

A desfiguração humana e a não identificação em *Fim de partida*, de Beckett

MÁRCIA REGINA RODRIGUES *

RESUMO: No presente texto procuramos mostrar como em *Fim de partida* a caracterização das personagens inibe o efeito de identificação e, em certa medida, define a composição dramática da peça que, desprovida de ação progressiva, portanto de tensões ou conflitos, comunica o “nada a fazer” beckettiano diante do mundo destruído.

PALAVRAS-CHAVE: Composição dramática; Dramaturgia beckettiana, Personagem dramática, Teatro do absurdo.

ABSTRACT: In this text we try to show how the description of the characters in *Endgame* inhibits the effect of identification and defines, to a certain extent, the dramatic composition of the play which, devoid of progressive action, and therefore of tensions or conflicts, communicates Beckett’s “Nothing to be done” in front of the destroyed world.

KEYWORDS: Beckett’s Dramaturgy, Dramatic composition, Dramatic character, Theatre of the absurd.

* Doutora em Estudos Literários pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da UNESP/ Araraquara. Pós-Doutoranda no Departamento de Literatura – Faculdade de Ciências e Letras – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Araraquara – SP – Brasil. E-mail: marregna@gmail.com

CLOV (*canta*)
Vai pássaro encantado,
Abre a porta
E voa à minha amada.
Aninha-te em seu peito,
E conta a ela que sigo:
Vivo, mas putrefeito.
Fim de partida – Samuel Beckett

A dramaturgia surgida na França nos anos de 1950 – cujos principais expoentes são Eugène Ionesco, Samuel Beckett, dentre outros – levou Martin Esslin, no âmbito da crítica inglesa, a empreender uma tentativa de definição dessa nova convenção teatral, denominando-a teatro do absurdo em importante ensaio publicado nos inícios da década de 1960: *O teatro do absurdo*.

Para além da recriação da linguagem, com conexões semânticas inusitadas, da estrutura cíclica da composição dramática e do tratamento das relações intersubjetivas estilhaçadas, a expressão do teatro do absurdo se funda na caracterização de personagens com as quais o público *não se deixa* identificar, fazendo com que o espectador se distancie da cena apresentada, produzindo, na visão de Esslin (1968), o efeito de distanciamento (*Verfremdungseffekt*)¹ de forma mais eficaz que a proposta do teatro épico brechtiano. Essa criação da estrutura dramática que, à partida, inibe a identificação do espectador, está vinculada às tendências teatrais do século XX que objetivavam negar a estética naturalista, introduzindo no palco, além da quebra da quarta parede e de elementos de reatralização da cena, imagens deformadas, dissonantes e desajustadas da humanidade, principalmente no pós-guerra.

Com efeito, as personagens da dramaturgia de Beckett apresentam frequentes traços de decrepitude, de abjeção, de deformidade; veja-se Winnie, de *Dias felizes*, que aparece em cena enterrada numa colina da cintura para baixo e em *Não eu* surge uma boca falante como se desprovida de corpo. Já em *Fim de partida*, peça que nos ocupa no presente texto, as personagens, privadas de membros ou de funções do corpo, expressam os limites das relações pessoais e da condição humana no espaço em que estão abrigadas ou aprisionadas, constituindo imagens cênicas nas quais se entrevê a desfiguração do mundo e, por conseguinte, a do homem.

A desfiguração humana ao mesmo tempo em que impossibilita a identificação do espectador com as *dramatis personae* define a estrutura dramática dessa peça que, estática como as personagens debilitadas, desprovida de ação progressiva e, portanto, de conflitos, comunica, no decurso temporal, o “nada a fazer” beckettiano diante do mundo destruído. As personagens falam o tempo todo, mas os diálogos, ainda que muitas vezes apoiados no dinâmico jogo de perguntas e respostas, no lugar de se constituírem pela tensão, ao

¹ Trata-se do princípio básico do teatro épico proposto por Bertolt Brecht. No Brasil, Anatol Rosenfeld (2006) traduziu *Verfremdungseffekt* como “efeito de distanciamento”, assim como Gerd Bornheim (1992b), mas podemos encontrar ainda as expressões “efeito de distanciação”, “estranhamento”, “efeito-V” e “alienação” (este último advindo de algumas traduções francesas da obra de Brecht) como tradução do termo alemão. Para a definição do conceito de “distanciamento” no teatro épico brechtiano, ver ROSENFELD (2006), BORNHEIM (1992b) e BRECHT (2005) cujas referências bibliográficas completas encontram-se ao final do presente texto.

contrário, fundam-se na distensão (ADORNO, 2003). É, então, principalmente a partir da caracterização das personagens, dos diálogos e das relações intersubjetivas que tratamos dessas questões na referida peça de Beckett.

II

HAMM

[...] Se puder me calar, e ficar em paz, estará
acabado, todo som, todo movimento.

Fim de partida – Samuel Beckett

A pantomima realizada por Clov na primeira cena de *Fim de Partida* reelabora o tradicional abrir ou levantar de cortinas do teatro e ao mesmo tempo sintetiza um prólogo que na sua essência traz a ideia de fim. A dita personagem, uma espécie de criado, de “andar emperrado e vacilante” (BECKETT, 2002, p. 38), abre as cortinas das duas janelas ao fundo, retira o lençol sobre os dois latões ao centro do palco e o pano a cobrir a cabeça do cego e paralítico Hamm, que parece dormir em sua cadeira de rodas; depois, Clov destampa os dois latões, olha para dentro deles e, a seguir, sobe numa escada, espreita com o auxílio de uma luneta através de cada uma das janelas que ficam no alto da parede ao fundo: a janela da esquerda dá para o mar e a da direita para a terra.

A cada movimento concluído, Clov dá um “riso breve” (BECKETT, 2002, p. 38) e com voz neutra, o olhar fixo no público, diz: “Acabou, está acabado, quase acabando, deve estar quase acabando” (BECKETT, 2002, p. 38). As suas pequenas ações poderiam indicar o começo de um novo dia, no entanto, elas apontam para o seu inverso, isto é, para um fim. Vê-se aí uma inversão: o que a movimentação do criado propõe a sua fala desdiz. Tendo Clov saído de cena, Hamm se mexe, boceja, como que acordando de um sonho, começa a falar sozinho e, antes de usar o apito pendurado em seu pescoço para chamar Clov, diz: “Chega, está na hora disso acabar no abrigo também. *(Pausa)* E mesmo assim eu hesito em... ter um fim. É, é isso mesmo, está na hora disso acabar e mesmo assim eu hesito em ter um... *(boceja)*... fim.” (BECKETT, 2002, p. 39). Apesar de desde o início ficar constatado que tudo está acabado, o fim da partida ou do jogo é sempre adiado, configurando um tempo delongado das personagens que, ao que parece, esperam pela morte.

Todas as personagens de *Fim de partida* apresentam alguma inabilidade, debilidade ou deformação física: Hamm é cego e não anda; Clov não pode se sentar; os decrepitos Nagg e Nell, pais de Hamm, não têm pernas, enxergam mal e ouvem com dificuldade, vivem em latões de lixo (cada um no seu) e deles vemos apenas as mãos e a cabeça. Em cena não se passa quase nada, as poucas ações das personagens se restringem a pequenos movimentos circunscritos no restrito espaço: Hamm dá voltinhas por ali na sua cadeira de rodas empurrada por Clov, este, quando não está na cozinha que fica fora do palco, executa algumas poucas tarefas: alimenta os velhos dos latões, busca objetos a pedido de Hamm – por exemplo, o cachorrinho de pano com apenas três pernas –, arruma o aposento; assim, em detrimento

da movimentação das personagens e, por conseguinte, da restrita ação, a peça privilegia a palavra, “a misteriosa qualidade das palavras” (PALLOTTINI, 2013)² e apresenta longos trechos narrados, especialmente por Hamm.

Limitadas em seus movimentos – até mesmo Clov, o único que ainda pode andar – as personagens se encontram refugiadas numa espécie de abrigo devido a algum acontecimento nefasto que aniquilou a vegetação, os animais, as pessoas, não estando claro se suas debilidades têm a ver com a catástrofe ocorrida; apenas sabemos que Nagg e Nell perderam as pernas num acidente de bicicleta. Igualmente reduzidas são as relações interpessoais e a ligação com o mundo exterior: de dentro de seus latões, os pais de Hamm não conseguem se aproximar o suficiente para concretizar um beijo. Tudo o que há lá fora só pode ser visto por Clov, através da sua luneta.

Hamm e Clov constituem os pares da relação patrão / empregado ou pai / filho³ e Nagg e Nell, o casal de convivência duradoura que ainda parece conservar resquícios da relação amorosa – “hora do amor”, diz um deles. São, portanto, duplas de personagens opostas e/ou complementares, já desenhadas por Beckett anteriormente, por exemplo, em *Esperando Godot*. Mas, em *Fim de partida*, a oposição complementar estende-se para o âmbito físico: Clov é os olhos e as pernas de Hamm e a sua debilidade – não se poder sentar – é contrária à de Hamm que não se pode levantar. Os traços de decrepitude, de abjeção, caracterizam essas personagens como anti-heróis, deploráveis e tão decadentes que causam repulsa, aversão, e por isso afastam a possibilidade de identificação por parte do espectador.

Para Martin Esslin (1968, p. 68), Hamm e Clov, Nagg e Nell – assim como Pozzo e Lucky / Vladimir e Estragon, de *Esperando Godot* – “não são personagens, mas corporificações de atitudes humanas básicas” e a fraqueza dos sentidos humanos como ouvir, ver e a debilidade física, como a impossibilidade de andar ou se sentar, revelam uma interdependência desses seres, cuja existência está por um fio, dada a iminência da morte. Se Clov fosse embora, como de fato está sempre a ameaçar, os outros três morreriam e ele próprio sucumbiria na solidão; assim, no cômodo isolado do resto do mundo, as relações entre eles se dão em função da precária condição na qual se encontram.

A decadência humana, acentuada pelas deficiências físicas, é ainda mais agravada pela privação sofrida: as sementes que Clov plantou não brotarão, não há mais remédios, não há mais papinha para os velhos, apenas biscoitos, porém Nagg e Nell – um deles perde mais um dente – não conseguem comê-los; a morte se aproxima e como diz Hamm, a “casa toda já fede a cadáver” (BECKETT, 2002, p. 100). Só resta a espera da morte para essas personagens envelhecidas e doentes num lugar onde “Não existe mais natureza” (BECKETT, 2002, p. 51), de modo que não resta mais *nada a fazer* – frase, aliás, repetida pelos *clowns* beckettianos de *Godot* que também se encontram em estado de espera. No final da peça, quando Clov

² Renata Pallottini (2013, p. 156-157) observa que o dramaturgo do teatro do absurdo “não dispõe, para prender o seu público, nem de histórias novas e atraentes por si, nem de antigos mitos recriados, nem de intrigas complicadas, nem mesmo de caracteres bem construídos [...] em realidade, de nada de concreto, a não ser a misteriosa qualidade das palavras (nas quais, de resto, não crê), e a misteriosa graça da cena.”

³ Diz Hamm a Clov: “HAMM - Lembra de seu pai? [...] Fui eu quem foi um pai para você. / CLOV – Foi. (*Olhar fixo em Hamm*) Você foi isso pra mim.” (BECKETT, 2002, p. 88-89).

espia pela janela mais uma vez, a mando de Hamm, vê um garoto e não há aqui como não relacionarmos essa visão à da chegada do menino na peça anterior de Beckett a avisar que Godot não virá; da mesma forma, também em *Fim de partida* não há *salvação* (ou salvador): “Na certa [o menino] está olhando para a casa, com olhos de Moisés agonizante” (BECKETT, 2002, p. 141), diz Hamm.

Embora todas as personagens de *Fim de partida* dependam de Clov, elas estão sob o domínio de Hamm, logo não é a condição física privilegiada em relação aos demais – lembrando que Clov é o único capaz de andar – que define quem tem o poder. É Hamm quem detém consigo as chaves da despensa, quem decide quando os latões de Nagg e Nell devem ser tampados e quando os velhos serão alimentados, quem ordena quando Clov deve espreitar lá fora. Por outro lado, a condição de criado de Clov não o impede de dizer o que pensa a Hamm, por exemplo, quando o cego lhe pergunta o que aconteceu, referindo-se possivelmente à catástrofe, Clov aproveita para fazer insinuações, que, no entanto, não alcançam qualquer tensão:

CLOV

(*com dureza*) Quando a Mãe Pegg pedia óleo para a lamparina dela e você a mandava pastar, naquele momento 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!
(BECKETT, 2002, p. 136).

No geral, Clov não mede forças com Hamm, ainda que não saiba exatamente por que e pergunte mais de uma vez: “Por que obedeco sempre? Pode me explicar isso?” (BECKETT, 2002, p. 137). Fica claro, porém, que ele obedece porque essa é a sua função, como a de Hamm é a de lhe dar ordens, embora Hamm represente o que já não é (ADORNO, 2003); de todo modo, mesmo em situação de degradação total, essas personagens continuam a desempenhar o seu papel, isto é, Hamm a ordenar e Clov a obedecer.

Os débeis impulsos para a vida ou a constatação do nada e da morte são alternados num jogo em que cada um já não tem mais forças para mover as peças que lhe restam e, ao fim e ao cabo, é sempre negada pelas personagens, por Hamm e Clov, qualquer possibilidade de reconstituição da vida:

CLOV

(*angustiado, se coçando*) Acho que é uma pulga!

HAMM

Uma pulga? Ainda há pulgas?

CLOV

(*se coçando*) A não ser que seja um piolho.

HAMM
(*muito perturbado*) Mas a humanidade poderia se reconstituir a partir dela!
Pegue-a pelo amor de Deus!

CLOV
Vou buscar o pó.
Sai.

HAMM
Uma pulga! É apavorante! Que dia!

Entra Clov com o pulverizador.

CLOV
Voltei com o inseticida.

HAMM
Que ela tenha o seu quinhão!
(BECKETT, 2002, p. 82).

Também é sugerida a eliminação do menino que é avistado por Clov: “Vá exterminá-lo”, ordena Hamm, mas depois desiste e fica a dúvida se ele acreditou na visão de Clov:

HAMM
Talvez [o menino] esteja morto

CLOV
Vou até lá. (*Desce, larga a luneta, vai até a porta, para*). Vou levar o croque.

Procura o croque, pega-o, vai até a porta.

HAMM
Não vale a pena.
Clov para.

CLOV
Não vale a pena? Um procriador em potencial?

HAMM
Se ele existe, virá até aqui ou morrerá por lá. E se não existe, não vale a pena.
Pausa.

CLOV
Não acredita em mim? Pensa que estou inventando?
Pausa.

HAMM
Acabou, Clov, acabamos. Não preciso mais de você.
(BECKETT, 2002, p. 142).

Constata-se o fim. Nagg, a mãe de Hamm, jaz morta na lata de lixo; no fundo do outro

latão, Nell “chupa” um biscoito com dificuldade e não voltará a ser visto; Clov anuncia mais uma vez a sua partida; no entanto ele nunca partirá, ainda assim apronta-se para ir embora – “Panamá, paletó, sobretudo sob o braço, guarda-chuva, mala” (BECKETT, 2002, p. 147) – e Hamm, sem dar por Clov ali aprumado e imóvel até o desfecho da peça, vai dizendo as frases do seu extenso monólogo final: “[...] Velho fim de partida, perdido, acabar de perder [...] E para terminar? (Pausa) Eu jogo. (Joga o cão. Arranca o apito) Toma! [...] Clov! (Pausa longa) Não? Tudo bem [...] não falemos mais. [...] Trapo velho! (Pausa) Você... fica” (BECKETT, 2002, p. 147-148).

Em *Fim de partida*, podemos identificar o que Lehmann (2007, p. 358) apontou como uma das características do teatro da segunda metade do século XX, o “obstinado retorno da metáfora do mundo como hospital, universo de loucura sem futuro, para o qual não parece restar nenhuma outra alternativa que o igualmente catastrófico caminho de volta para o isolamento solipsista”; com efeito, se em *Esperando Godot* restava ainda um fio de esperança, aqui nada resta, tudo se esvai.

III

HAMM

Chega por hoje. (Pausa) Essa história não dura muito mais. A não ser que crie outros personagens.
(Pausa) Mas onde encontrá-los?
Fim de partida – Samuel Beckett

A partir da observação de Fábio de Sousa Andrade (2002, p. 15), de que “a própria estrutura dramática da peça, circular, eivada de paralelismos, começando e terminando com solilóquios, sugere a assimilação do tema à forma”, podemos dizer que à semelhança da caracterização das personagens, estruturalmente *Fim de partida* apresenta-se “de-formada”, se temos como parâmetro a convenção do *drama genuíno* (SZONDI, 2001) ou *drama rigoroso* (ROSENFELD, 2006); desse modo, Beckett deliberadamente subverte a forma da convenção teatral.

Nessa mesma linha de reflexão, Adorno (2003, p. 293) já havia afirmado que esta peça de Beckett trata da própria composição dramática – “*Fim de partida* estuda como em uma proveta o drama da época” – e, por isso, vai além da metafísica contida no conteúdo das falas das personagens, especialmente nas de Hamm e Clov; de modo que a peça explicita uma desconstrução dramática ou o ruir da estrutura que não comporta mais a forma convencional e impõe “às categorias dramáticas a dissolução do sentido” (GATTI, 2014, p. 590), salientando, pois, a *crise do drama*, assim denominada por Peter Szondi (2001). Aliada a isso, veja-se a caracterização do herói absurdo, ou melhor, anti-herói que “mais do que inspirar a sensação de grandeza humana ou da dimensão cósmica ou telúrica à qual pertence o homem, ele transmite o sem-sentido da existência” (BORNHEIM, 1992a, p. 89); portanto, além de evidenciar ainda mais a falta de sentido em existir, o corpo físico decrepito ou deformado

das personagens afasta por completo a possibilidade de identificação, conseqüentemente aumentando a probabilidade de distanciamento crítico, o que daria razão à já aqui comentada observação de Esslin acerca da eficácia da proposta brechtiana de *Verfremdungseffekt* em certas peças ditas do absurdo.

Ainda, no único ato de *Fim de partida*, na versão definitiva da peça⁴, vemos nas falas da dupla Hamm / Clov referências explícitas das personagens à convenção do jogo cênico, desfazendo a ilusão teatral:

HAMM

Então que isso se acabe! (*Clov se dirige para a escada. Com violência*) Com um estrondo! (*Clov sobe na escada, para, desce, procura a luneta, pega-a, sobe novamente, levanta a luneta*) De escuridão! E eu? Alguma vez alguém teve pena de mim?

CLOV

(*abaixando a luneta, voltando-se para Hamm*) Quê? (*Pausa*) Isso é comigo?

HAMM

(*com raiva*) Um aparte, cretino! É a primeira vez que ouve um aparte? (*Pausa*) Estou repassando o meu monólogo final.
(BECKETT, 2002, p. 139).

No seu comentário de *Fim de partida*, Célia Berrettini (2004, p. 174) caracteriza Hamm como ator e também autor. De fato, o falsamente modesto Hamm se coloca como um escritor, mas quando ele põe as falas na boca de Clov, que entra imediatamente no jogo cênico, o cego converte-se, então, num autor-encenador (referimos aqui a encenador como o diretor de atores do teatro moderno) que dirige a cena de um diálogo:

CLOV

Para que eu sirvo?

HAMM

Pra me dar as deixas. (*Pausa*) Avancei bastante a minha história. (*Pausa*) Está bem avançada 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 desde sempre.

HAMM

Ah, você quer dizer o meu romance?

⁴ De acordo com Fábio de Sousa Andrade (2002, p. 13-14), a primeira versão de *Fim de partida*, de 1954, apresentava dois atos; depois de uma profunda revisão do texto no decorrer de 1955, Beckett concluiu a peça “reduzida a um único ato e com o acréscimo de mais duas personagens (Nagg e Nell)”.

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*) Ah 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 avançar mais um pouco.
(BECKETT, 2002, p. 114-115).

A adesão à narração e a referência ao jogo teatral promovem a quebra da ilusão e constituem recursos cênicos que também eliminam as possibilidades de identificação do espectador com a cena apresentada, como ensina Brecht ao tratar do distanciamento épico. Quando Clov mira a plateia com a luneta e diz: “Vejo uma multidão... delirando de alegria” (BECKETT, 2002, p. 76), a fala não só dissolve a quarta parede como produz comicidade, diluindo com isso qualquer sensação de comoção que provocaria a constatação do mundo “cadavérico” visto através da janela, aliás, similar àquele do interior do abrigo. É nesse sentido da perspectiva anti-ilusionista que são fundamentais em *Fim de partida* a expressão da lucidez acerca da condição existencial decrépita – próxima do fim que, no entanto, se adia – e a *consciência do jogo ficcional* (ANDRADE, 2002). Esses dois estratos se amalgamam na constituição das personagens que, por sua vez, “estão conscientes de seu papel e do público” (BERRETTINI, 2004, p. 135), e resultam no despertar da consciência do espectador.

A desfiguração humana em *Fim de partida* aliada à redução de movimentação das personagens num espaço claustrofóbico, que é o do abrigo, à falta de perspectiva e ao adiamento da morte desejada constitui um conteúdo cênico pouco atrativo à identificação, justamente por isso, abre espaço para a reflexão não apenas sobre a condição humana, mas, em outro nível de percepção, sobre a concepção da estrutura dramática. O pessimismo niilista beckettiano aqui se acentua, mas isso não significa que a peça não dê trégua ao espectador, ao contrário, se ela não leva à comoção, em alguns momentos introduz o seu reverso, a vertente cômica – veja-se, por exemplo, a cena em que Clov leva a Hamm o cachorrinho de pano, confeccionado pelo criado, que é uma imitação mal traçada da deficiência física das quatro personagens, pois o cão possui apenas três pernas (não para em pé) e não tem sexo, configurando aí a *comicidade da semelhança* da qual nos fala Propp (1992). Podemos apontar outra passagem de nota humorística na cena já aqui mencionada em que Nagg e Nell tentam se beijar, mas não conseguem dada a limitação física dos dois e os latões que os separam; a imagem formada no conjunto dessa cena provoca mais repulsa que piedade, pois o ato configura-se ridículo. O ridículo produz o humor, mas desse humor emana aquilo que

Pirandello (1966) chamou de *sentimento do contrário*, que inibe o riso, tornando-o amargo. Desse modo, esboça-se o elemento cômico, porém, na maior parte das situações, ele ou se desfaz antes mesmo de se configurar como tal ou provoca esse riso amargo – talvez aquele “riso breve” de Clov, indicado nas didascálias da cena inicial aqui citada.

Esse movimento de esboçar-se para logo imediatamente desmanchar-se, no que diz respeito aos elementos estruturais de *Fim de partida*, pode ser observado também na configuração da situação estática representada na peça, que por vezes parece dar-se a efêmeros movimentos. É o paralisado Hamm que, por meio de suposições, parece querer instigar algum movimento, alguma ação: “– Que aqui nós estamos enfiados em um buraco. (Pausa) Mas, e atrás das montanhas? E se lá estiver verde? Hein? (Pausa) Flora! Pomona! (Pausa. Em êxtase) Ceres! (Pausa). Talvez você não precise ir muito longe” (BECKETT, 2002, p. 89-90), diz ele ao criado, entretanto a resposta negativa de Clov: “Não posso ir muito longe” (BECKETT, 2002, p. 90) impossibilita qualquer mudança, qualquer ação ou movimento.

A desfiguração física das personagens subordina ou anula por completo a movimentação ou deslocamento, reduz a pantomima, de modo que impossibilidade, limitação, inércia são resistências que a peça oferece ao desenvolvimento da ação. Na ausência de ação, surgem frequentes pausas, silêncios, diálogo de surdos, narração (as histórias de Hamm), impedindo a gestação de um conflito apenas esboçado: a partida de Clov, que afinal não se concretiza.

Num breve comentário que faz sobre a dramaturgia de Beckett, Peter Szondi (2001, p. 108) observa que em *Esperando Godot* “tudo está em ruínas: o diálogo, o todo da forma e a existência humana”, é também o que vemos em *Fim de partida*. Porém aqui, mais que a *impossibilidade de cumprir a forma dramática* (SZONDI, 2001), a começar pela exposição do corpo decadente e desfigurado destinado a morrer, a peça, ao mesmo tempo em que deliberadamente desconstrói a forma dramática pelo processo análogo da de-formação das personagens, articula coerentemente forma e conteúdo no espaço cênico. Desse modo, esse processo propicia simultaneamente a reflexão sobre a condição humana e a construção dramática, característica autoral da dramaturgia beckettiana.

RODRIGUES, M. R. Human Disfiguration and Non-Identification in *Endgame*, by Beckett. *Olho d’água*, São José do Rio Preto, v. 9, n. 1, p. 153–163, 2017.

Referências

ADORNO, T. W. Intento de entender *Fin de partida*. In: _____. *Notas sobre literatura* 3. Obra Completa 11. Trad. Alfredo Brotons Muñoz, Madrid: Akal/Básica de Bolsillo, 2003. p. 270-310.

ANDRADE, F. S. Matando o tempo: o impasse e a espera. In: BECKETT, S. *Fim de partida*. Trad. Fábio de Souza Andrade. São Paulo: Cosac & Naify, 2002. p. 07-31.

BECKETT, S. *Fim de partida*. Trad. Fábio de Souza Andrade. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

_____. *Esperando Godot*. Trad. Fábio de Souza Andrade. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

_____. *Dias Felizes*. Trad. e Apresentação Fábio de Souza Andrade. São Paulo: Cosac & Naify, 2010.

_____. *Não eu*. Trad. L. Benati. São Paulo: Olavobras, 1988.

BERRETTINI, C. *Samuel Beckett: escritor plural*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

BORNHEIM, G. Breves observações sobre o sentido e a evolução do trágico. In: _____. *O sentido e a máscara*. São Paulo: Perspectiva, 1992a, p. 69-92.

_____. *Brecht: a estética do teatro*. São Paulo: Graal, 1992b.

BRECHT, B. *Estudos sobre teatro*. Trad. Fiamma Pais Brandão. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

ESSLIN, M. *O teatro do absurdo*. Trad. Bárbara Heliodora. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.

GATTI, L. Adorno e Beckett: aporias da autonomia do drama. *Kriterion*. Belo Horizonte - MG, 2014, vol.55, n.130, pp. 577-596. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0100-512X2014000200008>>. Acesso em: 25 set. 2016.

LEHMANN, H. T. *Teatro pós-dramático*. Trad. Pedro Süssekind; Apresentação de Sérgio Carvalho. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

PALLOTTINI, R. A personagem no teatro do absurdo. In: _____. *Dramaturgia: a construção da personagem*. São Paulo: Perspectiva, 2013, p. 147-158.

PIRANDELLO, L. *O humorismo*. Trad. Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento, 1996.

PROPP, V. *Comicidade e riso*. Trad. Aurora Fornoni Bernardini; Homero Freitas de Andrade. São Paulo: Ática, 1992.

ROSENFELD, A. *O teatro épico*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

SZONDI, P. *Teoria do drama moderno*. Trad. Luiz Sérgio Repa. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

Recebido em: 25/03/2017

Aceito em: 14/04/2017