do *Fort! Dá!* Talvez se mostre na elaboração de Freud como um jogo risonho além do pavor, mas que não pode deixar de ser lido, ao mesmo tempo, e em sua exposição mesma, como um *repor em jogo o pior*. (Didi-Huberman, 1988, p.80) *O repor do jogo* é apresentado por Freud como constituinte do sujeito como tal. É a identidade imaginária da criança que vemos aqui se instaurar. Estaríamos lidando nessas circunstâncias com a descoberta mesma dos poderes da fala. Mas para a potencialização da fala, mesmo em uma “jaculação elementar”, como dizia Lacan – é necessário um objeto adequado, ou seja, eficaz, ainda que ele próprio excessivamente simples e indeterminado, ainda que minúsculo, trivial e insignificante.

Hamm: Fim de folia. (*Tateando, procura o cão*) O cão fugiu.

Clov: Não é um cão de verdade, não pode ir embora.

Hamm (tateando): Não está aqui.

Clov: Está deitado.

Hamm: Me dê aqui. (*Clov pega o cão, entrega-o a Hamm. Hamm segura-o nos braços. Pausa. Atira o cão longe*) Animal imundo! (*Clov começa a recolher objetos do chão*) Que está fazendo?

Clov: Pondo isso aqui em ordem. (*Endireita-se. Com ímpeto*) Vou jogar tudo fora.

Recomeça a recolher. (Beckett, 2002, p.112)

No universo cênico de *Fim de Partida* o manuseio de certos objetos encena o desejo nos intervalos em que o discurso escamoteia, esbarra em uma aporia ou em um trauma impossível de ser verbalizado. Traz portanto em si, como objeto concreto, aquele poder de alteridade tão necessário ao processo mesmo da identificação imaginária. *Hamm* é cego. Porém o

Entre brinquedos e ruínas: o sentido em jogo ou o jogo do sentido em *Fim de partida*, de Samuel Beckett

contato tátil e o relato de *Clov* das coisas que se passam, fazem com que a natureza manipulável dos objetos possibilite um *poder de alteração* que manifesta a *ausência* em um mundo em ruínas.

Talvez esteja aí também o que há de mortal na repetição: [...] a criança do carretel olhando seu jogo como se sofre a ausência repetida – e certo ou tarde fixada, inelutável, definitiva-de uma mãe. Quando uma criança brinca de deixar cair os objetos, não estará fazendo a experiência do abandono em que se projetam, não apenas a ausência que ela teme e da qual ela mesma pode simetricamente ser o objeto, “abandonada” pelos que a cercam, mas também e correlativamente, a inércia em que lhe é indicado que todo objeto caído se “torna um resto assassinado”, uma imagem mortífera? É que nos leva ao segundo paradoxo produzido por tal situação: a própria imagem joga, brinca com a imitação: ela só a utiliza para subvertê-la, só a convoca para lançá-la fora de sua visão. (Didi-Huberman, 1998, p.86)

Pequenos brinquedos, ao serem evocados ao longo do texto já não existem mais, desapareceram. Winnicott dizia que a relação de objeto pode ser descrita em função da experiência do sujeito. No caso em questão não falamos de um sujeito empírico, mas de *Hamm*, um solipsista fracassado em universo ficcional no qual ele mesmo se apresenta como esteta malogrado. Sua missão: continuar o jogo, impedir que ele se acabe, ao mesmo tempo que parece maldizer essa tarefa.

Hamm: Chamaste pela escuridão, as trevas... (*Pausa. Corrige-se*) a noite escura caiu. (...) Momentos nulos, nulos desde sempre, mas que são a conta, fazem a conta e fecham a história.) (...) E para terminar? (*Pausa*) Eu jogo. (*Joga o cão. Arranca o apito*) Toma! (*Joga o apito à sua frente. Pausa. Funga. Baixo*) Clov! (*Pausa longa*) Não? Tudo bem. (*Tire seu lenço*) Já que é assim que se joga... (*desdobra o lenço*)... joguemos assim... (*desdobra*) e não falemos mais nisso... (*termina de desdobrar*)... Não falemos nisso mais. (*Segura o lenço esticado à sua frente*) Trapo velho! (*Pausa*) Você... Fica.) (Beckett, 2002, p.112)

As últimas palavras de *Hamm* se ligam ao seu primeiro gesto na peça: o lenço

Cassiana Lima Cardoso

representa a cortina que sobe para iniciar o espetáculo. Agora é o pano que cai, o “Trapo velho” (*stancher* em inglês sugere também curativo, um pano que funcione como atadura e estanque o ferimento que persiste, “fica”.) Cortina, trapo velho, curativo: o simples pano abre inteiramente a imitação aos poderes da figurabilidade: ao mesmo tempo jogo de palavras e jogo de imagens.

Segundo Pierre Fédida (1988) “o jogo esclarece o luto”, assertiva que lembra a referência freudiana ao *Trauerspiel* e evoca o sentimento de um paciente diante de sua própria vida como diante da imagem malograda de um *trabalho da morte*: Enquanto não se está morto se finge sempre morrer. Então o jogo da criança – o jogo em geral – se transforma aos nossos olhos em um estranho entendimento de nossa finitude. Um entendimento que agoniza *Hamm*, mas fá-lo prosseguir, pois perdeu o reino, mas ganhou o desprezo das aparências de um mundo ilusório. À medida que avança para o fim de jogo, as coisas não são tão terríveis, precisamente porque são reconhecidas como cada vez mais terríveis, movidas pelo jogo que por sua própria obra constitui a narrativa.

Trata-se de uma personagem e de um escritor, um escritor-personagem insatisfeito com o que concebe, mas incapaz de abandonar o território da linguagem, brincando, ainda que com crueldade, com a *ausência* e a *perda*, num vaivém contínuo em que o *jogo livre* do texto, mesmo ao negar-se intermitentemente por meio da ironia, oferece, ao inventar seu jogo rítmico, um lugar para inquietar sua visão, e, portanto, para operar todas as expectativas, todas as previsões que seu desejo levava.

Referências

ANDRADE, Fábio Souza. *Samuel Beckett: O Silêncio Possível*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

BACHELARD, Gaston. *A poética do devaneio*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

BECKETT, Samuel. *Malone Morre*. Tradução: Paulo Leminsk. São Paulo: Códex, 2004.

_____. *Fim de Partida*. Tradução: Fabio de Souza Andrade. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

Entre brinquedos e ruínas: o sentido em jogo ou o jogo do sentido em *Fim de partida*, de Samuel Beckett

_____. *Molloy*. Tradução: Rui Guedes da Silva. Lisboa: Editorial Presença, 1964.

BLOOM, Harold. *O canône ocidental: Os livros e a escola do tempo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1998, p. 85.

FLETCHER, John & J. Spurling. *Beckett: A Study of his Plays*. [S.I.: s.n], 1972.

FREUD, Sigmund. “Além do Princípio de Prazer”. In: *Obras Psicológicas Completas*. [S.I.]: Standart Brasileira, 1962.

ISER, Wolfgang. *O fictício e o Imaginário: perspectivas de antropologia Literária*. Tradução de Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996

LACAN, J. *Fonction et champ de la parole et du langage em psychanalyse*. Paris: [s.n.], 1966.

WINNICOTT, D. W. *O Brincar & a Realidade*. Tradução José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 1975.

BETWEEN TOYS AND RUINS:

The sense at stake or the game of the sense in *Endgame*, by Samuel Beckett

ABSTRACT:

The present study propose an analyze of Samuel Beckett's work, *Endgame*, according to the observation of Freud, Bachelard, Didi-Huberman and Winnicott, searching to evidence that the characters of the Irish writer on the contrary as it has been said aren't stagnant for the creative act in e which they all are submitted along the text printing into the fiction a metafiction make them surpass the limited situation en which they are. We will try alone this propose of the play's reading to understand dynamics of the repetition done in staging of order of the game, associating it, above all to the Winnicott's theory over the transitional object and space in potential. Our proposal is to point that the rubrics marks an interval between memory and experience over a fund of essential cruelty. A century marked by the war, that makes latent the lack of language, only possible by means of its own staging.

KEYWORDS: Repeat. Game. Childhood. Winnicott. Metafiction.

PARMI LES JOETS ET LES RUINES:

le jeu dans le sens, ou le sens du jeu dans le *Fin de partie*, de Samuel Beckett

Cassiana Lima Cardoso

RÉSUMÉ :

Cette étude se propose d'examiner le travail de Samuel Beckett, *Fin de partie* à la lumière des observations de Freud, Bachelard, Didi-Huberman et Winnicott, cherchant à prouver que les personnages de l'écrivain irlandais, contrairement à ce qu'ils professent, ils ne sont pas stagnants depuis l'acte créateur qui subissent l'ensemble du texte, l'introduction d'une métafiction dans la fiction, fait la limite ultrapassée situation où ils sont. Nous allons également essayer le long de cette lecture proposée de la pièce, comprendre la dynamique de l'effet de répétition de la promulgation de la fin du match, l'associant principalement à l'élaboration de Winnicott dans sa théorie de l'objet transitionnel et le potentiel de l'espace. Notre proposition est de faire remarquer que les lignes de marquer un intervalle entre la mémoire et l'expérience sur un fond de cruauté essentiel: un siècle rempli par la guerre, dans laquelle la faillibilité de la langue devient latente, n'est possible que par leurs propres performances.

MOTS-CLÉS: Repeat. Game. Enfance. Winnicott. Métafiction.

Recebido em 15/08/10

Aprovado em 16/09/10