

SILVA, Uendel de Oliveira. “Espaço-cadáver”, decadência e isolamento: análise dos modos de constituição do espaço na peça *Fim de Partida*, de Samuel Beckett. Salvador: Universidade Federal da Bahia; Professor Mestre Substituto; Dramaturgo.

RESUMO

Trata-se de trabalho de natureza crítico/analítica que tem como objeto de estudo a peça *Fim de Partida* (1954-1956), de Samuel Beckett (1906-1989); toma-se como eixo de análise a temática do fracasso e os modos através dos quais tal temática é abordada pelo autor na referida obra, especificamente os modos de constituição do espaço, a partir da metáfora “espaço-cadáver”, representativa de uma crítica *beckettiana* a modelos dramáticos. Toma-se ainda a metáfora citada como base para a estruturação de um questionamento *beckettiano* em torno da dramaturgia em si e da própria possibilidade de representação, concluindo-se que há a predominância da imagem da morte e decomposição nos meios através dos quais o espaço é construído na referida peça.

Palavras-chave: Samuel Beckett. Fim de Partida. Fracasso. Espaço-cadáver.

RÉSUMÉ

Il s'agit d'une analyse critique/descriptive dont l'objet de recherche est la pièce théâtrale *Fin de Partie* (1954-1956) de Samuel Beckett (1906-1989); on utilise comme l'axe d'analyse la thématique de l'échec et les façons d'aborder de cette thématique par l'auteur dans l'œuvre citée, spécialement les moyens de constitution de l'espace, à partir de la métaphore “espace-mort”, qui représente une critique beckettienne aux modèles dramaturgiques. On utilise encore la métaphore citée comme fondation pour la structuration d'un questionnement beckettien autour de la dramaturgie même et de la possibilité même de représentation, en concluant qu'il y a la prédominance de l'image de la mort et de la décomposition dans les moyens de construction de l'espace dans la pièce théâtrale citée.

Mots clés: Samuel Beckett. Fin de Partie. L'échec. Espace-mort.

No presente artigo, pretende-se analisar os modos de constituição do espaço na peça *Fim de Partida*, a partir da metáfora “espaço-cadáver”. Verifica-se a predominância da imagem da morte e decomposição nos meios através dos quais o autor procede à construção do espaço no texto citado, bem como a configuração de uma crítica *beckettiana* a modelos dramáticos convencionais, a partir, inclusive, de procedimentos metalinguísticos.

A peça analisada passa-se num abrigo claustrofóbico e decadente. Neste ambiente, o clima geral de desolação alude a um momento pós-apocalíptico. A ideia do confinamento em *Fim de Partida* configura-se a partir da localização da ação num ambiente entre quatro paredes, intensificando-se graças à presença de personagens fisicamente imobilizados ou com dificuldades para explorar livremente o espaço. Além disso, o espaço externo ao ambiente onde a ação

se passa é descrito em estado de franca degradação, como veremos logo mais adiante. Aquele abrigo parece ser o único ambiente minimamente habitável no universo ficcional da obra.

A didascália inicial da peça descreve, com riqueza de detalhes, o espaço onde a ação se desenrolará. Tal espaço é chamado por Hamm, um dos protagonistas da peça, de “abrigo”, e está localizado na fronteira entre uma área de terra e o mar. De maneira objetiva, Beckett descreve um interior sem móveis, banhado em luz cinzenta, com duas pequenas janelas altas localizadas em paredes opostas, com as cortinas fechadas, além de um quadro na parede, uma porta que leva à cozinha, à direita, mais dois latões colocados lado a lado, à esquerda.

A descrição aponta para o despojamento de elementos cênicos, despojamento este característico da obra de Beckett e que será intensificado por ele ao longo de sua carreira. A descrição do cenário expõe ao leitor/espectador um ambiente relativamente comum, visualmente simples, que não apresenta nenhuma característica extraordinária ou particularmente surpreendente. O cenário é tratado, portanto, inicialmente, de maneira realista, constituindo um ambiente decadente, mas plausível de existir no mundo habitado pelo leitor/espectador.

Porém, apesar da riqueza de detalhes na descrição, as informações dadas por Beckett não permitem localizar sócio-historicamente o ambiente da ação. A determinação do “quando” e “onde” a ação se passa permanece no reino incerto das deduções. Ao longo da peça, os questionamentos sobre a natureza daquele abrigo e sua finalidade, sobre o que teria acontecido ali antes dos eventos transcorridos, só se acumulam. As informações fornecidas pela obra são inconclusivas, o que produz o efeito de intensificação das dúvidas, estabelecendo um clima constante de incerteza.

Ao conceber para *Fim de Partida* um cenário que remete inicialmente à convenção realista/naturalista, Beckett parece querer questionar essa convenção. Metalinguisticamente, o autor, parece-me, põe em xeque modelos dramáticos que se baseiam na referência sócio-histórica, adotando procedimentos típicos desse tipo de dramaturgia em *Fim de Partida*, porém com objetivos opostos.

Segundo afirma Catarina Sant’Anna, a metalinguagem no teatro seria procedimento de:

[...] *decodificação* que tornasse transparente para o receptor (leitor ou espectador) os códigos (verbais ou não-verbais) que constroem uma peça (escrita ou encenada). Essa decodificação se efetivaria de forma infinitamente variada [...]: compreenderia, por exemplo, o uso do recurso da *peça-dentro-da-peça*, ou da apresentação da realidade como já teatralizada (o mundo como teatro), ou da obra autorreferente, que apresenta as reflexões do autor sobre a problemática de sua atividade teatral [...] enfim, todas as formas em geral de não-ilusionismo, que através do tempo, vão servindo às mais diversas finalidades [...]. (SANT’ANNA, 1997, pp. 22-23).

Acredito que Beckett adota, sobretudo, recursos como os da “obra autorreferente” apontados por Sant’Anna, com o intuito de romper o ilusionismo

teatral e questionar formas dramatúrgicas que adotam o princípio ilusionista. Logo, se na dramaturgia realista/naturalista, o tratamento ilusionista dado ao espaço permite localizar a ação em ambientes definidos sócio-historicamente, contribuindo para que o leitor/espectador permaneça num estado de segurança por saber o que se passa e onde se passa, em *Fim de Partida* o objetivo de semelhante tratamento ser dado ao espaço, se considerarmos o desenrolar da peça, visa alimentar a ambiguidade, produzir um estado de desconforto e desestabilizar as certezas do leitor/espectador. A trama textual de *Fim de Partida* caracteriza-se, então, por ser também constituída de procedimentos metalinguísticos, através dos quais o autor parece refletir sobre a própria escrita dramatúrgica.

Dentro do abrigo, onde se passa a ação de *Fim de Partida*, acumula-se uma série de quinquilharias, desde os latões onde moram Nagg e Nell — pais do personagem Hamm —, passando pelo velho urso de pelúcia deste último, que tem três pernas, por lençóis antigos, trapos de pano, chegando aos corpos mutilados e degradados dos próprios personagens. Tudo está em decadência e Clov — personagem que faz par junto a Hamm — avisa a este que a dispensa está vazia, não havendo mais biscoitos nem remédios.

O mundo externo ao abrigo é visualizado por Clov através das duas janelas localizadas no alto das paredes. As janelas oferecem perspectivas diferentes do ambiente externo: uma é direcionada para a área de terra e a outra, para o mar. O espaço exterior é descrito nos diálogos entre Hamm e Clov a partir de termos que indicam nada, vazio ou ausência. O estado de coisas no mundo fora do abrigo, por sua secura, aspereza, desolação, parece estar num processo entrópico, numa caminhada progressiva rumo ao aniquilamento total. Inclusive, para os personagens, a própria natureza parece ter deixado de existir. O mundo perdeu sua dinâmica criadora, sua vitalidade, sua possibilidade de gerar vida. Tudo parece morto: as gaivotas se foram, as ondas pararam, o farol que se localizava na praia desapareceu, até o sol sumiu, apesar de não ser noite.

Quando Clov é questionado por Hamm sobre como estão as coisas do lado de fora, tem a seguinte reação:

CLOV

Como tudo está? Em uma palavra? É isso que quer saber? Só um segundo. (*dirige a luneta para o exterior, olha, abaixa a luneta, volta-se para Hamm*) Cadavérico. (*Pausa*) E então? Contente? (BECKETT, 2002, p. 77).

É possível observar que o espaço em *Fim de Partida* constitui-se numa relação de contiguidade entre os ambientes externo e interno. O que quer que tenha acontecido ao mundo exterior para deixá-lo em tal estado de degradação parece estar se sucedendo igualmente dentro do abrigo. Em *Fim de Partida*, o espaço ganha significados metafóricos que ultrapassam a mera funcionalidade de ambientação da ação. Como afirma Jean-Pierre Ryngaert: “O trabalho sobre o espaço revela redes de sentido que não dizem respeito necessariamente ao espaço cênico, mas que fazem avançar na compreensão do texto” (RYNGAERT, 1996, p. 92). Assim, tomo emprestado o próprio termo utilizado por Hamm ao descrever o ambiente fora daquelas quatro paredes —

“cadavérico” — para definir metaforicamente o espaço da peça através da expressão “espaço-cadáver”.

À semelhança do que ocorre ao corpo humano em estado cadavérico, o mundo em *Fim de Partida* está em processo de decomposição evidente; ele é como um corpo morto, no caso, um espaço morto, que só se transforma no sentido da degradação, da aniquilação da vida. Essa degeneração progressiva parece dar-se de fora para dentro, estabelecendo-se e prolongando-se, gradativa e irremediavelmente, no interior do abrigo.

Vislumbramos o ambiente interno como se vislumbrássemos o interior do cadáver, cujo estado de decomposição avança. Os objetos que se entulham dentro do abrigo desempenham, além do papel funcional ou utilitário, um papel metafórico (UBERSFELD, 2005, p. 121). Assim, cada personagem enfermo ou mutilado, cada utensílio envelhecido, cada pano esfarrapado parece corresponder às células que se desagregam no processo de morte. Dessa forma, observamos o abrigo e tudo aquilo que ele contém como o último órgão que ainda pulsa, mas que caminha em direção ao colapso inevitável; o último agrupamento de tecido onde o resto de vida tenta se manter sem sucesso.

No entanto, o momento final, quando toda a vida finalmente cessa e a máquina pensante para, não chega. Os personagens parecem esperar por este momento, a partir do qual poderiam encontrar algum descanso. Beckett, porém, nega-lhes o alívio para essa agonia e para o tédio da espera, alívio que viria com o fim da consciência. Parece-me que, assim, o autor zomba do humano que espera — para Beckett, inutilmente — o evento final, na esperança de encontrar algum consolo ou descanso definitivo. Os personagens de *Fim de Partida* parecem-me expressar, portanto, essa esperança fracassada.

Concluo, portanto, que Beckett desenvolve a sua escrita questionando os usos convencionais dos elementos constituintes do texto dramático para teatro, inclusive o espaço. Ele concebe em *Fim de Partida* um mundo degradado, decomposto, “cadavérico”, que é habitado por personagens incapazes de agir, que fracassam em compreender as próprias existências; personagens igualmente decadentes, que compõem o mundo ficcional marcado pela degradação evidente, como se estivesse em curso um processo interminável de desagregação e morte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECKETT, Samuel. **Fim de partida**. Tradução e apresentação de Fábio de Souza Andrade. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Introdução à análise do teatro**. Tradução do francês por Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

SANT'ANNA, Catarina. **Metalinguagem e teatro: a obra de Jorge Andrade**. Apresentação da autora. Prefácio de Sábato Magaldi. Cuiabá: EdUFMT, 1997.

UBERSFELD, Anne. **Para ler o teatro**. Tradução do francês por José Simões. São Paulo: Perspectiva, 2005.