

Do conto “Malagueta, Perus e Bacanaço” (João Antônio, 1964) ao filme *O jogo da vida* (Maurice Capovilla, 1977): diálogos entre literatura e cinema através da história

Vinicius da Cunha Bisterço
Doutorando do Programa de Pós-Graduação em História Social - USP
viniciusbisterco@gmail.com

Resumo: O conto “Malagueta, Perus e Bacanaço”, escrito por João Antônio e publicado em livro em 1964, narra a trajetória de três malandros jogadores de sinuca pela noite paulistana. Em 1977 o conto foi adaptado para o cinema por Maurice Capovilla, em roteiro escrito pelo diretor ao lado de Gianfrancesco Guarnieri, este último também atuando no filme como o personagem Perus. Nesse processo, alguns aspectos do texto são preservados e transpostos ao filme, em especial a trama do texto que se constitui a partir da trajetória dos três personagens em uma noite de jogo. Porém, outros elementos são também incorporados, particularmente naquilo que se refere ao passado dos personagens apresentado através de *flashbacks*. Por meio da análise comparada do conto e do filme, pretende-se compreender qual o sentido dessas mudanças, as quais serão percebidas da perspectiva do diálogo entre as duas narrativas e da variação histórica em torno de alguns temas centrais das obras, como a marginalidade social, o trabalho operário e a violência policial nos períodos do conto e do filme.

Palavras-chave: literatura; cinema; malandragem; marginalidade social.

A relação entre literatura e cinema moveu muitos críticos e historiadores, com as mais diversas opiniões e posicionamentos sobre os possíveis diálogos entre essas duas manifestações artísticas. Apresentarei algumas considerações sobre essa questão a partir da análise de duas obras: o conto “Malagueta, Perus e Bacanaço”, publicado em livro por João Antônio em 1964, e o filme *O jogo da vida*, adaptação do conto para o cinema feita por Maurice Capovilla em 1977. Já fazendo referência a esse longo debate sobre as relações entre literatura e cinema, parto da posição de que, ao analisar os casos de adaptação, é mais interessante pensar em termos de um diálogo entre obra cinematográfica e obra literária do que de uma fidelidade do filme ao texto.¹ Toda adaptação precisa partir de um movimento de interpretação da obra literária, geralmente recortando e selecionando momentos da trama para construir uma nova narrativa, além de encontrar, na linguagem específica do meio cinematográfico, uma nova maneira de “fazer ver”, literalmente, aquela história.

¹ Essa posição é expressa por autores diversos, mas me concentro aqui nas considerações de Ismail Xavier e de Randal Johnson. Ver PELLEGRINI et al. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: SENAC/Instituto Itaú Cultural, 2003.

Comparar passagens do texto literário e de sua adaptação cinematográfica possibilitam que compreendamos a maneira com que aquele texto está sendo ressignificado e retrabalhado em outro momento histórico. Por isso, apresentarei alguns elementos do conto, para depois pensar como esses elementos são retrabalhados na adaptação cinematográfica. O conto de João Antônio tem como tema uma noite na vida de três malandros: Malagueta, um velho e experiente jogador de sinuca; Bacanaço, um malandro que atingiu o auge, e que atua como líder do grupo; e Perus, um jovem e inexperiente malandro, ainda dando os primeiros passos nas artes da trapaça. Como apontou Vima Lia Martin, os três malandros podem ser interpretados como três gerações: Malagueta, o velho; Bacanaço, o adulto; Perus, o jovem². Importante destacar também que o modo principal pelo qual esses malandros ganham a vida é através do jogo de sinuca, no qual é apostado dinheiro. Para saírem vitoriosos, os malandros se valem de uma mistura de habilidade no jogo e sagacidade nas trapaças, enganando jogadores das mais diferentes formas.

O conto de João Antônio possui um narrador onisciente e em terceira pessoa. Ou seja, o narrador não é um personagem do conto, e narra de um ponto de vista externo o dia dos personagens. No entanto, por ser um narrador onisciente, ele também é capaz de aderir aos pensamentos de cada personagem, expressando, através do discurso indireto livre, raciocínios e lembranças deles. Essa característica é importante, pois permite ao narrador extrapolar a descrição dos eventos do presente da ação narrativa, recorrendo a lembranças como estratégia de composição de um quadro mais rico e complexo dos personagens, entrelaçando memória e presente.

O filme de Capovilla elege os mesmos três personagens como seus protagonistas: Malagueta é interpretado por Lima Duarte, Bacanaço por Maurício do Valle e Perus por Gianfrancesco Guarnieri, que também contribuiu na elaboração do roteiro junto de Maurice Capovilla e João Antônio. Além disso, o filme opta por respeitar a duração temporal do conto, uma noite na vida dos malandros, que começa no final da tarde e vai até o amanhecer do outro dia. Esse dia na vida dos personagens é mesclado às lembranças diversas suscitadas a cada um deles a partir de situações específicas que enfrentam no presente narrativo. Ao buscar reproduzir essa estrutura do conto no filme, Capovilla se depara com seu primeiro desafio: como narrar, em linguagem cinematográfica, os movimentos introspectivos dos personagens?

² MARTIN, Vima Lia. *Literatura e Marginalidade: um estudo sobre João Antônio e Luandino Vieira*. São Paulo/SP: Alameda, 2008, p. 133.

A convenção do cinema clássico é normalmente representar esses movimentos através de *flashback*, e há alguma resistência ao recurso da narração em *voz off* dos pensamentos, porque esse recurso é considerado muitas vezes uma espécie de “muleta” da adaptação, que se prende demais ao texto literário e não se propõe a construir uma narração a partir dos elementos próprios da linguagem cinematográfica.

Capovilla opta pelo uso de *flashbacks*, transformando os fragmentos de memória dos malandros em sequências narrativas que se inserem em meio aos acontecimentos da noite dos personagens. A escolha pelo *flashback*, no entanto, cria uma densidade maior às memórias dos personagens, e uma ruptura mais sensível na construção da trama. Isso acontece porque menções feitas pelos personagens no conto, que tem, por exemplo, a duração de uma frase, são desenvolvidos de maneira mais extensa na forma de um *flashback*, tendo maior impacto na construção da narrativa do filme. Isso faz com que, segundo Claudio Rodrigues Coração e André Gustavo de Paula Eduardo, o filme de Capovilla assuma um caráter episódico, constituindo-se a partir de esquetes das vidas dos personagens, e rompendo com a linearidade narrativa do conto³. Assim, se o conto de João Antônio busca retratar os personagens no imediato da ação dramática, o filme de Capovilla trabalha com idas e vindas entre passado e presente, em um movimento no qual o próprio presente quase que se perde e o passado ganha uma presença maior.

Agora, para poder conduzir uma análise mais aprofundada da relação entre as obras, darei ênfase à trajetória de um dentre os três malandros da história: Perus, o jovem e inexperiente malandro. É importante destacar que, nesse primeiro livro de contos de João Antônio, é recorrente um tipo de protagonista: o homem, jovem, proveniente de uma família pobre ou de poucas posses, que precisa trabalhar a contragosto e que expressa dúvidas quanto a ocupar a posição de marido e chefe de família. É o caso de Perus que, tendo trabalhado como operário em uma fábrica, decide abandonar tudo para tentar a sorte como malandro da sinuca. A opção pelo jogo, nesse contexto, aparece como alternativa lúdica à importunação do trabalho e da família.

No entanto, a inserção do personagem no universo da malandragem não é certa, e o conto reitera a ideia de que Perus ainda teria que penar muito para ganhar a vida na sinuca:

Assim sempre, pensava Perus, trabalhando para os outros, curtindo as atrapalhadas dos outros. Papagaio come milho, periquito leva a fama. Como um pé-de-chinelo,

³ CORAÇÃO, Claudio Rodrigues; EDUARDO, André Gustavo de Paula. Cinema de picardia: o conto “Malagueta, Perus e Bacanaço” transmutado em “O jogo da vida”, de Maurice Capovilla. *Revista Novos Olhares*, São Paulo, vol. 5, nº 1, 1º Semestre de 2016, p. 22.

como um dois de paus. Para que esperar um dia de maré de sorte? Para que pretender os joguinhos caros e bons da Vila Alpina? O menino Perus achava que seria sempre um coió-sem-sorte, sofredor amansando a vida deste e daquele. E lhe chegava a ideia velha, a solução pretendida, a única saída dos momentos de fome. – Um dia eu me apago.⁴ (p. 168)

Nesse trecho, o personagem Perus, descontente com as possibilidades do jogo, chega a cogitar o suicídio. Em outros momentos, relembra da família e do trabalho na fábrica, como que cogitando um retorno ao lar e um encaminhamento na vida como um homem trabalhador que viria a constituir a própria família.

Vima Lia Martin, estudando este conto de João Antônio, escreve que há um momento importante, no qual Perus, enquanto olha o amanhecer, parece vislumbrar uma transformação para a sua condição de vida:

Perus olhava. Agora a lua, só meia-lua e muito branca, bem no meio do céu. Marchava para o seu fim. Mas à direita, aparecia um toque sanguíneo. Era de um rosado impreciso, embaçado, inquieto, que entre duas cores se enlaçava e dolorosamente se mexia, se misturava entre o cinza e o branco do céu, buscava um tom definido, revolvava aqueles lados, pesadamente. Parecia um movimento doloroso, coisa querendo arrebentar, livre, forte, gritando de cor naquele céu.⁵ (p. 173)

Principalmente na frase final desse trecho, há a ideia da possibilidade do novo nascer, associado ao nascer de um novo dia cheio de novas possibilidades. É uma expressão poética, muito difusa, da possibilidade de transformação, e ela não se conecta à ação dos personagens. Perus fica encabulado com seus pensamentos, como se aquilo não fosse coisa “ máscula ” de pensar, e não comenta nada com seus companheiros. O conto, assim, coloca em tensão a possibilidade de transformação: Perus, o menino, aparece como aquele que pode trazer mudanças e um novo olhar, mas também submetido a se adequar às “ coisas como elas são ”, não podendo fazer nada. É sutil a maneira de colocar essa questão no conto, e não há espaço para uma discussão política mais aprofundada⁶.

No filme de Maurice Capovilla, um primeiro estranhamento surge no fato de que é Gianfrancesco Guarnieri quem interpreta o “ menino ” Perus no filme, sendo que, na época, ele tinha 45 anos e já era um rosto conhecido do público. Isso torna inverossímil que vejamos o Perus do filme como um garoto, mas sim como um homem já mais velho e que, frustrado com

⁴ ANTÔNIO, João. “Malagueta. Perus e Bacanaço”. IN: _____. *Contos Reunidos*. São Paulo : Cosac Naify, 2012, p. 168.

⁵ Idem, p. 173.

⁶ MARTIN, Vima Lia. *Literatura e Marginalidade: um estudo sobre João Antônio e Luandino Vieira*. São Paulo/SP: Alameda, 2008, p. 157.

o trabalho e com os relacionamentos fracassados, aposta na malandragem e no jogo sinuca como uma alternativa.

No entanto, essa nova condição do personagem Perus na trama não é assumida em sua totalidade, e o personagem de Guarnieri é constantemente tratado como garoto pelos outros malandros, além de receber conselhos que, coerentes no conto, se tornam estranhos quando ditos no filme. Por exemplo, há uma cena, num dos primeiros bares que os personagens visitam, que um homem já de idade aconselha Perus a “sair daquela vida”, porque “habitante daquele lugar é futuro morador do hospício... ou do presídio”, e que “gente moça” devia “trabalhar e casar”. O conselho é coerente em se pensando no “jovem” Perus, mas quando dito para o personagem interpretado por Guarnieri, soa de maneira descabida, tendo em vista a dificuldade de se ver de maneira verossimilhante aquele personagem como um jovem inexperiente. Esse é talvez um dos descompassos no qual recai a adaptação por se fidelizar demais ao conto, não se dando a liberdade de construir mais livremente seus personagens.

Há, assim, uma incoerência na construção desse personagem, que se aprofunda quando olhamos para os *flashbacks* do passado de Perus no filme, cenas que estão ausentes do conto e que foram muito provavelmente escritas em colaboração com Gianfrancesco Guarnieri, que também assina o roteiro. São quatro os principais *flashbacks*: Perus na fábrica de cimento, trabalhando; Perus com a família; Perus no sindicato; Perus com a namorada. Nas cenas da fábrica e em conversas com colegas de serviço, as falas de Perus destacam o imobilismo associado ao trabalho, dizendo que não aguenta mais comer cimento e que sente que irá virar estátua a qualquer momento – associação em cadeia metafórica, na qual Perus se vê como se transformando no próprio produto que fabrica, na associação entre o concreto e a fixidez da estátua. A ideia de imobilismo desemboca também na ação sindical, que poderia representar uma alternativa mais objetiva para que o personagem lute por melhores condições de vida, mas que é visto por Perus com desgosto e desconfiança, sendo que o personagem não vê ali uma alternativa real para sua vida.

Nas cenas com a família, o personagem recorre a expressões vagas para falar da sua opção pela malandragem e seu desejo de abandonar o trabalho: “eu vou me mandar”, “eu saindo daqui eu consigo”, “aqui eu não fico não”. Ou seja, em contraposição com o universo da fábrica, visto a partir do signo da imobilidade, a malandragem aparece como alternativa que lhe libera os movimentos, dando liberdade para agir. O próprio universo familiar aparece

como repressor dessas possibilidades, com a irmã de Perus e a namorada cobrando dele uma atitude mais responsável, que pudesse colocar comida na mesa para eles.

O conto de João Antônio apresenta o personagem Perus como um sujeito cindido entre o polo trabalho e da família e o polo da malandragem, com movimentos de idas e vindas que não cristalizam uma opção do personagem. Inclusive a possibilidade de transformação política permanece em aberta, podendo ser construída pelo personagem a despeito do caminho que escolha – seja na fábrica ou junto dos malandros.

Já o filme de Capovilla tende a produzir uma idealização maior da malandragem, tendo em vista a adesão mais imediata de Perus e esse caminho, sua insistência em seguir com o jogo e a falta de um questionamento maior do personagem sobre sua trajetória – o que ocorre no conto, mas está ausente no filme. Ou seja, no conto de João Antônio, o universo do trabalho e da malandragem aparecem conectados, amalgamados na figura de Perus, que está frustrado tanto no seu caminho como operário quanto como malandro. Já no filme, há uma cisão entre esses dois espaços, com o personagem de Perus se apresentando como alguém que caminha a uma adesão mais firme à condição de malandro.

15 anos separam o conto do filme, e certamente muita coisa aconteceu nesse meio tempo. É curioso pensar que o filme de Capovilla coloque de maneira tão insistente a rejeição ao universo do trabalho e da luta sindical, principalmente se termos em mente que o final dos anos 70 e começo dos anos 80 serão anos muito férteis da luta sindical no país – é só lembrarmos das greves do ABC, por exemplo. Porém, olhando novamente a cena em que há a reunião sindical, percebemos que o único que está realmente alheio ali é Perus, e há de fato uma agitação forte e uma convicção nos sujeitos trabalhadores do filme de uma necessidade de lutar por condições melhores. Talvez o que o filme aponte mesmo é que essa nova mobilização não é capaz de englobar aqueles sujeitos alheios ao universo do trabalho fabril, esses malandros tão constantemente vistos na nossa história como símbolos das culturas e dos sujeitos populares. Será que o filme pretende apontar uma desconexão entre experiência popular e luta sindical, para prejuízo desta última? Ou será que ele marca uma ruptura, entre uma experiência tradicional e decadente – a dos malandros – e outra – a dos trabalhadores fabris –, que surge e cresce a partir do processo de modernização do país, sem deixar de ser ela, também, uma experiência popular? Essas perguntas ficam como questionamentos para analisarmos o lugar que o filme de Capovilla ocupa em um imaginário cinematográfico da construção do sujeito popular, que titubeia entre a noção do sujeito engajado politicamente e a

do sujeito marginalizado socialmente. Mas essa discussão escapa aos limites desse texto, que pretende apresentar apenas alguns pontos de partida para uma reflexão mais ampla.

Referências Bibliográficas

ANTÔNIO, João. “Malagueta. Perus e Bacanaço”. IN: _____. *Contos Reunidos*. São Paulo : Cosac Naify, 2012, p. 131-181.

CORAÇÃO, Claudio Rodrigues; EDUARDO, André Gustavo de Paula. Cinema de picardia: o conto “Malagueta, Perus e Bacanaço” transmutado em “O jogo da vida”, de Maurice Capovilla. *Revista Novos Olhares*, São Paulo, vol. 5, nº 1, 1º Semestre de 2016.

JOHNSON, Randal. “Literatura e cinema, diálogo e recriação: o caso de Vidas Secas”. IN: PELLEGRINI et al. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo : SENAC/Instituto Itaú Cultural, 2003.

MARTIN, Vima Lia. *Literatura e Marginalidade: um estudo sobre João Antônio e Luandino Vieira*. São Paulo/SP: Alameda, 2008.

XAVIER, Ismail. “Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema”. IN: PELLEGRINI, TÂNIA... [et al]. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Editora Senac, 2003, p. 61-90.

Filmografia

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