

# Beckett espectador de cine: intertextualidades en *Film* (1965)



María Florencia Capello

Universidad de Buenos Aires

## Resumen

La idea de intertextualidad resulta clave para la lectura de la única incursión de Samuel Beckett en el cine. *Film* asimila el pasado cinematográfico, eligiendo inscribirse en la tradición del cine de vanguardia y del cine mudo de las décadas del veinte y del treinta, y al hacerlo cuestiona los modos de representación del cine narrativo que le era contemporáneo. Desde su lugar de experimentador en un nuevo medio, Beckett propone nuevos modos de configurar una imagen para el cine, una imagen en sintonía con las propuestas literarias y dramáticas, con la “poética de vaciamiento” que desplegó también en su literatura.

### Palabras clave

cine y literatura  
vanguardia  
intertextualidad

## Abstract

The idea of intertextuality is essential to Samuel Beckett's only incursion into cinema. *Film* works with the history of cinema and subscribes to the tradition of avant-garde movies and silent films from the 1920s and 1930s. Through that choice, *Film* questions the forms of representation of its contemporary narrative cinema. As an experimenter in a new medium, Beckett attempts to shape a new image for cinema, an image in tune with his literary and play-writing works, with the “poetics of emptiness” he displayed in his literature.

### Keywords

literature and film  
Avant-Garde  
intertextuality

## 1. Introducción

*Film*, estrenada en 1965, constituye la única incursión de Samuel Beckett en el cine. La historia es conocida. A comienzos de 1963 Barney Rosset, editor a través de Grove Press de la obra de Beckett en Estados Unidos, sugiere al autor la escritura de un guión que formaría parte de un proyecto de tres realizaciones cinematográficas escritas por dramaturgos y producidas por el Evergreen Theatre.<sup>1</sup> La última versión del guión es de 1964, año en que también se completa en Nueva York la filmación de la película bajo la dirección de Alan Schneider y con la participación de Buster Keaton.

1. Los otros dos proyectos, encargados a Harold Pinter y a Eugene Ionesco, no fueron llevados a cabo finalmente.

2. Retomamos aquí la idea de intertextualidad según la define Gerard Genette como “una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, *eidéticamente* y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro”. (Genette, 1989: 9). La presencia de un texto en otro es desde esta perspectiva percibida como un fenómeno del orden de la imagen.

La idea de intertextualidad<sup>2</sup> resulta clave para la lectura de *Film*, no sólo por las relaciones que pueden establecerse entre la obra de Beckett y la película en tanto traducción o puesta en cine de una poética literaria, sino porque las relaciones intertextuales constituyen un elemento central de la poética misma del autor que la película transpone. Por un lado, ya desde los primeros ensayos, las obras de Beckett establecen una fuerte relación con la tradición literaria: relación de relectura, apropiación, vaciamiento, rechazo y reelaboración. Por el otro, es constante la presencia del vínculo con otras disciplinas como la filosofía, el cine, la plástica y la música. En este sentido, Enoch Brater propone la intertextualidad como una entrada productiva para la comprensión de los textos del autor irlandés:

(...) a term like ‘intertextuality,’ reformulated perhaps, can offer the student of his work a productive way of thinking about a given Beckett piece: the way it makes us read its presence in terms of an assimilated literary past, and most especially the odd way it makes us read that past in terms specifically set out in the adventurous present. (Brater, 2004: 30)

La relación de intertextualidad que se establece entre la obra y la tradición (reformulada desde el presente) es clave en la propuesta de la película de Beckett. Ubicada en la mitad de los años sesenta, *Film* asimila el pasado cinematográfico, eligiendo inscribirse en la tradición del cine de vanguardia y del cine mudo de las décadas del veinte y del treinta, y al hacerlo cuestiona los modos de representación del cine narrativo que le era contemporáneo. Se trata de una tradición intermitente del cine que tiene su comienzo con las vanguardias históricas cuyas lógicas de experimentación han ido reapareciendo en la historia del cine. Articulando una nueva forma de leer la tradición, desplegando potencialidades de las imágenes de un cine que no fue el que mayor impacto tuvo en la constitución del lenguaje cinematográfico que se institucionalizó, *Film* propone nuevos modos de configurar una imagen para el cine, una imagen en sintonía con las propuestas literarias y dramáticas que Beckett desplegó también en su literatura.

## 2. La entrada por la filosofía

Cuando las problemáticas y conceptos filosóficos ingresan en la literatura cambian de naturaleza: si bien retienen algo del peso específico de lo conceptual, sus contornos se difuminan y adquieren nuevos significados en el marco de una obra literaria. La filosofía es un tema central que recorre la obra de Beckett, a pesar de las reiteradas declaraciones del propio autor que intentaban desestimar su importancia. Lo filosófico constituye no sólo un universo de preocupaciones o temas reelaborados a partir de la lectura de Fritz Mauthner, Arnold Geulincx o Arthur Schopenhauer, sino que también aparece de modos más explícitos. Ya en “Whoroscope” de 1930, su primer poema publicado, el yo poético adopta la máscara de Descartes construida a partir de datos y fragmentos extraídos de una biografía del filósofo francés.

La lectura filosófica que articula *Film* es la del obispo Berkeley, cuyo principio “Esse est percipi” (Ser es ser percibido) preside el guión. La frase proviene del ensayo *Principios del conocimiento humano* de 1710, donde Berkeley establece las bases de lo que luego sería llamado el subjetivismo idealista, una teoría que tiene su fundamento en el sujeto, quien nada puede conocer por fuera de lo que percibe. Esta teoría sostiene que las ideas, las cosas en tanto percibidas por los sujetos, existen sólo si se las percibe y como se las percibe.<sup>3</sup> Esta concepción supone además que los humanos existimos en tanto estamos siendo percibidos por Dios, es decir que los humanos tendríamos una doble condición: seríamos a la vez objeto y sujeto de la percepción.

3. John Locke, antes que Berkeley, había hecho una diferencia entre las cualidades primarias y secundarias de la materia. Las primarias serían los accidentes que afectan a la sustancia y las secundarias aquellas cualidades que dependen del observador, como la temperatura del agua en un balde, que variará de acuerdo a la temperatura previa de la mano. Berkeley en cambio no admite esta distinción y considera que tanto las cualidades primarias como las secundarias existen sólo en la percepción del sujeto, extramando en su teoría el subjetivismo.

No es difícil percibir las resonancias entre estas ideas y algunos de los temas recurrentes en las obras de Beckett, como la exploración de la imposibilidad de superar la instancia subjetiva y la condena de permanecer fatalmente en un plano en que la materia coincide con nuestras propias representaciones de ella, una suerte de conciencia imposible de trascender que se traduce en un clima de fuerte soledad. En la película, la percepción como eje de la reflexión está construida por el trabajo de la puesta en escena: *Film* se abre y se cierra con un plano detalle del ojo arrugado de Buster Keaton, quien huye a lo largo de los más de veinte minutos de película de la percepción de E (*eye*, ojo). Además, aparecen elementos ligados a la visión a lo largo del film que desde la imagen subrayan la problemática de la percepción visual, como el parche de O y las gafas antiguas de la pareja que es chocada junto a la pared. Resulta interesante señalar que los integrantes de la pareja en ningún momento tienen ambos los lentes puestos, como si la unión ver y ser visto en simultáneo, esa forma de comunicación o de existencia compartida, no fuera posible. Este juego de visiones/no visiones se encuentra presente tanto en el film como en la versión original del guión de Beckett.

La parte “General” del guión comienza:

*Esse est percipi*

All extraneous perception suppressed, animal, human, divine, self-perception maintains in being.

Search of non-being in flight from extraneous perception breaking down in inescapability of self-perception.

No truth values attached to above, regarded as of merely structural and dramatic convenience. (Beckett, 1984: 163)

Si las primeras dos oraciones que dan comienzo a esta parte parecen establecer las leyes generales que constituyen la base del guión, la tercera busca despojar al texto de todo significado que lo trascienda, adjudicando a los conceptos filosóficos un sentido únicamente dramático al interior de la obra, como si se tratara de las reglas de un juego. La advertencia resulta ser un gesto provocador que, lejos de hacernos desistir en la búsqueda de una verdad, nos desafía a pensar como lectores en los modos en que el arte trabaja con algunos problemas de la filosofía, en cómo construye su propia idea de lo verdadero, su “valor de verdad”.

Beckett hace un uso fragmentario de sus lecturas filosóficas. A partir del principio establecido por Berkeley, extrae una convención (la autopercepción es inescapable) y una situación dramática en la forma mínima de un relato (un hombre huye y no consigue escapar), es decir hace un uso dramático del principio filosófico, transponiéndolo así en un principio estético. La elección de un diálogo con la obra de Berkeley para su proyecto cinematográfico no es casual: en el filósofo irlandés, el problema de los límites entre lo objetivo y lo subjetivo tiene su elaboración a través del orden de lo visual, de la percepción, de la imagen. La propia historia del cine está marcada por la discusión en torno a este problema. Uno de los momentos más destacados en este sentido es el de la invención del cine-ojo del cineasta ruso Dziga Vertov, en el contexto del desarrollo de las vanguardias soviéticas. El cine-ojo, que se oponía al cine-drama o cine-teatro, cuyo modelo principal era el de los relatos de los films norteamericanos, hacía de la cámara un dispositivo de mirada maquínica, cuyas posibilidades técnicas de registro lo volvían capaz de revelar una verdad a la que no era posible acceder por otros medios. Sobre su obra más célebre, *El hombre de la cámara* de 1929, Vertov señalaba que,

...mostrábamos a un hombre, un hombre normal, no a través de pequeñas apariciones, sino manteniéndolo en la pantalla durante toda la duración del film.

No filmábamos a Emil Jannings o a Charlie Chaplin, sino a nuestro operador Mijail Kauffman. (Vertov, 1973: 141)

La cita es doblemente significativa. Por un lado, porque el operador de la cámara en *Film*, Boris Kauffman, es el hermano menor del operador que trabajaba con Dziga Vertov. Por otra parte, porque las dos películas suponen una idea del cine donde el eje está puesto en la mirada de la cámara, en su carácter a la vez objetivo (de registro) y subjetivo, en los límites de su capacidad de reproducir mecánicamente lo real, tratándose siempre al mismo tiempo de imágenes asignadas a un ojo, a una instancia perceptiva y por ende subjetiva. El pensamiento de *Film*, su filosofía, no radica tanto en la inclusión de la idea de Berkeley como elemento de la situación dramática, como en la experimentación con los medios propios del cine para la puesta en escena de ese principio filosófico-estético. En 1936 Beckett había escrito al director ruso Sergei Eisenstein para ingresar como estudiante en su escuela de cine:

No tengo experiencia de trabajo en estudio y es naturalmente en *el guión y el montaje* que estoy más interesado. Como sé apreciar que el guión está en función de la realización estoy ansioso por entrar en contacto con su maestría y le ruego me considere un *cineaste* serio, digno de admisión en su escuela. Podría quedarme al menos durante un año. (Beckett, 2012: 18)

Como declara en su carta, que nunca obtuvo respuesta, Beckett entiende al guión como vinculado a la producción y es por eso que se muestra interesado también en las áreas técnicas de la realización.<sup>4</sup> El guión de *Film* se encuentra a medio camino entre un guión literario y un guión técnico (que incluye planos, encuadres, posición de cámara y otras indicaciones de mayor especificidad). Mientras que en el apartado titulado “Outline” se detallan las acciones de E y O a lo largo de la película (esa mínima y primitiva forma de un relato, la de una persecución) y en la parte “General” se establecen los principios de funcionamiento, en “Notes” se incluyen las indicaciones técnicas y sugerencias para la realización del film.<sup>5</sup> En esta última sección Beckett establece lo que según Alan Schneider constituía la mayor innovación de la película.

The audacity of his concept –a highly disciplined use of two specific camera viewpoints– emerged from behind all the seeming ambiguities of the technical explanation (...) What was required was not merely a subjective camera and an objective camera, but actually two different «visions» of reality (Schneider, 1969).

Del mismo modo que Vertov había creado la cámara-ojo, el guión se propone la creación de un dispositivo que podemos llamar la “cámara-autopercepción”, que va a alternarse en la película con la cámara puramente subjetiva (la mirada de O) estableciendo una diferenciación entre dos visiones. Esa diferencia, con la que ni Schneider ni Beckett quedaron satisfechos, estaba determinada por un filtro que mostraba la mirada de O como una imagen borrosa, y por una distinción en la duración y profundidad de los planos que se asignó a cada instancia (E y O). Mientras que los planos correspondientes a la mirada de E son más largos, amplios y tienden a ser móviles, los correspondientes a la visión de O son más cortos, estáticos y cercanos. El dispositivo de la autopercepción, la mirada de E, funciona como una suerte de espejo para todos los humanos que se le acercan en un ángulo menor a 45° y, a pesar de su ensañamiento con O, a quien perseguirá durante toda la película, embiste también a la pareja junto a la pared y a la anciana de las flores en la escalera con sus propias autopercepciones.<sup>6</sup>

En cada uno de esos momentos, el enfrentamiento visual dibuja en los rostros de los personajes un gesto que Beckett llamó “*agony of perceivedness*” en el que es posible reconocer la presencia de la expresión del rostro de la mujer baleada en la secuencia de las

4. También en el caso de sus obras de teatro, Beckett es un autor que está muy presente en las puestas en escena desde las indicaciones del texto.

5. Sin embargo la división no es precisa: el guión no se priva del humor (al transcribir por ejemplo el diagrama de un *gag*) ni de incluir datos de la trama en la parte técnica que no son recuperados a nivel narrativo por la imagen.

6. Es significativo que 45° es el ángulo en que el humano deja de verse reflejado en los espejos. Es como si la autopercepción no reflexiva, es decir no virtual, sino corporal comenzara en ese ángulo de la cámara.

*escaleras de Odessa de El acorazado Potemkin*. Utilizando en tres momentos distintos una misma gestualidad enfocada en el primer plano, Beckett establece un concepto al interior de la película. Encuentra en la repetición un modo de crear conceptos con la imagen cinematográfica. Con la cámara-autopercepción, Beckett explota las potencialidades del cine para poner en escena un problema que es a la vez dramático o narrativo y filosófico: el de los límites entre el dominio de lo subjetivo y lo objetivo. Es la convención o regla que Beckett extrae del principio de Berkeley, y que transforma en un relato, lo que plantea un desafío técnico puramente cinematográfico.

Contrariamente a lo que sucede en el lenguaje institucionalizado del cine narrativo, la película de Beckett desarma la ilusión de objetividad y transparencia de la imagen, dando una entidad reflexiva (en el sentido de que refleja a quienes la observan) a aquello que Gaudreault y Jost citando a Laffay llaman “el gran imaginador”, esa instancia inasignable a una subjetividad particular que une todas las imágenes de una película (Gaudreault y Jost, 1995). Esta potencialidad del cine, de trabajar con imágenes que a la vez que representan mecánicamente lo real pertenecen siempre al orden de una conciencia, aparece una y otra vez en las teorías y poéticas que plantearon a lo largo de su historia la posibilidad de una forma cinematográfica alternativa. Las ideas de Pier Paolo Pasolini sobre un cine de poesía como un cine articulado sobre imágenes que configurarían un equivalente al estilo indirecto libre literario o las propuestas de un cine que represente el movimiento del pensamiento en Antonin Artaud o el ya mencionado cine-ojo de Vertov forman parte de la historia teórica del cine en la que *Film* se inscribe y deja su marca.

El procedimiento de un uso diferenciado de dos cámaras puede ser pensado además como la puesta en escena cinematográfica de un problema recurrente entre los personajes de Beckett: frente a la imposibilidad de superar el plano de la propia conciencia aparece la necesidad de crear un otro a quien expresarle el propio pensamiento. Es debido a esto que muchos personajes aparecen de a pares, ya que responden a la necesidad de un otro para mantener la conciencia de sí. Si *Endgame* puede ser leído como un drama que se desarrolla en el espacio mental de Ham (las dos ventanas como ojos de esa conciencia), *Film* podría representar un relato de persecución que tiene lugar en la interioridad de un E/O desdoblado en dos visiones. Hugh Kenner señala que a partir de *Endgame* (1957) el solipsismo, la posibilidad de un otro ilusorio que se despliega en el espacio interior de la mente, constituye una preocupación central en la obra de Beckett. El solipsismo es también el riesgo que corren las formas extremas del subjetivismo idealista como el de Berkeley, e incluso algunas ideas de Descartes. La secuencia final de *Film*, en que O y E se miran revelando sus rostros, que son el mismo, despliega una forma cinematográfica de representar esa tensión o preocupación de la que hablaba Kenner. Es imposible escapar de uno mismo, y las voces interiores sean quizás indistinguibles del mundo exterior. La soledad es una amenaza que al mismo tiempo nos lleva al peligro de dejarnos con nuestro propio desdoblamiento.

As a Cartesian, albeit a heretical one, Beckett is convinced that our own individual consciousness is the only aspect, the only segment of the world to which we have direct access, which we can know. “Cogito, ergo sum” was Descartes’s phrase—“I think, therefore I am”; but Beckett modifies it to “I am conscious, therefore I am,” and he adds the questions: Who, then, am I? What is consciousness? and what do we mean by “Being”? (Eissner, 2011: 13)

Esa conciencia de la que habla Eissner implica siempre un desdoblamiento. La percepción de sí mismo abre a una realidad interna, mental: yo observador y yo observado, o E y O, en el caso de *Film*, donde la inescapabilidad de la propia conciencia se vuelve la inescapabilidad de la (auto) percepción.

### 3. La materia del cine: el tiempo

Ese desdoblamiento del sujeto se articula en la película no sólo en el procedimiento formal que configura una mirada doble, sino también en la secuencia de las fotos, donde O observa, como Krapp escuchaba, las versiones de sí mismo de un pasado ya inaccesible, haciendo entrar al tiempo y a la memoria como materias de reflexión ligadas a la percepción de registros tomados mecánicamente. La escena reúne ecos de obras como *Krapp's Last Tape* y *Rockaby*, con la que comparte la presencia central de la mecedora, y retoma además una de las preocupaciones que Beckett ya había comenzado a elaborar en *Proust* (1930).<sup>7</sup>

7. En su prólogo a la *Obra poética completa* de Beckett, Jenaro Talens señala que en el *Proust* es posible leer una suerte de poética donde ya aparecen las preocupaciones que marcarán la obra del escritor, obra en la que además se registran ecos que remiten de un texto a otro, plagando de referencias internas ese "archigénero" inventado por el autor que incluye cine, teatro, radio, televisión, ensayo y poesía. (Beckett, 2000: 9-33)

O más bien la vida es una sucesión de hábitos, puesto que el individuo es una sucesión de individuos; al ser el mundo una proyección de la conciencia individual (una objetivación de su voluntad como diría Schopenhauer), el pacto debe ser continuamente renovado, la carta de salvoconducto puesta al día. (Beckett, 1992: 19)

Romper las fotos es romper el pacto, necesario cada vez, del reconocimiento de la continuidad del sujeto entre los diversos individuos que lo conforman en el tiempo. Ilusión que además es constitutiva del cinematógrafo, con sus 24 cuadros fotográficos por segundo. No es sólo el lenguaje el que falsea cada vez que un sujeto dice "yo" tratando de referir siempre a la misma entidad, sino que también la reproducción de su imagen (o su voz), aun tratándose de registros mecánicos de lo real, están expuestos a los cambios del tiempo. La presencia de Buster Keaton en la pantalla ayuda a construir ese efecto. Verlo es ver al maquinista de la General, a Sherlock Jr. y al resto de sus personajes famosos sobreimpresos en un rostro avejentado, más mofletado, paradójicamente menos cadavérico que el rostro de juventud. Beckett traduce de esta forma (o transpone) los problemas y figuras que recorren su obra a otro código, el del cine, reflexionando al mismo tiempo sobre las potencias específicas del nuevo medio con el que trabaja.

En esta secuencia, como en las novelas de Proust, "El observador contagia con su propia movilidad al observado". El pasado vuelto objeto (las fotos) no existe sino en el ritmo que la percepción presente de O le otorga, que es el ritmo de su movimiento. Como señala el propio Beckett en el guión, la variación en el vaivén de la mecedora es utilizada para sentimentalizar el momento de la observación de las imágenes.<sup>8</sup> El presente se vuelve la agonía de recordar y ese pasado se tiñe de la agonía del presente. "No se puede huir del ayer porque el ayer nos ha deformado y ha sido deformado por nosotros. La intención carece de relevancia. (...) El sujeto ha muerto – y quizás muchas veces – por el camino." (Beckett, 1992: 14-15). El momento en que rompe las fotos, O no escapa ya de su propia autopercepción contemporánea; huye de su propio pasado, otra fuga que prueba ser infructuosa porque las fotos constituyen una forma de lo que Proust denominó la memoria voluntaria:

Es decir, la memoria uniforme de la inteligencia en la que podemos confiar para que reproduzca a nuestra complacida inspección aquellas impresiones del pasado que habríamos formado consciente e inteligentemente (...) Presenta un pasado monocromo. Las imágenes que escoge son tan arbitrarias como las escogidas por la imaginación, y están igual de lejos de la realidad. *Su acción ha sido comparada por Proust con la de volver las páginas de un álbum de fotografías*. El material que nos facilita no contiene nada del pasado, no es más que una proyección borrosa y uniforme cuando ha sido separada de nuestra ansiedad y oportunismo, es decir, nada. (Beckett, 1992: 29)

El momento de la inspección de las fotos tiene un ritmo distinto al de la huida y al de la eliminación de los ojos presentes en la habitación, ya que constituye el plano-secuencia

8. El vaivén de la mecedora es un movimiento entre el pasado y el futuro, pero es también un momento entre la propia voluntad y lo ajeno. Mientras que O ha huido (a duras penas) hasta este momento, es la silla la que impone un ritmo al cuerpo en esta secuencia.

más largo que tiene asignada la mirada de O en el film. Allí, O se dispone a contemplar el pasado en la forma de imágenes de algunos instantes convencionalmente sobresalientes en la vida de un hombre (la infancia, la comunión, el casamiento, recibirse, tener un hijo). En cierta medida, el tiempo que vemos transcurrir en la película (la huida, entrar al apartamento, la percepción) se opone a la posible narración que se desprende de esas fotos: una narración marcada por los cambios importantes en la biografía de una persona, momentos que una memoria voluntaria reconstruye falsamente. Esta lógica temporal, la historia que deja de lado el combate entre la costumbre y la memoria, sería la del cine narrativo de la industria, la de tiempos plenos de sentido e instantes privilegiados.

En *Film* en cambio vemos “a la muerte trabajando”, el tiempo transcurriendo, volviéndose una instancia de construcción del cine moderno, marcado por espacios vacíos, tiempos muertos, imágenes ópticas puras. El tiempo de *Film* coincide con su duración, con el tiempo transcurrido (excepto por los ojos que abren y cierran la película). Si bien hay cortes, la idea del tiempo que ese montaje arroja es la del tiempo real acontecido. Es una concepción del tiempo primitiva, que se encuentra ya en los comienzos del cine, donde no existía la posibilidad del montaje (cfr. los primeros cortos de los hermanos Lumière), pero es también una concepción que los nuevos cines de los años sesenta van a recuperar con un nuevo sentido, que contrasta con la idea del tiempo de ese pasado atrapado en las fotos que Keaton observa y despedaza. Un cine que, retomando las confrontaciones de la vanguardia, va a ir en contra de las convenciones narrativas del cine industrial y que, como el relato cada vez abandonado, cada vez empezado de Hamm en *Endgame*, va a desnudar con su paso torpe la artificialidad de toda narración.

#### 4. Revisando la tradición, revisitando los comienzos: un cine cómico e irreal

La escena inicial que inaugura el guión de *Film* difiere de la que da inicio a la versión filmada. La versión escrita comienza con una escena donde vemos gente circulando, dirigiéndose al trabajo y percibiéndose unos a otros en un entorno fabril, una vista que podemos vincular con *La salida de los obreros de la fábrica Lumière* de 1895. Si bien fue filmada, la secuencia no pudo ser incluida por problemas técnicos y el propio Beckett sugirió lo que terminó siendo la imagen inicial (y final) de la película, el plano detalle del ojo parpadeante de Keaton. Con este cambio se desdibujó la referencia espacio-temporal de la película: es menos claro el momento histórico que el guión señala (si bien el año 1929 se sugiere en las ropas de la pareja y de la anciana) y es también más extrañada la imagen en que O ingresa en un plano vacío de humanos y empieza a ser perseguido por la cámara/E, a lo largo de una pared carcomida por el tiempo, sin referencia contextual alguna. Hay entonces con el cambio un enrarecimiento que refuerza la idea presente en el guión de creación de un ambiente cómico e irreal. “Climate of film comic and unreal. O should invite laughter throughout by his way of moving.” (Beckett, 1984: 163). Y entre esas dos palabras, lo cómico y lo irreal, radica el núcleo de las referencias con las que Beckett construye la imagen de *Film*, las tradiciones con la que elige trabajar.

La imagen del ojo que reemplazó el comienzo original inscribe a *Film* en una tradición iconográfica que es también una tradición de reflexión sobre los propios medios del cine<sup>9</sup>. El plano inicial que nos deja ver un ojo enrarecido por la cercanía de sus detalles establece desde el principio a la percepción y a las tensiones entre el carácter objetivo y subjetivo de la imagen (¿quién mira?, ¿quién es mirado?) como ejes centrales del corto, a los que ya hemos referido. Además, el montaje entre la imagen del párpado arrugado y la pared agrietada por la que comienza a correr O, tiene el efecto de dar

9. Tradición que incluye las ya mencionadas *El acorazado Potemkin* y *El hombre de la cámara*, pero también films como *Vertigo* (1958), de Hitchcock, donde al igual que en la película de Beckett la imagen del ojo que aparece en los títulos diseñados por Saul Bass no pertenece a la diégesis, al relato en sí, sino que está separado del mismo. En esta película, como en la secuencia del sueño realizada para *Spellbound* (1945) con la colaboración de Dalí o en la secuencia del asesinato de *Psycho* que concluye con la imagen del ojo muerto de Marion, Hitchcock trabaja justamente con una lógica plástica ligada al pop y a las neo vanguardias (y por ese camino también a las vanguardias). Es interesante destacar que en esos films el director construye imágenes afectadas por la subjetividad de sus personajes, imágenes que cuestionan los límites de lo objetivo. En *Vertigo* esto es posible percibirlo entre otras cosas, pero principalmente, en el tratamiento del color.

10. El juego de texturas recuerda también al trabajo con las pieles que Alain Resnais hacía pocos años antes en *Hiroshima Mon Amour*, película exponente del nuevo cine francés que volvía en algunos sentidos sobre el trabajo de las vanguardias.

una extraña vida a esa pared y enrarecer las relaciones entre los objetos animados e inanimados, ambigüedad que luego es retomada en la secuencia del cuarto donde O cree ver ojos en objetos como la silla y los cuadros.<sup>10</sup> Este tipo de procedimientos conectan a *Film* con películas de vanguardia como *El hombre de la cámara* de Dziga Vertov, donde se explotan las posibilidades de extrañamiento de la mirada que la cámara habilita. Los films vanguardistas proponían otro modo de representación cinematográfica, distinto de aquel inspirado en la narración realista del siglo XIX y en el drama burgués que a partir de la consolidación de la gramática del cine llevada a cabo por D.W. Griffith se había vuelto dominante. Se trató de propuestas artísticas donde la experiencia del espectador, y no la trama, constituyeron el principio constructivo de las imágenes y el montaje.

La literatura y el arte vanguardistas se apropiaron con avidez de ese lenguaje que redefine radicalmente la relación palabra/imagen, y que permite mostrar (y no sólo evocar por la imaginación literaria) el sueño y la pesadilla, la alucinación y el delirio estéticos: en los films de Eisenstein y Griffith, de Buñuel y Dalí, la “función poética” y el “extrañamiento” respecto de la percepción automatizada de la realidad son llevadas a consecuencias impensables para la literatura o la fotografía por sí solas (Gruner, 1995: 102)

Retomando las formas vanguardistas de exploración de la imagen, Beckett diseña un modo en que el medio cinematográfico en su especificidad puede extrañar y desautomatizar la mirada. El plano del ojo en este sentido se vincula (como lo hubiera hecho la secuencia original) con una época y en particular con 1929, año de estreno de *Un perro andaluz* de Salvador Dalí y Luis Buñuel, cuyo guión fue publicado en el mismo número de la revista literaria *This Quarter* en que se editaron las traducciones de Beckett de los poetas surrealistas Paul Éluard y André Breton. El ojo de la mujer cercenado por la navaja del barbero Buñuel se vuelve aquí el ojo casi ciego, arrugado y parpadeante de Keaton. Ya para 1929, cuando el cine tenía apenas treinta y cuatro años, *Un chien andalou* significó una vuelta a los orígenes del séptimo arte, a un modo primitivo de impacto visual de las imágenes, que buscaba la fascinación del espectador y no su identificación a través de una historia. Como señala Joan M. Minguet Batllori, el film de Dalí y Buñuel constituye un retorno al cine de los orígenes, a su antinarratividad y a lo que Tom Gunning llamó un cine de atracciones, de la exaltación de la ocurrencia. Ese cine primitivo constituía según Gaudreault “un espacio de tensión entre dos regímenes divergentes de consumición filmica: (...) aquel que se establece sobre una relación de confrontación exhibicionista entre la pantalla y el espectador y aquel que presupone, muy al contrario, una absorción diegética de éste por la intermediación de aquella.” (Minguet Batllori, 2003: 25).<sup>11</sup>

11. Noël Burch ubica en estos años, especialmente a partir del cine sonoro, la constitución del “modelo de representación institucional” (MRI), que sería el modelo que sistematiza una gramática narrativa para el cine, una manera de narrar que utiliza los recursos propios del cine, como los distintos tipos de encuadre, la ubicación de las cámaras y todas las posibilidades que da el montaje.

12. Este cine está presente además en la obra escrita del mismo Beckett: *Didi y Gogo de Esperando a Godot* como avatares de Laurel y Hardy, la pantomima muda que inicia *Krapp's Last Tape* y la gimnasia inútil y los movimientos torpes de Clov en *Endgame* son algunas de las relaciones que pueden establecerse entre Beckett y este cine.

El cine vanguardista era un cine del impacto, del shock sobre la mirada, que buscaba el descrédito de la representación de lo real en las formas de un relato convencional. De este modo, la ubicación del film en ese año lo relaciona con las vanguardias y con un cine primitivo al que se trata de regresar. Los procedimientos y formas de ese tipo de cine dieron luz en esta época a una corriente subterránea del arte cinematográfico, cuyas potencias se fueron desplegando como actualizaciones de esta tradición a lo largo de la historia del cine. Por sus preocupaciones formales, su trabajo con una imagen opaca, extrañada, su duración y sus temas, es posible pensar *Film* como parte de esta corriente que en los primeras décadas del siglo XX, proponía una forma más poética para el incipiente séptimo arte.

Además de los vínculos con el cine de vanguardia, son evidentes las relaciones que *Film* establece con el cine cómico de la década del veinte, al que el espectador es remitido de inmediato por el uso del blanco y negro, la forma de moverse de O y la ausencia de diálogos.<sup>12</sup> *Film* realiza un trabajo peculiar con el sonido, o más precisamente

con el silencio. Se trata de una película falsamente silente, donde el silencio es el resultado de una decisión consciente, mostrada como tal al interior del corto mismo. El único sonido que escuchamos es el “shhh” que profiere la señora, esa mitad de la pareja atropellada por O en su camino paralelo a la pared. Esta condición no sólo pone a *Film* directamente en relación con ese cine, sino que refuerza la centralidad de la experimentación con la imagen, concentra los problemas en los elementos de la forma cinematográfica por excelencia: las imágenes y el montaje. Otro de los rasgos ligados a la comedia es el modo de actuación no realista, la gestualidad exagerada de los actores. Los movimientos de O, como indica el guión, deben provocar risa. La película incluye además un *gag*, forma visual del humor que este cine consolidó. La secuencia del *gag* se encuentra diagramada en el guión y en ese sentido también desde el texto produce humor, ya que el relato de un *gag* no tiene un efecto cómico, como la explicación de un chiste. Sin embargo, en la excesiva planificación de algo sencillo radica una risa que exaspera la diferencia entre lo visual y lo escrito. El *gag* es una estructura que rompe la linealidad narrativa, atenta contra la lógica del avance imparable de la narración y aparece como un chispazo de una lógica otra. En este sentido lo cómico, como lo irreal vanguardista, trabaja corroyendo la idea tradicional de un relato.

La referencia cómica más destacada reside en el uso (cinéfilo) de un actor como Buster Keaton, figura central como actor y director de la comedia de principios del siglo xx.<sup>13</sup> Durante casi la totalidad de la película el rostro de O se nos retacea a los espectadores y finalmente cuando E logra alcanzarlo, embestirlo de frente, vemos a un actor que se caracterizó por su falta de expresividad. En una entrevista a Beckett acerca del actor realizada por Kenneth Brownlow el irlandés señaló “He had a poker mind as well as a poker face”. Keaton construye así, por su mera presencia frente a la pantalla, un individuo des-subjetivado, vaciado de la expresividad que caracteriza a los personajes del relato clásico, un personaje-objeto, O.<sup>14</sup>

Otro de los elementos, no exclusivo del cine cómico, pero que tiene un vínculo directo con los inicios del cine es la estructura de la persecución y la huida. La fuga ya había aparecido en otros textos de Beckett como “The expelled” o *Molloy*, pero al transponerse a la pantalla, la misma entra en una serie de nuevas relaciones ligadas a la historia del cine, de las imágenes. Las secuencias de perseguidor-perseguido, que constituyeron el origen del montaje paralelo de Griffith de acuerdo con Eisenstein, se reformulan en *Film* en dos cámaras cuya objetividad y subjetividad están cuestionadas.

El film de persecución organiza una forma primitiva de continuidad por el seguimiento de uno o varios personajes a través de distintos escenarios: permite aplicar las primeras bases de una sistematización temporal y espacial en el uso del montaje. Es el principio que adopta el cine en los primeros años (...). La alternancia de planos (es el) modelo primario de una intención narrativa en cine. (Manetti, 1995/6: 11)

*Film* vuelve de este modo a los comienzos de un cine donde la intención narrativa todavía no había subyugado a los elementos significantes del medio audiovisual, donde la tensión entre mostrar y contar se sostenía todavía en las imágenes que se esforzaban por impactar al espectador. La película se despoja de la idea clásica de personaje, de colores, de sonidos, de una idea fuerte de trama y se construye vaciando su puesta en escena de referencias históricas, de elementos psicológicos y expresivos. Algunas indicaciones del guión en este sentido son incluso rechazadas para la imagen.

This obviously cannot be O's room. It may be supposed it is his mother's room, which he has not visited for many years and is now to occupy momentarily, to look after the pets, until she comes out of hospital. This has no bearing on the film and need not be elucidated. (Beckett, 1984: 172)

13. Keaton es además, como director y actor, quien dentro de la historia del burlesque tiene más afinidad con las imágenes dadaístas y surrealistas. (cfr. Deleuze, 2005)

14. Por otro lado, es posible pensar que el uso de una estrella de cine en el papel de O (cuyo rostro no vemos, sino por unos segundos hacia el final de la película) adquiere otro significado: las *stars* son seres-para-la-cámara, que dejarían de ser al dejar de ser vistas.

La precisión del guión (en cuanto a sus reglas, a sus mecanismos, descripciones y detalles) contrasta con esta vaguedad referencial (no sabemos quién es este personaje, de qué huye, etc.) y de este modo afecta la narratividad convencional del cine.

## 5. Un cine de la precariedad

after the second [viewing of a rough cut of *Film*] I felt it really was something. Not quite in the way intended, but as a sheer beauty, power and strangeness of image...

Samuel Beckett, en una carta a Alan Schneider

The kind of work I do, is one in which I'm not master of my material. The more Joyce knew the more he could do. He's tending toward omniscience and omnipotence as an artist. I'm working with impotence, ignorance. I don't think impotence has been exploited in the past.

Samuel Beckett, entrevista con Israel Schenker para *New York Times* en 1966

Al crear imágenes cinematográficas Beckett incursionó en el dominio del cine sin la formación que le había sido “negada” (mejor sería decir ignorada) por los cineastas rusos. Había leído textos de teoría cinematográfica, había sido un insistente espectador de cine y contaba con su experiencia en las puestas en escena de las producciones teatrales. Desde su condición particular de dramaturgo y novelista trabajando en un medio nuevo, Beckett hizo un uso del lenguaje visual que puede ser pensado como menor o voluntariamente precario en el sentido de operar al interior de un lenguaje constituido (el lenguaje del cine narrativo) un regreso a la infancia de ese lenguaje, un gesto de ignorancia intencional donde las imágenes ya no adquieren su significado del relato que articulan, de la relación consecutiva que se establece entre unas y otras, sino que se sostienen por su “belleza, poder y extrañeza”. Beckett ignora la historia y como un niño retorna a las fuentes primarias del cine como medio para explorar desde allí los temas que recorren su obra. El cine de Beckett, como su teatro, es expuesto al “vaciamiento de elementos significantes para establecer otro significado a la representación” (Margarit, 2003: 74). La acumulación de saberes y experiencias resulta en Beckett en una poética del vaciamiento, de la transformación de la herencia recibida, de la creación por la descreación.

Producto de su propia época, *Film* está en consonancia con los llamados “nuevos cines” que tuvieron su principal exponente en la *nouvelle vague* francesa, con los que comparte algunos de los principales problemas y las formas con las que trabaja. Se trató de cines “cinéfilos”, de películas que se hacían con la materia del cine, volviendo sobre la propia historia del arte, con un saber ya no solamente técnico, sino histórico, estético y político acerca del propio medio. Estos movimientos buscaban principalmente romper la ilusión de transparencia, de representación realista que dominaba el cine de Hollywood, creando nuevas formas y técnicas que encontraban su origen en el mismo cine que Beckett actualiza en su película. Los nuevos cines y en especial la *nouvelle vague*, fueron además los responsables de incluir las especulaciones filosóficas como uno de los insumos del cine que realizaban. Como el cine de neovanguardia que le era contemporáneo *Film* trabajó con el propio medio, en contra de las convenciones del relato, retomando las propuestas que las vanguardias históricas habían iniciado: el cine no debía representar lo real, sino constituirse como una forma del pensamiento, una salida del agotamiento de las relaciones entre las palabras y las cosas por medio de la imagen.

## Bibliografía

- » Beckett, S. (1984). *Film en Collected shorter plays*. New York: Grove Press. Pp 161-174.
- » Beckett, S. (1992). *Proust*. Barcelona: Ediciones Península.
- » Beckett, S. (2000). *Obra poética completa* (trad. Jenaro Talens). Madrid: Hiperion.
- » Beckett, S. (2012). “Esperando las cartas” (selección y traducción de Matías Serra Bradford) en *Diario de poesía*, nº82, Buenos Aires y Rosario, p 18.
- » Brater, E. (2004). “Intertextuality” en Oppenheim, Lois (ed.), *Palgrave advances in Samuel Beckett Studies*. New York: Palgrave Macmillan, pp. 30-44.
- » Deleuze, G. (2005). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.
- » Eissner, M. (2011). “Telling It How It Is: Beckett and the Mass Media” en AA.VV, *Bloom’s Modern Critical Views: Samuel Beckett – New Edition*. New York: Infobase Publishing.
- » Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- » Genette, G. (1989). *Palimpsestos*. Madrid: Taurus.
- » Gruner, E. (1995). “El comienzo contra el origen”, en *Confines*, nº 1, pp 99-109.
- » Kenner, H. (1973). “Radio, Television, Film: All that fall, Embers, Eh Joe, Film, Words and Music, Cascando”, en *A Reader’s Guide to Samuel Beckett*. Farrar, Straus and Giroux: New York.
- » Manetti, R. (1995/6) “Todo lo que se mueve se filma” en España, C. (coord.) *Cien años de cine*. Buenos Aires: La Nación Revista, 11.
- » Margarit, L. (2003). *Samuel Beckett. Las huellas en el vacío*. Buenos Aires: Atuel-La Avispa.
- » Minguet Batllori, J. M. (2003). *Salvador Dalí, cine y surrealismo(s)*. Barcelona: Parsifal.
- » Schneider, A. (1969). “On directing Samuel Beckett’s Film”. Disponible en [http://www.ubu.com/papers/beckett\\_schneider.html](http://www.ubu.com/papers/beckett_schneider.html) [17/10/2015].
- » Vertov, D. (1973). *El cine ojo*. Madrid: Fundamentos.

