

O olhar voraz da câmera-personagem no filme de Samuel Beckett

Gabriela Borges *

Índice

1 Apresentação	1
2 A produção	2
3 A agonia da percepção	3
4 A voracidade da câmera-olho	7
5 Bibliografia	9

Resumo

Em 1964, o dramaturgo Samuel Beckett re-teirizou o seu único filme, que foi dirigido por Alan Schneider, cujo título é *Film*. *Film* é baseado no princípio *Esse est percipi* do filósofo irlandês Berkeley e conta com um personagem dividido em dois: O, o objeto representado por Buster Keaton e E, a própria câmera. Este artigo analisa a relação que o filme estabelece entre o sujeito e o objeto do olhar e o meio cinematográfico.

1 Apresentação

O dramaturgo Samuel Beckett possui uma vasta produção audiovisual que ainda é pouco conhecida no Brasil. Entre os anos cinquenta e oitenta o autor escreveu e produziu peças de rádio e televisão para a rede

britânica BBC, além de dirigir suas criações para a rede pública de televisão alemã *Süd-deutscher Rundfunk*.

Em 1963, Beckett escreveu um curta-metragem em preto e branco intitulado *Film*, que tinha sido encomendado pelo *Evergreen Theatre* de Nova York. O projeto incluía três curtas que seriam escritos por Samuel Beckett, Harold Pinter e Eugène Ionesco, porém somente Beckett finalizou o seu filme, que foi exibido tanto nos Estados Unidos quanto na Europa. Na estréia, o filme não foi muito bem acolhido pela crítica, pois foi considerado obscuro e sem propósito, mas posteriormente acabou sendo reconhecido, principalmente por artistas e intelectuais, e ganhou vários prêmios, como o Prêmio da Crítica do Festival de Veneza (1965), o Prêmio Especial do Júri do Festival Internacional de Curtas de Tours (1966) e o Prêmio Especial do Festival de Oberhausen (1966).

Beckett tinha muito interesse pelo cinema, tanto é que em 1936, antes de emigrar para a França, enviou uma carta para Eisenstein pedindo para ser admitido na Escola Pública de Cinematografia de Moscou (Knowlson, 1996:226). Waugh & Daly (1995:24) afirmam que a carta de Beckett provavelmente se perdeu, pois aquele foi um período bastante confuso para Eisenstein. Ele teve que

*Universidade Mackenzie/Faculdade Faap. CAPES/MEC. Este artigo foi publicado na Revista Olhar da UFSC, São Carlos, Ano 4, N° 8, 2° semestre 2003.

ficar de quarentena devido a uma epidemia de varíola que assolou o país e parar a produção do filme *Bezhin Meadow*, o que levou-o a duvidar da qualidade do roteiro original e tentar desesperadamente reescrevê-lo.

Apesar de Beckett ter lido os livros de Pudovkin e Arhneim, a experiência com o cinema era nova tanto para ele quanto para Alan Schneider, que dirigiu o filme e tentou transpor para a tela a visão criativa e estética do autor. Numa época em que a *Nouvelle Vague* estava começando a dar seus frutos e a questão da autoria era muito discutida no meio artístico, Schneider (1994-5:33-5) afirma que não ficou surpreso com o fato de Beckett ter se transformado no diretor propriamente dito do filme.

Como o autor era muito minucioso nas suas criações, ele fez questão de participar das filmagens e foi modificando o roteiro à medida que algumas cenas se tornavam impossíveis de serem realizadas. Alguns críticos como Peter Brook (*apud* Schneider, 1986) argumentam que uma metade do filme é um sucesso e a outra um fracasso devido aos seus problemas técnicos, mas outros como Gontarski (1985), por exemplo, preferem priorizar a importância da discussão sobre o meio fílmico proposta pelo autor.

O filme é baseado no princípio “Ser é ser percebido”, do filósofo irlandês Berkeley. O enredo gira em torno de *O*, o objeto, representado por Buster Keaton, que foge da percepção do olhar de *E*, a câmera-personagem, mas não consegue fugir da percepção de si mesmo. Ao ser perseguido, *O* é protegido pelo ângulo de imunidade de 45°, mas quando este é ultrapassado, *O* entra na zona da agonia da percepção. Nestes momentos, *O* passa a ser percebido não somente pelo outro, mas também toma consciência

de si mesmo. Na verdade, Beckett (Harmon, 1999:167) explica que não ficará explícito até o final do filme que o perseguidor, metaforizado pela câmera, não é alguém alheio, mas o próprio eu.

2 A produção

Film, assim como outras peças de teatro e televisão do autor, é dividido em três partes que se interrelacionam. A primeira e a segunda parte ocorrem, respectivamente, na rua e na escada e mostram o ponto de vista de *E*, enquanto a última parte acontece no quarto e intercala a percepção de *E* com a percepção de *O*. O filme, com duração de vinte e dois minutos, não tem áudio, somente o som “sssh!” na primeira parte. O protagonista é dividido em dois: *O*, o objeto Buster Keaton e *E*, a câmera-olho.

Originalmente, o título do filme era *The Eye*. Coincidência ou não, o diretor de fotografia de *Film* é Boris Kauffman, que tinha trabalhado com Jean Vigo em *L’Atalante* (1934) e ganhou o Oscar de Melhor Fotografia com o filme *Sindicato de Ladrões* (1954) de Elia Kazan e nada mais é do que o irmão mais novo do cineasta Dziga Vertov, criador do cine-olho.

De acordo com o roteiro, a abertura do filme seria feita com um plano-sequência de oito minutos em que seria usada a profundidade de campo, como no filme *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles. Este plano-sequência serviria para situar o filme no tempo e no espaço, mas foi cortado devido aos problemas técnicos oriundos da falta de experiência do diretor, Alan Schneider. Houve problemas com o *dolly*, que estava sendo usado numa superfície irregular e também com os efeitos de luz na câ-

mera, que deixaram a imagem tremida. Por isso, Beckett o substituiu pela imagem de um olho, que pode ser interpretada como uma referência à seqüência de abertura de *Um Cão Andaluz*, de Luís Buñuel e Salvador Dalí e dá uma estrutura circular ao filme que termina com o *close-up* de Buster Keaton com um tapa-olho. Aliás, esta não é a única referência aos diretores espanhóis: *Film* é ambientado por volta de 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.¹

Schneider (1994-5:33-5) conta que a escolha do ator protagonista e os primeiros dias de filmagem foram um pesadelo. 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, mas nenhum deles estava disponível nas datas da filmagem. Na falta de outro ator, Beckett sugeriu o nome de Buster Keaton, pois o filme teria uma atmosfera cômica e irreal, que de uma certa forma remeteria ao cinema mudo. Após ler o roteiro, Buster Keaton não via como o filme poderia durar mais do que quatro minutos e acabou sugerindo algumas alterações para que ele ficasse mais cômico. Porém, Beckett, que sempre foi famoso por não aceitar nenhuma modificação nos seus roteiros, não quis nem tomar conhecimento das idéias de Keaton, que acabou aceitando fazer o filme sem entender do que se tratava.

¹ Aliás, em 1932, Samuel Beckett traduziu para o inglês os poemas de André Breton, Paul Eluard e René Crevel que foram publicados na revista *This Quarter* juntamente com o roteiro de *Um cão andaluz*. (Feshbach, 1999:346)

Bignell (1999:39) explica que apesar da escolha de Buster Keaton remeter às comédias de *vaudeville* e *slapstick* do cinema mudo, *Film* não apresenta as convenções deste gênero cinematográfico. Enquanto estas comédias usam muitos planos gerais e uma câmera fixa, diante da qual os atores fazem suas performances gestuais, *Film* prima tanto pela falta de planos gerais, de música ou intertítulos quanto de uma performance gestual do ator, usando ao invés disso a câmera-olho como personagem. Da mesma maneira, o famoso rosto de Buster Keaton só aparece no *close-up* final, e as suas *gags* são praticamente inexistentes, com exceção de uma que acontece na última parte do filme.

3 A agonia da percepção

Beckett explica nas notas para a equipe de produção,² que *O* está procurando a casa de sua mãe onde vai cuidar dos animais e provavelmente passar alguns dias enquanto ela está no hospital. Na primeira parte do filme, a câmera *E* persegue *O* que, ao tentar fugir, colide com um casal que se assusta. O homem prepara-se para insultá-lo, mas a mulher não deixa e diz apenas “sssh!”, o único som de todo o filme. 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, o ponto de vista de *O* é revelado e percebe-se que *E* ultrapassou o ângulo de imunidade, provocando a agonia da percepção. Este ângulo de imunidade é

² O autor explica que estas observações não precisavam ficar explícitas no filme. Ele somente acrescentou-as para facilitar o entendimento do roteiro pela equipe técnica. (Harmon, 1999:175)

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 *E*, a zona de perigo.

O ângulo de imunidade é ultrapassado novamente na segunda parte do filme. Quando *O* encontra a casa e começa a subir as escadas, percebe o olhar de *E* e se esconde, *E* então volta para a sua posição fora do ângulo. Quando *O* começa a subir novamente, ele escuta passos e se esconde ao lado das escadas, pois não quer ser visto nem pela câmera, que o está perseguindo, nem por mais ninguém. *E* dirige-se para a escada e vê uma senhora descendo com um buquê de flores nas mãos. Como estava descendo com dificuldade, a senhora não viu a câmera, mas quando chega ao pé da escada depara-se frontalmente com *E* 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. O casal e a mulher olham horrorizados quando se encontram com *E* porque eles tomam consciência tanto do olhar do outro quanto de si mesmos. *E* é, ao mesmo tempo, a câmera e o eu (*self*).

Todas as vezes que *E* ultrapassa o ângulo de imunidade, 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 fosse usado para representar o olhar de *O*. Porém, 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:

“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)³

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

³ “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 repulsiva e outra ferozmente voraz.”

A terceira parte do filme ocorre no quarto e explicita, de certa forma, a questão da percepção como um duplo. O quarto fechado, como espaço cênico, foi usado pela primeira vez em *Film* e tornou-se um recurso muito explorado nas tele-peças produzidas posteriormente. As ações do quarto, por sua vez, são subdivididas em três etapas: a preparação do quarto, o período na cadeira de balanço (destruição das fotos) e o “investimento” final (desenlace).

Ao entrar no recinto, *Ovê* todos os animais e objetos olhando para ele e se sente incomodado. Ele cobre o espelho, dispositivo de reflexo de si mesmo, e se livra dos olhares do gato e do cachorro, iniciando uma *gag* própria das comédias do cinema mudo, que era a especialidade de Keaton. Ele coloca o gato do lado de 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.

Ao sentar-se na cadeira de balanço com um apoio para a cabeça com dois furos no meio que parecem dois olhos, *O* descobre a imagem de uma escultura sumeriana de Deus pendurada na parede, cujos olhos também estão olhando para ele, a qual ele simplesmente rasga e pisoteia. Isto pode ser interpretado como 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, os quais ele cobre com um paletó. Depois de se livrar de todos os olhares, *O* começa a ver uma seqüência de fotos que vão desde a sua infância até a idade adulta. Ele se sente

ameaçado pelo seu passado e pelo reconhecimento de si mesmo revelado nas fotos que de uma certa forma atestam a sua identidade, decidindo rasgá-las e jogá-las no chão.

Todos os olhares exteriores perturbam *O*, que tenta vendá-los, expulsá-los do quarto ou destruí-los. Entretanto, *E* continua a olhar para ele sempre na mesma posição, por trás de sua cabeça. 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.

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. Este só é visto no final, como uma espécie de epifania. No “investimento”, o ponto de vista reveza entre *O* e *E*. Em todo o filme, *E* esteve na mesma posição *plongée* atrás de *O*, como no momento em que *O* está sentado na cadeira de balanço. Os olhares podem ser distingüidos graças ao uso de dois recursos: a diferença na qualidade da imagem, pois o olhar de *O* é desfocado; e a angulação da câmera, uma vez que o ponto de vista de *E* é mostrado em *plongée* e o de *O* em *contra-plongée*.

Durante o processo de criação, a idéia de Beckett era fazer com que no final o olhar de *O* fosse igual ao olhar de *E*, ou seja, ele queria expressar metaforicamente que todo olhar tem sempre embutido em si o olhar do outro. Para isso, esta imagem de “reconhecimento”

seria uma imagem especular⁴, mas no roteiro final ela é um *close-up* de *O* com um tapa-olho e com uma expressão atenta que realça a expressão de horror do casal e da senhora, as outras duas vezes em que o ponto de vista de *O* apareceu no filme.

O *close-up* de *O* 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 só eram importantes enquanto elementos expressivos.

Aliás, esta é uma das questões principais do filme, Beckett (*apud* Gontarski, 1985:190-1) 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, por exemplo, as formas minimalistas dos objetos presentes no quarto que funcionam como uma espécie de suporte abstrato para proporcionar uma atmosfera irreal ao filme. De um modo geral, o autor procura fazer com que um mínimo de elementos apresentem uma “espécie de integridade formal.” Voigts-Virchow (1998:226) argumenta que, na busca deste mínimo expressivo, Beckett foi diminuindo os espaços de ação de seus trabalhos de tal forma que a última peça para

⁴ A imagem especular foi usada mais tarde na tele-peça *Ghost trio* em que aparece um *close-up* do personagem *F*, que 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.

a televisão, *Was Wo* (1986), mostra apenas cabeças falantes iluminadas num fundo negro.

Film termina como começou, com um enquadramento do olhar, porém o olhar de *O* é parcial, uma vez que um de seus olhos está coberto com o tapa-olho. Da mesma forma 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. Como na peça *Play* (1962-3), por exemplo, em que a personagem *M* pergunta: “Am I as much - Am I as much as ... being seing?”⁵ (Beckett, 1990:317) Na tele-peça *Eh Joe* (1966), a personagem *Voice* fala para *Joe* quando ele se sente seguro no seu quarto: “...No one can see you now... no one can get at you now...” (Beckett, 1990:362)⁶ 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 lembrar as aparições de sua amada.

Da mesma maneira, *O* foge de toda percepção, seja do casal na rua, da senhora na escada, dos animais e até mesmo das suas próprias fotografias. Na sua fuga, *O* se fecha no quarto, no entanto, a tragicidade de tal ato é que ele perceberá somente no final do filme que não poderá fugir de si mesmo. Segundo Henning (*apud* Levy, 1994-5:70), a autoconsciência torna-se tanto o sujeito quanto o objeto do ato de conhecer. Ao bloquear a sua visão com o tapa-olho, *O* gostaria de escapar

⁵ “Será que eu existo – Será que eu existo porque... estou sendo visto?”

⁶ “... Ninguém pode ver você agora... Ninguém pode achar você agora...”

do olhar de *E*, e conseqüentemente da percepção de si mesmo, mas ele não consegue. À medida que foge, a sua autoconsciência só aumenta, ao ponto de explicitar a sua duplicidade no momento em que *O* se percebe em *E*.

4 A voracidade da câmera-olho

Beckett cita o princípio *Esse est percipi* (Ser é ser percebido) de Berkeley para explicar o filme. Apesar desta citação não aparecer de forma explícita, ela serve de referência para a criação do personagem, que é ao mesmo tempo sujeito e objeto da percepção. A percepção ocorre na relação entre o ver e o ser visto, pois o sujeito só existe porque é visto pelo objeto e o objeto só existe porque está sendo visto pelo sujeito, portanto ela não está em nenhuma das duas instâncias, mas entre elas.

De acordo com Bignell (1999:35), Berkeley explica que somente a percepção de Deus mantém os 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 tudo percebe em *Film* ao dividir o personagem em dois e usar a própria câmera como sujeito e objeto da percepção. Sob esta 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 da síntese visual dos pontos de vista da câmera.

A questão da percepção é intrínseca ao meio cinematográfico, mas poucos rea-

lizadores conseguiram trabalhar com ela de forma tão apurada quanto Samuel Beckett. Enquanto em peças teatrais como *Play* (1962-3), um dos personagens acredita que existe somente porque está sendo visto, em *Film*, *O* 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.

Sem dúvida nenhuma que o autor 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 como 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 espectador se identificará inevitavelmente com *E*, pela sua atitude perseguidora, mas será surpreendido no final quando se deparar com o *close-up* de *O*, sentindo-se parte tanto do ato de perseguir quanto de ser perseguido,

isto é, do confronto entre perseguidor e perseguido 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 consegue 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/contra-plano que define o ponto de vista dos personagens. O uso da regra que impede a ultrapassagem do ângulo de 45° também não pertence às convenções da narrativa cinematográfica. Ela pode ser interpretada 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 ser relacionada à fuga da percepção por parte de *O*.

Se a câmera cinematográfica é o dispositivo do olhar que descortina um mundo novo e diferente, 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 de si mesmo e de sua autoconsciência. *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, no caso do cinema, a sua tecnologia lhe proporcionou a possibilidade de discuti-la em termos expressivos. Porém, o autor deixa claro que o paradoxo filosófico serve apenas como metáfora e é usado por conveniência dramática para que a sua criação artística seja possível, não apresentando nenhum valor como verdade.

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 que 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 audiovisuais como a tele-peça *Eh Joe* (1966), em que o personagem *Joe* é sufocado pelo *close-up* da câmera. *E* persegue *O* de tal forma que fica impossível fugir. No final, 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.

• **Ficha técnica**

Direção: Alan Schneider
Casting: Buster Keaton
Roteiro: Samuel Beckett
Câmara: Joe Coffey
Fotografia: Boris Kaufman
Montagem: Sidney Meyers
Duração: 22 minutos
Cor: preto e branco
Captação: 35mm
Distribuição: 35mm e 16mm
Produção: Evergreen Theatre Inc.

5 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*. 2ª ed. Londres, Faber and Faber Limited, 1990.

DELEUZE, Giles. "The Exhausted". In *Substance. A Review of Theory and Literary Criticism*. 1995, n° 24, 3-28.

FESHBACH, Sidney. Unswamping a Backwater: on Samuel Beckett's Film. In *Samuel Beckett and the arts: Music, Visual Arts and Non-Print media*. Lois Oppenheim (ed.) Nova York. Garland Publishing, 1999, 333-363.

GONTARSKI, S.E. "Appendix A: Beckett on Film" In *The intent of "Undoing"*

Beckett's Dramatic Texts. Bloomington, Indiana University Press, 1985, 187-192.

GONTARSKI, S.E. "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, n° 4, 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, n° 4, 29-40.

SCHNEIDER. A. *Entrances. An American Director's Journey*. Viking Penguin Inc. Nova York, 1986.

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.

WAUGH, K. & DALY, F. "Film by Samuel Beckett". In *Film West*. Dublin, 1995, n°20, 22-4.

ZILIACUS, C. *Beckett and Broadcasting. A study of the works of Samuel Beckett for and in radio and television.* Abo, Abo Akademi, 1976.