

Yesterday as Today, Todays as Tomorrow: Temporal and Linguistic Dimension

Samuel Beckett's *Endgame*

Andrea Grassi

Endgame (1957), considered by many as Samuel Beckett's major work, stands out as a "terminal" play, one in which characters live in the present moment, devoid of any idea of the future and completely disconnected from their memories, which are so far away so as to seem mere hallucinations. How, then, should these characters live in a universe that is so close to its end? By waiting, Beckett suggests; by waiting, paradoxically, for things to take their own course.

Keywords: Samuel Beckett, *Endgame*, Temporal Dimension, Linguistic Dimension

**Ieri come oggi, oggi come domani: la dimensione
temporale e linguistica in *Finale di partita* di Samuel
Beckett**

di Andrea Grassi
a.grassi1@studenti.unibg.it

Endgame (1957), considered by many as Samuel Beckett's major work, stands out as a "terminal" play, a play in which the characters live in an absolute present, devoid of any idea of future and completely disconnected from the world of memories, which are so far away as to seem mere hallucinations. How, then, should these characters live in a universe that is so close to its end? By waiting, Beckett suggests; by waiting, paradoxically, for things to take their own course.

«Il tempo come tale», spiega Peter Szondi in *Teoria del dramma moderno*, «è diventato un problema solo per l'epoca postclassica, che chiamiamo borghese, e il cui drammaturgo più significativo rimarrà pur sempre Ibsen»¹. Sebbene le opere di Ibsen affrontino il tema del "tempo" dando luogo a un teatro essenzialmente fondato sulla potenzialità della parola, cioè ad un teatro che ancora ambisce, tramite il *logos*, a ricostruire il contenuto di ogni unilateralità drammatica, in esse, prosegue l'accademico ungherese, l'accento non è in realtà posto né sul destino prossimo né sul presente dei singoli personaggi. Per ciò che riguarda *John Gabriel Borkman* (1896), ad esempio, «non si può dire che, a costituire il tema dell'opera, sia qualche avvenimento isolato del passato, come la rinuncia di Borkman a Ella o la vendetta dell'avvocato; nulla di ciò che è accaduto nel passato, ma il passato stesso costituisce il tema»². In controtendenza rispetto a quanto avviene nella tragedia classica, in Ibsen «il passato non è in funzione del presente,

¹ P. Szondi, *Teoria del dramma moderno 1880-1950* (1956), tr. it. di C. Cases., Einaudi, Torino 2006, p. 123. Il saggio di Szondi analizza i principali cambiamenti che la forma teatrale ha subito durante il corso dell'Ottocento e del Novecento. I diciotto studi di cui il saggio è composto, pertanto, illustrano l'evoluzione della forma drammatica nell'età moderna, i suoi problemi, la sua nuova identità.

² Ivi, p. 21.

ma questo si limita [semmai] ad essere un pretesto per l'evocazione del passato»³.

Se in *Casa di bambola* (1879), oppure nel già citato *John Gabriel Borkman*, dunque, il presente della scena, il luogo in cui si svolge concretamente l'azione, è ciò che il drammaturgo norvegese sfrutta per far emergere il sepolto, la soggettività, la verità interiore, *Finale di partita* (1957) di Samuel Beckett si contraddistingue piuttosto per il fatto di essere una pièce «terminale»⁴, claustrofobicamente immanente, una pièce al cui interno i personaggi, come precisa Claudio Longhi, «vivono in un presente assoluto, privo di futuro e totalmente scollegato dal passato»⁵. Il dramma-conversazione *Finale di partita*, infatti, in quanto atto unico, mette sì in scena una particolare situazione-limite, una situazione potenzialmente carica di “adesso”, di per sé quindi già compromessa, precedente la catastrofe; ciononostante, dal momento che l'accadere intersoggettivo, in nessuna occasione, rivela al pubblico la natura di tale situazione-limite e che nemmeno gli stessi personaggi sembrano aver definitivamente interiorizzato il proprio passato – «HAMM: Ti ricordi del tuo arrivo qui? CLOV: No. Ero troppo piccolo, m'hai detto. HAMM: Ti ricordi di tuo padre? CLOV: Stessa risposta»⁶ –, esso, come del resto il precedente *Aspettando Godot* (1952), si risolve allora in un «viaggio perpetuo al quale non è possibile fissare un termine o una meta»⁷. Scrive per l'appunto Longhi:

Ammettendo l'esistenza di una sostanziale omologia tra l'interpretazione che ogni drammaturgo dà del divenire storico e il tipo di organizzazione diegetica che egli sceglie per le proprie opere, si potrebbe a questo proposito concludere che, come spesso accade nella drammaturgia novecentesca, la chiave di volta della Weltanschauung storica di *Fin de partie* è da individuarsi nello sgretolamento di quella classica – e già agli albori del XX secolo defunta – nozione di compimento dei tempi (o narrativamente di “conclusione”) che Beckett si diverte ad evocare nel titolo del proprio dramma, ma che poi di fatto si trova ad esorcizzare nella struttura del testo. Le frequenti allusioni dei personaggi ad una fine imminente non devono infatti trarre in inganno:

³ *Ibidem*.

⁴ C. Longhi, *Tra Moderno e Post-Moderno. La drammaturgia del Novecento*, Pacini, Pisa 2001, p. 113. Il capitolo del libro in cui Claudio Longhi analizza l'opera beckettiana è il seguente: *Nuove indagini sul campo. Da «Finale di partita» a «Marconi, se ben mi ricordo»: la drammaturgia storico-romanzesca postmoderna o Al di là dell'unità perduta*.

⁵ *Ibidem*.

⁶ S. Beckett, *Finale di partita* (1961), tr. it. di C. Fruttero, Einaudi, Torino 1997, p. 24.

⁷ C. Longhi, *Tra Moderno e Post-Moderno. La drammaturgia del Novecento*, cit., p. 110.

esattamente come il copione beckettiano (sul modello di tanti suoi precedenti primonovecenteschi), nascendo da un'accumulazione caotica di istanti, parole e gesti, al calar del sipario rimanda a tempo indeterminato la propria fine, così la storia, mera congerie di fatti slegati, «un istante dopo l'altro» è risolta da Beckett, sulla scena di *Fin de partie* (ricalcando analoghe scelte semantiche di autori della prima metà del secolo), in un viaggio perpetuo al quale non è possibile fissare un termine o una meta. Per dirla con Hamm, insomma, in tutti i campi dell'agire umano – dal teatro alla storia –: «La fine è nel principio, eppure si continua».⁸

Il presente assoluto in cui vivono i due personaggi principali del dramma beckettiano, Hamm e Clov, il luogo in cui essi sono rinchiusi, è un grigio «interno senza mobili»⁹ caratterizzato dalla presenza, «verso il fondo»¹⁰, di «due finestrelle molto alte da terra, con le tende tirate»¹¹. Siamo forse, come azzarda Paolo Bertinetti, all'«interno del cranio umano, di cui le finestre rappresentano gli occhi? Oppure [in] un bunker, un rifugio con dentro i sopravvissuti ad una catastrofe nucleare?»¹². Theodor W. Adorno, in un saggio dedicato unicamente allo studio della pièce beckettiana¹³, suggerisce addirittura che lo «zero»¹⁴, il «nulla»¹⁵ ed il «nero chiaro»¹⁶ dell'universo che Clov dice di scorgere accostandosi ad una delle due finestre, altro non indicherebbero che il mondo appena uscito dalla barbarie della seconda guerra mondiale, un mondo in cui «sono accadute cose a cui in verità non possono sopravvivere nemmeno i sopravvissuti»¹⁷. Secondo quest'ultima prospettiva, *Finale di partita* farebbe quindi implicitamente riferimento alle macerie dei bombardamenti, ai Lager. Prendendo infatti le difese di Beckett, criticato dallo scrittore Hans Günther Adler perché «se fosse stato nel Lager probabilmente non scriverebbe queste cose disperate, ma cose che danno

⁸ *Ibidem*.

⁹ S. Beckett, *Finale di partita*, cit., p. 5.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ *Ibidem*.

¹² P. Bertinetti, «Nota Introduttiva», in S. Beckett, *Finale di partita*, cit., p. VII.

¹³ Cfr. T.W. Adorno, «Tentativo di capire 'Finale di partita'» (1961), in P. Bertinetti, C. Fruttero (a cura di), *Samuel Beckett, Teatro completo: drammi, sceneggiature, radiogrammi, pièces televisive*, Einaudi, Torino 1994, pp. 658-694.

¹⁴ S. Beckett, *Finale di partita*, cit., p. 7. «HAMM: Hai guardato? CLOV: Sì. HAMM: E allora? CLOV: Zero».

¹⁵ *Ivi*, p. 21. «HAMM: E il sole? CLOV: (guardando) Nulla».

¹⁶ *Ibidem*. «CLOV: È grigio. (Abbassando il cannocchiale e voltandosi verso Hamm, più forte) Grigio! (Pausa. Ancora più forte) Grigio! (Scende dalla scaletta, si avvicina a Hamm da tergo e gli parla all'orecchio). HAMM: (sussultando) Grigio! Hai detto grigio? CLOV: Nero chiaro. In tutto l'universo».

¹⁷ T.W. Adorno, «Tentativo di capire 'Finale di partita'», cit., p. 661.

coraggio agli uomini»¹⁸, lo stesso Adorno così si esprime in una delle sue ultime lezioni tenute all'università di Francoforte nell'estate del 1965: «È possibile che se Beckett fosse stato in un *Lager* non avrebbe scritto *L'Innominabile* e il *Finale di partita*; ma non ritengo possibile che, per questo motivo, sarebbe diventato migliore e più vero»¹⁹.

La particolarità della scena pensata da Beckett per il suo *Finale di partita* consiste pertanto nel fatto che, in aggiunta all'austero rifugio in cui i personaggi del dramma agiscono, vale a dire al mondo chiuso dominato da Hamm, esiste un "oltre", uno spazio per così dire al di là della recitazione, invisibile al pubblico, ma verso cui tutti i personaggi si riferiscono, sembrano tendere come per inerzia. Ciò che lega questi due spazi, l'interno e l'esterno, questi due differenti «luoghi dell'essere»²⁰, come li definisce Alain Badiou, sono proprio le due finestre poste in fondo alla parete del rifugio, le due finestre che soltanto Clov può raggiungere. L'interno è uno spazio denso, totalizzante, accettato *naturalmente* dai singoli personaggi:

La topologia delle *pièces* beckettiane del suo periodo in qualche modo classico, da *Aspettando Godot*, 1953, a *Finale di partita*, 1957, da *Giorni felici*, 1961, agli *Atti senza parole*, 1957 e 1960, è molto precisa e assai poco flessibile. È sostanzialmente uno spazio in cui non si entra e da cui non si esce, il cui tratto più pertinente è quello che istituisce la frontiera, la linea di demarcazione tra dentro e fuori. All'interno, poi, questo spazio non sopporta frammentazioni, non ammette discontinuità che non siano quelle meramente funzionali: è uno spazio denso, compatto, totalizzante, che tende a proporsi come universo assoluto, in cui non ci sono zone d'ombra, nascondigli o anfratti, in cui tutto è in luce, sia nell'accezione tecnica che metaforica dell'espressione. Basti pensare alla topologia di *Finale di partita*, con quel rifugio senza uscite che rimanda ad una situazione di sopravvivenza *alla fine di* (guerra nucleare, catastrofe, distruzione del mondo), che ha tuttavia due finestre ai lati della scena.²¹

¹⁸ T.W. Adorno, *Metafisica. Concetto e problemi* (1998), tr. it. di L. Garzone, Einaudi, Torino 2006, p. 150.

¹⁹ Ivi, p. 151.

²⁰ A. Badiou, *Beckett. L'incroyable désir* (1995), Fayard/Pluriel, Paris 2011, p. 28. Badiou sostiene che «il y a deux lieux de l'être dans les premières fictions de Beckett, selon une opposition qu'on peut dire bergsonienne, car il y a le clos et l'ouvert» / «Ci sono due luoghi dell'essere nelle prime opere di Beckett, secondo un'opposizione che si potrebbe definire bergsoniana, poiché c'è il chiuso e l'aperto» (tr. it. mia).

²¹ L. Allegri, *La drammaturgia da Diderot a Beckett*, Laterza, Roma-Bari 2012, pp. 168-169.

L'angoscia di Hamm è infatti quella di poter non «essere al centro»²², cioè di poter non “coincidere” con la propria posizione originaria, abituale; la preoccupazione di Clov, invece, essendo quest'ultimo l'unico personaggio in grado di dare concretezza alle volontà del padrone, è tesa esclusivamente al prolungamento della cosiddetta routine, al mantenimento dell'ordine all'interno del rifugio:

HAMM: Vammi a prendere il rampino.

CLOV: (*si avvia alla porta, si ferma*) Fa' questo, fa' quello, e io lo faccio. Non mi rifiuto mai. Perché?

HAMM: Non puoi.

CLOV: Tra poco non lo farò più.

HAMM: Non potrai più. (*Clov esce*). Ah, la gente, la gente, bisogna sempre spiegargli tutto.

CLOV: (*entra con il rampino in mano*) Ecco qui il tuo rampino. Trangugialo.

Dà il rampino ad Hamm, che facendovi leva a destra, a sinistra, di fronte, tenta di spostare la poltrona.

HAMM: Mi muovo?

CLOV: No.

HAMM: (*getta via il rampino*) Va' a prendere l'oliatore.

CLOV: Per fare?

HAMM: Per oliare le rotelle.

CLOV: Le ho oliate ieri.

HAMM: Ieri! Cosa vuol dire. Ieri!

CLOV: (*con violenza*) Vuol dire già mille disgrazie fa. Adopero le parole che m'hai insegnato tu. Se non voglio dir niente, insegnamene delle altre. O lascia che me ne stia zitto. (*Pausa*).²³

Questo rifugio, «preciso e suscettibile di verifica, soggetto ad ogni rigore, persino al realismo»²⁴, come provocatoriamente sostiene Jan Kott, è allora «un universo sufficientemente finito perché vi sia bloccata la fuga dell'essere quando la prosa vuole coglierlo»²⁵. In tal senso, *Finale di partita* è il dramma di un linguaggio che nega l'azione invece di proporla, che

²² S. Beckett, *Finale di partita*, cit., p. 18. «HAMM: Sicuro che sono al centro? CLOV: Adesso misuro. HAMM: Press'a poco! Press'a poco! CLOV: Ecco. HAMM: Sono press'a poco al centro? CLOV: Mi sembra. HAMM: Ti sembra! Mettimi bene in centro!».

²³ Ivi, pp. 26-27.

²⁴ J. Kott, “Appunti sul realismo di Beckett” (1966), in P. Bertinetti, C. Fruttero (a cura di), *Samuel Beckett, Teatro completo*, cit., p. 696.

²⁵ A. Badiou, *Beckett. L'incroyable désir*, cit., p. 29. «Dans tous ces cas, le dispositif de la fiction établit un strict contrôle du lieu, construit un univers suffisamment fini pour qu'y soit un temps bloquée la dérobade de l'être quand la prose veut le saisir» / «In tutti questi casi, il dispositivo della finzione stabilisce un severo controllo del luogo, costruisce un universo sufficientemente finito perché vi sia bloccata la fuga dell'essere quando la prosa vuole coglierlo» (tr. it. mia).

addirittura riduce quest'ultimo a puro «ciarpame culturale»²⁶. L'inconsistenza delle parole di Hamm e di Clov e l'immobilità della trama, oltremisura accentuata dalla lentezza fisica dei personaggi, di conseguenza, non fanno altro che esibire un linguaggio «spogliato dall'apparenza della coerenza razionale»²⁷, rassegnato, passivo dinanzi all'assoluto vuoto morale della nuova condizione contemporanea. Diversamente da Jean-Paul Sarte, scrive Luigi Allegri, Beckett testimonia infatti «la perdita di senso dell'universo contemporaneo proprio non occultandola con una positività volontaristica che alla fine rischierebbe di sovrapporre il senso ricercato a quello non trovato»²⁸. Sotto questo profilo, la scena del cannocchiale è emblematica, giacché, oltre ad evidenziare l'assurdo interesse da parte di Hamm e di Clov nel preservare il «corso delle cose»²⁹, dal momento che il cannocchiale servirebbe a confermare loro che là fuori, oltre il rifugio, tutto è morto, essa palesa altresì l'estremo disinteresse con cui i personaggi, a priori, si relazionano con l'*altro*:

HAMM: Che tempo fa?
CLOV: Lo stesso di sempre.
HAMM: Guarda la terra.
CLOV: L'ho guardata.
HAMM: Col cannocchiale?
CLOV: Non c'è bisogno di cannocchiale.
HAMM: Guardala col cannocchiale.
CLOV: Vado a prendere il cannocchiale. (*Esce*).
HAMM: Non c'è bisogno di cannocchiale.³⁰

Se ciò, da un lato, sviluppa quindi un tipo di comunicazione che non giunge mai ad una reale conclusione, visto che la superficialità delle domande e la conseguente ovvietà delle risposte non permettono ad alcun argomento in particolare di poter essere infine oggettivato – la velocità con cui Beckett, al fine di lasciare in sospeso i dialoghi dei suoi personaggi, cambia le varie situazioni drammatiche è vertiginosa: in meno di due pagine del testo, infatti, Nagg reclama un confetto, Clov vede un topo, Hamm inizia a

²⁶ P. Bertinetti, *Invito alla lettura di Beckett*, Mursia, Milano 1984, p. 85.

²⁷ T.W. Adorno, "Tentativo di capire 'Finale di partita'", cit., p. 682.

²⁸ L. Allegri, *La drammaturgia da Diderot a Beckett*, cit., p. 172.

²⁹ S. Beckett, *Finale di partita*, cit., p. 12. Clov, in più punti del dramma, ripete che è come se le cose stessero seguendo il loro corso. «HAMM: (*con angoscia*) Ma che cosa succede, che cosa succede? CLOV: Qualcosa sta seguendo il suo corso. (*Pausa*)».

³⁰ Ivi, p. 19.

pregare, Nagg reclama nuovamente un confetto, Hamm litiga con il padre, Nagg rientra nel bidone, Hamm comincia a domandare a Clov del suo cane – , dall'altro, pertanto, sembra dar vita ad una parola in un certo senso «sprovvist[a] di sensorialità e di affettività»³¹, una parola che non addiziona ma sottrae, che indirettamente rivela quanto sia in realtà estremo e manifesto lo scarto che persiste tra i personaggi della pièce, ossia i presunti soggetti parlanti, e le loro rispettive enunciazioni. Quando Hamm, ad esempio, chiede a Clov di raccontare «qualcosa...che venga dal [suo] cuore»³², il servo, alla stregua di una marionetta, ripetendo le formule «M'hanno detto» e «Mi dico», inizia di fatto ad elencare una serie di cose sconnesse le une dalle altre, non articolate:

CLOV: (*sguardo fisso, voce bianca*) M'hanno detto: Ma è questo l'amore, ma sì, ma sì, devi credermi, vedi bene che...

HAMM: Articola!

CLOV: (*come sopra*) ...che è facile. M'hanno detto: Ma questa è l'amicizia, ma sì, ma sì, te l'assicuro, che vai ancora cercando. M'hanno detto: Ecco, fermati, alza la testa e guarda questo splendore. Quest'ordine! M'hanno detto: Andiamo, non sei mica una bestia, pensa a queste cose e vedrai come tutto diventa chiaro. È semplice! M'hanno detto: Tutti quei feriti a morte, con quanta scienza li curano.

HAMM: Basta!

CLOV: (*come sopra*) Io mi dico...qualche volta, Clov, bisogna che tu riesca a soffrire meglio di così, se vuoi che si stanchino di punirti...un giorno. Mi dico...qualche volta, Clov, bisogna che tu sia presente meglio di così, se vuoi che ti lascino partire...un giorno. Ma mi sento troppo vecchio, e troppo lontano, per poter formare nuove abitudini. Bene, e allora non finirà proprio mai, non partirò proprio mai. (*Pausa*). Poi, un giorno, all'improvviso, ecco che finisce, che cambia, io non capisco, ecco che muore, o forse sono io, non capisco neanche questo. Io lo domando alle parole che restano...sonno, risveglio, sera, mattina. Ma loro non sanno dirmi niente. (*Pausa*). Apro la porta del capannone e me ne vado. Sono talmente curvo che vedo solo i miei piedi, se paro gli occhi, e tra le gambe un po' di polvere nerastra. Mi dico che la terra si è spenta, benché io non l'abbia mai vista accesa. (*Pausa*). Viene benissimo. (*Pausa*). Quando cadrò, piangerò di gioia.³³

Clov parla essenzialmente per sentito dire: qualcuno gli ha detto che cos'è l'amore e l'amicizia, lo splendore e la chiarezza. Persino quando il servo sostituisce il costrutto «M'hanno detto» con un più individuale «Io dico», è

³¹ F.-B. Michel, *Proust et Beckett. Deux corps éloquents*, Actes Sud, Paris 2011, p. 13. «Mais ce corps beckettien, dépourvu de sensorialité et d'affectivité, est aux antipodes du corps proustien» / «Ma questo corpo beckettiano, sprovvisto di sensorialità e di affettività, è agli antipodi rispetto a quello proustiano» (tr. it. mia).

³² S. Beckett, *Finale di partita*, cit., p. 46.

³³ Ivi, pp. 46-47.

chiaro come il suo discorso ancora poggi su fatti del resto mai realmente esperiti: se è vero che «la terra si è spenta», infatti, è altrettanto vero che Clov non l'ha tuttavia «mai vista accesa».

Se chi parla, in *Finale di partita*, o comunica esperienze non vissute direttamente, come nel caso appena citato di Clov, o rievoca drammatici ricordi che, presentati invece in maniera confusa, spesso banalizzati, non fanno altro che ribadire la sua distanza nei loro confronti – NAGG: Ti ricordi... NELL: No. NAGG: L'incidente di tandem in cui abbiamo perso le gambe. (Ridono) NELL: È stato nelle Ardenne. (Ridono meno forte)³⁴–, ciò significa che la sua parola è il risultato di un processo alienante, un processo in cui egli stesso, vale a dire il soggetto parlante, come precisa Badiou nell'estratto qui sotto riportato, è irrimediabilmente costretto a *se tordre* di continuo verso la sua propria enunciazione:

Beckett mostra che il soggetto non è doppio (il pensiero ed il pensiero del pensiero), bensì triplo, e che tentare di riportare all'unicità del silenzio questa triplicità è assolutamente impossibile. [...] Innanzitutto, c'è il soggetto che parla, soggetto del dire, supposto capace di chiedere «chi parla?» nel momento stesso in cui parla. Chiamiamolo il soggetto dell'enunciazione. C'è poi il soggetto passivo, il quale ascolta senza comprendere, il quale è «distante» perché è la materia oscura di colui che parla, il supporto, il corpo avulso da ogni soggettività pensante. Chiamiamolo il soggetto di passività. Infine, c'è il soggetto che si chiede cosa siano gli altri due, il soggetto che vuole identificare l'«Io» della parola, il soggetto che vuole sapere cosa ne sia dell'essere del soggetto, e che, per arrivarci, si sottomette alla tortura. Chiamiamolo il soggetto della domanda. [...] Ma cos'è l'essere di una parola, se non il soggetto parlante? Bisogna dunque, letteralmente, che il soggetto *se torde* verso la sua propria enunciazione. E questa volta, è l'espressione «se tordre de douleur» che bisogna interpretare letteralmente.³⁵

³⁴ Ivi, p. 13.

³⁵ A. Badiou, *Beckett. L'incroyable désir*, cit., p. 36. Così nel testo in lingua originale : «Beckett montre que le sujet n'est pas double (la pensée et la pensée de la pensée), mais triple, et que tenter de ramener à l'unicité du silence cette triplicité est absolument impossible. [...] Il y a d'abord le sujet qui parle, sujet du dire, supposé capable également de demander «qui parle?» dans le temps même où il parle. Appelons-le le sujet de l'énonciation. Il y a ensuite le sujet passif, qui entend sans comprendre, qui est «éloigné» parce qu'il est la matière obscure de celui qui parle, le support, le corps idiot de toute subjectivité pensante. Appelons-le le sujet de passivité. Il y enfin le sujet qui se demande ce que sont les deux autres, le sujet qui veut identifier le «moi» de la parole, le sujet qui veut savoir ce qu'il en est de l'être du sujet, et qui, pour y parvenir, se soumet à la torture. Appelons-le le sujet de la question. [...] Mais qu'est-ce que l'être d'une parole, sinon le sujet parlant? Il faut donc, littéralement, que le sujet *se torde* vers sa propre énonciation. Et cette fois, c'est l'expression «se tordre de douleur» qu'il faut interpréter littéralement».

Il linguaggio è sì la casa del soggetto, dell'uomo; tuttavia, già con *Finale di partita*, esso dà l'impressione di essere piuttosto una casa delle torture, una sorta di prigione. Quando Nagg, ancora verso l'inizio della pièce, prova per l'appunto a raccontare a Nell la storiella del sarto, egli stesso, benché il testo di Beckett lasci chiaramente intendere che proprio tale storiella sia stata ripetuta già molte altre volte, si rende conto di non trovare le parole adeguate, di non riuscire a comunicare come vorrebbe. Per concludere il suo intervento, Nagg ricorre allora a comiche alterazioni del tono di voce, a varie espressioni facciali, a qualche gesto:

NAGG: Sentila ancora. (*Voce di narratore*) Un inglese... (*fa una faccia da inglese, riprende la propria espressione*)...avendo bisogno d'urgenza d'un paio di pantaloni a righe per le feste dell'anno nuovo, va dal suo sarto che gli prende le misure. (*Voce del sarto*) «Ecco fatto, ritorni tra quattro giorni, saranno pronti». Bene. Quattro giorni dopo. (*Voce del sarto*) «Sorry, torni tra otto giorni, ho sbagliato il fondo». Bene, d'accordo, il fondo non è una cosa semplice. Otto giorni dopo. (*Voce del sarto*) «Desolato, ritorni tra dieci giorni, ho sballato il cavallo». Bene d'accordo, il cavallo è una cosa delicata. Dieci giorni dopo. (*Voce del sarto*) «Spiacente, torni tra quindici giorni, la bottoniera è venuta male». Bene, effettivamente la bella bottoniera ha la sua importanza. (*Pausa. Voce normale*) La racconto male. (*Pausa. Avvilto*). Racconto questa storiella sempre peggio. (*Pausa. Voce di narratore*) Insomma, per farla breve, un giorno dopo l'altro, arriva la Santa Pasqua e sbaglia le asole. (*Faccia, poi voce del cliente*) «Goddam, sir, ma dove andiamo a finire, è una cosa indecente, alla fin fine! In sei giorni, ha capito, in sei giorni Dio ha fatto il mondo. Proprio così caro signore, il mondo! E lei non è stato capace di fare un paio di pantaloncini in tre mesi» (*Voce del sarto, scandalizzato*) «Ma Milord! Ma Milord! Guardi... (*gesto di disprezzo, con disgusto*) ... il mondo... (*pausa*) ... e guardi... (*gesto amorevole, con orgoglio*) ... i miei pantaloni!».³⁶

In dubbio non è più quindi la presunta oggettivazione argomentativa dei singoli personaggi di *Finale di partita*, esigenza già di per sé impossibile dal momento che «gli uomini, nel parlarsi, in parte sono guidati dalla loro psicologia (l'inconscio prelogico), in parte mirano a scopi che, in quanto intesi alla pura e semplice autoconservazione, si allontanano dall'oggettività che la forma logica fa balenare»³⁷, bensì la loro stessa identità,

³⁶ S. Beckett, *Finale di partita*, cit., pp. 15-16.

³⁷ T.W. Adorno, "Tentativo di capire 'Finale di partita'", cit., p. 682. Sostiene per l'appunto Adorno: «L'assurdità di ogni tentativo di parlare non è direttamente rivolta contro il realismo, ma si sviluppa da questo: infatti il linguaggio comunicativo postula, già solo con la sua forma sintattica, con la logicità, con le sue deduzioni e i concetti ben saldi, la tesi della ragione sufficiente. Ma questa esigenza praticamente non viene più soddisfatta: gli uomini, nel parlarsi, in parte sono guidati dalla loro psicologia (l'inconscio prelogico), in parte mirano a scopi che, in quanto intesi alla pura e semplice autoconservazione, si allontanano

continuamente in dubbio, messa appunto a repentaglio da un linguaggio che essi faticano a riconoscere come proprio. Tale scarto tra linguaggio e soggetto diviene di fatto ancor più palese quando i personaggi provano a condividere i loro ricordi, i quali sono il più delle volte sconnessi, così vuoti ed inutili rispetto all'eterno presente del rifugio da sembrare null'altro che allucinazioni. Prima che la storia modificasse il proprio «corso delle cose»³⁸, prima della catastrofe, è lecito infatti pensare che al di là delle finestre, oltre l'opprimente rifugio, qualche movimento debba pur esserci stato: Hamm, in un'occasione, si risveglia dicendo di aver sognato delle foreste³⁹; gli altri personaggi, in più punti del dramma, parlano del mare, dei gabbiani, delle vele⁴⁰; Nell, addirittura, ricorda di essere andata in barca, «un giorno d'aprile»⁴¹, sul lago di Como. Dal momento che questi ricordi non vengono mai approfonditi, però, essi sembrano fare riferimento ad un passato assolutamente distante, talmente lontano dalla vita reale dei personaggi e talmente diverso rispetto al deserto che circonda il rifugio da essere paradossalmente assurdo. Continua Allegri:

I personaggi di Beckett, già da questa prima opera [*Aspettando Godot*], son inchiodati al tempo e allo spazio della rappresentazione, non possiedono altra realtà che quella e dunque, pur mantenendo uno spessore psicologico che serve a definirli come individualità, costituiscono uno scarto notevole dalla tipologia del personaggio del dramma borghese. In realtà, di Estragone e Vladimiro non sappiamo nulla: da dove vengono, chi sono, quanti anni hanno, in che paese e in che contesto sociale si trovano, in che epoca, qual è il loro passato, quale è la loro storia psicologica, quali i rapporti che li legano, quale presumibilmente sarà il loro futuro. In questo senso, non sono personaggi classici, cioè non sono di quel genere che tenta di somigliare alle persone, ma delle entità astratte deputate all'azione sulla scena, degli *attanti* nel meccanismo drammaturgico e nulla fuori di esso.⁴²

dall'oggettività che la forma logica fa loro balenare. Il che oggi è comunque possibile dimostrare loro facendogli ascoltare i nastri coi i loro discorsi».

³⁸ Si rimanda alla nota n. 29.

³⁹ S. Beckett, *Finale di partita*, cit., p. 7. «HAMM: [...] Che sogni! Quelle foreste! (*Pausa*)».

⁴⁰ Ivi, p. 20. «HAMM: (*inquieto*) Che cosa? Una vela? Una pinna? Un filo di fumo? [...] Niente gabbiani? CLOV: (*guardando*) Gabbiani! HAMM: E l'orizzonte? Niente all'orizzonte? [...] Le onde, come sono le onde?»

⁴¹ Ivi, p. 15. «NELL: Era sul lago di Como. (*Pausa*). Un pomeriggio d'aprile. (*Pausa*). Riesci a crederci? NAGG: A che cosa? NELL: Che siamo andati in barca sul lago di Como. (*Pausa*). Un pomeriggio d'aprile».

⁴² L. Allegri, *La drammaturgia da Diderot a Beckett*, cit., p. 174.

Il fatto che *Finale di partita*, così come il precedente *Aspettando Godot*, sia un dramma in cui «vi si esprime la negatività di un'esistenza in attesa, che ha bisogno della trascendenza ma non ne è capace»⁴³, porta di conseguenza i suoi personaggi, le cui sole volontà sono quelle di ingannare un'estenuante attesa, ad esprimere sempre le stesse preoccupazioni, a formulare ripetutamente le stesse domande, a riproporre di volta in volta la stessa giornata. Non a caso, la pièce comincia con Clov che, in tre situazioni differenti, ripete tre volte il termine «stesso»: lo usa per parlare dell'orario: «HAMM: Che ora è? CLOV: La stessa di sempre»⁴⁴; per lamentarsi delle domande di Hamm: «HAMM: (*avvilito*): Allora non c'è bisogno che le cose cambino. CLOV: Possono finire. (*Pausa*). Tutta la vita le stesse domande, le stesse risposte»⁴⁵; infine, per parlare del tempo: «HAMM: Che tempo fa? CLOV: Lo stesso di sempre»⁴⁶. Lo stesso Hamm, in un passaggio di poco successivo, realizza drammaticamente che la sua giornata – il suo “oggi” – non è del resto diversa da tutte le altre: «HAMM: [...] Ma è sempre così, alla fine della giornata, vero Clov? CLOV: Sempre. HAMM: È una fine di giornata come tutte le altre, non è vero Clov? CLOV: Così pare»⁴⁷.

Questa serie di ripetizioni, abilmente sfruttate da Beckett per far comprendere fin da subito allo spettatore il clima di mortale monotonia dell'universo in cui vegetano i suoi personaggi, ha tuttavia la peculiarità di presentarsi a quest'ultimo più come un fattore di novità che di effettiva reiterazione. Se in un dramma come *Il lungo pranzo di Natale* (1931), pertanto, la rappresentazione dialogico-scenica del tempo si manifesta attraverso il riproporsi di volta in volta leggermente differente dell'evento iniziale, l'evento con cui si apre la vicenda – un pranzo di Natale per l'appunto –, con *Finale di partita* non si fa altro che ripetere uno “ieri” di cui lo spettatore ignora paradossalmente il contenuto. A tal proposito, non si sa perché i personaggi del dramma beckettiano siano divenuti ciò che sono, né cosa essi stiano in effetti ripetendo; non è chiaro il motivo per cui i genitori

⁴³ P. Szondi, *Teoria del dramma moderno*, cit., p. 74.

⁴⁴ S. Beckett, *Finale di partita*, cit., p. 7.

⁴⁵ *Ibidem*.

⁴⁶ *Ivi*, p. 19.

⁴⁷ *Ivi*, p. 11.

di Hamm vivano in due bidoni della spazzatura, né per cui il bambino visto infine da Clov debba essere lasciato là fuori, a morire. Laddove Wilder, servendosi cionondimeno di alcuni escamotages drammaturgici⁴⁸, «ci fa assistere a novant'anni di storia di una tipica famiglia della media borghesia di provincia americana»⁴⁹, la scena di *Finale di partita*, lungi dall'essere il luogo della *praxis*, del cambiamento, esprime semmai un eterno presente che si perpetua senza senso. Rimosso il passato traumatico, giacché lo stesso Hamm rivela di non ricordare ciò che è successo 'prima': «HAMM: Assente, sempre. Tutto è successo senza di me. Non so cosa sia successo. (*Pausa*) Tu sai cos'è successo, tu? (*Pausa*). Clov?!»⁵⁰, persa ogni speranza nei confronti dell'avvenire, giacché in *Finale di partita*, diversamente da quanto accade in *Aspettando Godot*, i personaggi sono immediatamente consci del fatto di essere abbandonati a loro stessi, l'unica forza in grado di regolare la loro mera esistenza è allora l'abitudine, la vuota routine. «Non c'è niente di più comico dell'infelicità»⁵¹, dice Nell a Nagg; tuttavia, in attesa della morte, del finale di partita, questa tragicommedia – la vita – va portata avanti fino alla fine: «HAMM: [...] E tuttavia esito, esito...a farla finita. Sì, è proprio così, è ora di farla finita e tuttavia io esito ancora a... (*sbadigli*)... a farla finita»⁵².

⁴⁸ Già dalle prime indicazioni di regia, Wilder dichiara la volontà di far gradualmente invecchiare i suoi personaggi durante il corso della pièce: «Novanta anni si succedono durante questo atto che rappresenta, in tempo abbreviato, la storia di novanta pranzi di Natale nella casa dei Bayard [...] A sinistra, v'è una porta adorna con ghirlande di frutti e di fiori. Di fronte a questa, un'altra porta, drappeggiata di velluto nero. Le due porte simboleggiano la nascita e la morte» (T. Wilder, *Il lungo pranzo di Natale* (1931), tr. it. di G. Davico Bonino, Il Melangolo, Genova 1993, p. 25).

⁴⁹ Ivi, p. 17. L'«Introduzione» all'opera *Il lungo pranzo di Natale* è di Guido Davico Bonino.

⁵⁰ S. Beckett, *Finale di partita*, cit., p. 42.

⁵¹ Ivi, p. 14.

⁵² Ivi, p. 7.