



## PURO OLHO. MENTE NÃO. O FILM DE SAMUEL BECKETT

Gabriela Borges

Faap / Mackenzie

### Considerações Iniciais

Samuel Beckett, apesar de ser mais conhecido por suas peças de teatro, teve uma extensa produção no campo audiovisual. Ele escreveu peças para a rádio inglesa BBC e a francesa ORTF, para a televisão pública inglesa BBC e a alemã SDR e roteirizou o filme cujo título é *Film*.

*Film* foi escrito em 1963 e produzido em 1964 nos Estados Unidos, com direção de Alan Schneider, diretor de teatro e amigo pessoal de Beckett. O filme é um curta-metragem em preto e branco baseado no princípio filosófico de Berkeley *Esse est percipi* (Ser é ser percebido) e foi encomendado por Barnett Rosset do *Evergreen Theatre* para ser exibido juntamente com outros dois curtas que seriam escritos por Harold Pinter e Eugène Ionesco.

Beckett foi o único a finalizar seu filme, que foi exibido tanto nos Estados Unidos quanto na Europa. *Film* não teve uma boa acolhida na estréia, pois foi considerado obscuro e sem propósito, mas acabou sendo reconhecido principalmente por artistas e intelectuais e ganhou vários prêmios, como o Prêmio da Crítica do Festival de Veneza de 1965, o Prêmio Especial do Júri do Festival Internacional de Curtas de Tours, na França (1966) e o Prêmio Especial do Festival de Oberhausen, na Alemanha (1966).

Alan Schneider define o filme da seguinte maneira: “É um filme sobre o olho que percebe, sobre o perseguidor e o perseguido – dois aspectos do mesmo homem. O perseguidor deseja loucamente perceber e o perseguido tenta desesperadamente se esconder. Até que, no fim, um deles ganha.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> “It’s a movie about the perceiving eye, about the perceived and the perceiver – two aspects of the same man. The perceiver desires like mad to perceive, and the perceived tries desperately to hide. Then, in the end, one wins.” (Knowlson, 1996, 521)

Este trabalho procura analisar *Film* a partir de seus elementos estéticos constituintes e levantar discussões em torno de sua autoria e do uso do tema da percepção, que é inerente ao cinema e ao olhar do espectador.

### **Elementos estéticos**

Beckett<sup>2</sup> nunca tinha escrito roteiros de cinema, assim como Alan Schneider nunca tinha dirigido um filme. Em *Film* a questão da autoria se coloca de uma forma diferente. Em geral, principalmente na produção comercial, o autor não interfere na produção, sendo que o diretor acaba recebendo mais importância nos créditos do filme. Porém, Beckett participou ativamente das filmagens e Schneider afirma que sua intenção era fazer com que a visão criativa e estética de Beckett fosse traduzida do papel para o meio audiovisual. Para Schneider, numa época em que a *Nouvelle Vague* estava começando a dar seus frutos, não foi com surpresa que o autor Samuel Beckett transformou-se no diretor real de *Film*.

Schneider (1994-5:33-5) conta que a escolha do ator protagonista e os primeiros dias de filmagem foram um pesadelo, pois eles não tinham nenhuma experiência e ainda decidiram começar a filmagem com as primeiras cenas, que eram externas e tinham vários figurantes. Os atores cotados para o papel principal eram Charles Chaplin, Zero Mostel e Jack McGowan, ator irlandês que já tinha atuado em várias peças de Beckett, porém, nenhum deles estava disponível nas datas da filmagem. Beckett então sugeriu o nome de Buster Keaton, pois o filme teria uma atmosfera cômica e irreal, que de uma certa forma remetia ao cinema mudo. Alan Schneider contactou Buster Keaton, que após ler o roteiro não via como ele poderia durar mais do que quatro minutos e até sugeriu algumas alterações para que ficasse mais cômico. Schneider explicou-lhe que Beckett não aceitava nenhuma mudança em seus roteiros e, como Buster Keaton precisava de dinheiro, ele acabou aceitando fazer o filme sem entender do que se tratava.

Conforme salienta Bignell (1999:39), a escolha de Keaton remete às comédias de *vaudeville* e *slapstick* do cinema mudo, porém, em termos de convenções cinematográficas

---

<sup>2</sup> Beckett escreveu uma carta para Eisenstein em 1936 pedindo para ser admitido na *Moscow State School of Cinematography* mas nunca recebeu resposta. Acredita-se que foi por causa da epidemia de varíola que assolou a Rússia naquele ano e também porque o regime comunista já estava se tornando mais fechado e questionando o próprio trabalho do diretor. (Knowlson, 1996:226)

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Comunicação Audiovisual**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

estas comédias usam muitos planos gerais e uma câmera fixa, diante da qual os atores fazem suas performances gestuais. A falta de planos gerais para indicar o espaço e o uso de uma câmera perseguidora como personagem, assim como a falta de música, intertítulos ou de uma performance gestual do ator fazem de *Film* uma obra que não se enquadra nestas convenções. Além disso, Buster Keaton era famoso por seu rosto, que só aparece no close-up final e por suas gags, que praticamente não acontecem, a não ser uma delas na terceira parte do filme.

A maioria dos roteiros das peças de teatro e televisão de Samuel Beckett é estruturada em partes que se interrelacionam, assim como *Film*, que é dividido em 3 partes: a rua (8 minutos), a escada (5 minutos) e o quarto (17 minutos). O filme não tem áudio, a não ser pelo som “sssh!” na primeira parte e o protagonista é dividido em dois, isto é, *O* e *E*. *O* é o objeto, caracterizado por Buster Keaton e *E* é o olho (eye), representado pela própria câmera. Inclusive, o primeiro nome do filme foi *The Eye* (O Olho).

No primeiro roteiro, Beckett (Gontarski,1985:191) queria que a primeira parte fosse dedicada ao ponto de vista do personagem *E*, a câmera, e tivesse 6 elementos que corresponderiam a outros 6 elementos da terceira parte, que seria dedicada ao ponto de vista do personagem *O*, o objeto – Buster Keaton. No entanto, devido à inexperiência do diretor, houve problemas com o dolly, que estava sendo usado numa superfície irregular e com os efeitos de luz na câmera, que deixaram a imagem tremida. Estas primeiras sequências serviriam para situar o filme no tempo e no espaço, mas elas não puderam nem mesmo ser assistidas, quanto menos ser usadas. Por isto, a primeira sequência da rua foi cortada e Beckett resolveu substituí-la pela imagem de um olho, que faz referência à sequência de abertura de *Um Cão Andaluz*, de Luís Buñuel e Salvador Dali e se relaciona com a imagem final do filme, que é um close-up de Buster Keaton. Aliás, esta não é a única referência aos diretores espanhóis, *Film* se passa em 1929, que é o ano em que *Um Cão Andaluz* foi realizado. Enoch Brater (*apud* Bignell,1999:40) afirma que o tempo de duração do filme e a justaposição de perspectivas inusitadas relembra os filmes dada-surrealista dos anos vinte.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Samuel Beckett traduziu para o inglês poemas de André Breton, Paul Eluard e René Crevel que foram publicados juntamente com o roteiro de *Un chien andalou* na revista *This Quarter* em 1932. (Brater, 1987:76)



## Parte 1 – A rua

Após a sequência de abertura do olho, aparece o personagem *O*, Buster Keaton, correndo ao longo de uma parede e dá a impressão de que está fugindo de alguém ou alguma coisa, que mais tarde descobre-se que é do olhar da câmera, a personagem *E*. Em toda a primeira parte do filme o ponto de vista é de *E*, a câmera, que persegue *O*. Sua posição é sempre atrás e bem próxima de *O*. Na fuga, *O* choca-se com um casal, que se assusta. O homem prepara-se para xingar, mas a mulher não deixa e diz apenas “sssh!”, que é o único som de todo o filme. Eles se recuperam da colisão e procuram *O*, que está encostado na parede um pouco mais adiante observando-os. Então a mulher percebe o olhar da câmera e mostra ao homem que eles estão sendo vistos/vigiados. Ambos olham para *E* e ficam horrorizados. Neste momento, tem-se o ponto de vista de *O* e percebe-se que *E* ultrapassou o ângulo de imunidade e provocou a agonia da percepção. Este ângulo de imunidade é um ângulo de 45° que deve ser respeitado por *E*. Quando ele é ultrapassado, *O* se sente ameaçado e tenta se esconder, agachando-se e cobrindo o rosto para não ser visto.

A imposição de zonas que não devem ser ultrapassadas ou cruzadas é comum na obra do autor, na telepeça *Quad* (1982) quatro personagens se movem ao redor de um tablado quadrado, repetindo o mesmo movimento, cada um no seu próprio curso e ritmo, mas evitando sempre cruzar o centro, que é chamado de zona de perigo.

A discussão do filme gira em torno de *O*, o objeto, que pode fugir da percepção do olhar do outro, mas nunca conseguirá fugir da percepção de si mesmo. *E*, a câmera, persegue *O*, que é protegido pelo ângulo de imunidade, mas quando ela o ultrapassa, *O* entra na zona da agonia da percepção. *O* então é percebido não somente pelo outro mas também toma consciência de si mesmo. Na verdade, Beckett explica que o perseguidor, metaforizado pela câmera, é o próprio eu, o *self*. Segundo ele, “não ficará claro, até o final do filme, que o perseguidor que percebe não é alguém alheio, mas o próprio eu.”<sup>4</sup>

Beckett usa a citação do princípio de Berkeley, “Ser é ser percebido”, para explicar o filme. Apesar desta citação não aparecer de forma explícita, ela serve de referência para explicar a criação do personagem, que é ao mesmo tempo sujeito e objeto da percepção. De acordo com Bignell (1999:35), Berkeley explica que somente a percepção de Deus mantém os

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Comunicação Audiovisual**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

seres vivos no estado de existência. Deus seria então o autor da existência e a autoridade universal, neste sentido seria impossível não ser percebido por Ele. Porém, Beckett subverte este ponto de vista transcendente e que percebe tudo em *Film*, pois o personagem é dividido entre o sujeito e o objeto da percepção, ou seja, a câmera *E* e o personagem de Buster Keaton. Nesta perspectiva não existe um terceiro ponto de vista que seria o ponto de vista do autor que controla a visão e que seria identificado como o olhar do espectador, que tudo vê e tudo entende. Ao contrário, o filme divide o ponto de vista do espectador em dois, recusando-lhe a autoridade de uma síntese visual dos pontos de vista da câmera.

A fuga da percepção, isto é, o fato de não querer ser visto ou percebido por nada nem ninguém, é recorrente na obra de Beckett. Na tele-peça *Eh Joe* (1966), a personagem *Voice* fala para *Joe* quando ele se sente seguro no seu quarto: “... Ninguém pode ver você agora... Ninguém pode achar você agora...”<sup>5</sup> e na tele-peça *...but the clouds...* (1976) o personagem *M* esconde-se na escuridão de seu santuário, onde não será visto por ninguém, para relembrar as aparições de sua amada.

Da mesma maneira, *O* vai fugir de toda a percepção dos outros seres que ele encontra, seja o casal na rua, a senhora na escada, os animais e as fotografias no quarto. *O* vai fechar-se no quarto na tentativa de fugir de qualquer tipo de percepção, no entanto, a tragicidade de tal ato é que ele perceberá somente no final do filme que ele não poderá fugir de si mesmo, de sua auto-percepção. Segundo Henning (*apud* Levy,1994-5:70), a auto-consciência torna-se tanto o sujeito quanto o objeto do ato de conhecer. Ao bloquear sua visão, *O* gostaria de escapar do olhar de *E*, da percepção de si mesmo e portanto da sua auto-consciência. Mas ele não consegue, pois o grau da sua auto-consciência só aumenta, *E* e *O* continuam separados mesmo no movimento da percepção de si mesmo. Portanto, nunca haverá uma unidade completa do eu nem nenhuma auto-identidade perfeita.

## Parte 2 – A escada

A segunda parte passa-se nas escadas na entrada do prédio. *O* está fugindo de *E* e encontra o endereço que estava procurando. Beckett (Harmon,1999:175) explica nas notas

---

<sup>4</sup> “It will not be clear until the end of the film that pursuing perceiver is not extraneous, but self.” (Harmon,1999:167)

<sup>5</sup> “...No one can see you now... no one can get at you now...” (Beckett, 1990:362)

para a equipe de produção<sup>6</sup> que *O* está procurando a casa de sua mãe onde vai cuidar dos animais e provavelmente passar alguns dias enquanto ela está no hospital. Ao encontrar a casa, *O* entra porta adentro, seguido por *E*, e começa a subir as escadas quando percebe que *E* ultrapassou o ângulo de imunidade. *O* tenta esconder sua face e encosta-se na parede. *E* volta para sua posição dentro do ângulo de imunidade e *O* continua a subir as escadas quando escuta passos e desce imediatamente, escondendo-se ao lado das escadas, pois ele não quer ser visto nem pela câmera, que o está perseguindo, nem por mais ninguém. *E* registra os movimentos de *O* e depois dirige-se para a escada e vê uma senhora, com flores nas mãos, descendo. Como estava descendo as escadas com dificuldade, a senhora não viu *E*, mas quando chega ao pé da escada ela depara-se frontalmente com a câmera e se apavora. Neste instante, assim como aconteceu com o casal na rua, a senhora se assusta e olha para *E* com a mesma expressão de pânico. Tanto o casal quanto a mulher olham horrorizados quando encontram-se com *E*, pois eles tomam consciência tanto do olhar do outro quanto de si mesmos. *E* é, ao mesmo tempo, a câmera e o eu (*self*).

Nestes dois momentos do filme, o ângulo de imunidade é ultrapassado e o ponto de vista de *O* é revelado. Este ponto de vista, em termos cinematográficos, é diferente do ponto de vista de *E*, que prevalece nas duas primeiras partes do filme. Beckett não tinha muito conhecimento sobre os recursos técnicos mas ele queria que um outro tipo de imagem, representando o olhar de *O*, fosse usada. Porém, ele recusava-se a usar recursos como imagens compostas, planos duplos, sobreposição de imagens, pois não queria muita sofisticação técnica, preferia que a técnica fosse usada a favor do tema, característica que continuou presente nos seus trabalhos para a televisão alguns anos mais tarde. A solução final para o olhar de *O* foi conseguida através do uso de um filtro que deixou a imagem ligeiramente desfocada, sem muita nitidez. Beckett explica que:

“Não pode haver nenhuma visão normal na imagem. A norma está na experiência pessoal do espectador, que será necessariamente comparada com a experiência de *E*. (...) O espectador nunca verá como *E* vê e nunca verá como *O* vê. Haverá dois desvios da percepção normal. (...) Uma visão relutante e profundamente descontente e outra ferozmente voraz.”<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Beckett afirma que estas explicações não precisam, de forma alguma, ficarem explícitas no filme. Ele somente acrescentou-as para que ficasse mais fácil para a equipe técnica entender o roteiro.

<sup>7</sup> “There can't be any normal vision in the picture. The norm is in the spectator's personal experience, with which will necessarily compare *E*'s experience. (...) The spectator will never have seen as *E* sees, and never have seen as *O* sees. There will be two deviations from normal perception. (...) A reluctant, a disgusted vision, and a ferociously voracious one.” (Gontarski, 1985:191-2)

Sem dúvida nenhuma, a realização técnica destas idéias não seria nada fácil, mas tanto Beckett quanto Schneider acreditavam que seria possível. Porém, em pesquisa realizada por Zilliachus (1976:186) na exibição do filme em Nova York em 1970, os espectadores confirmaram que não entenderam a diferença dos pontos de vista a partir do uso da imagem desfocada, assim como o ângulo de imunidade de 45°.

A questão do ponto de vista e da percepção são duas idéias intrínsecas ao meio cinematográfico que poucos realizadores conseguiram lidar de forma tão apurada quanto Samuel Beckett. Enquanto em peças teatrais como *Play* (1962-3) um dos personagens acredita que existe porque está sendo visto, em *Film, O* foge da percepção. *O* é o único que acredita ser capaz de escapar sem que seja percebido. Entretanto, como salienta Levy (1994-5:69), o medo de ser percebido representa uma contradição num meio cuja “pura existência” significa ser visto. O paradoxo está no fato de que *O* existe como personagem de uma imagem na tela que, por pressuposto, já está sendo vista.

### **Parte 3 – O quarto**

A terceira parte do filme se passa no quarto e explicita, de certa forma, o problema da dupla percepção. Ela é dividida em três etapas: a preparação do quarto, o período na cadeira de balanço (destruição das fotos) e o “investimento” final (desenlace) e mostra o ponto de vista de *O* que, ao entrar no recinto, vê todos os animais e objetos olhando para ele e apavora-se.

A primeira coisa que faz é cobrir o espelho, dispositivo de reflexo de si mesmo, com um tapete e livrar-se dos olhares do gato e do cachorro, iniciando uma gag própria das comédias do cinema mudo que eram a especialidade de Keaton. Ele coloca o gato para fora do quarto e, quando vai colocar o cachorro, o gato entra novamente e assim sucessivamente. Durante esta gag há uma outra referência ao filme *Um Cão Andaluz*, que é um plano detalhe da mão de *O* fechando a porta, que remete a um plano similar do filme surrealista.

Em seguida, ele se senta na cadeira de balanço com um apoio para a cabeça com dois furos no meio que parecem dois olhos e descobre que existe uma imagem de uma escultura sumeriana de Deus pendurada na parede, cujos olhos também estão olhando para ele, a qual ele simplesmente rasga e pisa em cima. Isto pode ser visto metaforicamente como mais uma

destruição do olhar de Deus que, segundo Berkeley, é o único capaz de perceber tudo. Mesmo depois de cancelar estes olhares que o perturbam, o peixe e o papagaio ainda estão olhando para ele. Pega então o seu paletó e cobre o aquário e a gaiola. Todos os olhares exteriores perturbam *O*, que tenta vendá-los ou expulsá-los do quarto, entretanto *E* continua a olhar para ele sempre na mesma posição, por trás de sua cabeça.

Neste sentido, o quarto é visto graças à percepção de *O*, que por sua vez é visto graças à percepção de *E*. O ponto de vista de *O*, mostrado através de uma imagem mais desfocada no encontro com o casal e com a mulher, agora prevalece e torna-se necessário para o espectador distinguir entre os dois pontos de vista.

A segunda etapa da sequência do quarto começa com *O* sentado na cadeira de balanço olhando suas fotografias dos 6 meses aos 30 anos de idade. *O* sente-se ameaçado pelo seu passado e pelo reconhecimento de si mesmo revelado nas fotografias que, de certa forma, são a prova de sua identidade. Ele decide então rasgá-las e jogá-las no chão.

O “investimento” de *E* começa quando *O* cochila, isto é, ele vai tentar ultrapassar o ângulo de imunidade para ver *O* frontalmente. *E* não conseguiu ver o rosto de *O* em nenhuma das vezes que ultrapassou o ângulo de imunidade, o qual só será mostrado no final, como uma espécie de epifania. No “investimento”, o ponto de vista reveza entre *O* e *E*. Em todo o filme, *E* esteve atrás de *O* na posição contra-plongée, como neste momento em que *O* está sentado na cadeira de balanço. Os olhares podem ser distinguidos graças ao uso de dois recursos: a diferença na qualidade da imagem, ou seja, o olhar de *O* é desfocado, e pelo fato de que o ponto de vista de *E* é mostrado em contra-plongée e o de *O* em plongée.

Durante o processo de criação, a idéia de Beckett era fazer com que o olhar de *O* fosse igual ao olhar de *E* no final do filme, ou seja, queria expressar metaforicamente que todo olhar tem sempre embutido em si o olhar do outro. Para isso, esta imagem de “reconhecimento” seria uma imagem especular<sup>8</sup>, mas no roteiro final ela é um close-up de *O* com um tapa-olho e com uma expressão de total atenção, realçando a expressão de horror do casal e da senhora, que foram as outras duas vezes em que o ponto de vista de *O* apareceu no filme.

---

<sup>8</sup> O uso da imagem especular foi usada mais tarde na tele-peça *Ghost trio* em que aparece um close-up do personagem *F* no final, o qual Deleuze (1995:9) afirma ser “a imagem”, pois para ele Beckett conseguiu condensar sua forma e sua tensão interna no vazio espacial do silêncio dos planos.





*Film* termina como começou, com um enquadramento do olhar, porém o olhar de *O* é parcial, uma vez que um dos olhos está tapado. Da mesma maneira que a consciência que o homem tem de si mesmo nunca é completa, mas sempre parcial e fragmentada. O ato de ver e ser visto é um tema recorrente na obra do autor, pois os personagens estão sempre lidando com a percepção do outro e a “insuportável” percepção de si mesmo. Isto será explorado principalmente nos trabalhos para a televisão e nas peças teatrais subseqüentes.

O uso do close-up de *O* no final foi muito esperado, pois tanto a equipe técnica quanto o próprio Buster Keaton não entendiam como Beckett podia fazer um filme com um ator tão famoso por sua face e suas caracterizações e somente mostrá-lo em close-up no final do filme. Na verdade, Beckett não estava interessado na fama do ator, muito pelo contrário, os atores para ele sempre estão a serviço da expressão formal. Aliás, esta é uma das questões principais do filme, Beckett explica nas notas para a equipe de produção que todos os elementos de cena deveriam ser reduzidos às suas funções essenciais, isto é, aos objetivos metafóricos pelos quais estavam sendo usados. Como os elementos presentes no quarto, que apresentavam formas minimalistas, pois funcionavam como uma espécie de suporte abstrato para proporcionar uma atmosfera irreal. Como em toda a sua obra audiovisual, Beckett procura fazer com que um mínimo de elementos apresentem uma “espécie de integridade formal.” (Gontarski, 1985:190-1)

O filme se passa em três partes, uma parte externa (a rua), outra intermediária, entre o exterior e o interior, (as escadas no saguão de entrada do prédio) e uma terceira parte no interior (o quarto). O uso do quarto fechado como espaço cênico foi usado pela primeira vez em *Film* e tornou-se um recurso muito explorado nas suas peças para a televisão. Voigts-Virchow (1998:226) argumenta que Beckett, em busca deste mínimo expressivo, foi diminuindo os espaços de ação de seus trabalhos de tal forma que a última peça para a televisão, *Was Wo* (1986) mostra apenas cabeças falantes iluminadas num fundo negro.

### **O cinema e o olhar do espectador**

Sem dúvida nenhuma que Samuel Beckett estava interessado em discutir as especificidades de cada um dos meios em que trabalhou, seja teatro, rádio, televisão ou cinema. No caso do cinema, o autor queria questionar o papel realista do meio, que sempre

esteve preocupado em mostrar uma certa realidade, ou imagens que fossem verossímeis ao ponto de proporcionar a identificação do espectador. Gontarski (1985:104) afirma que, além da luta própria de Beckett contra os enredos piegas, realistas e psicológicos não só no teatro mas também no cinema, a sua verdadeira luta era contra um meio essencialmente realista capaz de registrar cada detalhe minuciosamente.

O cinema comercial, principalmente o hollywoodiano, procura esconder ou fazer passar despercebido o ponto de vista da câmera a fim de que a história seja contada da forma mais realista possível. No entanto, Beckett questiona justamente isso ao nomear a própria câmera (o olho) como personagem. O autor explica que o protagonista é dividido em dois, *O* – o objeto e *E* – o olho, a câmera, com licença poética para parafrasear Vertov, a “câmera-olho”. O espectador se identificará inevitavelmente com *E*, pela sua atitude perseguidora, mas será surpreendido no final quando deparar-se com o close-up de *O*, sentindo-se parte não somente da perseguição, mas também do confronto entre o eu e o outro proposto pelo filme.

Neste sentido, Beckett desloca o olhar do espectador, impedindo que ele se identifique com as imagens e entre passivamente na viagem imaginária da obra audiovisual, causando com isso um certo desconforto que somente a arte tem o poder de provocar. O autor estimula este deslocamento do olhar e questiona o papel do meio ao evitar o uso das convenções cinematográficas como os planos gerais que identificam o espaço e o tempo e o plano/contraplano que define o ponto de vista dos personagens. Além disso, a regra que impede a ultrapassagem do ângulo de 45° também não pertence às convenções da narrativa cinematográfica. Ela pode ser vista como uma referência à impossibilidade de que uma pessoa se veja no espelho ao se posicionar num ângulo superior a 45°, que por sua vez pode estar associada à fuga da percepção por parte de *O*.

Se a câmera cinematográfica é o dispositivo do olhar que descortina um mundo novo e diferente, seja real ou irreal, Beckett usa-a metaforicamente para descortinar e elucidar o mundo do próprio ser humano e de suas dualidades e inseguranças. A câmera em Beckett é usada para questionar a existência humana. *O* é o objeto que foge da percepção, ele não quer ser visto pelos outros mas, ao mesmo tempo, descobre-se no final do filme que ele está fugindo é de si mesmo, de sua auto-consciência. *E*, a “câmera-sujeito”, atua para mostrar que é possível fugir do olhar dos outros mas não é possível fugir do seu próprio olhar interior. O homem vai sempre viver com este dilema, este não-Ser que, mesmo que seja evitado, é parte



do Ser e terá que ser sempre tolerado. Neste sentido é que  $E=O$ , pois  $E$  nada mais é que o Outro de  $O$ , sujeito e objeto são parte de um mesmo Ser.

Beckett, em sua obra como um todo, questiona e subverte a dicotomia cartesiana entre sujeito e objeto e o cinema lhe proporcionou a possibilidade de discutí-la em termos formais e não contéudísticos, pois a tecnologia cinematográfica traz em si este paradoxo. Ele explica nas notas que escreveu para Alan Schneider que “a procura pelo não-ser, que foge de qualquer percepção alheia, termina na inevitabilidade da auto-consciência” e acrescenta que “não deve ser associado nenhum valor de verdade à esta afirmação, pois ela é usada somente por conveniência estrutural e dramática”<sup>9</sup>, ou seja, ele explica que apesar das tentativas, é impossível fugir do não-ser, pois ele é parte da auto-consciência, mas sua intenção é discutir a forma e não o conteúdo, apesar do conteúdo filosófico estar presente para que a metáfora e a subversão sejam possíveis na sua criação artística.

O olho é a janela do mundo e da alma, abre-se para o exterior e o interior. Ao mesmo tempo em que busca outros mundos, dá acesso aos sentimentos da alma. Mas a visão nunca é uma percepção do mundo independente de alguém que perceba, pois não é possível ver-se vendo a não ser com a intermediação do espelho, que resulta em um reflexo e faz com o sujeito do olhar se transforme em objeto. Esta é a idéia do duplo, do Outro, que Lacan afirma estar sempre presente no Eu, independente de qualquer vontade. E que Beckett metaforiza tão bem não somente em *Film*, mas em outras obras como por exemplo na peça para televisão *Eh Joe* (1966), em que o personagem *Joe* escuta vozes cada vez mais intensas à medida que a câmera vai fechando o ângulo até chegar num close-up. A voz pode ser tanto a da sua consciência quanto da sua amada, mas a câmera funciona de modo que o sufoca, assim como em *Film*, em que a câmera persegue  $O$  de tal forma que fica impossível fugir dela. No final do filme ele teve que olhar para si mesmo, para aquele olhar voraz que o procurava insaciavelmente até o momento em que o encontrou e fez com que tivesse consciência da sua própria fragilidade e insignificância.

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Comunicação Audiovisual**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



## Bibliografia

- BIGNELL, J. “Questions of authorship: Samuel Beckett and Film”. In *Writing and cinema*. Londres, Pearson Education Limited, 1999.
- BRATER, E. *Beyond minimalism. Beckett's late style in the theatre*. Oxford e Nova York. Oxford University Press, 1987.
- BECKETT, S. *The complete dramatic works*. 2<sup>a</sup>ed. Londres, Faber and Faber Limited, 1990.
- DELEUZE, Giles. “The Exhausted”. In *Substance. A Review of Theory and Literary Criticism*. 1995, Nr. 24, 3-28.
- GONTARSKI, S.E. “Appendix A: Beckett on Film” in *The intent of “Undoing” Beckett's Dramatic Texts*. Bloomington, Indiana University Press, 1985, 187-192.
- , “Film and Formal Integrity” in *The intent of “Undoing” Beckett's Dramatic Texts*. Bloomington, Indiana University Press, 1985, 101-111.
- HARMON, Maurice (ed). *No author better served. The correspondence of Samuel Beckett and Alan Schneider*. Cambridge & Londres. Harvard University Press, 1999.
- LEVY, S. “Spirit made Light: Eyes and other I's in Beckett TV plays.” In *Samuel Beckett Today/Aujourd'Hui. The savage eye*. Amsterdam & Atlanta, Editiones Rodopi, 1994-5, Nr4, 65-82.
- KNOWLSON, J. *Damned to fame. The life of Samuel Beckett*. Londres. Bloomsbury Publishing, 1996.
- SCHNEIDER, A. “On directing Beckett”. In *Samuel Beckett Today/Aujourd'Hui. The savage eye*. Amsterdam & Atlanta, Editiones Rodopi, 1994-5, Nr4, 29-40.
- VOIGTS-VIRCHOW, E. “Exhausted Cameras: Beckett in the TV-Zoo”. In *Samuel Beckett. A Casebook*. Jennifer M. Jeffers (org.). Nova York e Londres. Garland Publishing, Inc, 1998, 225-49.
- ZILIACUS, C. *Beckett and Broadcasting. A study of the works of Samuel Beckett for and in radio and television*. Abo, Abo Akademi, 1976.

---

<sup>9</sup>“The search for non-being in flight from extraneous perception breaking down in inescapability of self-perception” e acrescenta que “No truth value attaches to above, regarded as of merely structural and dramatic convenience.” (Harmon, 1999:167)