

GIOCHI DI PAROLE, CITAZIONI FIGURATIVE E SIMBOLOGIE NUMERICHE IN “FINALE DI PARTITA”

di Giulia Marini
giulykitty@alice.it

Giulia Marini è nata a Cagliari-Monserrato nel 1978. Collabora con alcune testate locali (“Unione Sarda”, “Monserrato News”) e in passato ha pubblicato alcune raccolte di poesia (tra cui “Velvet Spleen”, Cocco Edizioni 2000) e ha collaborato con Rino Sudano, pioniere dell'avanguardia teatrale romana e interprete beckettiano. Nel 2004 si è laureata in Lettere Moderne presso l'Università degli Studi di Cagliari con una tesi intitolata “Fin de partie di Samuel Beckett”. Ne pubblichiamo un estratto.

Giochi di parole nei nomi dei personaggi di «Fin de partie»

In seguito all'analisi di *Fin de partie*, a nostro avviso è interessante evidenziare ciò che la critica ha individuato in merito a possibili valenze simboliche nascoste nei nomi dei personaggi e nella scenografia, che propongono un' insolita chiave di lettura della pièce. Sin dalla prima messa in scena di *En attendant Godot* nel 1953, i critici hanno discusso a lungo sulla valenza simbolica dei nomi dei personaggi soffermandosi sull' interpretazione del nome Godot¹: la stessa curiosità ha portato la critica a porsi le medesime domande anche per *Fin de partie* perché probabilmente persuasa che Beckett abbia voluto nascondere dietro un nome il senso di tutta la rappresentazione.

In un articolo pubblicato nel 1974 nella rivista «Comparative Drama» intitolato *Noah. Not I and Beckett's «Incomprehensible Sublime»*, Enoch Brater² sottolinea anche i rapporti tra *Fin de partie* e

¹ Il nome Godot è formato dalla parola inglese *God* “Dio” e dal suffisso diminutivo francese *-ot* che ritroviamo in nomi come *Pierrot* e *Charlot*, e che conferisce una valenza ironica: Godot non sarebbe altro che il nostro Dio personale, la rappresentazione umana dell' Onnipotente

² Cfr. GIUSEPPINA RESTIVO, *Le soglie del postmoderno: “finale di partita”*, cit., p. 167

la Bibbia, riconducendo il nome di Hamm a Ham, uno dei tre figli di Noè e padre di Canaan. Avendo sorpreso il padre nudo e ubriaco, Ham lo spia e lo deride, e Noè lo maledice con tutta la sua stirpe: la mancanza di rispetto di Hamm per il padre Nagg ripeterebbe quella di Ham nella Bibbia, e la maledizione con cui Nagg ricambia il figlio ricorderebbe quella di Noè. Ma anche il nome di Clov, conclude Brater, ha un'origine ebraica: le consonanti del nome formerebbero la parola ebraica *kelev* che significa *cane*.

Theodor W. Adorno, nel suo Tentativo di capire «Finale di partita», nota che i nomi dei quattro personaggi sono tutti «monosillabici come le parole oscene» e individua nel nome di Hamm non solo un'allusione– in forma tronca– a quello di Hamlet, ma anche un riferimento a *ham actor* o *guitto*³. Per Clov, antagonista di Hamm, egli pensa che sia perfino nel nome un clown ulteriormente leso con la recisione della lettera finale, la "n". Simile al nome Clov è una antica espressione inglese *-klaue-* che indica il piede di cavallo del diavolo, e ancora la parola *glove* che indica il guanto. Per Adorno Clov è il diavolo del suo maestro a cui rivolge la minaccia peggiore, e cioè di abbandonarlo; ed è insieme il "guanto" che serve a Hamm per toccare il mondo delle cose, dato che egli con la sua cecità non può arrivarci direttamente⁴. Del tutto differente l'opinione di Ernst Schröder⁵, attore che ha impersonato Hamm nella regia berlinese di Beckett, secondo il quale i nomi dei tre personaggi Nell, Nagg e Clov deriverebbero rispettivamente dall'inglese *nail* dal tedesco *nagel* e dal francese *clou*, tutti termini che significano "chiodo", mentre Hamm sarebbe una forma tronca del termine inglese *hammer* "martello". Secondo l'attore anche il nome di Pegg può rinviare all'inglese *peg*, ancora "chiodo" e anche il nome Hamm potrebbe rinviare a "chiodo ricurvo" attraverso il latino *hamus* (gancio)⁶. Se il nome Clov può anche rimandare, come abbiamo già accennato, alla parola ebraica *kelev* (cane), esso può anche implicare il participio passato inglese *cloven*, "spaccato", che nell'*Ulisse* di Joyce, Bloom riferisce al sesso femminile, *the cloven sex*⁷. Infatti, nelle due versioni in due atti del dramma, Clov assume anche un ruolo femminile di moglie, chiamato da Hamm anche con i nomi di Sophie o Mélanie, e nella versione finale del testo, pur non recitando come moglie, mantiene funzioni che sono tipicamente femminili: è addetto alla cucina, alla nutrizione, alla dispensa, e fa anche da infermiera custodendo le medicine.

La consuetudine di giochi di parole nei nomi beckettiani, è richiamata alla nostra attenzione da Ruby Cohn⁸ che in *Fin de partie* evidenzia una grande maestria nella tecnica di unire elementi differenti fra loro. Come esempio delle procedure di Beckett, Cohn analizza un breve acrostico del '32 scritto per il cinquantesimo compleanno di Joyce e pubblicato nel '34 sulla rivista americana «Contempo», i cui riflessi arrivano fino a *Fin de partie* e possono spiegare alcune caratteristiche

³ THEODOR W. ADORNO, *Tentativo di capire „Finale di partita“*, in SAMUEL BECKETT, *Teatro completo*, cit., p. 686.

⁴ *Ibidem*, p. 687.

⁵ GIUSEPPINA RESTIVO, op. cit., p. 248.

⁶ *Ibidem*, p. 273, nota 23.

⁷ *Ibidem*, p. 249.

del rapporto Hamm/Clov. Il titolo dell'acrostico *Home Olga* ("A casa, Olga") letteralmente riprende il monito con cui un irlandese, lasciando i suoi amici in un locale pubblico, si riferiva alla moglie, ma in realtà per Cohn si tratta di un gioco di parole che sta per Homo-Logos, Uomo-Parola o Uomo-Verbo, dove il Verbo e l'Uomo-Cristo coincidono ironicamente con James Joyce, a cui è dedicato l'acrostico. Sull'allusione Olga/Logos Beckett ritorna in *Eleuthéria*, in cui il protagonista Victor si nega alla fidanzata Olga Skunk il cui nome equivale a Logos, nonché all'ordine normale della famiglia. Ma sull'accostamento Joyce-Logos compaiono segni anche in *Fin de partie*, mediati dal vangelo di Giovanni che è fonte di continui riferimenti: infatti, nel capitolo iniziale del Vangelo di San Giovanni è scritto «il Verbo si fece carne» e la carne più grassa è la coscia dei mammiferi, in inglese *ham*. Da ciò derivano giochi di parole su Verbo o Logos anche in *Fin de partie*: Hamm è la parola fatta carne mentre ancora mantiene il suo controllo sulla parola e come Cristo e Joyce, rappresenta l'uomo-parola. Hamm può quindi equivalere a Joyce, ma Joyce nell'acrostico di Beckett è un Cristo artefice del Logos, che in *Fin de partie* è anche, secondo Ruby Cohn, Parola-Carne-Prosciutto. A giocare la partita con lui, gli sta di fronte il "cane Clov". Ma al di là di questa ironia le implicazioni si rivelano più ampie e complesse. Infatti anche Lucky di *En attendant Godot*, sempre in piedi, è tenuto al guinzaglio da Pozzo: una fune legata al collo lo vincola a un padrone che anticipa la figura di Hamm anche nella sua cecità. Ma se "il cane Clov" può richiamare a Lucky e Hamm sia il Joyce-Cristo-Logos di *Home Olga* e sia il personaggio di Pozzo in *Godot*, *Fin de partie* sembra inserire altre valenze simboliche. Infatti il riferimento al cane che Clov esprime nel suo nome, nel ruolo e nel giocattolo di pezza che in parte lo sostituisce nel rapporto con Hamm, rinvia ad un animale associato, in una lunga tradizione letteraria e figurativa, alla melanconia, perché soggetto, spiega Erwin Panofsky⁹, per la sua intelligenza, alla pazzia e alla desolazione. Una scelta enigmatica degli oggetti, che a una prima lettura può apparire casuale, colloca il significato del cane in uno scenario dominato dalla malinconia, citazione di una celebre figura che il quadro rivolto verso la parete sembra nascondere.

La scena: citazione figurativa di Melencolia I di Albrecht Dürer

Nella scena di *Fin de partie* risaltano una scala, su cui Clov sale per osservare con un cannocchiale la realtà desolata che li circonda, un quadro rivolto verso la parete, una sveglia, che viene appesa al muro, e un fischietto con cui Hamm chiama Clov quando si trova nella cucina descritta come una scatola cubica di 3 X 3 X 3 (FDP p. 16). Spicca notevolmente anche l'insistenza di Hamm che, seppur cieco e immobilizzato nella sua sedia a rotelle, pretende con maniacale precisione di mantenere il centro della sua stanza (FDP p. 41-43).

⁸ *Ibidem*, p. 168.

⁹ Cfr. GIUSEPPINA RESTIVO, op. cit., p. 169.



Christian Auger (Clouvier) e Alain Gandy (Hamm).

Tutt'altro che casuale, questo gioco figurativo degli oggetti sembra suggerire una logica nascosta, un rebus sapientemente nascosto nel quadro voltato contro la parete, che rinvia a un'immagine simbolica espressa nell'opera figurativa di Albrecht Dürer *Melencolia I* che, come scrive Panofsky¹⁰ nel suo saggio *The Life and the Art of Albrecht Dürer*, sembra rifletta il dolore dell'artista per la morte della madre avvenuta il 16 maggio 1514. Con quest'opera Dürer ci offre il ritratto dell'artista malinconico nato solitamente sotto l'influenza del pianeta Saturno, il cui temperamento determinato dalla bile nera (in greco *mélaina colé* da cui poi deriva il termine melancolia o malinconia), causa pazzia e un atteggiamento di cupa inerzia: atteggiamenti che sembrano trovare riferimento nella figura di Hamm.

Le caratteristiche dell'uomo saturnino sono state descritte anche da Paul Verlaine nella poesia *La fatalité du saturnien* in cui spiega che l'antica cultura popolare riteneva ciascun animo legato intimamente a un pianeta. Coloro che sono nati sotto il segno di Saturno, pianeta caro ai negromanti, racchiudono in sé l'infelicità e la collera: la loro immaginazione, inquieta e fragile, rende nullo lo sforzo della ragione esponendo la loro vita a terribili influssi maligni; è una vita dominata da una profonda sofferenza interiore¹¹. L'incisione di Dürer ha come elemento dominante una figura femminile alata dall'apparente sembianza angelica, seduta con il capo su una mano e un compasso nell'altra, col viso pensoso e lo sguardo assente. Un bambino con una tavoletta, un cane raggomitolato su se stesso e un pipistrello che reca il cartiglio con la scritta «Melencolia I», completano le presenze animate. Sul muro dietro la figura femminile sono appese una clessidra, una bilancia, una campanella e un quadrato magico con una meridiana, e vi è



Figura 8: Melencolia I di Albrecht Dürer

«Melencolia I», completano le presenze animate. Sul muro dietro la figura femminile sono appese una clessidra, una bilancia, una campanella e un quadrato magico con una meridiana, e vi è

¹⁰ *Ibidem*, p. 172

¹¹ PAUL VERLAINE, *Les bonnes chansons et autres poèmes*, Booking International, Paris 1993, p. 185.

appoggiata una scala. Lo spazio è completato in primo piano da arnesi per scrivere e da lavoro, tre solidi geometrici e una macina, mentre sullo sfondo si delineano un paesaggio terra-mare al crepuscolo e un cielo solcato da una meteora e un arcobaleno. Sul capo della donna una corona di foglie che potrebbero simboleggiare regalità e insieme un antidoto contro la malinconia. La presenza di elementi simili sembra avere una corrispondenza nella scena di *Fin de partie*. Infatti, secondo Giuseppina Restivo¹², alla donna pensosa e melanconica con un compasso in mano, corrispondono, la centralità della figura di Hamm, già signore in passato di un castello. Il bambino che compare alla fine della pièce davanti al rifugio, appoggiato alla «pierre levée» (FDP p. 104) ha, come il putto di Dürer, i piedi appoggiati su una pietra da macina e lo sguardo rivolto verso il basso: forse rivolto verso l'ombelico, come afferma Clov, e il foro centrale della macina può suggerire appunto un ombelico. Al cane di Dürer accovacciato con tre zampe in vista, corrisponde il cane di pezza di Clov che non sta in piedi perché ha solo tre zampe (FDP pp. 57-59); e Clov, il cui nome, come già rilevato, ricorda la parola ebraica *ke/ev* che significa "cane", ha pure le pulci (FDP p. 50). Alle chiavi e alla borsa raffigurate nella «Melencolia I» corrispondono le chiavi della dispensa e la condizione di padrone di Hamm, avaro come nella tradizione saturnina con l'unico bene rimasto, il cibo. Il pipistrello della stampa simboleggia oscurità e rovine, e il paesaggio di *Fin de partie* è caratterizzato da un uniforme crepuscolo grigio, in cui non mancano le rovine di un faro descritto da Clov (FDP p. 47). La clessidra sormontata dalla meridiana è sostituita dalla sveglia, e il campanello con il fischietto con cui Hamm chiama Clov; alla bilancia e alle figure geometriche che in Dürer suggeriscono la passione per la misura corrispondono le osservazioni con il cannocchiale di Clov, che rinviano all'astronomia, tipicamente connessa al carattere saturnino-melanconico. Se la scala appoggiata all'edificio rimanda alla scala usata da Clov, il compasso nella mano della donna alata può trovare una corrispondenza nell'ostinata ricerca del centro da parte di Hamm (FDP p. 41-43). Agli oggetti per scrivere presenti nell'incisione corrisponde la passione per la scrittura di Hamm. Agli arnesi da lavoro – sega, pinza, martello, chiodi – fanno eco le attività artigianali da carpentiere che Hamm richiede a Clov, sollecitandolo a costruire una zattera (FDP p. 52). Secondo Erwin Panofsky¹³ il quadrato magico che compare su un muro nella *Melencolia* di Dürer, riconducibile alla *mensula Jovis* che è un antidoto, con la protezione di Giove contro l'influsso negativo di Saturno, può anticipare con la sua forma la scacchiera di Beckett: esso è basato su 16 numeri e caselle, come i 16 quadrati bianchi e neri nel gioco degli scacchi. Ma esso potrebbe anche influenzare l'intera struttura di *Fin de partie* che Emmanuel Jacquart¹⁴ vede basata sulla quaternità e su un concentrato di pitagorismo e cabala.

¹² GIUSEPPINA RESTIVO, op. cit., p. 174

¹³ GIUSEPPINA RESTIVO, op. cit., p. 178.

¹⁴ *Ibidem*

Simbologie numeriche

Il quadrato magico che compare nella Melencolia I di Dürer, suddiviso in un numero di caselle 4 X 4, costituito con i numeri da 1 a 16, esprime una somma costante di 34 se letto in tutte le direzioni, dall'alto al basso, da destra a sinistra o in diagonale:

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

Nei quattro lati si oppongono, letti in diagonale, i numeri 13, 4, 16, 1. Questo quadrato non sembra avere attinenza nella scena di *Fin de partie*, se non per l'analogia con la scacchiera e le sue regole combinatorie; tuttavia, proprio in esso emergono delle coincidenze che avvicinano Beckett a Dürer: secondo Panofsky¹⁵ c'è un nesso tra l'incisione e la morte – il 16 maggio 1514 – della madre di Dürer: ai cui elementi numerici – 16, 5, 15, 14 – corrisponde il quadrato magico di 16 celle, con file di quattro numeri, che danno come somma 34 (5 + 15 + 14). Beckett sembra essersene ricordato con un doppio rovesciamento rispetto a Dürer: da una data di morte della madre di Dürer alla sua data di nascita di artista melanconico.

In riferimento alla sua data di nascita, Beckett ha sempre giocato con strane notizie, insistendo di esser nato il 13 aprile del 1906 contrariamente ai dati anagrafici ufficiali che indicano la sua nascita il 13 maggio dello stesso anno. Secondo la biografa Deirdre Bair¹⁶ lo spostamento di un mese sembra essere motivato da un'usanza irlandese del tempo, per cui la nascita di un bambino veniva registrata solo dopo la sopravvivenza di un mese: infatti anche la nascita di Beckett venne registrata il 14 giugno del 1906. Approfittando di questa consuetudine e insinuando un ritardo di due mesi anziché di uno, l'autore irlandese ha incrementato una leggenda sulla sua nascita che sembra si avvalga di un gioco matematico molto complesso, il quale forse riflette una passione per Marcel Duchamp, l'artista d'avanguardia legato al surrealismo. Inventore di una roulette che impediva di vincere come di perdere, Duchamp amava sperimentare le segrete leggi dei numeri applicate ai giochi. Il critico d'arte Maurizio Calvesi¹⁷, leggendo le date di Duchamp su Obbligazioni per la roulette di Montecarlo, ne chiarisce la legge della somma costante dei numeri

¹⁵ *Ibidem*, p. 181.

¹⁶ DEIRDRE BAIR, *Samuel Beckett, A Biography*, Jonathan Cape, London 1978, p. 3, cit. in GIUSEPPINA RESTIVO, op. cit., p. 182.

¹⁷ MAURIZIO CALVESI, *Duchamp invisibile*, Officina edizioni, Roma 1975, p. 277, cit. in GIUSEPPINA RESTIVO, op. cit., p. 182-183.

(qui 9), come legge cabalistica del tipo di quella riassunta nel quadrato magico di Dürer. Seguendo le medesime regole usate per Duchamp, la data spostata della nascita di Beckett, il 13-04-1906, sembra corrispondere ai numeri 13, 4, 16, 1, agli angoli del quadrato di Dürer. Al 13 e al 4 comuni si aggiunge infatti il 1906, che è $1 + 9 + 0 + 6 = 16$, mentre l'uno che compare in più, il simbolo dell'unità, può significare anche l'artista, nato nella data indicata. Quindi in questo "vezzo" di spostare la propria data di nascita Beckett potrebbe aver firmato il proprio riferimento alla Melencolia I di Dürer. La passione pitagorica di Beckett per i numeri emerge con chiarezza anche nei *Materialien zu Endspiel*¹⁸, appunti per la regia berlinese di *Fin de partie* in cui ogni elemento è sempre ricondotto ai numeri 13, 4, 16, 1. In occasione della prima berlinese Beckett chiarisce il gioco dei numeri: 4 sono le *dramatis personae*, i cui nomi sono di quattro lettere l'uno, e rappresentano una scena simultanea in 4 stadi e 16 fasi. Quattro sono anche le iterazioni della fine nella battuta di apertura («*Finis, c'est finis, ça va finir, ça va peut-être finir*» p. 15), e sul quattro si regola anche il numero di passi di Clov, variandoli da 4 a 8 o 2, o appunto $6 + 4$. Se il principio della ripetizione rinvia alla divisione del 2, e il 3 è il simbolo pitagorico della totalità, il 4 è la magica radice del mondo, il numero delle stagioni e degli elementi naturali, aria, acqua, terra, fuoco. La stasi del tempo è nel testo anche la simultaneità, ovvero l'uno. Le 16 fasi corrispondono poi alle 16 entrate e uscite di Clov segnate nel taccuino di regia di Beckett, dove si evidenziano i 26 spostamenti in scena di Clov, fermato da Hamm mentre cerca di andare in cucina. Come si è potuto osservare i numeri salienti di *Fin de partie* sono:

- 4 i personaggi
- 16 le fasi e le entrate o uscite di Clov
- 1 l'unità della simultaneità e anche del soggetto con l'oggetto che coincide con le proiezioni del soggetto stesso.
- 13 cui rinviano i 26 spostamenti in scena di Clov, 13×2 , come spiegato dallo stesso Beckett nel commentare la data del 26 settembre per la prima in tedesco.

Ma 13, 4, 16, 1, sono i numeri negli angoli del quadrato della Melencolia I che, come abbiamo visto, possono inscrivere non solo la data di nascita di Beckett, ma anche la numerologia scelta per *Fin de partie*. All'intuizione di una relazione tra *Fin de partie* e la tradizione del quadrato magico, pur senza risalire a Dürer, è pervenuto anche Emmanuel Jacquart¹⁹ in *Esthétique et métaphysique de l'écho dans «Fin de partie»*. Lo studioso francese, pur non facendo riferimento ai *Materialien zu Endspiel* né al *Notebook* per la regia berlinese, indovina e individua gli schemi di simmetria e quaternità presenti nel dramma, e riconduce la ricorrente presenza del numero 4 alla confluenza di diverse tradizione filosofiche e misteriche.

¹⁸ MICHAEL HAERDTER, *Materialien zu Endspiel*, cit. in GIUSEPPINA RESTIVO, op. cit., p. 183.

¹⁹ Sull'argomento cfr. GIUSEPPINA RESTIVO, op. cit., p. 185-190.

Questo sguardo sulle simbologie e i numeri di *Fin de partie* ci ha permesso di analizzare la nostra opera da un'altra prospettiva. Una prospettiva matematica in cui l'armonia pitagorica fatta di precisione, calcolo e ragionamento sembrerebbe non trovare accoglimento nel mondo descritto da Beckett, mondo ormai in sfacelo costituito da sole rovine e macerie, ma che è invece presente forse a testimoniare ironicamente che anche il caos e la distruzione seguono le leggi della matematica e della perfezione.