Samuel Beckett e Stan Douglas: aproximações pontuais

Liliane Benettiⁱ (UFRJ)

Resumo: Este texto parte de pistas deixadas em *Goodbye Pork-Pie Hat* (1988), ensaio do artista visual canadense Stan Douglas sobre *Film* e as peças para televisão de Samuel Beckett, e pretende discutir a recorrência de alguns procedimentos beckettianos na produção de Douglas, especialmente nas séries *Television Spots* (1987-88) e *Monodramas* (1991).

Palavras-chave: Samuel Beckett; peças para TV; artes visuais contemporâneas; multimídia

Abstract: This short text has as its starting point some clues left in *Goodbye Pork-Pie Hat* (1988), essay by Canadian visual artist Stan Douglas on *Film* and TV pieces by Samuel Beckett, and aims to discuss the recurrence of Beckett's procedures in Douglas's production, especially in *Television Spots* (1987-88) and *Monodramas* (1991).

Key-words: Samuel Beckett; television pieces; contemporary visual arts; multimedia

Considerando-se a atualidade da obra beckettiana no campo das artes visuais contemporâneas, propõe-se uma aproximação pontual de dois conjuntos de trabalhos de Stan Douglas (1960 –), artista canadense para quem Samuel Beckett é uma referência declarada desde a década de 1980, período em que realizou suas primeiras experiências com a imagem filmada e com a fotografia. Ao longo do ano de 1983, especificamente, o então jovem artista dedicou-se à obra de Beckett e, como resultado de sua pesquisa, propôs a curadoria da mostra “Samuel Beckett: Teleplays”, centrada nas peças para televisão e em *Film*, uma exposição itinerante que, entre 1988 e 1991, percorreu Vancouver, Toronto, Nova York, Los Angeles e Paris. O catálogo trazia *Goodbye Pork-Pie Hat*, ensaio de abertura em que Stan Douglas faz uma análise crítica da produção audiovisual de Beckett, dando especial ênfase a *Film* (1963) e a *Eh Joe* (1965). Douglas arriscou-se, naquele momento, em searas pouco habituais para um artista plástico: fez-se, a um

só tempo, curador e crítico das inusitadas experiências multimídias Beckett que, dali em diante, reverberaram em seus próprios trabalhos.

É importante ressaltar que Stan Douglas, um artista que se firma no cenário internacional das artes visuais na década de 1990, faz parte de uma geração que iniciou sua produção plástica num solo rescaldado pelo experimentalismo da década de 1960, um terreno sem as demarcações tradicionais dos meios artísticos, no qual as questões específicas da pintura, da escultura, desenho, gravura e fotografia já haviam se desdobrado em outras linguagens, então inaugurais, como a videoarte, as instalações, intervenções urbanas, *land art* e performances. São artistas que usufruem dos avanços no campo da tecnologia da imagem para propor trabalhos multimeios que demandam suportes técnicos híbridos (FOSTER; KRAUSS; BOIS; BUCHLOH, 2010, p. 720). Stan Douglas, portanto, faz arte na chamada “condição pós-meio” (*post-medium condition*), uma expressão disseminada pela historiadora da arte norte-americana Rosalind Krauss (KRAUSS, 2000). Suportes materiais e técnicos implicam um conjunto de convenções, não são neutros, e artistas como Douglas intervêm justamente na organização retórica da mídia, evidenciando os códigos próprios de cada linguagem.

Mais do que isso, Stan Douglas evoca a história dos meios audiovisuais e toma, sem cerimônias, suas convenções específicas como matéria-prima de sua produção. Certas instalações necessitam de dispositivos tecnologicamente defasados de reprodução de imagens e terminam por restituir, deliberadamente, algo da dimensão aurática da obra de arte. No entanto, é preciso ressaltar que Douglas é avesso à nostalgia de uma modernidade artística calcada nas especificidades das linguagens artísticas e, ao acionar dispositivos antiquados, não o faz para organizar um inventário mas para investigar “a história das técnicas de representação moderna como história das relações sociais” (WATSON; THATER; CAROL, 1998, p. 36). Ao emular o obsoleto, Douglas não pretende sua sobrevivência ou elogio, mas busca sondar as possibilidades recusadas no decorrer do desenvolvimento tecnológico, uma vez que, em suas palavras, “quando se tornam obsoletas, as formas de comunicação convertem-se em índices de compreensão de mundos perdidos para nós” (DOUGLAS apud WATSON THATER; CAROL, 1998, p. 9).

Hal Foster e Rosalind Krauss, historiadores referências das artes plásticas, sublinham que Stan Douglas e seus contemporâneos manejam o filme e as exigências técnicas audiovisuais tal como se fossem arquivos:

Há relativamente pouco tempo, o filme era considerado a mídia (*medium*) do futuro; e, atualmente, o filme aparece como um índice privilegiado do passado recente (e possivelmente figurará nos museus de arte tanto mais se torne ultrapassado em outros lugares). O primeiro cinema em particular emerge como um arquivo das experiências históricas, um repositório de sensações antigas, fantasias privadas e esperanças coletivas (FOSTER; KRAUSS; BOIS; BUCHLOH, 2010, p. 701).

É nesse contexto que as pretensões de Douglas devem ser entendidas, em especial o interesse em trazer à tona “utopias fracassadas e tecnologias obsoletas” não para redimir eventos passados mas para reconsiderá-los sob outros pontos de vista, indagando “por que esses momentos utópicos não se cumpriram, quais forças maiores reduziram acontecimentos locais a acontecimentos menores?” (DOUGLAS apud FOSTER; KRAUSS; BOIS; BUCHLOH, 2010, p. 702).

Para cercar o problema-chave de sua produção plástica, Stan Douglas dispara em seus trabalhos um jogo de entrecruzamentos entre alta e baixa culturas mediado por questões em torno da reprodutibilidade técnica, recorrendo a procedimentos de apropriação, citação, colagem de fragmentos ou montagem. O que está subjacente à escolha das técnicas é sua decisão manifesta de revisitar a história social enfatizando vozes preteridas, buscando um engajamento que se dá também na forma.

Não há uma aproximação oblíqua às fontes, tampouco um contrabando velado: as alusões são ostensivamente nomeadas e o arsenal de referências de Stan Douglas é municiado por materiais vindos especialmente da literatura, música, cinema, numa mistura de erudição e *pop*, forjando um conjunto intrincado de rebatimentos, um pouco ao modo de *Ossos de Eco*, narrativa fragmentária de Samuel Beckett. Douglas providencia – muitas vezes ele mesmo escreve – textos que localizam as pesquisas minuciosas para a consecução de cada projeto, escritos que chama de “*historical backgrounds*”. Nesse mundo de referências, Beckett é, todavia, uma insistente presença de fundo.

Katharina Knüppel, no ensaio *A presença de Samuel Beckett na arte e na dança contemporâneas*, aponta que Beckett é, de fato, uma pedra de toque para os artistas contemporâneos, em especial para aqueles que, como Douglas, empregam novos meios de comunicação como uma forma de crítica cultural. A autora indaga “por que Samuel Beckett é uma presença tão persuasiva no mundo da arte hoje? Quais são os motivos dessa influência extraordinária e duradoura?” ou “como podemos explicar que as obras de Samuel Beckett pareçam tão abertas a intervenções em campos artísticos que ele mesmo nunca contribuiu diretamente?” (KNÜPPEL, s./d., p. 2). Knüppel aponta três motivos pelos quais Beckett, ao pôr em xeque os limites da literatura, produziu uma obra que, simultaneamente, dialoga e confronta a arte contemporânea, a saber: emprego da repetição e da permutação como escolha formal; a calibração minuciosa entre a exploração das especificidades dos meios e as possibilidades intermédias, resistindo às adaptações ao passo que questiona as convenções estéticas e os hábitos de se ver e ouvir em outro meio; e, por último, a lida com a imagem e com as oscilação entre figura e fundo. Todas essas são, de fato, questões cruciais para a arte moderna e contemporânea (KNÜPPEL, s./d., p. 3-4).

Douglas reconhece que a obra de Beckett interessa-lhe em particular por lidar com os limites da

própria linguagem e por representar, para ele, o inverso da exaustão da ação ao ponto da estase: Beckett é um grau zero a partir do qual se pode iniciar algo diverso. Cita, em especial, o processo de depuração e redução de *Not I* (1972) que terminou por “focar a tarefa incessante da Boca de investigar se a representação do eu ou a autonomia do sujeito são possíveis por meio de uma linguagem mendaz, corrupta” (WATSON; THATER; CAROL, 1998, p. 8).

Não à toa, Douglas estuda o modo como Beckett dispõe do repertório de formas mais populares, sobretudo do *vaudeville* pois procedimento semelhante é observado em seus próprios trabalhos. O canadense recorrentemente lança mão do acervo de formas audiovisuais do século XX, do cinema mudo às peças de propaganda comercial e videoclipes, reconstruindo certos gêneros com apoio da tecnologia digital, sobretudo a edição programada por computadores que permite recombinar módulos narrativos em múltiplas sequências ou buscar variações e/ou discrepâncias entre imagem e som, cena e palavra, no intuito de forjar narrativas diversas a partir de um mesmo material.

Chama a atenção no ensaio de Stan Douglas sobre Beckett a análise formal que o artista plástico faz de *Film* partindo do aparato mecânico, em especial do posicionamento da câmera. Aliás, *Goodbye Pork-Pie Hat*, título do ensaio que Douglas toma de empréstimo de uma composição de Charles Mingus, faz alusão ao chapéu de **O** (Object), vivido por Buster Keaton¹. Douglas se detém na passagem do roteiro que especifica a angulação de **E** (Eye): **E** persegue **O** por trás, não excedendo o ângulo de 45°, convenção determinada na rubrica de Beckett. **O** experimenta a angústia de ser percebido (*percipi*) somente quando o ângulo é alterado de 45° para 46°, por três vezes: duas delas inadvertidamente (no início da primeira parte quando **E** vê **O** pela primeira vez, e no início da segunda parte quando **E** segue **O** no vestibulo) e deliberadamente no fim da terceira parte, quando **O** aflige-se ao ser percebido (BECKETT, 2010, p. 368). Nas demais cenas, **O** mantém-se diligentemente no “ângulo de imunidade”, afastando as investidas sorradeiras de **E** com as mãos no rosto ou se esgueirando contra a parede.

Douglas ressalta que esse posicionamento da câmera a 45° é uma convenção emprestada do cinema narrativo que, por anos, usou a câmera em primeira ou terceira pessoas para identificar um personagem – que, comumente, assumia a forma de um enquadramento não obstruído ou um enquadramento em que uma parte do corpo de um ator é visível. Mas essas duas variações de enquadramento do “ponto de vista” não garantem, por si só, um sentido crível de visão subjetiva, porque

¹ *Goodbye Pork Pie Hat* é um standard de jazz composto por Charles Mingus (1922-1987) em 1959 como uma elegia para o saxofonista Lester Young (1909-1959), que havia morrido dois meses antes da gravação. Lester Young era conhecido por usar um chapéu baixo de abas largas, o Pork-Pie Hat, mesmo modelo usado por Buster Keaton em *Film*, de Beckett.

“todos os campos rastreados pela câmera e todos os objetos revelados através da profundidade de campo – mesmo em um enquadramento estático – são ecoados por outro campo, à frente, [o quarto lado], e há uma ausência que emana desse lugar” (DOUGLAS in WATSON; THATER; CAROL, 1998, p. 94-95). Uma ausência que, na convenção do cinema, pode ser “preenchida ou suturada” com uma tomada em ângulo reverso que capturaria o personagem que vê, uma expectativa convencional que não se cumpre em *Film*, conforme sabemos.

No ensaio, Douglas sublinha o quanto a presença de Buster Keaton no filme, não sendo o primeiro nome escolhido por Beckett, terminou por ser certeira à medida que reiterou uma alusão à densidade narrativa do cinema mudo e às possibilidades técnicas então disponíveis. Em geral, no cinema mudo, a câmera fixa limitava a captura da imagem a eventos encenados e, além disso, o processo de edição era rudimentar. O cinema mudo exigia de seus atores um tipo de performance que o advento do cinema sonoro não absorveu. Buster Keaton, no filme silencioso de Beckett, opera um contraponto ao mundo da técnica em obsolescência à época, assim como o *demodé* Pork-Pie Hat. “The Great Stone Face” deu lugar a um novo tipo de ator, mais apto à combinação corpo e voz numa atuação fragmentada a ser remontada em salas de edição. Sem contar os ângulos propiciados pelas novas câmeras, o *close-up*, a dublagem etc. Douglas também pontua que “o surgimento do filme sonoro é contemporâneo ao surgimento do sistema de estúdio e da formalização do um novo espaço cinematográfico que seria construído: com áudio para especificar a personalidade do ator e o ângulo máximo de 45° (terceira pessoa) para posicionar espacialmente o ausente (espectador)” (DOUGLAS in WATSON; THATER; CAROL, 1998, p. 96).

Essa leitura atenta aos aspectos formais que Douglas fez na ocasião da curadoria da mostra itinerante “Samuel Beckett: Teleplays” repercutiu, sem dúvida alguma, em sua própria produção. As duas séries de trabalhos pensados para a televisão, tratados a seguir, são inequívocas nesse sentido: os *Television Spots* foram realizadas em duas levadas, em 1987 e 1988, antecedendo a abertura da mostra, e os *Monodramas* foram realizados em 1991, ano do encerramento da itinerância².

Television Spots é uma série de doze vídeos, com duração entre 10 e 37 segundos, produzidos e destinados à exibição na televisão comercial durante os intervalos da programação. A primeira leva, de 1987, contou com sete peças e foi ao ar pela primeira vez na emissora canadense CBC Ottawa. Os outros cinco vídeos foram veiculados no mesmo canal, um ano depois. Para tanto, Douglas comprou um espaço dentro da grade. Os vídeos infiltravam-se entre os comerciais e foram recebidos pela audiência sem quaisquer avisos ou indicações acerca do conteúdo ou autoria, não se podendo identificar tratar-se de um

² *Television Spots* e *Monodramas* estão parcialmente disponíveis no site ubuweb http://www.ubu.com/film/douglas_television.html.

experimento artístico. A condição de anonimato do autor em Douglas, diferentemente do que ocorrera com Beckett na TV, que contava com a equipe do canal de televisão, reiterava o anonimato de toda a produção de propaganda para os telespectadores, já que na publicidade importam marca e produto.

A veiculação dos *Television Spots* se iniciava com uma interrupção brusca dada por uma tela preta seguida de uma imagem de abertura de foco (*spot*). Esse recurso para a abertura e fechamento das cenas se remete ao olho – do espectador ou da câmera –, convenção que, em *Film*, aparece na pupila que pulsa e se adapta à luz no início e no fim. Já nos vídeos de Douglas, o aparelho atua como a própria pupila. Em *Television Spots* o recurso distingue – sem nomear a distinção – o momento da propaganda para o consumo e os vídeos sem finalidade comercial de Douglas. O telespectador era surpreendido pela mudança da linguagem. Do campo da publicidade – voz em *off*, trilha sonora, *slogans*, *jingles*, somados à construção narrativa da imagem por meio de múltiplos planos articulados por cortes secos, *fades* ou sobreposições – para um campo estranho, inabitual ao meio televisivo – uma câmera fixa com pouco *zoom* ou corte, sem trilha sonora (mas com áudio ambiente) e diálogos rarefeitos, ilógicos ou ausentes. Supõe-se que a aparição dos *Television Spots* entre os comerciais gerasse a quebra do hábito, uma mudança na rotina repetitiva do ciclo de comerciais. De uma linguagem expansiva e direta para uma linguagem esparsa e enigmática e, com isso, uma percepção da temporalidade diversa, estranha. Não à toa, a emissora de TV recebeu ligações: telespectadores intrigados perguntavam o que estava sendo vendido nos *Television Spots*.

Stan Douglas, *Television Spots*, 1987-1988. Seção 1, veiculada em setembro de 1987.

Fig. 1. Spectated Man (30'')

Fig. 2. Female Naysayer (15'')

Fig. 3. Lit lot (15'')

Ainda que Douglas não tenha feito qualquer menção em *Goodbye Pork-Pie Hat à Quad I + II* (1981), é possível cogitar que algo da estrutura da repetição da peça para televisão de Beckett tenha sido retido por Douglas. Em *Quad* a duração equivale ao tempo da compreensão da lógica empregada para a construção daquela imagem, sendo que o intervalo entre as duas partes da peça, segundo Beckett,

corresponde a um período de 10 mil anos. A duração de cada *Television Spot*, por sua vez, corresponde ao tempo necessário para que a ação realizada pela personagem se repita mais uma vez – assim como a repetição do foco para fechar a cena. Em *Spectated Man*, *Lit lot* e *Box Office*, por exemplo, as ações são tão singelas como observar e arrumar o terno da personagem, virar a página do jornal e receber o próximo cliente do banco, respectivamente. Embora tão ínfimo como os segundos das propagandas a peso de ouro, a duração de cada vídeo permite que sua lógica interna de repetição seja compreendida.

Notam-se diferenças entre o primeiro conjunto de vídeos de *Television Spots* exibido em 1987 e o segundo, de 1988 uma vez que a quebra do hábito é obtida por vias ligeiramente distintas. Nos primeiros, as cenas se passam em espaços urbanos abertos, como zonas industriais e estacionamentos, e a câmera fixa apenas avança ou recua, por *zoom* ou corte seco, enquanto as personagens realizam ações rotineiras como ler, esperar, caminhar, dirigir, observar. Cria-se no telespectador uma expectativa de desfecho, seja pela atuação dessas personagens, seja pela resolução dada pela habitual (e, por conta disto, suposta) voz em *off*. Mas, de súbito, o *spot* fecha a cena.

Já nas peças veiculadas um ano depois, em 1988, metade das cenas ocorre em ambientes fechados e o silêncio é substituído por um áudio ambiente ou trilha sonora que confere “atmosfera” ao vídeo: do estranhamento provocado pelas risadas em *Funny Bus* à sensação clichê de felicidade causada pela música *Stand by me* em *Slap Happy*. O telespectador é capturado pelo som e, num segundo momento, pela construção da imagem, mais elaborada do que na primeira leva, já que agora empregam-se *travelings* precisos (*No problem*), reflexos que simulam *fades in* e *out* (*Box Office*) e enquadramentos inesperados (*Funny Bus*). Há nesses vídeos uma apropriação dos recursos audiovisuais da publicidade e a exposição dos códigos dessa linguagem. Hoje, essas vinhetas poderiam ser identificadas como parte da programação de canais como a MTV.

Stan Douglas, *Television Spots*, 1987-1988. Seção 2, veiculada em outubro de 1988.

Fig. 4. No Problem (15'')

Fig. 5. Funny Bus (15'')

Fig. 6. Box Office (30'')

Fig. 7. Slap Happy (30'')

Em *Slap Happy*, a trilha sonora de *Stand by me* forja uma cumplicidade entre os quatro personagens que caminham para o fundo do plano, sugerindo a imagem de um grupo de amigos – algo recorrente no imaginário de uma cultura pop televisiva – deslocando nossa atenção para a caminhada ritmada e para o gestual das figuras. A música volta o foco para a imagem, tirando a atenção da locação de filmagem, uma zona industrial, periférica e baldia. A caminhada da câmera que enquadra o grupo por trás, reforça essa sensação de cumplicidade dada pela trilha sonora e a estende ao telespectador. A própria repetição se desloca: não está mais na ação do personagem, mas na trilha sonora. Deslocamento similar ocorre em vídeo *No problem* não por uma trilha sonora, mas por um diálogo que se repete duas vezes – uma voz feminina que pergunta a uma masculina, “*what’s the matter?*”, e ouve “*nothing*” como resposta. A câmera não avança para o interior do plano junto com as personagens, ela realiza um *traveling* da esquerda para a direita mantendo o plano aberto, e o espectador não é induzido a compartilhar com as personagens o mesmo grau de intimidade que supostamente possuem, um distanciamento reiterado na própria escolha da locação de filmagem, um subúrbio, uma cidade-dormitório, ao entardecer.

Essas sutis diferenças entre os *Television Spots* de 1987 e 1988 deixam ver a lógica da repetição de duas maneiras: no primeiro momento, com um procedimento ligado à atuação e, depois, como um processo que questiona o meio. Cabe destacar, antes de passar para o próximo conjunto de trabalhos, que *Funny Bus* é o único dos *Television Spots* no qual a ação é realizada pela câmera em primeira pessoa, logo

pelo espectador. Afirmar-se concomitantemente a presença do aparelho televisivo e do espectador. O último banco do ônibus é também o sofá da sala e a risada rompe a sobriedade da cena: o espectador deixa de ser anônimo e é percebido pelos personagens que acompanhava em seu aparelho.

Em *Monodramas*, série de dez trabalhos audiovisuais realizada em 1991, Douglas sonda mais uma vez a linguagem audiovisual da TV, não mais a propaganda mas, conforme o título sugere, o próprio gênero, em flagrante alusão aos monodramas beckettianos. Outra referência é, obviamente, o melodrama que estrutura boa parte dos programas televisivos. Vancouver, cidade natal de Douglas, é aliás uma espécie de quintal de locações a custo menos elevado das produções de Hollywood, figurando em muitos filmes e seriados como se fosse uma cidade estadunidense. Além da exibição na emissora comercial BCTV Vancouver, os *Monodramas* foram apresentados em museus e galerias. Pensando nas inevitáveis comparações entre os *Television Spots* e os *Monodramas*, Douglas pontua que a principal diferença está justamente na repetição característica da programação televisiva. Os *Spots* são mais indecifráveis e se repetem tal como os ciclos da propaganda, já nos *Monodramas* as cenas são claras e diretas e, apesar de conterem jogos complexos de linguagem verbal e audiovisual, a única possibilidade de repetição é a do espectador assistir novamente ao vídeo. Douglas cogita que talvez por isso a reprodução dos *Monodramas* em galerias e museus não perca muito em relação ao espaço privado de uma sala de estar, pois, em certo sentido, os *Monodramas* retomam a lógica do espectador de teatro e de cinema: o espectador se prepara para ver o trabalho em lugar de ser surpreendido por ele no decorrer dos comerciais (DOUGLAS in WATSON; THATER; CAROL, 1998, p. 20).

Nos *Monodramas*, a técnica mais sofisticada de produção e tratamento de imagem preserva, todavia, a atmosfera da imagem televisiva das décadas de 1970 e 1980, em especial no figurino e na paleta cromática. As narrativas têm como assunto principal a percepção, algo do “ser é ser percebido” do filme beckettiano (*esse est percipi* que Beckett tomou de empréstimo de George Berkeley). Todos os *Monodramas* são fragmentários ou de final aberto, as personagens evidenciam um misto de curiosidade e predisposição a serem vistas, uma busca do contato com o outro, seja ele outra personagem ou a própria audiência. Em *Eye on you*, por exemplo, um homem posta-se na varanda comendo um pedaço de pizza e, dali, identifica um estranho à beira de um barranco. O homem sai da casa e chega ao local onde se encontraria o desconhecido, só que, ao chegar, ele já desaparecera. O homem localiza o ponto de onde observou o estranho e faz uma expressão de espanto como a sugerir que a câmera é, agora, um novo observador, que há um outro a observá-lo ou que o estranho não passa de uma projeção de si. Não se sabe.

Já em *I'm not Gary*, dois homens se cruzam numa rua, um observa atentamente o outro como já se conhecessem e pergunta: "*Hi Gary, how you doing?*", interpelação a que o homem responde com contido desconforto "*I'm not Gary*". O vídeo é encerrando com um corte seco. Há, em um primeiro momento, um *delay*, um atraso de compreensão da frase dita pelo último homem: "Gary" confunde-se "*scary*" (assustador). Outra leitura possível é a do historiador de arte Scott Watson, que afirma que "essa falha no reconhecimento parece, num micro-nível, a representação de toda uma sociedade que nomeia as minorias sem ouvir suas vozes" (WATSON; THATER; CAROL, 1998, p. 56).

Fig 8. Stan Douglas, *I'm not Gary* [Monodramas, 1991]

Convém esclarecer, nesta altura do texto, que as questões étnico-raciais estão presentes, de modo mais ou menos cifrado na forma, em vários dos trabalhos de Stan Douglas. Ao lidar com a tradição da Modernidade passando pelo entendimento da história das técnicas audiovisuais, Douglas o faz da perspectiva de um homem canadense, afrodescendente, criado no subúrbio de Vancouver e que se forma tendo a sua volta os estudos pós-coloniais. Ele não poupa críticas, portanto, ao "sujeito melancólico mas ainda assim heroico" e, por consequência, "autoindulgente", que se lamenta como a última instância de uma subjetividade prestes a ser extinta, com uma nostalgia tácita de uma suposta totalidade sempre garantida, em suas palavras, para um tipo de sujeito: homem, branco, europeu, burguês (DOUGLAS in WATSON; THATER; CAROL, 1998, p. 98). Samuel Beckett é, na leitura de Douglas, aquele que admite que os limites de sua cultura não são os limites das possibilidades à medida que traz à tona um mundo incerto, subjetividades precárias, e a própria dificuldade, remoída ao colapso, da formulação em primeira pessoa. Não por outra razão, a epígrafe do ensaio *Goodbye Pork-Pie Hat* é justamente um trecho de *Companhia*:

Pois por quê ou? Por que num outro escuro ou no mesmo? E a voz me perguntando isso? Quem pergunta? A voz de quem perguntando isso? E responde, A dele quem quer que seja que imagina tudo isso. No mesmo escuro que a sua criatura ou num outro. Por companhia. Quem pergunta no fim, Quem pergunta? E no fim responde como acima?

E acrescenta muito depois para si mesmo, A menos que um outro ainda. Em lugar nenhum a ser encontrado. Em lugar nenhum a ser procurado. O impensável último de todos. Inominável. Última pessoa. Eu. Depressa deixá-lo. (BECKETT, 2012, p. 38).

Na safra posterior de trabalhos de Douglas, Beckett permaneceu em cena. Convidado, junto com outros artistas plásticos, para a exposição "18: Beckett", uma coletiva em homenagem a Beckett ocorrida em uma galeria de Toronto, em 1998, Douglas propôs a videoinstalação *Win, Place or Show*. O trabalho explora explicitamente a ideia de repetição em Beckett por meio de variações em um diálogo em *loop* entre duas personagens, Donny e Bob. São seis minutos de ação que se repetem ininterruptamente mas, a cada vez, o filme é reeditado por um programa de computador que seleciona a projeção de um conjunto de cenas entre as múltiplas variáveis possíveis, garantindo que a mesma combinação de tomadas só ocorra a cada vinte mil horas, ou seja, uma vez em mais de dois anos.

A narrativa consiste em seis ações filmadas em variações de diversos planos abertos, médios e fechados, quais sejam: 1) Donny conta uma piada para Bob; 2) Donny e Bob conversam sobre as notícias que parecem se repetir na programação do rádio ambiente e sobre uma suposta teoria da conspiração; 3) Bob explica para Donny como se realiza uma aposta em corridas de cavalos; 4) Donny e Bob discutem sobre os métodos de aposta; 5) Donny joga uma moeda no chão em provocação a Bob; 6) Donny e Bob brigam fisicamente.

Todas as ações se passam, hipoteticamente, no interior de um imóvel pertencente a um conjunto habitacional modernista destinado a dormitórios para um único residente. Com a ajuda do arquiteto Robert Kleyn, Douglas reconstruiu no *set* de filmagem um desses apartamentos, seguindo plantas dos anos 1950 que descrevem como seriam os dormitórios, um projeto desenhado para um distrito de Vancouver (Strathcoun) que, no entanto, nunca foi construído. Os móveis e eletrodomésticos com o *design* do período completam o cenário. O que costuma passar despercebido pelo observador é o áudio ambiente de chuva presente como um ruído branco em todas as cenas. A "imagem sonora" da chuva reitera o aspecto cíclico, porém singular, de cada uma das vinte mil possibilidades de narrativa produzidas em computador.

Fig. 9. Stan Douglas, *Win, Place or Show*, 1998

Em *Win, Place or Show* há ainda momentos em que o diálogo entre Bob e Donny se articula como metalinguagem. Isso ocorre, especialmente, quando Donny conversa com Bob a respeito da similaridade das notícias ouvidas na rádio – tal qual a narrativa que esses personagens desenvolvem a cada seis minutos – e Donny conclui que são sempre as mesmas histórias que se repetem. Bob discorda e desconversa e, alguns instantes depois, apresenta a Donny as regras para as apostas em corridas de cavalo, algo que, a princípio, soa aleatório. Bob, porém, explica a Donny as possibilidades de vitória de um cavalo tendo em vista suas corridas anteriores e os tipos de aposta que podem ser feitas: *win*, *place* ou *show*. Acertar o primeiro lugar (*win*), acertar o primeiro ou o segundo lugares (*place*), acertar o primeiro ou o segundo ou o terceiro lugares (*show*) não é uma questão de sorte mas de probabilidades e essas podem ser descritas pela análise dos históricos de corrida. Encontrar o padrão de repetição dessas permutações é a chave para ganhar o grande prêmio apostando apenas alguns centavos. A suposta aleatoriedade das corridas de cavalo que parece, num primeiro momento, uma fuga da repetição das notícias da rádio, é, na verdade, a descoberta de um padrão de repetição. É preciso ressaltar que, nesse trabalho, fica evidente que meio é o catalizador da linguagem que é, por sua vez, específica da mídia utilizada.

Win, Place or Show, trabalho realizado dez anos depois dos *Television Spots* e dos *Monodramas*, retoma e atualiza, portanto, os procedimentos de repetição e permutação das peças para TV de Douglas, expressamente inspiradas na produção audiovisual de Beckett. As repetições das cenas vistas por diversos e variados enquadramentos concedem ao espectador uma infinidade de pontos de percepção que, por seu turno, incitam dúvidas sobre o estado emocional das personagens. Cada *looping* parece desvelar uma nova camada da relação entre Bob e Donny, antes imperceptível. E Douglas não deixa de prestar sua deferência ao legado beckettiano:

Mais uma vez, deparo-me com o tema da diferença entre o tempo mecânico e humano: a função das máquinas sempre foi fazer exatamente a mesma coisa repetidas vezes. O tempo mecânico é uma repetição sem fim, enquanto o tempo humano é transformação e mudança, com o processo de crescimento, envelhecimento e morte. Os músicos inventaram formas altamente desenvolvidas e diferenciadas de lidar com o tempo. De certa maneira, todos os trabalhos de música polifônica são uma representação de como um grupo de pessoas pode habitar o tempo juntas. Esse relacionamento é de domínio ou de igualdade?

Em meus trabalhos, utilizo estruturas repetitivas de certas formas musicais, mas grande parte da repetição deriva de Beckett. Quase todas as peças da Beckett têm esse tipo de estrutura dupla, onde algo acontece no início, e a mesma coisa acontece no final, apenas de forma diferente, o que considero um confronto com o mundo mecânico, o mundo da técnica. Algo que você não pode fazer com a performance ao vivo, com humanos, é fazê-los repetir-se de forma idêntica (DOUGLAS apud WATSON; THATER; CLOVER, 1998, p. 18).

Referências bibliográficas

- AUGATIS, Daiana (1999). *Stan Douglas*. Vancouver: Vancouver Art Gallery.
- BECKETT, Samuel (2010). Film. In: *The Selected Works of Samuel Beckett*, vol. III. Nova York: Grove Press.
- _____. (2012). Companhia e outros textos. Tradução Ana Helena Souza. São Paulo: Editora Globo.
- BERTINATO, Flávia (2013). *A construção da cena: Cindy Sherman e Stan Douglas*. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo – ECA/USP. Dissertação (Mestrado), 2013.
- CULLEY, Peter (1994). The magic box: Stan Douglas in the Cabinet of Cinema. In: DUFOUR, Gary (Ed.), *Out of Place*. Vancouver: Vancouver Art Gallery.
- DOUGLAS, Stan (1988). Goodbye Pork-Pie Hat. In: WATSON, Scott; THATER, Diana; CAROL, J. Clover (1998). *Stan Douglas*. Londres: Phaidon Press, p. 92-99.
- FOSTER, Hal; KRAUSS, Rosalind; BOIS, Yves-Alain; BUCHLOH, Benjamin (2010). *Art since 1900*. Londres: Thames and Houdson.
- HARTEL, Gaby (2007). Entretien avec Stan Douglas. In: ALPHANT, Marianne; LÉGER, Nathalie (Ed.). *Object Beckett*. Paris: Centre Pompidou, p. 146-154.
- KNÜPPEL, Katharina (s.d). *Samuel Beckett's presence in contemporary art and dance*.
- KRAUSS, Rosalind (2000). *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Londres: Thames & Hudson.
- WATSON, Scott; THATER, Diana; CAROL, J. Clover (1998). *Stan Douglas*. Londres: Phaidon Press.

ⁱ Liliâne Benetti é professora adjunta da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. É doutora em História, Teoria e Crítica de Arte pela Universidade de São Paulo e integra, desde 2011, o Grupo de Pesquisa Estudos sobre Samuel Beckett (USP-CNPq).