

Cinema de Picardia: o conto “Malagueta, Perus e Bacanaço” transmutado em “O Jogo da Vida”, de Maurice Capovilla*

Cláudio Rodrigues Coração

Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Doutor em Comunicação: Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), com pós-doutorado pela mesma instituição. Integrante dos grupos de pesquisa Midiato (ECA-USP) e Jornal (UFOP).
E-mail: crcorao@gmail.com.

Andre Gustavo de Paula Eduardo

Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista (FAAC/Unesp).
E-mail: agpe13@yahoo.com.br

Resumo: O presente artigo se dedica ao estudo do filme “O jogo da vida”, de Maurice Capovilla, tendo como premissa ser este longa-metragem adaptação do conto “Malagueta, Perus e Bacanaço”, de João Antônio. Assim, interessa aqui o entendimento da estrutura fílmica através da ideia de adaptação ou transposição da linguagem escrita para o meio audiovisual, bem como entender as heranças da obra de João Antônio presentes no filme de Capovilla e a relevância de “O jogo da vida” para o cinema brasileiro.

Palavras-chave: Cinema brasileiro; Maurice Capovilla; João Antônio; Literatura brasileira; Adaptação para o audiovisual

Cinema of mischief: the tale “Malagueta, Perus e Bacanaço” transmuted in “The Game of Life”, by Maurice Capovilla

Abstract: The present article analyses the film “The game of life”, by Maurice Capovilla, considering the premise that this film adaptation of the tale “Malagueta, Perus and Bacanaço”, by João Antônio. It is though relevant to understand the film structure through the idea of adaptation or transposition of written language to the audiovisual media. It is also important to understand the legacy of João Antonio’s work in Capovilla’s film, and the relevance of “The game of life” to Brazilian cinema.

Keywords: Brazilian cinema; Maurice Capovilla; João Antônio; Brazilian literature; Audiovisual adaptation.

* Em memória do professor Nicolau Sevcenko.



Mirian Muniz e Lima Duarte em cartaz de “O jogo da vida”

Fonte: <http://www.bcc.org.br/fotos/galeria/024877> (Banco de conteúdos digitais)

¹ Expressão frequente entre os personagens de “O jogo da vida”.

Introdução – o “jogo jogado¹” da adaptação literária para o meio audiovisual

Numa jogada infeliz
resvala o tempo vivido
que nem um taco sem giz

“Tabelas”, João Bosco e Aldir Blanc

² João Antônio (1937-1996), célebre autor de “Malagueta, Perus e Bacanaço”, “Leão de Chácara”, “Malhação do Judas Carioca”, dentre outras diversas obras.

O perambular pela rua é uma tônica na obra do escritor e jornalista João Antônio², cujo sentido se revela no comportamento social e no deslocamento de sujeitos urbanos marginalizados. Esse espírito da rua é captado em “O jogo da vida” (1977), dirigido por Maurice Capovilla, adaptação do conto “Malagueta, Perus e Bacanaço” de João Antônio. Uma ideia perene de um jogo triste da vida surge como tomada argumentativa central nesta obra de Capovilla, retrato do ocaso da malandragem em um tempo que se volatiza. Os malandros derrotados da obra de João Antônio – os sem eira nem beira, os vagabundos, os despossuídos, os excluídos – são sintetizados em perspectiva naturalista e condicionados pelo percurso da noite que a todos devora e ninguém redime.

O conto “Malagueta, Perus e Bacanaço” (1963) é transfigurado às andanças de sujeitos envoltos em ruína. O universo *joãoantoniano*, em “O jogo da vida”, se traduz em um cinema preocupado sobretudo com as agruras do social. Assim, o contato entre João Antônio e o cineasta se estabelece na fronteira entre o comezinho do cotidiano – o ganhar a vida, ainda que pela picardia – e sua aspereza e o embrutecimento dos personagens. É por meio dessa tensão que “O jogo da vida” transita, na evidenciação de uma tristeza inerente às faixas sociais brasileiras derrotadas, compostas por criaturas que batalham por vias diversas – honestas ou malandras –, embora a destinação ao fracasso pareça certa. Dentro dessa perspectiva, o encontro entre o texto de João Antônio e a condução de sua adaptação por Maurice Capovilla nada tem de fortuito, como veremos, pois surge este diretor como naturalmente vocacionado para a contemplação dos personagens urbanos *joãoantonianos*.

Dois aspectos da obra de João Antônio ganham espessura em “O jogo da vida”: a desenvoltura do malandro no jogo da sinuca e o percurso como elemento poético. No todo, se consideramos a narrativa de João Antônio, por assim dizer, bastante “cinematográfica”, observa-se que, se há sucesso na empreitada de adaptar seu “Malagueta” ao cinema, consiste este, substancialmente, na

manutenção da atmosfera de melancolia que envolve tanto o molde literário original quanto o longa-metragem *capovilleano*.

Adiante, procuramos um entendimento aprofundado acerca de um e de outro: de “Malagueta, Perus e Bacanaço”, e seu desdobramento cinematográfico, “O jogo da vida”. Interessa-nos compreender as semelhanças e também as divergências entre o molde literário e o filme de Capovilla, bem como certos procedimentos narrativos que garantem o sucesso – colocado desde já como hipótese – da transposição do texto de João Antônio para o cinema, no que tange à recriação de elementos-chave de seu conto. O processo de adaptação do texto literário para o audiovisual pode ser descrito como a “passagem de um texto caracterizado por uma substância da expressão homogênea – a palavra –, para um texto no qual convivem substâncias da expressão heterogênea” (BALOGH, 2005: 48), elementos visuais e sonoros. Robert Stam (2008) observa que certos recursos e expedientes podem fazer da obra fílmica algo mais “próximo” ou “distante” do modelo original, por assim dizer, ao mesmo tempo em que aponta para a tendência ao rearranjo de elementos, à adição ou supressão de personagens, à resignificação por vezes das próprias intenções originais do texto escrito, durante o processo de adaptação.

A contribuição de André Bazin (1991: 92) surge certa através do entendimento de que adaptação seria a recriação de *atmosferas* – e nesse sentido procuraremos orientar a comparação entre “Malagueta, Perus e Bacanaço” e “O jogo da vida”.

Também, neste artigo, procuramos algo além do mero entendimento da adaptação, mas também um estudo sobre “O jogo da vida”, filme pouco recordado, pouco valorizado e de raro acesso dentro da produção cinematográfica brasileira, não obstante o elenco estelar, a presença da música de João Bosco e Aldir Blanc e a condução de Maurice Capovilla. Em segundo plano, a fim de contextualizar “O jogo da vida”, há uma breve comparação com “Vai trabalhar, vagabundo”, dirigido por Hugo Carvana e que funciona como autêntico “protótipo” do “filme de malandros” dentro da filmografia nacional.

Malagueta, Perus e Bacanaço: o conto de João Antônio

Carregar nossa cruz feito o menino Perus,
cair na sarjeta que nem Malagueta
ou virar bagaço igual Bacanaço

“Tabelas”, João Bosco e Aldir Blanc

São duas as chaves para se compreender os horizontes de “Malagueta, Perus e Bacanaço”. Para Pereira (2008), o conto do escritor paulista se dispõe entre uma verossimilhança que instiga e uma poesia que se destaca. E é pela linguagem marcadamente coloquial e franca que os personagens Malagueta (*o velho*), Bacanaço (*o adulto*) e Perus (*o menino*) se alinham à experiência da rua. Os personagens *joãoantonianos* em “Malagueta” e demais obras são motivados por um desejo pelo périplo e pela sobrevivência (traficantes, “leões de chácaras”, “dedos-duros” são exemplos de certas “profissões de fé”, na obra do autor, em que a sobrevivência é o pote de ouro a se buscar).

Para que a disposição dos personagens errantes seja mais destacada, a busca atua como um desarranjo melancólico face à modernidade, como se as bases de projeção do malandro/marginal escancarassem a mazela social nacional. Assim, o conto suscita, pelo fluxo das imagens cinematográficas que sugere, uma

³ Note-se que a marginalidade é uma ideia central não apenas para compreender a obra de João Antônio, mas o próprio autor, em larga medida foi um escritor um tanto “marginal”.

roupagem descritiva da cidade deteriorada, apontando para que a jornada *azarada* na noite se fundamente na postura marginal de seus atores sociais³.

Benjamin (1987: 118) escreve: “Não é raro que o sonho compense a tristeza e o desânimo do dia, realizando a existência inteiramente simples e absolutamente grandiosa que não pode ser realizada durante o dia, por falta de forças”. Há neste fragmento uma ideia de experiência como *constructo*, da imagem da modernidade que desaloja o sujeito tradicional. Na força de expressão do conto, com todas as características do gênero, o que se vê é a pertinência de “fixação do efêmero”, conforme aponta Pereira (2008):

Malagueta, Perus e Bacanaço, cujo presente eterno da poesia busca fixar o efêmero, é uma obra que transmite o sentimento da “Rua do mundo”, pois o escritor não se limita em expor os sofrimentos do brasileiro marginalizado, mas avança e escolhe a inadequação do homem moderno como matéria para sua experiência linguística (PEREIRA, 2008: 104).

O marginal em João Antônio se insinua como um pária, mas ele é também “craque”, ele é *taco* (para ficarmos nos termos da sinuca). O ambiente dos salões de sinuca é um cenário que sufoca os sujeitos marginais, na tendência ao vício da condição de “jogador”, na insurgência da trapaça e da sobrevivência características do ambiente decadente. Se em “A dialética da malandragem”, Antonio Candido (2004) propõe uma gênese literária nacional da picardia a partir dos percursos citadinos de Leonardo em “Memórias de um sargento de milícias”, de Manuel Antonio de Almeida, é curioso notar como essa filiação de tradição literária intelectual existe em João Antônio como propositura estética, pensando particularmente o conto “Malagueta, Perus e Bacanaço”, já que o percurso dos três personagens é representativo de uma literatura de contato.

A poeticidade de “Malagueta, Perus e Bacanaço” está ligada a sua manifestação de marginalidade, embalando o percurso de três *sujos numa noite suja* na elucidação dos seus papéis sociais. Nesse sentido, as questões literárias de João Antônio (1976) estão vinculadas ao drama dos marginais na descrição de um mundo-sinuca:

A sinuca é um troço desconhecido e quando aparece um cara falando disso com propriedade, é levado como pitoresco. Não é pitoresco (...). Essa gente ganha poder dramático, a partir de sua figura física, da magreza, da palidez, do envelhecimento precoce. Entende? Não bem os bandidos, não são bem os marginais, são bem uns pés-de-chinelo, o pé-rapado, o zé-mané, o eira-sem-beira, o merduncho (...). Quer dizer, é um depreciativo quase afetivo de um merda, merda-merda; então, em vez de um bosta-bosta, o caro diz “é um merduncho”. É um troço da maior tragédia, que evidentemente não podia sensibilizar a classe média, nem os intelectuais brasileiros. Não é por maucaratice, não é por nada, é que eles são filhos da classe média, nunca vão olhar essas coisas (JOÃO ANTÔNIO, 1976: 53-55).

Há, na distinção entre o *merduncho* e a classe média (tendo o salão de sinuca como ambiente-limite), a organização de uma tipologia social (os jogadores de sinuca, as prostitutas, os ex-jogadores de futebol, os sambistas esquecidos). Podemos perceber que a validade do excluído é legitimada no jogo. Como fator destoante das vivências noturnas, o lazer do *merduncho* é, diferentemente das pessoas de classe média, o azar da entrega paradoxal à própria sorte. Com isso, a malandragem *joãoantoniana* estampa uma dialética de sobrevivência, como já mencionamos. No contraste entre a modernidade e a tradição, João Antônio (1975), a partir de sua experiência pessoal com as rodas de choro e samba, anota uma tensão definidora da marginalidade (temática e intelectual) na sociedade brasileira:

O de que carecemos, em essência, é o levantamento das realidades brasileiras, vistas de dentro para fora, necessidade de que assumamos o compromisso com o fato de escrever sem nos distanciarmos do povo e da terra. O que é diferente de publicar livros, e muito. Daí saltarem dois flagrantes vergonhosos – o nosso distanciamento de uma literatura que reflita a vida brasileira, o futebol, a umbanda, a vida operária e fabril, o êxodo rural, a habitação, a saúde, a vida policial, aquela faixa toda a que talvez se possam chamar radiografias brasileiras. E é devido a tal carência que, de um lado, não temos conteúdo, e de outro, nem temos forma brasileira (JOÃO ANTÔNIO, 1975: 144).

João Antônio aponta para a literatura como elemento ativo, necessariamente engajado no que toca à realidade do país, ao desnudamento de seus tipos marginais/ marginalizados. E ao situar João Antônio na tradição literária brasileira é impossível não evocar o nome de Lima Barreto (1881-1922), tido pelo próprio autor de “Malagueta” como “precursor espiritual”, como literato obcecado pela denúncia de certas mazelas, e como ele próprio personagem urbano marginal.

É na “perspectiva dos excluídos” que parece haver o estabelecimento de uma representação de Lima Barreto em João Antônio (...). Tal “afinidade eletiva” se afina em uma generosidade de relato social, em que a admiração de João Antônio aparece como um condicionante dos processos de resistência de manifestação maior, ou seja, a atribuição de um modo de vida mais amplo, alicerçado no universo joãoantoniano, “a partir da qual Lima Barreto permanece como um emblema de injustiçado solitário que a vida pôs à margem” (cf. PRADO) (CORAÇÃO, 2012: 162).

⁴ Expressão usada pelo professor Nicolau Sevcenko (1952-2014) ao analisar os textos de Lima Barreto e Euclides da Cunha no período da Primeira República.

A *literatura como missão*⁴ configura-se assim com grande força, como uma literatura dos desvalidos da cidade. O que ocorre em “Malagueta, Perus e Bacanaço”, seguindo a pista do “levantamento das realidades brasileiras”, a partir de sua empreitada discursiva, é um jogo fragmentário que faz com que o sujeito social *sem eira nem beira* se dissolva ante a opressão (desde o toque profissional dos “verdadeiros tacos da noite” até a repressão do poder público). Nesse desenrolar narrativo, os três *merdunchos* se arrumam sempre no embaraço da própria experiência, tateando o *jogo triste da vida* em suas andanças e em suas entregas sentimentais. Nesse tocante, segundo Aguiar (2000), há um fluxo cristão na obra de João Antônio, calcando a malandragem junto à dor de grande fatia da sociedade brasileira que não tem voz.

Nesse sentido, como veremos adiante, a proposta de adaptação presente no filme de Maurice Capovilla em muito se adequa a esse perambular aparentemente a esmo, mas que possuiria certo sentido não apenas de retrato da sobrevivência de criaturas noturnas e fracassadas, mas o contínuo anelo por redenção.

Maurice Capovilla e a peleja sobre o “tapete verde”

Olha o roubo
Confere o dinheiro
E não chia
Que um bom jogador
Joga o jogo.

“Jogador”, João Bosco e Aldir Blanc

O diretor e roteirista Maurice Capovilla havia realizado “Bebel, garota propaganda” (1968), “O profeta da fome” (1970), “Noites de Iemanjá” (1971), dentre outros trabalhos. “O jogo da vida” (1977) veio participar de certa tradição no cinema paulistano em retratar setores da marginalidade urbana, aponta o próprio Capovilla em relato a Mattos (2006: 144) e junta-se a “Bebel” e “O profeta

da fome” ao ter como cenário a cidade de São Paulo. Segundo Mattos, “se há um tema que unifica boa parte da obra de Maurice Capovilla, assim como a de John Huston, este é o do fracasso: aventuras que não se concretizam, talentos frustrados, golpes mal-sucedidos” (MATTOS, 2006: 15).

De fato, estamos diante de uma triste odisseia urbana em que a derrota dita o tom da narrativa, juntamente com a expectativa esperançosa, a cada golpe, a cada nova malandragem, no geral frustrada, um esforço um tanto patético contra um destino nada generoso. Logo de início em “O jogo da vida” surge o mercado central, a favela, o trem, o clima garoento, uma chuva triste como o próprio caminhar dos três anti-heróis: Malagueta (vivido por Lima Duarte), o “menino” Perus (Gianfrancesco Guarnieri) e Bacanaço (Maurício do Valle)⁵. Ao som da canção composta por João Bosco e Aldir Blanc, de antemão se anuncia a malandragem no vestuário de Bacanaço e na “brincadeira” com facas com o amigo Perus. E também à opção narrativa de Capovilla de apresentar um filme firmado em esquetes, em quadros que captam o cotidiano e o explicam, ao invés da preocupação clássica com uma “história” dotada de linearidade.

⁵ Além do trio formado por Lima Duarte, Gianfrancesco Guarnieri e Maurício do Valle, o elenco conta com notável participação de Jofre Soares. E Mirian Muniz, no papel de companheira de Malagueta, venceu o prêmio de melhor atriz na edição de 1978 do Festival de Gramado.

A caracterização dos personagens surge pouco a pouco; Perus estapeia a irmã, com insistência. Bacanaço aparece envolvido em pilantragens e Malagueta sentencia: “a gente se junta, engana os trouxas”. A montagem prossegue com a alternância entre situações distintas, um contínuo “vai e vem” narrativo que “encavala” momentos temporais distintos. Num importante momento de peleja na sinuca, os três malandros encontram “trouxas” para aplicar um golpe, numa cena entrecortada por memórias de Perus com a esposa, e de Bacanaço envolvido em situações conflituosas em meio à marginalia. O desenvolvimento do filme se dá, assim, neste “ir e vir” de cenas com momentos da “vida da malandragem”. *Flashbacks*, que são explicados pelo próprio diretor:

São flashbacks um tanto aleatórios, porque não são memória nem psicologia, e tendem a criar uma cronologia flutuante. De qualquer maneira, eu precisava dessas cenas para facilitar o entendimento factual por parte de uma plateia mais popular, à qual também me dirigia. Achava que poderia alcançar tanto o intelectual ligado em cinema quanto o próprio marginal (CAPOVILLA *in* MATTOS, 2006: 148).

Nesse ritmo caminha “O jogo da vida” e se sucedem momentos distintos e importantes, dentre os quais o operário Perus no sindicato, em meio à discussão política; Malagueta e a esposa Tunica (Mirian Muniz) em seu barraco; Bacanaço apostando em corrida de cavalos, ou com sua amante. A cena chave do filme se encontra com a participação dos famosos “sinuqueiros” Carne Frita⁶ e João Gaúcho, num plano-sequência de cerca de três minutos. No “jogo da vida” *capovilleano*, os três malandros anti-heróis percebem não ter vez junto aos virtuosos do taco, e logo se dão conta da inferioridade técnica e do contexto desfavorável. Temos aqui a autêntica homenagem aos mestres da sinuca paulistana, seguida do costumeiro ar de tristeza no perambular pelas ruas. Malagueta, Perus e Bacanaço olham vitrines, vagam, vadiam. “Vamos pro jogo que o trabalho é roubo”, decreta Bacanaço.

⁶ Sobre a presença dos sinuqueiros Carne Frita e Joaquinzinho no filme, afirma o próprio diretor: “Carne Frita, o mais antigo e mitológico jogador de sinuca do Brasil, estava cego de um olho e aposentado quando participou do filme. Seu sucessor era Joaquinzinho, intérprete do falso pato que coloca os três malandros em sinuca de bico na partida final” (CAPOVILLA *in* MATTOS, 2006: 149).

Num filme essencialmente noturno, focado na errância de três malandros, a atuação do elenco é fator essencial. Os méritos dos atores parecem indiscutíveis, e o próprio Capovilla aponta para certos “excessos” que marcariam sua reprodução naturalista e politicamente incorreta, no qual os personagens femininos surgem submissos.

A amante de Bacanaço, interpretada por Maria Alves, apanha e ainda gosta – era o perfeito estereótipo da mulher de malandro. O politicamente incorreto ainda não vigorava naquela época. Valia mais a representação bruta da

realidade. Mas nada disso explica a violência da bolacha que Guarnieri desfechou em Martha Overbeck, que vivia a irmã de Perus. Foi um excesso de incorporação do personagem. A imersão dos atores na lógica marginal era grande, mas não explica aquele tapa (CAPOVILLA *in* MATTOS, 2006: 154-155).

Além dos botequins e das mesas de sinuca, outros cenários surgem, ainda que nos rápidos *flashbacks*. A prisão, a presença da polícia – sempre corrupta –, hotéis baratos, a paisagem da favela, o barraco de Malagueta – derrubado numa cena que acentua a miséria do personagem. “Mas a gente ainda vai à forra”, exclama Bacanaço após pagar dívida de Perus. Um caminhar em que as situações se alternam, mas o sentido de derrota é sempre o mesmo. Decidem se deslocar, partir para outra tentativa, vão a Pinheiros. Intercalam-se outros momentos, Bacanaço espanca a mulher, que pede para apanhar mais. Chega o “trouxa” ao bilhar, os malandros vencem a primeira peleja – e perdem feio todas as outras. E após outro caminhar melancólico, em meio à garoa fina e ao som de João Bosco, termina o filme tal como começa: com Bacanaço e sua mulher na cama, trazendo a ideia básica de circularidade narrativa e de repetição mórbida e infeliz do cotidiano, com pouca alteração entre as tristes errâncias da vida.

Dissonâncias da picardia no cinema: “Vai trabalhar, vagabundo” versus “O jogo da vida”

Anos antes de “O jogo da vida”, a malandragem e a sinuca ganhavam ares de protagonismo em “Vai trabalhar, vagabundo” (1973), comédia dirigida e protagonizada por Hugo Carvana. Certamente não são os únicos filmes a trazer tais elementos para o coração da narrativa, mas são momentos que merecem comparação, ainda que *en passant*, dada a importância que esses aspectos possuem nas duas obras.

Como filmes que versam sobre a malandragem, ambos procuram apresentar os protagonistas conforme certos aspectos, tais quais: seu *lócus* de atuação, a paisagem urbana que habitam e circulam, seu *modus operandi* face ao mundo. Daí notam-se importantes aproximações, embora com conotações distintas. A começar pelo espírito dos personagens. Em “Vai trabalhar, vagabundo”, o anti-herói Dino situa-se como um cômico, seja pelas situações, seja por seu próprio tipo – algo semelhante ao Malagueta (Lima Duarte) de “O jogo da vida”, um tanto mais caricato, encarnando o próprio clichê do malandro. Ou seja, um “vagabundo” autêntico, burlesco, transitando entre “cachaceiros”, vadios de toda sorte, fugindo dos credores – igualmente malandros, porém violentos. Também transita na periferia, e o filme de Carvana, a exemplo de obras importantes da cinematografia brasileira – vide Nelson Pereira dos Santos – coloca em evidência a pobreza, o barraco, ainda que de forma, digamos, “conciliadora”, sem agressões ou sobressaltos, em nome da manutenção do espírito de humor que atravessa o filme.

“O jogo da vida” evidencia a vida de três malandros perfeitamente *joãoantonianos*; notamos um espírito de angústia e uma preocupação nas lentes de Capovilla com a situação dos personagens no âmago da sociedade. Há o Perus, operário, nas reuniões do sindicato; há o momento – de pronunciada violência – em que o miserável barraco de Malagueta é destruído. De maneira direta e eficaz, os malandros não são apenas “picaretas” urbanos, mas figuras inseridas num processo amplo de exclusão. Sua vida não se resume aos pequenos golpes, esperteza e trapaças no bilhar, mas possuem também um pano de fundo socioeconômico.

Em “Vai trabalhar, vagabundo”, ao contrário, Dino parece ser malandro por mera opção, ou por assim dizer, por razões “genéticas”. Alguém que não poderia

ser outra coisa na vida, independente de sua conjuntura pessoal. Um malandro feliz, sem a angústia e a melancolia dos anti-heróis do filme de Capovilla. E se o embate de Dino também se dá no mesmo campo de batalha – ou seja, na mesa de bilhar –, novamente será o cômico (ao som do clássico de Chico Buarque de Hollanda) a predominar. Trapaceia-se por dinheiro, mas também porque a trapaça é fundamental para fiar o espírito de humor, o “elogio” do vício e da malandragem. Nada das feições angustiadas dos famintos anti-heróis de “O jogo da vida”.

Da mesma forma, há no filme de Carvana uma preocupação conciliatória entre personagens de classes distintas que jamais teria espaço no filme de Capovilla. O espaço da batalha de bilhar é o do encontro carnavalesco dos endinheirados do filme, dos malandros, do agiota, dos bandidos. E ao final, todos saem da peleja sem prejuízos, caminham juntos, a empregada doméstica e sua patroa, com Dino sempre a guiar o trem da alegria de um povo pra lá de “cordial”. Apesar das aproximações temáticas, Carvana faz um filme cujo tom é o do caricato, e o ritmo é o da alegria na exuberante e solar cidade do Rio de Janeiro, oposto ao espírito garoento e soturno da São Paulo em “O jogo da vida”.

João Antônio e Capovilla: diálogos e adaptação

Num lance alguém se suicida
e a marca de uma ferida
não sai com o apagador

“Jogador”, de João Bosco e Aldir Blanc

Em seu ensaio sobre a adaptação do literário para o audiovisual Bazin (1991: 82) já caracterizava o processo como essencialmente *impuro*, pois que a adaptação pressupõe acréscimos ou supressões, e a todo momento escolhas quanto aos expedientes utilizados; e de início, por pressuposto, encontra-se desqualificada a noção de adaptação enquanto uma recriação “fiel”, contribuição identificável nos estudos em que Stam (2008: 20) classifica a ideia de *fidelidade* como “pouco provável” ou até mesmo como algo indesejável; ou em Goliot-Lété e Vanoye, que assinalam que “adaptar é, portanto, não apenas efetuar escolhas de conteúdo, mas também trabalhar, modelar uma narrativa em função das possibilidades ou, ao contrário, das impossibilidades inerentes ao meio” (GOLIOT-LÉTÉ & VANOYE, 1994: 144). A noção de “fidelidade” perde qualquer sentido e, antes, vale entender o processo como autêntica transmutação. Eisenstein (1983: 204) entendia a adaptação como outra forma legítima de criação, pois o processo de transposição de linguagens supõe filtros, escolhas; numa chave paródica, por exemplo, os sentidos dos personagens tendem a se alterar radicalmente.

Maurice Capovilla se concentra, em seu processo de adaptação, em aspectos vinculados à ideia de redenção (dialogando com a busca por salvação cristã presente no conto de João Antônio), ao revelar a disposição do percurso e evidenciar a temporalidade dos personagens em duas dimensões: uma social e outra cotidiana. Assim, Malagueta precisa dar conta do seu despejo ante a voracidade da especulação imobiliária; Perus precisa se distanciar dos percalços da vida sindical; Bacanaço necessita se livrar das contravenções diárias.

Essa escolha no trato das purgações, de aspecto clássico e episódico, reforça a identificação do jovem audaz (Perus), do velho carcomido (Malagueta) e do malandro escaldado (Bacanaço), resumindo um tratamento ético a respeito de dada malandragem, de certa vagabundagem. Na cidade à noite, cheia de brilhos, Capovilla pretende uma exposição em chave realista. Contribuem para isso: a música de Radamés Gnattali embalando a melancolia do percurso, a canção de

⁷ As canções são “Tabelas” e “Jogador”, que surgem em trechos neste artigo, como epígrafes. Ambas estão no álbum “Tiro de misericórdia”, de João Bosco, lançado em 1977.

João Bosco e Aldir Blanc⁷ sustentando a síntese fílmica, a configuração dos espaços cênicos marcados pelo sentido social (o barraco, os hotéis fuleiros, os botecos, a mesa de sinuca, a rua, o centro histórico, o *neon* etc.).

Na tradução da escrita de João Antônio por Capovilla, a identificação ganha saliência. O jogo triste da vida é evidenciado no desajuste do percurso, que pode ser entendido na anteposição sorte x azar travestida de tática narrativa (CHIAPPINI, 2000). No universo *joãoantoniano* ratifica-se o estado de espírito da rua (nos moldes do ensaio “Rua”, de João do Rio), pois é nele que a viração (do dia para a noite e da noite para o dia) se faz, característica identificada por Zilly (2000).

Essa percepção de viração, reproduzida por Capovilla em sua obra, surge em filmes como “Perdidos da noite” (*Midnight Cowboy*, de John Schlesinger, 1969). O tom contracultural de Schlesinger dialoga com filmes brasileiros mais entrosados à ideia do “sujeito burguês em crise”, como em “O desafio” (de Paulo César Saraceni, 1965), “Lance maior” (de Sylvio Back, 1968), “Jardim de guerra” (de Neville de Almeida, 1970). Mas na adaptação de Capovilla a ascendência do sujeito desvalido aproxima-se do cinema de Carlos Reichenbach em grande medida. Se notarmos a ascensão do pagode de fundo de quintal dos anos 1970 na música popular brasileira, mais a incorporação das temáticas afro-brasileiras, em artistas como Candeia, João Nogueira e Clara Nunes, o que se percebe é que na viração se opera uma malandragem coadunada à tristeza do perambular na rua, confrontada com a apropriação pasteurizada da marginalidade pela indústria cultural, em paralelo. Por isso há no filme de Capovilla a busca de algumas tradições elaboradas na experiência de representação estética da música popular brasileira. Há outras menções estilísticas: encenações do Teatro Arena de Gianfrancesco Guarnieri e Augusto Boal, o filme “O grande momento” (de Roberto Santos, 1958), manifestações do cinema da Boca do Lixo nos anos 1970.

Capovilla (2006) assume que sua adaptação tenta primar por certa fidelidade, embora deixe claro que essa “fidelidade” se refere a um aspecto que caracteriza como “naturalista”, e que existe tanto no conto como em seu filme.

Procurei fazer um filme bem fiel ao naturalismo quase documental do livro. O jargão é específico dos sinuqueiros paulistas. O roteiro, muito distante do relativo formalismo de “O profeta da fome”, tem um quê de perambulação. Os personagens é que conduzem a câmera, em vez de apenas se encaixarem no quadro. O ponto de vista é de quem está no rastro deles. O trio podia entrar numa sinuca com toda naturalidade, sem despertar atenções especiais (CAPOVILLA in MATTOS, 2006: 148).

No entanto, conforme fora observado, a noção de “fidelidade” é inadequada para pensar a adaptação, e facilmente identificamos isso nas estratégias de Capovilla. O diretor parece fiel, mas não a uma estrutura que, *grosso modo*, não pode ser reproduzida, mas a uma *atmosfera* eivada de naturalismo. Um exemplo funcional e simples está na companhia de Malagueta, Tunica – que simplesmente inexistia no conto de João Antônio. Seu acréscimo ao filme faz com que outros sentidos estejam envolvidos – sentimento e afeto, a comunhão na miséria, o momento em que o malandro precisa retornar ao barraco. Como exemplo mais radical, está a opção narrativa adotada pelo cineasta, refazendo o caminhar dos anti-heróis intercalado com memórias que perpassam as situações diversas. Embora certamente houvesse a opção de uma tentativa de aproximar a narrativa do filme do percurso encontrado no conto, Capovilla parece ter entendido que sua proposta de recriação da *atmosfera* do texto se daria com maior sucesso à sua maneira, ou seja: a preferência não pela linearidade, mas pelo “vai e vem” narrativo; não uma história, mas uma coletânea de situações que emblemizam o dia a dia de Perus, Bacanaço e do velho Malagueta. Eric

⁸ Eric Rohmer (1920-2010), importante diretor francês, também foi destacado crítico no período anterior à Nouvelle Vague.

Rohmer⁸ (2000: 153) talvez estivesse de acordo, pois ao comentar a ideia de adaptação se vale da máxima de Heráclito, de que nunca alguém se banha duas vezes no mesmo rio, rejeitando alguma proposta que não seja a releitura – embora considere a adaptação um “acréscimo”.

O filme de Capovilla ratifica o jogo triste da vida *joãoantoniano* e sua apropriação de emblemas da obra de Lima Barreto: os dilemas da vida sindical, a lida com a pequena contravenção, a degradação naturalizada da especulação imobiliária. O que se verifica é que no roteiro adaptado por Capovilla, Guarnieri e pelo próprio João Antônio alguns elementos tributários do conto se manifestam como sintoma de precarização. O processo devastador da noite da *cidade moderna* se orienta na condição marginal e no sucesso frágil das aparentes vitórias dos malandros contra os otários.

A rua suja e pequena. Para os lados do mercado e à beira dos trilhos do trem – porteira fechada, profusão de barulhos, gente (...). Trouxas. Não era inteligência se apertar naquela afobação da rua (...). À noitinha, grupos de estudantes encheram o salão com jogos a leite-de-pato (...). Estavam os três quebrados, quebradinhos. Mas imaginavam marotagens, conluios, façanhas, brigas, fugas, prisões (...), safadezas, tramoias; arregos bem arrumados com caguetes, trampolinagens, armações de jogo que lhes dariam um tudo de dinheiro (JOÃO ANTÔNIO, 2004: 155-161).

Para que os componentes da temporalidade e do deslocamento citadino ganhem substância, a dor pode estar alojada na busca ou na evidência do entorpecimento desta busca. Esse lance narrativo faz do conto uma espécie de libelo. No filme os elementos melancólicos são prefigurados a uma propensão política, muito próxima aos textos de Guarnieri. Há muita semelhança entre “O jogo da vida” e “Eles não usam black tie”, por exemplo. Se nos principais filmes do Cinema Novo havia uma espécie de predisposição para o enfrentamento estético, em “O jogo da vida” a discussão dos problemas brasileiros está envolvida na identificação algo resignada do anti-herói, do pária social. Assim, um aspecto político no conto ganha em sua adaptação uma revalorização, um redimensionamento.

Assim, segue a narrativa, com cada pedacinho da ruína pessoal dos *merdunchos* a evidenciar uma situação que na verdade é coletiva, ou ainda, um problema nacional, enraizado na miséria urbana do país. Com o enredo como “pano de fundo” ou ainda, pretexto para a exposição de quadros que, por vezes, parecem conter pouca conexão entre si, mas que surgem todos debaixo do mesmo verniz: a incapacidade de fuga de um destino melancólico, no qual começo e fim são idênticos, e o “meio” se faz de uma esperança que logo se mostrará inútil, vazia.

Palavras finais

Conforme Mattos (2006: 15), um tema que unifica o cinema de Maurice Capovilla é o do fracasso. Ascensão ilusória, queda inevitável e iminente: nessa toada é que sobrevivem os personagens de seu cinema.

A modelo Bebel (Bebel, garota propaganda), o faquir Ali Khan (O profeta da fome) e os malandros Malagueta, perus e bacanaço (O jogo da vida), em que pese virem alguns de obras literárias de amigos, personificam o anti-herói característico da obra de Capovilla. São todos de origem humilde, iludidos por alguma solução mágica de sobrevivência material ou de escalada social – o show business, o ilusionismo, a vigarice (MATTOS, 2006: 15).

⁹ Até o presente momento, “O jogo da vida” é – incrivelmente – a única adaptação de João Antônio no cinema.

Capovilla certamente surgiu como extraordinária opção para a primeira versão de João Antônio ao cinema⁹, uma vez haver uma afinidade estética *a priori*. Na obra do contista, o insucesso e a ilusão da vitória fácil são constantes – embora seu espectro seja mais amplo, contemplando tipos diversos. Os que surgem em “O jogo da vida” encarnam um fracasso incurável; eternos jogadores destinados a sempre perder, mas contemplando ao longe uma ilusão passageira da vitória.

O sucesso na adaptação de “Malagueta, Perus e Bacanaço” aparenta residir na sensibilidade *capovilleana* em reproduzir a atmosfera do jogo triste da vida implícita no errar dos personagens. Sobre os desafios para a adaptação, Stam (2008: 24) alertara que mesmo a literatura já se valia da “pilhagem” de outras expressões, “defraudando ou anexando artes vizinhas, criando novos híbridos como romances poéticos, romances dramáticos, romances epistolares, e assim por diante”.

O cinema foi trazendo essa canibalização ao seu paroxismo. Como linguagem rica e sensorialmente composta, o cinema, enquanto meio de comunicação, está aberto a todos os tipos de simbolismos e energias literárias e imagísticas, a todas as representações coletivas, correntes ideológicas, tendências estéticas e ao infinito jogo de influências no cinema, nas outras artes e na cultura de modo geral (STAM, 2008: 24).

Adaptação pode ser vista, numa leitura superficial, como uma espécie de “terra sem lei” intersemiótica. No entanto, é possível medir seus méritos não apenas pelo esforço de recriação, mas sobretudo pela originalidade do resultado final – mesmo que este se encontre aparentemente distante do modelo original. Se quando tratamos, por exemplo, de um *remake* cinematográfico, o tema em si é complexo; no caso da adaptação literária para o meio audiovisual, difícil é fugir da ideia de recriação, ou ainda, “transmutação”. A obra “adaptada”, em última instância, é sempre uma obra original – como eram originais os textos shakesperianos não obstante seus modelos “inspiradores” – narrativas, peças etc.

A lição de Rohmer, ao desaconselhar adaptações de clássicos, ou de Eisenstein, ao entender o processo como a criação de algo novo, contém em si a ideia de que a rigor *não existe* “adaptação”, embora o termo seja necessário para o entendimento do processo de tradução / recriação / transfiguração / transmutação etc. Aceitar o contrário, ou seja, adaptação como possibilidade de *recriação fiel* seria aceitar – algo tristemente – um processo empobrecedor, que não trabalharia com a miríade de elementos e possibilidades que os processos de adaptação tendem a incorporar em si; os mesmos que garantem a eterna riqueza da recriação narrativa.

Referências

AGUIAR, F. Evocação de João Antônio ou do purgatório ao inferno. In: CHIAPPINI, L.; DIMAS, A.; ZILLY, B. (orgs.). *Brasil, país do passado?* São Paulo: Edusp; Boitempo, 2000.

BALOGH, A. M. *Conjunções – disjunções – transmutações*: da literatura ao cinema e à TV. São Paulo: Annablume, 2005.

BAZIN, A. *O cinema*: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BENJAMIN, W. Experiência e pobreza. In: *Magia e técnica, arte e política*. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CANDIDO, A. Dialética da malandragem. In: *O discurso e a cidade*. 3ª ed. São Paulo; Rio de Janeiro: Duas cidades; Ouro sobre azul, 2004.

CHIAPPINI, L. O Brasil de João Antônio e a sinuca dos pingentes. In: CHIAPPINI, L.; DIMAS, A.; ZILLY, B. (orgs.). *Brasil, país do passado?* São Paulo: Edusp; Boitempo, 2000.

CORAÇÃO, C. *Repórter-cronista em confronto: João Antônio na trilha de Lima Barreto*. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2012.

EISENSTEIN, S. Da literatura ao cinema: uma tragédia americana. In: XAVIER, I. (org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal; Embrafilme, 1983.

GOLIOT-LÉTÉ, A.; VANOYE, F. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Papyrus, 1994.

JOÃO ANTÔNIO. *Malagueta, Perus e Bacanaço*. 4ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. Corpo-a-corpo com a vida. In: *Malhação do Judas Carioca*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1975.

_____. Merdunchos. In: *Casa de loucos*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.

MATTOS, C. A. *Maurice Capovilla: a imagem crítica*. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006 (col. Aplauso Cinema Brasil).

PEREIRA, J. C. Malagueta, Perus e Bacanaço: uma construção dialética entre a poesia e o social. In: OLIVEIRA, A. M. D.; ORNELLAS, C. Á.; SILVA, T. M. (orgs.). *Papéis de escritor: leituras sobre João Antônio*. Assis: FCL/Unesp, 2008.

ROHMER, E. *El gusto por la belleza*. Barcelona; Buenos Aires; Mexico: Paidós, 2000.

STAM, R. *A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

ZILLY, B. João Antônio e a desconstrução da malandragem. In: CHIAPPINI, L.; DIMAS, A.; ZILLY, B. (orgs.). *Brasil, país do passado?* São Paulo: Edusp; Boitempo, 2000.

Filmografia

O jogo da vida. Direção: Maurice Capovilla. Produção: João Carlos Botezeli. Intérpretes: Lima Duarte, Gianfrancesco Guarnieri, Maurício do Valle e outros. Roteiro: Maurice Capovilla, João Antônio e Gianfrancesco Guarnieri. Documenta Produções e Embrafilme. 90 min. Son., Color., Formato: 35 mm.