

## João Antônio e o jogo de cena n' *O Jogo da Vida*

**Gilberto Figueiredo Martins**

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Assis, São Paulo

 <https://orcid.org/0000-0001-9876-3185>

E-mail: gilberto.martins@unesp.br

**Resumo:** João Antônio Ferreira Filho (1937-1996) criou uma espécie de trilogia, na qual se mesclam os gêneros conto e ensaio, para desenvolver sua tese de que “a sinuca também é uma cópia da nossa sociedade.” Este artigo aceita a provocação e rastreia as imagens e argumentos postos à mesa (verde) pelo escritor paulista, aproximando-os de outros, produzidos por pensadores acadêmicos que se detiveram em discutir a configuração sociológica e antropológica do jogo e do jogar. Finalmente, aproxima-se aqui o mais narrativo dos três textos, o conto “Malagueta, Perus e Bacanaço” de sua recriação fílmica, o longa-metragem *O jogo da vida*, dirigido por Maurice Capovilla.

**Palavras-chave:** João Antônio; Sinuca e Literatura; Maurice Capovilla (cinema).

### João Antônio and the staging of a scene in *O Jogo da Vida*

**Abstract:** João Antônio Ferreira Filho (1937-1996) created a sort of trilogy, in which the genres of short story and essay are mixed, to develop his thesis that “snooker is also a copy of our society.” This article accepts the provocation and traces the images and arguments put on the (green) table by the writer from São Paulo, comparing them to others, produced by academic thinkers who focused on discussing the sociological and anthropological configuration of the game and playing. Finally, the most narrative of the three texts, the short story “Malagueta, Perus e Bacanaço”, is compared to its filmic recreation, the feature film *O jogo da vida*, directed by Maurice Capovilla.

**Keywords:** João Antônio; Snooker and Literature; Maurice Capovilla (cinema).

**Texto recebido em: 16/03/2024**

**Texto aprovado em: 14/06/2024**

*Para o amigo Valentim Aparecido Faccioli*

*Tabelas*

Batendo pelas tabelas  
meu jogo é elas por elas:  
não quero nem dou partido.

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

Em cada bola tentada  
existe, além da tacada,  
a fama do jogador.

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

A partida está fechada,  
a aposta deu em nada  
e o que fazer desse cansaço?

Carregar nossa cruz feito o menino Perus,  
cair na sarjeta que nem Malagueta  
ou virar bagaço igual Bacanaço.  
(Aldir Blanc e João Bosco, *Tiro de misericórdia* - LP, 1977).

Nunca fui de farras e gastos imoderados. Quinze anos vivi na capital e não conheci por dentro uma dúzia de cinemas! Antes os tivesse frequentado. Hoje, não estaria aqui a matutar nestas coisas. Recordaria os filmes que vi, de cócoras, ou a olhar um tiquinho do céu, de onde desaba esta chuva (“Um preso”, conto de 1954. *In*: Antônio, 2012, p. 533-534).

Os americanos, com todos os defeitos que têm, com toda aquela preocupação de fazer indústria de cinema, indústria de livro, indústria de não sei o quê, ainda assim eles fizeram um filme sério sobre sinuca. Com muitos defeitos. Um filme com Paul Newman, *Desafio à corrupção*. Claro que é um título babaquara, como os outros que estão por aí. O título original é bom, *O embromador*. Mas era um filme sério. Ele apresentava a sinuca realmente. A realidade (“Merduchos”. *In*: Antônio, 1994, p. 66).

A obscura compulsão de repetição não é menos violenta nem menos astuta na brincadeira que no sexo. Não é por acaso que Freud acreditava ter descoberto nesse impulso um ‘além do princípio do prazer’. Com efeito, toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original, que foi seu ponto de partida. (...) Não se trata apenas de assenhorear-se de experiências terríveis e primordiais pelo amortecimento gradual, pela invocação maliciosa, pela paródia; trata-se também de saborear repetidamente, do modo mais intenso, as mesmas vitórias e triunfos. O adulto alivia seu coração do medo e goza duplamente sua felicidade quando narra sua experiência. A criança recria essa experiência, começa sempre tudo de novo, desde o início. Talvez seja esta a raiz mais profunda do duplo sentido da palavra alemã *Spielen* (brincar e representar): repetir o mesmo seria seu elemento comum. A essência da representação, como da brincadeira, não é ‘fazer como se’, mas ‘fazer sempre de novo’, é a transformação em hábito de uma experiência

devastadora. (“Brinquedo e brincadeira”. In: Benjamin, 1994, p. 252-253).

E o palco do teatro, de luz negra, é o país. Uns atores principais quase sempre fora de cena. Ou participando feito figurantes reles, inoportunos e dispensáveis (“Ajuda-me a sofrer”. In: Antônio, 1996, p. 96).

De um jeito ou de outro, o líquido e certo é que *Malagueta, Perus e Bacanaço* é, talvez, mais sinuca que literatura (“Corpo-a-corpo com a vida”. In: Antônio, 1987, p. 323).

Nos dois textos em que, ao modo de ensaios ou de breves tratados, o escritor paulista João Antônio Ferreira Filho (1937-1996) expõe e desenvolve sua tese acerca das relações entre sinuca e sociedade no Brasil, ele se aproxima curiosamente de duas das principais obras que no século XX refletem sobre a natureza do jogo e do jogar, na perspectiva de uma antropologia e/ou sociologia da cultura: os estudos hoje clássicos do holandês Johan Huizinga (1872-1945), *Homo Ludens* (1938), e do francês Roger Caillois (1913-1978), *Os jogos e os homens* (lançado vinte anos depois, em 1958). Com tratamento expositivo, o tema ganha destaque na bibliografia do autor brasileiro sobretudo em “Merduchos”, do livro *Casa de loucos*, cuja primeira edição data de 1994. Compõe, assim, com “Sinuca”, do volume *Malhação do Judas carioca* (de 1975), uma espécie de base conceitual ou comentário reflexivo acerca do que se narrara, em chave ficcional, no conto “Malagueta, Perus e Bacanaço”, do livro de estreia que completa agora, em 2023, sessenta anos. Enfim, se configura uma trilogia. Em 1977, os (também três) protagonistas do conto ganharam corpo físico, encarnados por atores no filme *O jogo da vida*, dirigido por Maurice Capovilla (1936-2021). Como, em geral, os bons escritores oferecem no conjunto de sua obra as chaves interpretativas mais importantes para ler seus textos, passemos de pronto ao diálogo intratextual verificável nesta faceta da literatura de João Antônio.

### **Cassino em preto e branco**

Como o seu título já deixa entrever, o texto dos anos 90 focaliza especialmente o principal agente do jogo, traçando o perfil do jogador de sinuca, Gilberto Figueiredo Martins

sua condição socioeconômica mais comum, sua psicologia e comportamentos mais recorrentes -, explicando-se daí por que “Merduchos” abre justamente a seção do livro intitulada “Costumes”. Nos primeiros parágrafos, porém depois também em outras retomadas fundamentais e retornos insistentes no corpo do texto, o enunciador (instalado no Rio de Janeiro) logo vincula o principal “tipo” ali retratado a uma certa condição de classe, mesmo que por vezes acabe por reconhecer, antes, a sua presença-quase-ausência, por inexistência ou indefinição de um *lugar próprio* na configuração mais corrente da pirâmide da sociedade brasileira representada pelos discursos oficiais naquela década. Trata-se do *lumpen*, do indivíduo que pertence ao *lumpemproletariado* ou integra o *lumpesinato*, caracterizando-se, portanto, como o “cara marginalizado mesmo”, que não trabalha nem tem compromissos; o qual, ocioso e improdutivo, emprega seu tempo *livre* em aventuras e errâncias destituídas de projeto ou objetivo; por isso, para muitos, se confunde com o velhaco, o patife, o vadio, o vagabundo, estando “muito próximo do marginal”, inclusive podendo se dedicar a atividades como o roubo e a prostituição. Para uma vertente crítica e materialista de sociologia, de viés marxista, é aquele que se agrega alienadamente à camada flutuante do proletariado mais degradada e desprezível, destituída de recursos econômicos, “vizinhando a miséria” e especialmente caracterizada pela ausência de consciência política.<sup>1</sup> Etimologicamente ligado (na língua alemã) às imagens de trapo ou farrapo, o conceito como que naturalmente se aproxima, assim, por liame semântico, ao “troço esquecido” que é a sinuca:

Os mesmos caras do salão de sinuca colocados no Jôquei são uns pés-de-chinelo, uns caras que jogam bem pouco. São gajos que nunca sonharam com Bolsa de Valores, eles nem sabem o que é Bolsa de Valores... são sujeitos não dados ao pôquer, o máximo que jogam é baralho, é jogo de ronda ou esses joguinhos de 21 ou o joguinho do bicho (Antônio, 1994, p. 65).

o jogador de sinuca não é bem o malandro, nem bem o trabalhador, nem bem o operário, ele fica vizinhando a miséria, não é o esmoleiro também; pode pintar algum elemento ligado à prostituição que vá lá apostar... é um lumpen mesmo. / (...) Não são bem os bandidos, não são bem os marginais, são bem uns pés-de-chinelo, o pé-rapado, zé-mané, o eira-nem-beira, o merduncho – aqui no Rio, se usa esta expressão merduncho. Quer dizer, é um depreciativo quase afetivo de um merda, merda-merda; então, em vez de um bosta-bosta, o cara diz – ‘é um merduncho’ (Antônio, 1994, p. 66-67).

É um sobrevivente urbano num grau mesmo de lumpen, não chega a pertencer à marginalidade. No máximo, você pode enquadrá-lo no artigo 59, de Vadiagem (Antônio, 1994, p. 71).

Definido mais por um acúmulo de negativas – as quais apontam para o que não é – do que por um conjunto de traços e evidências que lhe garantam fácil identificação e afirmação feito índices de pertença, o *habitué* do salão é, por exclusão, aquilo/aquele que resta inominado e invisibilizado, no máximo tomado como um tipo *pitoresco*. Fisicamente, é quase espectral, figura marcada pela “magreza”, “palidez” e pelo “envelhecimento precoce” (p. 67)<sup>2</sup>: “Se você correr as bocas, vai encontrar casos até hoje de tuberculose, de caras que estão tuberculosos. Inclusive aquele brilho nos olhos, caras subalimentados, que passam ali dias e noites.” (p. 71).<sup>3</sup> Talvez por isso ele possa ser observado em seu “grande momento”, “a tarde, a hora não percebida”, porquanto essa “faixa de gente especial, inclusive se esconde durante o dia, nas últimas horas da manhã” (p. 68). Apesar disso, “se visto da angulação do malandro”, o jogador pode ser reconhecido como um daqueles “tipos autênticos” que têm até alguma “grandeza” porque “jamais são óbvios”: “O cara da sinuca é mais o cara de viver a vida, de procurar sugar um pouco mais. O cara da sinuca é o cara que vive, realmente, dentro do padrão do seu limite.” (p. 69). Essa a perspectiva assumida (ou ao menos almejada) no texto de João Antônio.

No entanto, é necessário fazer uma distinção – “É um problema de conceito.” (p. 69): em outro patamar, há na sinuca brasileira “uma certa aristocracia”, geralmente consultada pelos poucos jornalistas que buscam informações acerca do tema; contudo, a visão desses “malandros-chave, os medalhões da sinuca”, é diversa da dos *merdunchos*. Trata-se, sobremaneira, de “uma visão fantasiosa da sinuca porque da sinuca eles tiraram um *statuzinho social*, o de jogador de sinuca” (pp. 65-66). Alguns chegam a viajar “pra baixo e pra cima com o dinheiro” do jogo, ganham fama e prestígio, como um esportista de destaque, distanciando-se da realidade do “cassino em preto e branco”, o “do chamado lumpen” (p. 66). É o caso do célebre Walfrido Rodrigues dos Santos (1929-2019), o Carne Frita,

considerado o melhor taco do Brasil. Ele é um artista, um esteta jogando, e é dentro da malandragem uma certa aristocracia, certo estilo de Gerson, de Nilton Santos, dessa categoria, apesar de malandro e sórdido, como todos os outros. Frita, hoje, está mais pra velho do que pra moço, é um sergipano pequenininho, muito vaidoso no vestir, como todo jogador; vaidoso, mão manicurada, aquele

negócio todo, trocando de terno. Isso você nota muito no jogador de futebol, nos Paulo Césares da vida. O cara precisa ser visto. Inclusive alguns deles conseguem impressionar como grandes tipos fora do salão, justamente pela vestimenta e pelo comportamento disciplinado no meio da rua. / São educados, incapazes de brigar por uma ninharia, uma pessoa de fino trato. É um pobre que mal sabe escrever, ler (Antônio, 1994, p. 71-72).<sup>4</sup>

Para o tipo comum, que não compõe o céu de astros das partidas mais visadas, se a sinuca é “um meio de divertimento”, “um lugar lúdico”, é também “um ganha-pão”:

Agora, a gravidade da sinuca está aí: nem no divertimento, nem no campo lúdico esses caras têm assim o direito do divertimento, porque até isso pra eles é uma transação patética, é um palco dramático, é um xaveco do dia de amanhã, entende? O camarada quando está jogando 50 cruzeiros numa partida de sinuca, ou 20, ou 10, ele está jogando é o dinheiro da xepa de amanhã, do ragu, da comida. É a sobrevivência dele (Antônio, 1994, p. 65).<sup>5</sup>

Pesquisando pioneiramente a “natureza e significado do jogo como fenômeno cultural”, Huizinga (2014, p. 3) igualmente destaca a essência lúdica do ato de jogar, como atividade com que se convidam “uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos”, e graças ao que os envolvidos “experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento.” No entanto, o autor também insistirá na “função significativa” assumida por essa “forma de vida”, na qual existe “alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas (...) e confere um sentido à ação”: “Todo jogo significa alguma coisa”, afirma, e está ligado a algo “que não seja o próprio jogo.” (p. 4).<sup>6</sup> Como atestam outras teorias (biológicas, sociológicas ou psicológicas) que Huizinga revisita, há uma “utilidade da função do jogo”, ligada às necessidades de “descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc.” (Huizinga, 2014, p. 3). Já seu “caráter profundamente estético” vincula-se ao prazer, à paixão, à tensão e à alegria, o que justifica em parte seu “poder de fascinação”, sua “capacidade de excitar”. Tal como a arte, situando-se “fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos”, também o jogo “interrompe este mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização”:

embora a beleza não seja atributo inseparável do jogo enquanto tal, este tem tendência a assumir acentuados elementos de beleza. A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. É neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu. Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e de harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza (Huizinga, 2014, p. 10-11).

Há nele uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico àquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. (...) Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia (Huizinga, 2014, p. 13).

Afim à liberdade e à evasão, o jogo conduz o jogador a “uma esfera temporária de atividade com orientação própria”, “como um intervalo em nossa vida cotidiana”, por meio de um elã que imanta jogadores e assistência e vai do enlevo ao entusiasmo, podendo mesmo levar ao arrebatamento: “Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador.” (Huizinga, 2014, p. 11). Para o pensador holandês, apesar de aparentemente “desinteressado” e oposto à seriedade, como ritual e “fenômeno cultural”, “o puro e simples jogo constitui uma das principais bases da civilização.” (p. 8):

Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. Dá satisfação a todo o tipo de ideais comunitários. / (...) Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação (Huizinga, 2014, p. 12).

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. (...) ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. / (...) estas regras são muito importantes para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. (...) E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: o apito

do árbitro quebra o feitiço e a vida “real” recomeça (Huizinga, 2014, p. 13-14).<sup>7</sup>

Voltando ao texto de João Antônio, entre os vários empuxes reflexivos que nele se articulam, estão os que parecem querer oferecer uma espécie de chave interpretativa do país, por meio da atenção ao tema do jogo; e ganha destaque a concisão algo epigramática e conclusiva de uma afirmação que logo assume ares de fórmula e emblema: “Então, a sinuca também é uma cópia da nossa sociedade.” (Antônio, 1994, p. 66). Vai daí um breve complemento que, sem estragar o feitiço conclusivo do dito, apenas brevemente o desenvolve e ilustra: “Na sinuca, existe o patrão, existe o empregado, o cavalo”. Fazendo uso de outro trecho da crônica-ensaio de João, no qual se refere a uma fala que apanhou “de vagabundo da Lapa”, pode-se dizer aqui: “Parece uma frase literária, mas não é.” (Antônio, 1994, p. 66).

Sem esconder um certo travo nostálgico e, mesmo, de ressentido, pela perda da aura de um mundo da sinuca de que iam se corrompendo as características de origem, e portanto aquelas mais formativamente constitutivas, o enunciador segue traçando – com muitos desvios, recuos, conduções, repiques, espirros, golpes, giros e usos de tabelas e quinas, todos truques e macetes que parecem reproduzir, como traços expressivos da escrita-que-simula-a-fala,<sup>8</sup> os meneios das tacadas e vantagens dos grandes craques da mesa de pano verde<sup>9</sup> – esse retrato miniaturizado (e talvez caricatural) da nossa sociedade de classes, com seus embates e impasses: quem “patroa o jogo” é “o sujeito que tem o dinheiro e não sabe jogar”;<sup>10</sup> “uns comendo os outros” (“Violentemente, entendeu?”), vêm “os sobreviventes da sinuca”, “se devorando” (“que nem porco-espinho, enroscando um no outro”, p. 68), aqueles tipos do lúmpen, “que só sabem fazer aquilo” (p. 67), ou ainda, os que enfrentam a “vidinha danada de dura, com tudo certinho, contadinho, tudo recontadinho, um miserê danado por todos os lados”, que veem no salão de sinuca “alguma grandeza de vida”, pois ali “não tinha aquele vai-não-vai dos lugares onde ele[s] vivia[m].” (p. 67); e, finalmente, “o componente mais sórdido, como elemento de exploração do jogador”, “da força de trabalho, digamos”: “a polícia”, na figura do funcionário do Estado, “o policial” (p. 66).<sup>11</sup> À margem da margem, à guisa de plateia do “antro de jogo”, “excelente escoadouro” de uma porção de “gente complicada, os mal-amados, os esquecidos, os abandonados, os tímidos, esses doentes nervosos todos”;<sup>12</sup> e, juntos a estes, os pequenos ladrões (os “ventanas”), “aves noturnas” a afanar os pertences dos mais distraídos; e, ainda, aqueles “caras

que ficam olhando o jogo”, “fazendo apostas por fora”, especialmente, os velhos, excluídos do processo produtivo e dos circuitos de circulação da mercadoria – “o velho não tem mais lugar, aonde vai o velho?” (p. 70).<sup>13</sup>

E o jogo, palco do mundo, sobrepõe à clivagem de classe uma outra estratificação:

Na sinuca existe o leite-de-pato, o cara que brinca em serviço – é o estudante, o gajo classe média sem compromisso, que vai ali para se divertir. E há o profissional: o jogo é o sustento dele, por incrível que pareça, é o sustento. Há uma diferença brutal de classe, que começa pela maneira de vestir e que acaba na própria psicologia de vida. Até a gíria é diferente, só eles se entendem. Que é pra poder dissimular os outros, que ficam em dúvida. (...) e ao lado disso os seus exploradores, os seus patrões, os caras que estão apostando neles, a total responsabilidade no taco (Antônio, 1994, p. 70-71).

Ora, tendo a vocação de ser uma “cópia da nossa sociedade”, o jogo de sinuca “ganha uma dimensão grande” e permite então o debruçar-se sobre a realidade para a observar de perto e lhe esquadrihar as regras de funcionamento, já que o observador privilegiado se nos apresenta desde a abertura do texto como “um cara falando disso com propriedade”, ainda que tal proximidade o faça ser igualmente “levado como pitoresco” (p. 65): “Um cara com sensibilidade, vivendo em Vila Anastácio, em São Paulo, que é um fim de mundo, é onde judas-perdeu-as-botas, um problema sério, até de condução.” (p. 67). O seu diferencial é justamente ostentar certa aproximação ao universo que retrata – traço de resto exhaustivamente apontado na fortuna crítica sobre o autor –, pensando e discutindo o “joguinho”, mas “visto da angulação do malandro” (p. 66): “não escrevi sobre sinuca à toa, nada me chegou de graça. Fechei botequim com dezesseis anos. Eu jogava bem.” (p. 67). Nisso se distancia de muitos de seus colegas de ofício, da “maioria dos escribas” (p. 65):

Então, a sinuca é mais um fenômeno que escapa ao intelectual da nossa sociedade. Nosso intelectual está preocupado com outras coisas porque já encontra todo um processo pronto para só pensar nessas outras coisas (Antônio, 1994, p. 66).

É um troço da maior tragédia, que evidentemente não podia sensibilizar a classe média, nem os intelectuais brasileiros. Não é por mau-caratice, não é por nada, é que eles são filhos da classe média, nunca vão olhar essas coisas (Antônio, 1994, p. 67).

Então, esse cara de certa sensibilidade tem desejo de aventura, tem essa coisa maravilhosa da juventude, do “grande feito” – e onde ele vai jogar isso? (...) A sinuca era o lúdico, a sinuca era a aventura, finalmente ele ia fazer qualquer coisa maldita, mal-comportada. Esse desejo que a juventude tem de contestar, a sinuca era – claro, minuscilamente – uma forma de dizer: “Pô, não! Eu vou entrar num salão de sinuca. Não pode menor de idade? Não quero nem saber!” (Antônio, 1994, p. 67).

Decerto, o reconhecimento não se dá apenas por opção estética, mas também graças à consciência de que, afinal, se aproximam por identificação os dois *ofícios*: o intelectual produtor de sentido, o escritor, sobretudo o de ficção, tal qual o jogador de sinuca, igualmente não participa dos setores produtivos da sociedade baseada na economia de mercado; não tem patrão nem recebe salário; concorre diretamente com seus pares; e é visto por muitos como alguém que goza da sinecura com a qual são agraciados os que atuam por mero diletantismo ou por adesão ao ócio (mais ou menos criativo) como meio de vida...<sup>14</sup>

Um local específico do Rio de Janeiro ganha assim foro alegórico, como microcosmo espacial representativo de algo de alcance mais amplo, espelhando metonimicamente a divisão social ampliada que gera segregação na *cidade partida*: o Lamas (nome em si já sugestivo, em texto onde já ocorrera, à p. 68, referência à “visão burguesa” segundo a qual “salão de sinuca” e “zona de meretrício” são tudo “um mar de lama’, uma perdição”) tem duas alas, a do Lamas da frente, à entrada, onde se consome “filé à francesa” e “que foi frequentado por Coelho Neto, por Machado de Assis e pelos estudantes não sei de quê”; e o outro, nos fundos, no qual “cai a sinuca atrás, separada por uma porta, separada totalmente”, lugar dos “divertimentos populares” (como “a gafeira, a casa de samba, os *dancings*”, o botequim,<sup>15</sup> todos “lugares pra pobre”, fadados a desaparecer ou a serem invadidos pelos “endinheirados” da Zona Sul) e que esse *alter-ego* de João Antônio (re)conhece *de dentro*:

O cara que frequenta a mesa de sinuca do Lamas é o gajo que nunca sentou na mesa pra comer aquele prato. Talvez ele até desconheça a existência daquele prato, ele é um cara que comeu em casa ou não comeu, ou defendeu um sanduíche. Ele é um miserável: e o outro, qualquer cara que frequenta o Lamas, não entra lá com menos de 50 cruzeiros no bolso. Agora, o cara que passa direto pelas mesas e vai pro fundo, esse não tem 50 cruzeiros, não; e se tiver é uma plantação que ele vai fazer com aquele dinheiro, pra investir aquele dinheiro, pra retirar 70 ou 100. Ele é um homem muito mais fixado

naquela realidade, aquela não aparente do Lamas, que é a verdade lá atrás, fora do quase acontecimento social (Antônio, 1994, p. 69).<sup>16</sup>

A visada ganha angulação centrífuga, com desdobramento espiralado, espalhando-se de modo concêntrico. Aquela formulação lapidar de João Antônio – “a sinuca também é uma cópia da nossa sociedade” - encontra ecos na teoria de Roger Caillois, para quem “o que se expressa nos jogos não é diferente daquilo que uma cultura expressa”, afinal, “o simples fato de poder reconhecer em um jogo um importante e antigo elemento do mecanismo social revela uma extraordinária convivência e surpreendentes possibilidades de troca entre os dois campos.” (Caillois, 2017, p. 115-116).

Espaço delimitado, onde vige uma diferente espessura temporal (“é um divertimento em que as horas passam, quando o cara se lembra já é de madrugada”, p. 70),<sup>17</sup> o salão de jogo “era uma ilha dentro dessa área de conflito”, desse “elemento de desgosto” em que se transformou a rua, espaço do “salve-se quem puder!”; uma espécie de “abrigo” semi-privado para determinada “faixa social” (a do pobre, que já não pode mais transitar por ela porque não tem carro, pois “Acabou o pedestre.”), a sinuca vira o lugar de encontro ainda possível, quando “ninguém tem mais a praça” e “a vida se transforma em quatro paredes”: “Não há mais contato humano com a cidade. (...) Esse distanciamento da vida na rua vai afastando todos de todos.” (p. 70). No entanto, certa idealização do espaço de exceção não exime o cronista de apontar sua configuração ambígua: “Ela aliava o alto poder artístico à habilidade, mas também à devoração dos caras uns pelos outros.” (p. 70).<sup>18</sup> No passado, os jovens de sua geração e condição viam nesse espaço insular o ponto de partida para uma verdadeira iniciação em um regime no qual a anomia é apenas aparente:

Geralmente eram os lugares onde se afirmava a condição de homem. Porque desaparecia toda a frivolidade, você precisava saber o que é que você estava fazendo. Você precisava saber com quem estava mexendo. Ao mesmo tempo, havia um aprendizado, assim de vida, naqueles ambientes que você sabia que nada podia ser de graça. Tudo custava alguma coisa, inclusive em termos éticos, de respeito pelo outro.

A única vantagem desses caras, (...) aprenderam a dissimulação. A dissimulação entre eles, e também o desacato. Seguindo uma partida de sinuca entre jogadores mesmo, você vai ver que eles têm as armas mais sutis, as mais políticas, inclusive. O sujeito ganhar a partida do outro, desacatando o outro, encabulando o outro através da fala. Assim um desacato debochado, aquela coisa

que ruma dentro do sujeito, instigação, e a coisa não acontece por acaso (Antônio, 1994, p. 67-68).

O respeito com que eles tratam um otário é impressionante. Porque eles só se desrespeitam, se desacatam entre si; quando chega o otário, eles tratam o otário como uma majestade; como a prostituta trata o seu freguês, o seu cliente e, se quiser, o seu prostituinte – ela é mesurosa, maneira, (...), agradável, tolera, aguenta aquele sujeito até não poder mais, até o até (Antônio, 1994, p. 68).

Resta destacar que o aspecto algo desinteressado do ato de jogar tal como aparece nas teorias antropológicas consagradas<sup>19</sup> ganha ancoragem no chão histórico da diferença social e da luta de classes no Brasil e com isso se expõe o ganho, o “dinheiro da sinuca”, como móvel fundamental de atração e demanda dos jogadores flagrados no texto de João Antônio. É verdade que, tal como nos termos generalizantes do pensador francês, a sinuca

opõe-se ao trabalho assim como o tempo perdido se opõe ao tempo bem empregado. Com efeito, o jogo não produz nada: nem bens, nem obras. É essencialmente estéril. (...) Os jogos a dinheiro, apostas ou loterias não são exceção: não criam riquezas, apenas as deslocam (Caillois, 2017, p. 15).

O jogo é atividade de luxo e que supõe tempo livre. Quem tem fome não joga. (...) Por outro lado, está condenado a não fundar nem produzir nada, pois é de sua essência anular seus resultados, ao passo que o trabalho e a ciência capitalizam os seus e, em certa medida, transformam o mundo (Caillois, 2017, p. 27).

Como mencionado, conquanto lúdico, o jogo “é também um ganha-pão pra outros caras que não têm meios pra grande jogo”; assim é para os “merdunchos”, para quem os “divertimento populares” não deixam de ser também “um xaveco do dia de amanhã, entende?” (Antônio, 1994, p. 65); “o jogo é o sustento” (p. 70).<sup>20</sup> Daí que embora precisem respeitar as regras básicas estabelecidas e reconhecíveis para que o jogo continue sendo jogo,<sup>21</sup> tais jogadores podem criar subterfúgios, ardis, tramoias para obter vantagens, burlando o princípio de que cada partida começa necessariamente com os participantes gozando de iguais condições, nesse espaço-tempo ritual no qual se instala uma realidade artificial.<sup>22</sup> Afinal,

Mesmo em uma civilização de tipo industrial, apoiada no valor do trabalho, o gosto pelos jogos de azar permanece extremamente poderoso, pois esses propõem o meio exatamente inverso de ganhar dinheiro (...). Essa sedução substitui a paciência e o esforço que rendem pouco, mas infalivelmente, pela miragem de uma fortuna

instantânea, pela súbita possibilidade do lazer, da riqueza e do luxo. Para a multidão que trabalha arduamente sem muito acrescentar a um bem-estar dos mais relativos, a chance de um grande prêmio aparece como a única maneira de sair para sempre de uma condição humilhante ou miserável. O jogo ridiculariza o trabalho e representa uma solicitação concorrente que, pelo menos em certos casos, adquire bastante importância para determinar em parte o estilo de vida de toda uma sociedade (Caillois, 2017, p. 226).<sup>23</sup>

Em um dos poucos excertos predominantemente narrativos do texto, na sua parte final, o enunciador cita o caso “célebre” de Boca Murcha, “velho malandro” desdentado, com pinta de “matuto”, que vai “fazendo sua plantação”, perdendo jogos aqui e ali, durante uma semana; vai daí que, numa madrugada, apareceu em um salão da Gávea “e começou a quebrar. O que vinha ele estraçalhava, já tinha estudado as mesas, ele jogou até tarde, já tinha quebrado todo mundo, inclusive dois patrões de jogo”, até que enfim conseguiu “derrubar toda a curriola de um botequim que ele tinha plantado uma semana.”<sup>24</sup> Entretanto, cioso do ambiente que descreve e de que, como queria Walter Benjamin, toda narrativa carrega um (bom) conselho, o enunciador emite o alerta: “A curriola, se perceber o truque, pode matar o vagabundo lá dentro ou na saída.” (Antônio, 1994, p. 71).<sup>25</sup> Afinal,

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à “vida cotidiana” reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto (Huizinga, 2014, p. 24).

Dos diversos princípios do jogo, a competição regrada é o único que pode ser transposto tal qual para o campo da ação e aí se mostrar eficaz, ou mesmo insubstituível. Nesse campo de ação os outros são temidos, ou seja, controlados, ou no máximo tolerados, caso se mantenham no interior dos limites permitidos; são considerados como paixões funestas, como vícios ou como alienações, caso se espalhem pela vida e deixem de se submeter ao isolamento e às regras que os neutralizam.” (Caillois, 2017, p. 243).<sup>26</sup>

### **Linguagem, parolas e algum brilho**

Se, conforme o estudo de Huizinga (2014, p. 16), uma das características do jogo é promover “a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes”, em “Sinuca”, do livro *Malhação do Judas*

*carioca* (1975), João Antônio mostra como tal distinção ancora-se no uso particular da linguagem. Já à entrada do prédio “fecha-nunca” onde se joga – e na abertura do texto que o apresenta –, encontram-se tipos que ficam “mexendo a prosa macia que verifica pernas que passam, discute jogo e conta casos, com as falas coloridas de uma gíria própria, tão dissimulada quanto a dos bicheiros, dos camelôs ou dos turfistas.” (Antônio, 1987, p. 263). Do lado de dentro, na “boca do inferno, chamada salão, campo, casa, bigorna, gramado”, ou tão-somente, com o “nome mais usual e descolorido” de “salão de bilhar”, o *cenário* da ação está posto, e é “lá que se ouve, logo à entradinha, uma fala macia enfeitada de um gesto de mão, um chamamento e uma gíria de corpo, como uma suave, matreira e debochada declaração de guerra: / – Olá, meu parceirinho! Está a jogo ou a passeio?” (Antônio, 1987, p. 263-264).

A partir daí, dividindo em segmentos nomeados o texto cujo gênero híbrido oscila entre a crônica e a reportagem, o conto e o manual de instruções, o enunciador segue ele próprio a receita marota de “jogar o joguinho” linguístico, enumerando sinônimos, mobilizando jargões e variantes, construindo campos semânticos que buscam representar um universo por ele conhecido, de perto e visto por dentro, acumpliciando o leitor como testemunha que passa a ter a chance de conhecer parte dos *segredos* ali guardados até então para poucos...

Mesa, tacos, bolas, regras, tudo é descrito com minúcia técnica, numa espécie de iniciação ritual dos sentidos geradora de conhecimento. Às denominações oficiais por vezes se seguem os apelidos conferidos pelos dominadores do *métier* (os “sabidos da sinuca”, dentre os quais o *mestre de cerimônias* do texto se inclui) aos “instrumentos refinados” ou “armas” usados nas partidas. Frases e declarações são transcritas, sob forma de discurso direto, à guisa de depoimentos de *autoridade* colhidos na fonte, “na linguagem ambiente”, para o quê se concede temporariamente a terceiros o direito de fala, afinal, os “profissionais usam uma linguagem especial, desnorteando novatos e confundindo curiosos”, quando, por exemplo, nomeiam as várias notas usadas nas apostas, pois sempre houve nesse ambiente “uma língua particular para tratar do dinheiro, uma das suas grandes aspirações.” (Antônio, 1987, p. 265):

Na sinuca, o dinheiro tem muitos nomes e, às vezes, é até chamado de dinheiro. Quando não, tem aproximadamente estes apelidos: carvão, mocó, gordura, maldito, tutu, pororó, mango, vento,

granuncha, seda, gaita, grana, gaitolina, capim, concreto, abrecaminho, cobre, nota, manteiga, agrião, pinhão, positivo, algum, dinheiro, aquele um, luz, massa, milho, arame, bronze, ouro, ferro, pataca, prata, bufunfa, belesquerio e surucutaco (Antônio, 1987, p. 266).<sup>27</sup>

Dessa combinação entre o linguajar técnico (da descrição de objetos, da exposição dos *fundamentos* e da compilação das regras) e o ludismo verbal de viés retórico-literário institui-se o estranhamento e se instala também no texto a atmosfera de um espaço-tempo outro, o do jogo.<sup>28</sup> Em capítulo de *Homo Ludens*, investiga-se tal afinidade entre jogo e linguagem literária, por haver sempre em ambos a “intervenção de um elemento lúdico”: “a finalidade do escritor, consciente ou inconsciente, é criar uma tensão que ‘encante’ o leitor e o mantenha enfeitado. (...) O que a linguagem poética faz é essencialmente jogar com as palavras. Ordena-as de maneira harmoniosa, e injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma.” (Huizinga, 2014, p. 148-149).

Aliás, à própria atividade de jogar *a dinheiro* se atribuem diferentes nomes, de acordo com a região do país, mas sobretudo tendo a ver a denominação com o tipo e grau de inserção do indivíduo naquele universo circunscrito do “mundo verde”: “Bilhar para os família, *snooker* para os bem-comportados e joguinho para os malandros, malandrinhos e malandrecos, todos profissionais convictos e alguns sem salvação”<sup>29</sup> (Antônio, 1987, p. 266). O domínio de um linguajar específico confere vantagem oficialmente imprevista aos “parceirinhos e sabidos”, os quais mobilizam em cena “um espetáculo humano de códigos, éticas, manhas, picardias, marmeladas, dissimulações, tramoias, brilhos e tragédias.” – “Esses truques (...) funcionam com a presteza dos botões automáticos.” (p. 275).<sup>30</sup> E isso pode se dar indefinidamente, com múltiplas variações, durante horas seguidas, em cada parada, já que na sinuca “cada jogo é cada jogo. E cada um tem a sua chave própria”, “segundo convenções individuais de cada par de adversários.” (p. 266):

Ali a vibração se multiplica e se distribui nos pormenores mais escondidos, e cada coisa tem seu motivo e sua intenção. Na sinuca não há fricotes, e até os fricotes escondem um objetivo, uma picardia. Tudo tem seu porquê – o dinheiro das apostas que vai para o fundo das caçapas, o giz e a qualidade do giz que se esfrega na cabeça dos tacos, o marcador de pontos e suas adulterações (Antônio, 1987, p. 267).

Embora seja mais evidente a aderência do ponto de vista do enunciador ao mundo dos *empregados*, *patroados* ou *cavalos* da sinuca, a figura do “otário” ganha lugar de destaque e foro de “entidade” nesse texto. Trata-se do “coió-sem-sorte, estrela, mcorongo, cavalo de teta, zé-mané, loque, pixote, trouxa, pangaré, joia, pato, paca, mondrongo, paíba”, entre outros “nomes nacionais com que naquele território humano se denomina um animal vulgaríssimo, porém fundamental para a sobrevivência do joguinho.” (Antônio, 1987, p. 267). Aquele, “canalha à sua maneira”, sem o qual “a malandragem na sinuca é um martelo sem cabo”, e que “invade o salão à cata de divertimento, jogo fácil, lucro rápido, volumoso e certo”; “afobadinho”, “chega sempre ao salão carregando dinheiro como se fosse empreender um investimento líquido e infalível, já sonhando com a vitória”. Porém, “acaba comendo cru”, pois é justamente essa “gula” que “o perde”, alerta o enunciador experiente e conselheiro, à moda da “observação do malandro, acurada” que “estabeleceu uma filosofia acerca desse tipo: – Pra quê trouxa quer dinheiro?” (Antônio, 1987, p. 267-268).<sup>31</sup>

Conquanto ostente ares de superioridade e domínio da situação, o “trouxa” ou “otário ofertado” é, em verdade, “um inveterado e um prisioneiro”, próximo à condição do viciado que não consegue decidir qual o limite para parar; presa fácil, não “desenvolveu autocrítica, nunca sequer passou em revista o seu modo de jogar”, sem sequer se convencer “da mediocridade do seu taco”. Daí, para os malandros, merecer o castigo, pois enquanto está ganhando, sem ao menos reconhecer que está “sendo engrupido, adoçado, aliciado para perder paradas futuras”, “dá alarde aos seus entusiasmos, desacata o adversário, zomba, espezinha, tripudia.” (Antônio, 1987, p. 268). Mais distanciado e menos revanchista do que a curriola, entretanto, o enunciador lhe traça o perfil conscienciosamente, reconhecendo o que no jogador dependente resta de irrefletido e compulsório, e que acaba por sobrepujar até mesmo a sua situação de classe. Seu perfil difere um pouco daquele do “merduncho”:

Com qualquer dose de lucidez em termos do joguinho se percebe claramente que o trouxa representa um absurdo. Sua figura triste chega ao patético. É sempre um trabalhador, muitas vezes operário, pobre, morando de aluguel e morando mal e longe, vizinho de uma classe média bastante decadente. Quase sempre casado, com alguns filhos no lombo, um homem de vida brava. Mas esbagaça dinheiro na sinuca. É só ter para perder. Em poucas horas, suas gratificações e salários extras voam e, às vezes, vai a extremos – é aí que deixa o

leite das crianças. Frequenta sinuca à noite, depois das sete ou oito, após o batente e sem janta na barriga, e ali passa seus sábados, domingos, feriados e dias santos de guarda. É um prisioneiro (Antônio, 1987, p. 269).

Para os outros e para si mesmo, o *trouxa* faz questão de manter a “fachada”, desempenhando sua performance jactanciosa, de forma geral, fixa e padronizada, incluindo para tanto “atitudes, padrões de linguagem, expressões faciais, gestos corporais e coisas semelhantes”, buscando conciliar e ostentar como traços de personalidade certas aparências e maneiras, “com o fim de definir a situação para os que observam a representação.”<sup>32</sup> Age atuando, na ilusão de ser o único a controlar sua *mise-en-scène*.

### **Partidas de um conto**

No clássico estudo em que assume a perspectiva da “representação teatral”, partindo do que nomeia de “princípios de caráter dramaturgico” para investigar as maneiras pelas quais os indivíduos *desempenham papéis* na sociedade,<sup>33</sup> Ervin Goffman (1922-1982) detém-se nas expressões transmitidas por símbolos verbais, ou seus substitutos, na comunicação corrente e naquelas emitidas por meio de “uma ampla gama de ações”, sendo que ambos os tipos de atividades significativas podem implicar fraude ou dissimulação:

Tomemos, por exemplo, o interessante fenômeno da representação teatral. É preciso profunda habilidade, longo treinamento e capacidade psicológica para que alguém se torne um bom ator. Mas este fato não nos deve impedir de ver outro, a saber, que qualquer indivíduo pode aprender rapidamente um texto bastante bem para dar a um público condescendente certo sentido de realidade ao que está sendo executado diante dele. E parece que isto acontece porque o relacionamento social comum é montado tal como uma cena teatral, resultado da troca de ações, oposições e respostas conclusivas dramaticamente distendidas. Os textos, mesmo em mãos de atores iniciantes, podem ganhar vida porque a própria vida é uma encenação dramática. O mundo todo não constitui evidentemente um palco, mas não é fácil especificar os aspectos essenciais em que não é (Goffman, 2014, p. 84-85).

Em determinado segmento do livro, o sociólogo canadense passa a refletir acerca das representações alimentadas e mantidas em cooperação, não por um único *ator*, porém por um *grupo* ou *equipe de representação*, ou seja, por “qualquer

grupo de indivíduos que cooperem na encenação de uma rotina particular”, interação que se dá sob *conluio* ou *entendimento*, a fim de se promoverem e manejarem determinadas *impressões* em uma plateia.<sup>34</sup> Tais companheiros de uma mesma equipe ligam-se por vínculos temporários de “familiaridade”, “autoproteção” e “dependência recíproca”, quando “empenhados em encenar uma representação” e em manter uma *linha de ação*, de modo que um “membro de equipe é alguém de cuja cooperação dramaturgica um indivíduo depende para promover uma dada definição da situação” (Goffman, 2014, p. 95-97). Controlando o *cenário* e os *acessórios do palco* da situação interativa, uma *equipe* assim constituída ganha a vantagem de gerenciar certos “elementos de disfarce e artifício no seu comportamento” (p. 88), como se participasse de um jogo, introduzindo “dispositivos estratégicos para determinar a informação que o público é capaz de adquirir.” (p. 107).<sup>35</sup> Finalmente, conclui o autor, mantendo a chave imagética vinda das artes da cena para a construção de sua argumentação conceitual:

Quando se examina uma representação de equipe, descobre-se geralmente que a alguém é dado o direito de dirigir e controlar o desenrolar da situação dramática. (...) Às vezes, o indivíduo que assim domina o espetáculo é em certo sentido o diretor dela, representa um papel verdadeiro no espetáculo que dirige. (...) / Em primeiro lugar, o diretor pode ter a obrigação específica de trazer de volta à linha adotada qualquer membro da equipe cuja representação se torne inconveniente. Os processos corretivos comumente empregados são o apaziguamento e a sanção. (...) / Em segundo lugar, pode ser dada ao diretor a obrigação específica de distribuir os papéis na representação e a fachada pessoal empregada em cada papel (Goffman, 2014, p. 111-112).

Quando estudamos uma prática que requer uma equipe de vários atores para sua apresentação, verificamos as vezes em que um dos membros se torna o protagonista ou o centro das atenções. (...) A estrela real da representação pode estar vestida mais espetacularmente e sentada em plano mais alto que qualquer dos presentes (Goffman, 2014, p. 113).

Dos textos de João Antônio que vêm aqui sendo tratados como uma trilogia acerca do jogo de sinuca e das práticas do jogar que busca figurar uma leitura interpretativa da experiência sociocultural brasileira, “Malagueta, Perus e Bacanaço”, do livro homônimo de estreia, é o mais eminentemente ficcional, podendo ser classificado com alguma margem de segurança como um exemplar do gênero conto. Talvez por isso, pela vontade do escritor não só de registrar e relatar, fazendo as vezes de repórter, elementos da realidade que como observador recolhe e

retrata, mas também interessado em mostrar e contar isso de um modo vivo e orgânico – construindo personagens que experienciam situações recorrentes porém significativas, as quais permitam flagrar “uma vida sintetizada” –, o autor faz-se narrador literário a fim de brindar o leitor com aquilo que Julio Cortázar (1914-1984) tentava definir por meio de imagens, certo de que só com elas “se pode transmitir essa alquimia secreta que explica a profunda ressonância que um grande conto tem em nós”: a *short story* apresenta uma espécie de “síntese viva”, com sua vocação de história curta, contudo *verdadeiramente grande*, “algo assim como um tremor de água dentro de um cristal, uma fugacidade numa permanência.” (Cortázar, 1993, p. 150-151). Como um bom fotógrafo – reflete ainda o escritor argentino –, o verdadeiro contista é capaz de “recortar um fragmento da realidade, fixando-lhe determinados limites, mas de tal modo que esse recorte atue como uma explosão que abra de par em par uma realidade muito mais ampla, como uma visão dinâmica que transcende espiritualmente o campo abrangido pela câmera”, sendo, então, capaz de “atuar no espectador ou no leitor como uma espécie de *abertura*, de fermento que projete a inteligência e a sensibilidade em direção a algo que vai muito além do argumento visual ou literário contido na foto ou no conto.” Em suma, na leitura, “o conto deve ganhar por *knock-out* [nocaute].” (Cortázar, 1993, p. 151-152).

Segmentado em partes intituladas por nomes de bairros ou regiões da cidade de São Paulo, o conto de João Antônio começa ambientado na *Lapa*, dentro do velho e enorme salão Celestino, destacando a figura de Bacanaço, “moreno vistoso e mandão”, cujos sapatos acabaram de ser lustrados por um engraxate. “Vestido de branco, com macio rebolado” – “Camisa de Bacanaço era uma para cada dia.” (Antônio, 1987, p. 103) –, e luzindo no dedo um “anelão de ouro branco e pedras para mais de trinta contos, que só rufião podia usar”, ele logo *canta de galo* e interpela o segundo protagonista, o “menino Perus”, desafiando-o para o jogo, ostentando superioridade, oprimindo e apequenando o outro, que se queda “de olhos baixos, desenxabido”.<sup>36</sup> O “desacato”, no entanto, não é sério, apenas “picardia” e encenação, visto serem os dois “tacos conhecidos e um amigo do outro”, uma espécie de “sócios”, “conluiados” em “parelha fortíssima”; conseqüentemente, os “desafios goram, desembocam num bom entendimento.” (Antônio, 1987, p. 99-100). Mas, “canalhas igualmente”, ambos “sem capital”, “quebradinhos”, por ora querem ser vistos em público como desafiantes, opositores, se encarando, desferindo palavrões, “dizendo desconsiderações”, “por malandragem ou negaça do

joguinho”: “E quem não soubesse diria que acabariam se atracando. Um querendo comer o outro pela perna.” Alguém até se lembra de notar: “– Tão só na boca de espera, mora. Aqui é tudo lixo.” (Antônio, 1987, p. 101). Há algo de sugestivamente erótico no modo como os dois brincam, dançam e se requebram, simulando luta, com “esperteza e marotagem”, atraindo a atenção, seduzindo a si mesmos e à “curriola calada”, tornada plateia de “safados por todos os cantos. Magros, encardidos, amarelos, sonolentos, vagabundos, erradios, viradores”.<sup>37</sup> O ritual da dança de acumplicamento cessa em atenção à comanda de Durão, dono do estabelecimento, que apesar do nome reage e solicita pouco, apenas o suficiente para atender a sua “vontade frouxa de ordem”.

Entra em cena, então, a história dentro da história e os “brinquedos de boca” ganham espaço no *tablado*, quando os personagens eles próprios viram outros narradores, cujos *causos* e *façanhas* – “conluios, atrapalhadas, tramoias, brigas, fugas, prisões” –, próprios e de terceiros são registrados em discurso indireto pelo narrador principal, *diretor* da *mise-en-scène* do conto.<sup>38</sup> Ganha destaque o episódio de Sorocabana e Bacalau, ocorrido ali na semana anterior, envolvendo aposta, fingimento, dissimulação, quebra da “regra da sinuca”, estia, desacato, desmedida, desrespeito, desaprovação e castigo. Resultado: aplicara-se a lição no safado Bacalau; como resposta ressentida e vingativa, por meio da delação entre iguais, ele fora entregue para os “tiras”, ou melhor, para os “ratos”.

Depois dessa narrativa intercalada, instala-se no salão uma outra atmosfera, mais melancólica, em reflexo a um instante de despertar ou de desencantamento que repõe e sobrepõe o real após instantes de maravilhamento ou fantasia narcísica; como se ao *contar* se sucedesse o *refletir*, à semelhança do sinal que anuncia o intervalo entre os atos de uma representação cênica:

a façanha se acabou e Sorocabana sumiu-lhes do pensamento. (...) E falaram deles mesmos, paroleiros, exagerando-se em vantagens; mas uma realidade boiou e ficaram pequenos. O que lhes adiantava serem dois tacos, afiados para partidas caras? Estavam quebrados, quebradinhos (Antônio, 1987, p. 104).

O foco do narrador passa a acompanhar o olhar e a consciência de Bacanaço, que se deslocara para a porta do bar, lugar limítrofe entre o dentro e o fora. Na “rua suja e pequena”, o homem passeia os olhos, com atenção flutuante: “Gente. Gente mais gente. Gente se apertava. (...) profusão de barulhos, confusão, gente. (...) gente

empurrada e empurrando-se (...). gente que vem ou que vai. A rua parece inchar.” (Antônio, 1987, p. 104). A repetição vocabular espelha a proliferação desenfreada, a fragmentação e a velocidade que configuram e desfiguram o sentido da cidade distópica. No espaço urbano e público *de todo mundo*, amontoam-se os anônimos, e para a imaginação ativa e avaliativa do *observador de limiar*, protegido pela distância, aqueles passantes assumem menos *papéis* do que *funções*, meros figurantes, em um espaço mais quantificado do que qualificado: “Pressa, que gente deixou os trabalhos, homens de gravata ou homens das fábricas.”; e logo, “nova carga de gente (...) entope a rua.”<sup>39</sup> Enquanto olha, “Bacanaço sorri.” (frase que igualmente se repete, três, quatro vezes na mesma página...).

Em uma tomada panorâmica daquele espaço pletórico do fluxo e da mercadoria, o texto dá a ver que ali se concentram, combinados e desiguais, o baixo consumo e a esmola, os anúncios de venda de terrenos e o regateio de preços, o choro da menina que quer o sorvete e a desatenção da mãe que “ofega entre pacotes”, “as carrocinhas dos mascates, numerosas (...), onde um mundão de quinquilharias se amontoam. E preços, ofertas, pedidos sobem numa voz só.” Para Bacanaço, são todos aqueles tão-somente “gente feia, otários”, “trouxas” (qualificativo repetido três vezes em um único parágrafo, pelo recurso do narrador ao discurso indireto livre). A gradação retórica e figurativa da carreira de verbos na terceira pessoa do plural ganha poder argumentativo e opera no discurso narrativo para reforçar a degradação nas ações mecanizadas, pluralizadas, em nada singulares, dos observados: “Corriam e se afobavam e se fanavam como coiós atrás de dinheiro. Trouxas. Por isso tropicavam nas ruas, peitavam-se como baratas tontas.” (Antônio, 1987, p. 105).

Em registro de excepcionalidade, o enquadramento se retrai e a atenção do personagem detém-se com alguma simpatia – nisso decerto coincidindo com a perspectiva crítica, porém empática, do narrador – em *closes* na cega que grita e exige esmolos, nos meninos jornalheiros, nos engraxates e mascates, os quais se defendem “com inteligência” (outra palavra espelhada, na página das tantas repetições acumulativas, de efeito semântico e rítmico, o que viria a se firmar como traço do estilo de João Antônio).

A passagem do tempo espacializa-se. As luzes começam a iluminar a cidade: na frente dos bondes, nos luminosos dos bares, na “fachada do cinema” que “ficou bonita”, “A Lapa trocava de cor.” Com a luz, vem um novo instante de despertar do

estado de mau encantamento, e na mente de Bacanaço um “pensamento bateu-lhe de repente: / – E Malagueta? / Em que presepada ter-se-ia enfiado o velho sem-vergonha, esmoleiro, cara de pau? Meia volta, andou.” (Antônio, 1987, p. 106). Acompanhamos o retorno, a nova imersão no espaço *familiar*<sup>40</sup> e, embora coletivo, mais privativo, do salão de bilhar, lugar que logo se metamorfosearia em “boca do inferno” ou “poço de piranhas”, com suas “treze mesas, jogos bons, parceirinhos coiós” e alguns “parceirões temporários” (Antônio, 1987, p. 102).

Enquanto a câmera seletiva do narrador flagra uma cena de provocação e discussão de Bacanaço, “boquejando, largando desafios e bazófilas” a estudantes barulhentos que, antes das aulas noturnas, faziam seus “jogos a leite-de-pato”, nos quais nunca corria dinheiro, somos simultaneamente levados a perscrutar agora o silêncio entristecido de Perus que, no banco lateral, reflete, encabulado e impotente, como se no bastidor do espaço cênico àquela hora ainda desfuncionalizado. Mais uma vez se mobiliza o discurso indireto livre, por meio do qual a percepção momentânea de uma situação específica e local ganha foros de reflexão acerca de uma incômoda condição de descompasso e desamparo:

Onde andariam os trouxas, os coiós sem sorte, que o salão não tinha jogo? Por que era, assim, assim, sempre? Uma oportunidade não vinha, demorava, chateava, aborrecia. Os castigos vinham depressinha, não demoravam não, arrasavam, vinham montados a cavalo. E os trouxas? Noivando ou namorando, por aí, nas esquinas, nos cinemas. Ou dando dinheiro a mulher, que é o que sabem fazer. Os tontos. E quando apareciam, gordos de dinheiro, otários oferecidos, era fora de hora e era sempre outro malandro quem os abocanhava. Ele? Nem almoço nem janta. Sinuca, grande estrepe... (Antônio, 1987, p. 106-107).

A meditação é interrompida, para a entrada em campo da bola da vez, o terceiro protagonista: “Malagueta apareceu.”. “Capiongo e meio nu, como sempre meio bêbado (...). No pescoço imundo trazia amarrado um lenço de cores, descorado; da manga estropiada do paletó balançavam-se algumas tiras escuras de pano.” (Antônio, 1987, p. 106-107). O campo semântico da escassez e do desgaste com que se caracteriza o personagem desempregado – “Com aquela cara de sofredor, de Jesus Cristo”, “sem aposentadoria, sem chinelos, sem pijama, sem quarto onde pousar” (p. 113) – cria imediato contraste com a descrição anterior do *patrão* do jogo, Bacanaço. No entanto, o modo como é visto não coincide com o modo como “o velho” em andrajos se vê. Aliás, o campo da visualidade é mobilizado

privilegiadamente tanto para a descrição de Malagueta como para mostrar suas ações e seu posicionamento consciente e estratégico nos bastidores da cena:

O velho se escapuliu, foi procurar o último banco do salão, o seu lugar e se sentou. Era um velho acordado e gostava de explicações. Dali *tudo via*, pernas cruzadas, *como quem não visse nada*. E ali embiocado *não o enxergavam bem*. (...) / Malagueta *os olhava*. (...) / Então, o velho se levantou, gingou nos seus sapatos furados e piscou o *olho raiado de sangue* (Antônio, 1987, p. 107. Grifo nosso).<sup>41</sup>

Por meio de procedimentos de corte e montagem, similares aos do cinema,<sup>42</sup> acrescentam-se novas informações sobre Perus: sabemos que tem dezenove anos, que mora no bairro cujo nome lhe serve como alcunha de viés toponímico, na casa da tia, a qual é amasiada com um homem chegado a porres e com quem o jovem não se dá. Trabalha *arranjando-se* nas ruas, a surrupiar carteiras nas “conduções cheias”. “Mal vestido”, mas vistoso e desejável, tem “olhos claros, descoroçados um pouco”, “altura boa, corpo maneiro de atitude rápida.” (p. 127). “A mesma camisa, o mesmo sono, a fome de dias. A fome raiada.” (Antônio, 1987, p. 108). É a leitura total do conto, portanto, que permite ao leitor completar a *gestalt* de cada um dos três parceirinhos, sendo as fichas ou tacadas sobre eles cantadas em momentos diversos, permeando a narrativa. Já ali no salão, apesar do estado alquebrado advindo de sua “vida errada” e da dureza de sempre, o menino “tem seu lugar de taco, confiança de alguns patrões de jogo caro, devido à habilidade que na sinuca logrou desenvolver nas difíceis bolas finas, colocadas em diagonal na mesa.”<sup>43</sup> Como complicador, sua relação problemática com os mecanismos oficiais de ordem e repressão: “mal e mal se aguenta – fugido do quartel, fuge agora de duas polícias. A Polícia do Exército e a polícia dos vadios.” Enquanto fantasia a promessa de mobilidade e ascensão guardadas nos “joguinhos famosos da Vila Alpina, onde corria a grana e as melhores virações da sinuca funcionavam” e onde, quem sabe um dia, daria sorte e a vida tomaria jeito, resta-lhe a anuência “chocha” à proposta lançada há pouco por Malagueta, de mais um “conluio fantasiado de grandezas”: “– A gente se junta, meus. Faz marmelo e pega os trouxas.” (Antônio, 1987, p. 108):

Estavam os três quebrados, quebradinhos. Mas imaginavam marotagens, conluios, façanhas, brigas, fugas, prisões – retratos no jornal e todo o resto – safadezas, tramoias; arregos bem arrumados com caguetes, trampolinagens, armações de jogo que lhes dariam um tufo de dinheiro; patrões caros aos quais fariam marmelo, traição; imaginavam jogos longínquos, lá pelos longes dos subúrbios,

naquelas bocas do inferno nem sabidas pela polícia; principalmente imaginavam jogos caros, parceirinhos fáceis, que deixariam falidos, de pernas para o ar. E em pensamento funcionavam. E os três comendo as bolas, fitando, ganhando, beliscando, furtando, quebrando, entortando, mordendo, estraçalhando... (Antônio, 1987, p. 109-110).

Montada a *equipe*, os três decidem empenhar o relógio de Bacanaço, um Movado com corrente de ouro; o dinheiro seria suficiente para se arrumarem em outra praça, pois concordam em que a “Lapa já era perda de tempo”:

E os três iriam firmes, à grande e de enfiada, afiados como piranhas. Bacanaço chefiando. Vasculhariam todos os muquinfos, rodariam Água Branca, Pompeia, Pinheiros, Mooca, Penha, Limão, Tucuruvi, Osasco... Rodariam e se atirariam e iriam lá. Três tacos, direitinhos como relógios, levantariam no fogo do jogo um tufo de dinheiro. Tinham a noite e a madrugada. Virariam São Paulo de pernas para o ar. (Antônio, 1987, p. 111).

O périplo do sábado finalmente começa. O conto o acompanha e assume com isso certa vocação cartográfica da ficção de João Antônio. Deslocando-se pelos bairros, de táxi ou em longas caminhadas, o trio atua como “praticantes ordinários da cidade”, na terminologia dos estudos de Michel de Certeau (1925-1986). Como o fazem na mesa do jogo e no manejo da linguagem verbal, Malagueta, Perus e Bacanaço *moldam* percursos e renovam *estilos e usos* conhecidos na metrópole, pegam atalhos, descobrem e combinam outras trajetórias possíveis. Afinal, “O ato de caminhar está para o sistema urbano como a enunciação (o *speech act*) está para a língua ou para os enunciados proferidos. (...) é um processo de *apropriação* do sistema topográfico pelo pedestre (assim como o locutor se apropria e assume a língua); é uma *realização* espacial do lugar (...). O ato de caminhar parece, portanto, encontrar uma primeira definição como espaço de enunciação.” (Certeau, 2002a, p. 177). Mas também, eles o sabem,

Caminhar é ter falta de lugar. É o processo indefinido de estar ausente e à procura de um próprio. A errância, multiplicada e reunida pela cidade, faz dela uma imensa experiência social da privação de lugar – uma experiência, é verdade, esfarelada em deportações inumeráveis e ínfimas (deslocamentos e caminhadas), compensada pelas relações e os cruzamentos desses êxodos que se entrelaçam, criando um tecido urbano, e posta sob o signo do que deveria ser, enfim, o lugar, mas é apenas um nome, a Cidade. A identidade fornecida por esse lugar é tanto mais simbólica (nomeada) quanto, malgrado a desigualdade dos títulos e das rendas entre

habitantes da cidade, existe somente um pulular de passantes, uma rede de estadas tomadas de empréstimo por uma circulação, uma agitação através das aparências do próprio, um universo de locações frequentadas por um não-lugar ou por lugares sonhados (Certeau, 2002a, p. 183).

A segunda *estação nos infernos*, depois da partida na Lapa, é o salão Joana d'Arc, no bairro da Água Branca, onde corria “a roda do jogo de vida”, entre seis jogadores, dentre os quais o inspetor Lima, “polícia aposentado” e “prisoneiro” do vício, “velho gordo e estranho, conselheiro dos mais moços (...) e que usava palavras desusadas de quando em quando”;<sup>44</sup> um desses “tipos encabuladores que ficam entre os malandros e são o quê? Viradores, curiosos?”, inquire o narrador... (Antônio, 1987, p. 113). Nele, Bacanaço, o *patrão* da empreitada, queria garantir algum ganho e ter ao menos “um homem seu naquela roda”.<sup>45</sup> Assim, dá a deixa para o menino Perus bater o taco na mesa e dar partida à “tramoia”: “– Vai lá e *desempenha*, meu!”; manda, em seguida, que Malagueta fosse também, para fazer sua parte na “marmelada”. “Estava armado o conluio funcionando a trapaça.” (Antônio, 1987, p. 112).

Como outros personagens, Lima se empolga e conta histórias que “não se acabavam mais. Citava e declinava e falava de malandros fracassados, outrora famosos, estropiados por fim no fogo do vício. Rememorava Caloi. (...) era um artista, era um cérebro, um atirador”; contudo, envolvido com mulheres e muita maconha, o *sabido* perdeu o juízo: “Quando deu fé parecia um galo cego que perdeu o tino.” (Antônio, 1987, p. 114).

Em certo momento, como parte do entendimento prévio acordado com a equipe de parceiros, Perus assobia o “Garufa”, “velho tango argentino”, e é logo secundado por Bacanaço, “um sinal convencionado com que os finos malandros de jogo avisam-se que há otário nas proximidades ou trapaça funcionando e lucro em perspectiva.” “E os olhos malandros dos três se encontraram, se riram, se ajustaram, gozozamente, na sintonia de um conluio que nasceu dissimulado.” / “Funcionavam direitinho, sem supetões, eram tacos de verdade, nascidos para trapacear. Arranjo bom.” / Resume o narrador: “Um joguinho ladrão.”; “o joguinho arrastado, encrencado, sem-vergonha.” (Antônio, 1987, p. 115-116):

Quem visse aquela roda e não soubesse, diria que aquele era o natural do jogo. Para quem está do lado de fora, como para os otários de jogo, as muitas coincidências do joguinho são predestinações.

Como se não houvesse tabelas, efeitos, puxadas, trucagens e outros recursos que em sinuca se chamam picardia (Antônio, 1987, p. 116).

No estudo em que busca salientar a mobilidade tática com que o “mais fraco” age a fim de superar a lógica das relações sociais não igualitárias, Michel de Certeau reafirma sua confiança na inteligência e na inventividade do “ordinário” postas contra as estratégias instaladas do “mais forte”, “dono do teatro de operações”.<sup>46</sup> No cotidiano, o funcionamento do poder e da lei vai sendo, então, reorganizado clandestinamente por certas “maneiras de fazer” criativas, as quais minam as estruturas disciplinares. A inventividade de tais “vagabundagens eficazes” põe em xeque, ainda que temporariamente, relações de força de um lugar circunscrito e próprio de querer e poder, e joga com os acontecimentos para os transformar em “ocasiões”:

Sem cessar, o fraco deve tirar partido de forças que lhe são estranhas. Ele o consegue em momentos oportunos onde combina elementos heterogêneos (...). Muitas práticas cotidianas (...) são do tipo tática. E também, de modo mais geral, uma grande parte das ‘maneiras de fazer’: vitórias do ‘fraco’ sobre o mais ‘forte’ (os poderosos, a doença, a violência das coisas ou de uma ordem etc.), pequenos sucessos, artes de dar golpes, astúcias de ‘caçadores’, mobilidades de mão-de-obra, simulações polimorfos, achados que provocam euforia, tanto poéticos quanto bélicos (Certeau, 2002a, p. 46-47).

Falando de modo mais geral, *uma maneira de utilizar* sistemas impostos constitui a resistência à lei histórica de um estado de fato e a suas legitimações dogmáticas. Uma prática da ordem construída por outros redistribui-lhe o espaço. Ali ela cria ao menos um jogo, por manobras entre forças desiguais e por referências utópicas. Aí se manifestaria a opacidade da cultura “popular” – a *pedra negra* que se opõe à assimilação. O que aí se chama sabedoria, define-se como *trampolinagem*, palavra que um jogo de palavras associa à acrobacia do saltimbanco e à sua arte de saltar no trampolim, e como *trapaçaria*, astúcia e esperteza no modo de utilizar ou de driblar os termos dos contratos sociais. Mil maneiras de *jogar/desfazer o jogo do outro*, ou seja, o espaço instituído por outros, caracterizam a atividade, sutil, tenaz, resistente, de grupos que, por não ter um próprio, devem desembaraçar-se em uma rede de forças e de representações estabelecidas. Tem que “fazer com”. Nesses estratégias de combatentes existe uma arte dos golpes, dos lances, um prazer em alterar as regras de espaço opressor. Destreza tática e alegria de uma tecnicidade. Scapin e Figaro são apenas ecos literários desse modo de agir. (...) uma mestria que tem seus peritos e sua estética se exerce no labirinto dos poderes, recria sem cessar opacidade e ambiguidade – cantos de sombras e astúcias – no universo da transparência tecnocrática, aí se perde e aí se encontra sem precisar assumir a gestão de uma totalidade. Até o campo da

desventura aí é feito por essa combinação do manipular e do gozar (Certeau, 2002a, p. 79).

Porém, não demora muito e Lima percebe que Malagueta jogava apenas “grudado à retaguarda, trancafiando jogo, dando o que fazer, garantindo a linha de frente para Perus.”: “Havia coisa.” Eis o problema: “Malagueta facilitara, deixara entrever a proteção.” (Antônio, 1987, p. 117). É, mais uma vez, o efeito da retórica da parolagem e das táticas de atuação e “disfarce” que reequilibra as coisas do jogo e permite ao grupo de “crocodilos” e “cadelos” se safar, carregando o lucro da empreitada e “ganhando a rua”. “Bateram perna, então, desde o Alto da Pompeia até os começos das Perdizes. (...) Tomaram, então, as alamedas que descem para a Barra Funda. Vasculharam.” (Antônio, 1987, p. 120-121).

No trajeto, as marcas da desigualdade social e da injusta distribuição do poder econômico na paisagem urbana tornam-se ainda mais visíveis, não lhes permitindo qualquer forma de identificação, antes fazendo com que os três se sentissem fundamente “desencontrados”: desde as “roupas todo-dia domingueiras” daquela “gente bem dormida, bem vestida e tranquila dos lados bons”, até os bate-papos dos moços, “sorrindo, fortes e limpos” e o “bulício dos meninos com patins, bicicletas, brinquedos caros e coloridos”, tudo os expulsava, naquele lado da *cidade partida*.

Um trecho, talvez o mais pungente do conto, aproxima a perspectiva do narrador à dos três caminhantes, inconciliáveis com aquela realidade outra, condensando em imagem, pensamento visivo, um magma triste de passado, presente e futuro:

Aqueles viviam. (...) O movimento e o rumor os machucava, os tocava (sic) dali. Não pertenciam àquela gente banhada e distraída, ali se embaraçavam. Eram três vagabundos, virados, sem eira, nem beira. Sofredores. / (...) Aqueles tinham a vida ganha. E seus meninos não precisariam engraxar sapatos nas praças e nas esquinas, lavar carro, vender flores, vender amendoim, vender jornal, pente, o diabo... depender da graça do povo na rua passando. E quando homens, não surrupiariam carteiras nas conduções cheias, nem fugiriam dos quartéis, não suariam o joguinho nas bocas do inferno, nem precisariam caftinar se unindo a prostitutas que os cuidassem e lhes dessem algum dinheiro. / Um sentimento comum unia os três, os empurrava. Não eram dali. Deviam andar. Tocassem (Antônio, 1987, p. 122).

Com a passagem do tempo e o deslocamento espacial, e estando os *atores* fora da *arena*, o clima entre eles já não é o mesmo de há pouco, prestes que estão a se virarem em antagonistas. Tudo começara com a divisão do dinheiro obtido na Água Branca:

Picava-lhes em silêncio, quieto mas roendo, um sentimento preso, e crispados, um já media o outro. Iam juntos, mas de conduta mudada e bem dizendo, já não marchavam em conluio. (...) E aquela tensão ia ficando grande. Não cuidassem, viria a provocação séria, acabariam se atracando e se pegariam no joguinho – um correndo por dentro do outro – na continuação um comeria o outro pela perna. / (...) Para a ganância besta não haveria o que bastasse. Um esbagaçaria o outro e juntos se estraçalhariam (Antônio, 1987, p. 121).

Distribuindo entre os blocos os momentos em que privilegia cada um dos três protagonistas, o narrador detém a atenção sobre o mais velho e o mostra, novamente, a olhar, “encolhido”: “Seus olhos além divisaram avenidas que se estendiam, desciam e desembocavam todas no viaduto por onde os três haviam passado. Haviam andado na noite quente!” (Antônio, 1987, p. 120-121). Significativamente, seu polo de identificação possível – interdito no espaço público, porém privatizado, do lado *in* da cidade – vai recair na figura de um viralata faminto, que insistentemente lança olhares a Malagueta, iludido com a possibilidade de atenção e alimento. “Engraçado – também ele era um virador. Um sofredor, um pé-de-chinelo, como o cachorro. Iguazinhos. Seu dia de viração e de procura. Nenhuma facilidade, ninguém que lhe desse a menor colher de chá. / (...) Não havendo capital, sofredor algum tira o pé do buraco. Vida torta, tortinha, feito vida de cachorro escorraçado.” (Antônio, 1987, p. 123). Mais um corte e novo deslocamento de foco espaço-temporal permite saber que longe dali Malagueta tem vínculo afetivo com Maria, “que era sua preta e era negra vendedora de pipocas, de amendoim e de algodão-de-açúcar nas noites à luz do cinema do Moinho Velho”, e que, por querer recíproco, “aceitava Malagueta no barraco da favela do Piqueri.” (Antônio, 1987, p. 124). Com ela haveria de dividir os ganhos da noite, fantasiava ele, permitindo-se ver-se “pelo avesso.”

Em seguida, de madrugada, no Centro, a mistura e a diversidade mostram-se mais acolhedoras e os três logo se veem misturados a um grupo de outros sete, homens e mulheres, à porta de um “fecha-nunca”, iluminados pelo “misticismo da luz elétrica”, hiperbolicamente descrita, da esquina da Avenida São João com a

Ipiranga. O cenário é um prato cheio – ao menos para aos olhos – para a contemplação distraída de Perus, o qual, como o narrador aliás, tinha o costume de ensimesmado “enumerar coisas”, “ocupação silenciosa” na qual “se sentia muito bem.” (p. 125). A fauna variada da movimentada região é ricamente descrita pelo narrador, sabedor dos casos dignos de nota, como o da *invertida* Teleco, mulher que gostava de mulher.

Depois de muita prosa e observação, apresentadas pelo estilo envolvente do descritivismo de João Antônio, voltaremos a acompanhar Malagueta, Perus e Bacanaço, já que, levados pela “fome do jogo, deu-lhes a gana. (...) Deu-lhes a febre.” - “Os três sabiam que depois dos luminosos a cidade lhes daria restos e lixos. Só.” (Antônio, 1987, p. 128). Rastreiam então os vários “muquinfos” do pedaço, até que em um deles se encontram com Carne Frita, “valente muito sério, professor de habilidades”, “o maior taco do Brasil”, tratado por eles e pelo narrador com respeito e muita consideração. Despedem-se do campeão e sobem a escada do Paratodos, onde se deparam com Silveirinha, tira negro vestido de branco, com camisa de seda e terno de “linho cento e vinte”, mostrando o dente de ouro e “pele brilhando, chapéu de preço, cara redonda, enorme, onde um riso debochado se escarrapachava.” - “Piranha esperava comida. (...) Estrepe pesado e duro.” (Antônio, 1987, p. 131). O polícia exige de Perus, com firmeza, o pagamento habitual do “imposto” ou pedágio, fazendo zombaria e impondo humilhação, pois sabe que naquele ponto “a condição de mando era sua.”. Daí que

O menino tinha um bolo na garganta, feito espeto atravessado. Queria pensar em coisas diferentes, longínquas, estupidamente caçava atar um fio que começava pela mesma ideia e se estraçalhava logo e tornava no começo. (...) Adoraria falar! Mas naquele seu quieto humilhado não engrolava nada. Entrevado (Antônio, 1987, p. 132).

Finalmente, depois de um tempo angustiante de espera, que parecia estendido ao infinito (“A perturbação que o menino sofria era muito comprida, larga e pesada. Uma purgação do capeta.”), Bacanaço intervém, contemporiza e interrompe o abuso, o acinte, a pirraça, o achincalhe, a aperreação, o desacato. A narrativa assume foro de denúncia, (con)fundidas as apreciações do criador e as de suas criaturas:

Assim faziam os homens da lei quando exigiam. Machucavam à vontade, satisfaziam-se, as aporrinhações só vagabundo sabe. Sim.

Se a gente sair por aí contando como é o riscado da vida de um sofredor, os trouxas, com suas vidas mansas, provavelmente dirão que é choradeira. Sim. (...) E são abusados e desbocados e têm apetite de aproveitadores. Piranhas esperando comida. (...) Os tais da lei.” (Antônio, 1987, p. 134).

O malandro [Bacanaço] e o tira eram bem semelhantes – dois bem ajambrados, ambos sapatos brilhavam, mesmo rebolado macio na fala e quem visse e não soubesse, saber não saberia quem ali era polícia, quem ali era malandro. Neles tudo sintonizava (Antônio, 1987, p. 136).

E o narrador acompanha a imaginação raivosa dos dois parceiros do menino, que sonham vingança e retribuição de castigo físico e doloroso ao oponente comum, ambos por um fio de “desempenhar seu papel”. O imaginário e o discurso do ressentimento ganham espaço na narrativa de João Antônio, embora se mostrando ainda como desejo de retaliação, o qual assumiria força de ato na produção potente de um outro contista, seu coetâneo, Rubem Fonseca (1925-2020). Porém, novo teste de realidade interrompe a desforra fantasiosa e eles logo, assujeitados e resignados, “se esfriaram depressinha”: “um vagabundo era um vagal e só. Aquilo, aquilo sempre – vadio é o que fica debaixo da sola do sapato da polícia.” (Antônio, 1987, p. 135). Restava-lhes voltar à sua via-crúcis, a caminhar, “lentos, tangidos”, com “um sentir de quem perdeu, um sentimento abafado”, “numa batida frouxa e dolorida”, sem entusiasmo e nem sequer “a gana do jogo”: “Eram três vagabundos e nada podiam. Seguissem, ofendidos. / (...) Uma carga humilhada nos corpos, uma raiva trancada, o moral abaixo de zero. (...) / Havia um padecimento, doía, arrasava.” (Antônio, 1987, p. 136-137).

A longa e morosa caminhada para o bairro de Pinheiros, embora silenciosa, permite ao narrador nos informar sobre outras histórias, vontades e frustrações de Perus (que já pensara em se suicidar, agora de novo “com aquela coisa esquisita arranhando o peito”) e Bacanaço (que atualmente explorava uma nova prostituta, Marli, a quem surrava cruelmente se não lhe trouxesse o rendimento diário de rufião). Finalmente os três jantaram, perto das quatro horas da manhã. Logo, vamos flagrar a comoção do menino contemplando o nascer vermelho do sol, o “nascimento do dia”.<sup>47</sup>

Mais soltos, eles entram em um salão “vazio àquela hora” e se põem a brincar, como passatempo, uma “partida de brinquedo” sem importância. Porém, o movimento da “traquinagem natural do jogo” vai lhes fazendo pensar em novos truques, atiçando-lhes a gana de ganhar uns dos outros, exigindo a devoração

mútua. Até que surge no salão um suposto “otário oferecido”, “tipo miúdo, lépido, baixinho, vestido à malandra, terno preto, gravata estreita, sapatos pequenos de bicos quadradinhos.” (Antônio, 1987, p. 151). Perus logo reconhece nele um seu camarada, o Robertinho, “dos maiores tacos de Pinheiros, um embocador, fino dissimulador de jogo, (...) um bárbaro, piranha manhosa e o pior – escondia jogo.” Sem saber, Bacanaço propõe jogo, autoriza o *empregado* Malagueta, para desespero do menino, que cioso da “velha regra da sinuca” não pode alertar, evitando ser apontado como “cagueta”: “Assim fazem os malandros entre si; é regra.” (Antônio, 1987, p. 152). Resultado: após muitas partidas, “três horas e meia depois”, “Robertinho ganhava. Classe, jogo limpo. Respeito ao parceiro, era um taco. (...) Jogava o jogo. (...) Fora muito azar caírem nas unhas de um professor.” (Antônio, 1987, p. 155).<sup>48</sup>

Na Lapa, o registro do último rastro da tríade – feito já por outras vezes, marcadas pela indeterminação - encerra também o conto: “*Falou-se* que naquela manhã por ali passaram três malandros, murchos, sonados, pedindo três cafés fiados.” (Antônio, 1987, p. 156. Grifo nosso).

### **Dramaturgia do malogro, estética da deriva**

A relação do cineasta paulista Maurice Carlos Capovilla com a literatura não foi apenas incidental. Além da adaptação filmica do conto do escritor paulistano João Antônio que nos interessa aqui – a história de “Malagueta, Perus e Bacanaço”, publicada no livro homônimo de 1963, e transposta para o filme *O jogo da vida* (1977)<sup>49</sup> -, outras incursões, anteriores ou posteriores a esta, marcam seu percurso profissional: com base em datiloscritos que ainda não tinham sido publicados, levou ao cinema a narrativa do romance *Bebel que a cidade comeu* (1968), de Ignácio de Loyola Brandão, sob o título *Bebel, garota propaganda* (1967); em parte inspirado no conto “Um artista da fome”, de Franz Kafka (1883-1924), criou *O profeta da fome* (1970), com José Mojica Marins (1936-2020) no papel principal; baseado no conto “Aquele que vem das águas”, de Ida Laura (1928-2008), também profissional de cinema, concebeu *Noites de Iemanjá* (1971); fez o média-metragem *Bahia de todos os santos* (1974), a partir da obra homônima de Jorge Amado (1912-2001); realizou *Harmada* (2003/2005), com base na novela homônima de João Gilberto Noll (1946-2017), lançada em 1993; além de acessar poemas de cordel e

textos vários de Manuel Bandeira (1886-1968), Oswald de Andrade (1890-1954), Rubem Braga (1913-1990), Paulo Mendes Campos (1922-1991), Josué Guimarães (1921-1986), Hilda Hilst (1930-2004) e João Guimarães Rosa (1908-1967), os quais lhe serviram de inspiração frequente, fosse para produzir obras de cinema ou para a televisão, documentários ou filmes de ficção, fazendo valer em seu ofício as aulas fundantes que tivera com Antonio Candido (1918-2017) e Gilda de Mello e Souza (1919-2005), durante a Graduação em Filosofia na FFLCH da USP, onde ingressou em 1958. No longo depoimento concedido a Carlos Alberto Mattos e que viria a público em volume da coleção “Aplauso/Cinema Brasil”, da editora da Imprensa Oficial do Estado de SP, o valinhense Capovilla recorda a experiência marcante:

Fora do currículo do curso, era um privilégio poder estudar Teoria Geral da Literatura com Antonio Candido e Estética com a mulher dele, Gilda de Mello e Souza. Com Gilda, durante um semestre inteiro, estudamos a obra de Mário de Andrade, seu tio [na verdade, primo]. Como trabalho prático, coube a mim e a outro colega fazer um inventário das cartas de Mário que ainda se encontravam na casa da Rua Lopes Chaves. Eu respirava com sofreguidão o ar do templo do Mário (Mattos, 2006, p. 37).

Minha monografia de conclusão do curso do Antonio Candido, publicada como separata da *Revista do livro* em 1964, foi uma *análise do lúdico* como princípio estrutural da novela ‘O recado do morro’, de Guimarães Rosa (Mattos, 2006, p. 39-40. Grifo nosso).

Também o mundo do teatro foi presença constante nessa trajetória, fosse pela convivência, como colega de pensão, com José Celso Martinez Corrêa (1937-2023), cujos ensaios junto ao Grupo Oficina pôde presenciar em casa, mas ainda, e sobretudo, graças à amizade mais próxima com integrantes do Teatro de Arena, destacadamente as parcerias com Gianfrancesco Guarnieri (1934-2006), Augusto Boal (1931-2009), Fernando Peixoto (1937-2012) e Juca de Oliveira. Em depoimento acerca de seu trabalho, Capovilla ressalta a influência relevante de Brecht: “Eu gostava do teatro brechtiano, embora achasse aquele método mais adequado ao cinema, que favorecia o distanciamento. No meu entender, o cinema materializava necessariamente a realidade e *despsicologizava* o real. Nessa fase da minha carreira [décadas de 1970 e 80], costumava combater o psicologismo como algo que afastava o artista dos processos sociais.” (Mattos, 2006, p. 188).

Logo, as conexões entre jornalismo, cinema e política começam a se firmar, ganhando relevo as presenças de Rudá de Andrade (1930-2009), filho de Oswald e

Pagú/Patricia Galvão (1910-1962), Vladimir Herzog, o Vlado (1937-1975), depois assassinado pela ditadura do regime militar, Victor Knoll (1936-2021), Paulo Emílio Sales Gomes (1916-1977) e Jean-Claude Bernardet, entre outras figuras do universo cultural brasileiro, sobretudo o paulista. Diz o crítico e estudioso de cinema organizador do mencionado livro que registra o testemunho de Maurice:

Como tantos cineastas de sua geração, Capovilla entrou no cinema pela porta do jornalismo e da crítica de cinema. Foi, até certo ponto, uma voz dissonante no coro de elogios da esquerda ao Cinema Novo. Seus célebres artigos dos anos 1960 na revista *Brasiliense*, embora afinados com as bases ideológicas do movimento, apontavam contradições e faziam um exigente cotejo entre intenções e resultados. / Cedo, porém, o ensaísta deslocou suas baterias críticas para o terreno da realização cinematográfica. Não foi uma vocação descoberta na pureza dos cineclubes e cinematecas, mas engendrada no fértil cruzamento de caminhos com cineastas, escritores, músicos, gente de teatro, boêmios, sindicalistas, ativistas políticos etc. Dos teatros de Arena e Oficina ao Partido Comunista, da Cinemateca Brasileira às boates da Rua da Consolação, das redações de jornal aos piquetes grevistas e aos estádios de futebol, os vários ingredientes da efervescência paulistana na década de 1960 tiveram encontro marcado na primeira fase da obra de Capovilla (Mattos, 2006, p. 14).<sup>50</sup>

Esse mesmo pesquisador, na introdução ao volume, intitulada “Histórias de sobrevivência”, aponta certas características da obra ficcional do cineasta que ajudam a entender o interesse que os anti-heróis de João Antônio podem ter lhe despertado: em seus filmes, os personagens são

todos de origem humilde, iludidos por alguma solução mágica de sobrevivência material ou de escalada social – o *show business*, o ilusionismo, a vigarice. Vivem processos de ascensão (ou tentativa de) e queda, enquanto descortinam um quadro de exploração, ignorância e ambições toscas, fadadas ao insucesso. / Se há um tema que unifica boa parte da obra (...), este é o do fracasso: aventuras que não se concretizam, talentos frustrados, golpes malsucedidos. (...) A dramaturgia do malogro parece-lhe mais rica que a do êxito. Favorece uma tomada de posição crítica diante da realidade e uma abordagem do lado mais profundamente humano de suas personagens (Mattos, 2006, p. 15).

Filmado (com 35 mm) em São Paulo, como várias das locações externas deixam reconhecer, o longa-metragem colorido *O jogo da vida* foi roteirizado por Capovilla, com participação de Gianfrancesco Guarnieri (que também atua no filme) na criação dos diálogos e com a revisão final do próprio contista, autor do texto-

fonte.<sup>51</sup> O título é extraído de trecho do extenso conto “Malagueta, Perus e Bacanaço”, um dos muitos excertos descritivos de feição quase instrucional, os quais fornecem informações ao leitor leigo no universo da sinuca.<sup>52</sup>

Corria no Joana d’Arc a roda do jogo de vida, o joguinho mais ladrão de quantos há na sinuca.

Cada um tem sua bola, que é uma numerada e que não pode ser embocada. Cada um defende a sua e atira na do outro. Aquele se defende e atira na do outro. Assim, assim, vão os homens nas bolas. Forma-se a roda com cinco, seis, sete e até oito homens.

O bolo. Cada homem tem uma bola que tem duas vidas. Se a bola cai o homem perde uma vida. Se perder as duas vidas poderá recomeçar com o dobro da casada. Mas ganha uma vida só...

Fervia no Joana d’Arc o jogo triste de vida. (...) O joguinho vai correndo como coisinha encrocada, pequenina e demorada. Gente sai e entra gente. O bolo crescendo, o jogo ficando safado. Fica porco, fica sujo como pau de galinheiro. Um homem quebra o outro comendo-o pela perna, correndo por dentro dele.

Um bolo de vida fica grande para só um homem comer.

Então, o jogo exige porque diferente o jogo fica. Paciência, picardia, malandragem. Quem não tem, tivesse... Uma sujeira do diabo, que costuma enviar o dinheiro do parceiro para a casa onde o diabo mora. Um taco é um taco quando é amarrador, no jogo de vida. Se o parceirinho se encabula, tropica. Perde vida, se perde, vai lá e tropica mais e cai do cavalo. Fica quebrado, quebradinho, igualzinho à coruja – sozinho, feio e no escuro...

Corria no Joana d’Arc o triste jogo de vida (Antônio, 2012, p. 141-142).

A modalidade de partida escolhida acentua, portanto, o que há de competitivo na natureza do jogo, pois para se defender e tentar permanecer até a vitória, cada jogador deve “quebrar o outro”, almejar e atacar a bola/vida do oponente. A “morte” – termo usado para definir o encaçapamento de uma bola (Cf. Faraco; Dias, 2007, p. 188) – faz, também simbolicamente, o *jogo de vida* sombrear-se, tornar-se “triste”, amarrado, “sujo” e infernal. No texto, a descrição da regra ganha dinamismo, com a alternância na extensão das frases e a repetição vocabular a garantirem ritmo, aproximando-se a estrutura do trecho à mobilização de recursos expressivos de um poema em prosa. Em seu depoimento, Capovilla relata que, decidido a adaptar o conto, optou por adotar para título “uma variante da expressão *jogo de vida*, que se refere a um tipo de partida selvagem, um *tudo ou nada* em que as apostas são mais altas e se ganha ou se perde tudo rapidamente.” (Mattos, 2006, p. 145). Com isso, o diretor reafirmava seu vínculo com “uma espécie de tradição da marginalidade” que se instalara no cinema paulista, embora seu interesse se voltasse então para “outra face da cidade, outro tipo de margem: os

meandros do jogo, da prostituição, da vagabundagem e dos pequenos truques, que se insinuavam pelas ruas do centro. Uma fronteira meio difusa entre a cidade formal e o que hoje se chama de exclusão social.” (Mattos, 2006, p 144). Esse o pano de fundo de onde emerge a “fauna esquisita” que se põe em cena no filme, com seus “blefes, disfarces, jogos de enganação”.

Na organização do enredo, o filme segue uma suposta linha de “naturalismo quase documental do livro”,<sup>53</sup> ficando a principal diferença por conta da “inclusão de *flashbacks*, que ajudam a montar o perfil dos personagens”, mudança efetuada por motivação estética, mas também ideológica, no entanto afim à do contista, segundo Maurice:

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 (Mattos, 2006, p. 148).

Para marcar a errância dos três protagonistas pelos salões de sinuca da capital paulista (“Filmamos durante cinco semanas em salões de bilhar e botecos da São João, Ipiranga, Anhangabaú, Boca do Lixo e Vila Madalena”; cf. Mattos, 2006, p. 149), o roteiro “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.”<sup>54</sup>

A indumentária ganha destaque na caracterização de alguns desses personagens: se Malagueta é “um maltrapilho que usava seu figurino como uma maneira de disfarçar que era bom jogador”, fazendo “da desgraça uma forma de sobrevivência”,<sup>55</sup> Bacanaço aparece vestido de branco, usando terno, de unhas feitas, ostentando seu posto de *patrão* (nos termos de João Antônio) ou *diretor de equipe* (conforme a terminologia de Goffman, aqui mobilizada há pouco).<sup>56</sup> A naturalidade na construção das figuras fez com que muitas das cenas externas fossem filmadas diretamente no espaço público, “sem despertar atenções especiais”, contando com a adesão de uma “figuração espontânea” dos cidadãos em sua rotina, fosse no Mercado Municipal ou numa emblemática avenida do Centro da capital. Nos espaços do bilhar, a presença de “craques conhecidos” convidados, como João Gaúcho, Joaquinzinho e Carne Frita (campeão mencionado no conto),<sup>57</sup> atraía tanta ou mais atenção do que os atores Lima Duarte/Malagueta, Gianfrancesco

Guarnieri/Perus e Maurício do Valle (1928-1994) /Bacanaço, que representavam em “três ou quatro versões de uma cena, sem que nenhum dos frequentadores se desse conta.” (Mattos, 2006, p. 149).

Curiosamente, a filmagem de uma partida de sinuca reafirmava e ampliava o que havia de *mise-en-scène* na própria situação real de jogo. A sequência, por exemplo, próxima ao final do filme, em que o trio é vencido por acreditar que enfrentava um jogador amador, um *pato* ou *otário* - mas que na verdade era o profissional Joaquinzinho, sucessor de Carne Frita -, exigiu da equipe técnica “um sistema complexo”:

Dib [Lutfi] ficava sempre no contracampo de Joaquinzinho, girando ao redor da mesa de acordo com os movimentos do jogador. Cinco membros da equipe giravam embolados atrás dele. Havia duas variáveis em jogo: Joaquinzinho acertar as caçapas em sequência e Dib sincronizar o enquadramento com as tacadas. Tivemos de repetir a partida mais de dez vezes, no decorrer de uma extenuante madrugada. Foi um dos planos-sequência mais trabalhosos que o Dib fez (Mattos, 2006, p. 149).

Assim, se soma à virtuosidade dos papas do jogo a *expertise* dos profissionais de cinema e dos atores, de quem se exigia, digamos, *desempenho de campeonato*, tendo de estar preparados, ainda, para uma boa dose de acaso puro, como se sabe, nem sempre justo.<sup>58</sup> Sim, pois tanto no jogo *de* vida, quanto no *da* vida e no jogo de cena que ambos exigem, é necessário contar com uma combinação de recursos, valores, qualidades, proezas e excelência em determinado campo (como rapidez, resistência, força, memória, atenção, destreza, engenhosidade, disciplina, responsabilidade, esforço, treino e perseverança),<sup>59</sup> com um tanto de arbitrariedade, sorte, risco ou destino cego. Nos termos da categorização dos jogos efetuada por Roger Caillois (2017, p. 54):

Ao contrário do *agôn* [competição ou conflito], a *alea* [imagem etimológica do jogo de dados] nega o trabalho, a paciência, a habilidade, a qualificação; elimina o valor profissional, a regularidade, o treino. Abolê em um instante seus resultados acumulados. É desgraça total ou graça absoluta. Dá ao jogador satisfeito infinitamente mais do que uma vida de trabalho, de disciplina e de cansaço poderia lhe oferecer. Aparece como uma insolente e soberana derrisão do mérito. Supõe por parte do jogador uma atitude exatamente oposta àquela de que dá prova no *agôn*. Neste, conta apenas consigo mesmo; na *alea*, conta com tudo, com o mais leve indício, com a mínima particularidade externa que logo

considera como um sinal ou uma advertência, com cada singularidade que percebe – com tudo, exceto consigo mesmo.

Como em uma espécie de Prólogo, os primeiros planos do filme flagram os protagonistas no início do dia: Bacanaço na cama, seminu, no escuro, despertando com uma mulher que desde já despreza e maltrata, e cuja bolsa logo depois vasculhará, irritado, enquanto ela toma banho, antecipando assim o comportamento predatório e misógino que o caracteriza;<sup>60</sup> um corte seco desvia o foco para uma tomada externa, no Mercado de São Paulo, onde já está Malagueta, sorridente, observador, que se desloca mancando e tenta malfadadamente surrupiar uma maçã e depois mexe nas linguças fálicas expostas em uma das barracas, o que faz em alternância com o ato de coçar o próprio órgão genital, marca gestual sua durante toda a trama e que mais adiante se explica, por ele afirmar para a amante que está “de novo com corrimento”; já Perus, mal se despede de uma mulher que trabalha em casa simples, antes dando maior atenção para um cão, com quem mexe, animado; dirige-se, pouco disposto, para a estação de trem suburbano, na qual placa e letreiro exibem o nome da localidade paulistana onde mora, antecipando-lhe a alcunha. Por esta via, se deslocará da periferia para o centro.

As cenas se justapõem e alternam, por meio do jogo de corte e montagem (esta a cargo de Maurício Wilke), numa espécie de mosaico descritivo de fundo determinista, a preparar a entrada efetiva dos personagens em cena conjuntamente. Antes disso, a música de fundo - até aí somente instrumental e cujos arranjos ficaram a cargo de Radamés Gnattali (1906-1988) - agora vem acompanhada do canto de João Bosco,<sup>61</sup> anunciando a abertura e apresentação dos créditos do filme, onde aparece, junto aos nomes do elenco e da equipe técnica, a menção aos “mestres da picardia e do desacato”, os jogadores profissionais de sinuca em participação especial nos papéis deles mesmos. Destaca-se, ainda, a informação de que o filme é adaptado do conto de João Antônio, cujo título original é igualmente mencionado.

Novamente, o primeiro a reaparecer na tela será Bacanaço, já devidamente paramentado como *bacana*, recebendo o serviço de um pequeno engraxate a lhe completar o toque final no figurino que justifica seu nome. Um breve caminhar pela rua e logo ingressa no primeiro salão de sinuca do filme. Espaço mal iluminado e sem qualquer glamour, nele está Perus, sentado no banco lateral, enquanto se

ouvem ao fundo vozes que fazem referência a apostas, negaceios e modalidades do jogo, como o 21 e aquele que dá título ao filme. Provocam-se os dois protagonistas em desafio simulado, brigam/dançam de forma encenada, Bacanaço faz suas provocações aos jogadores *a passeio* e vai para a porta, resmungando, para observar os *trouxas*.

Novo corte mostra Perus trabalhando numa fábrica de cimento e em seguida na sua casa, conversando com a mãe e discutindo com a irmã Adélia, em cena que remete à peça *Eles não usam black-tie*, de autoria de Guarnieri, com menção no diálogo à situação de greve, piquete e convivência com companheiros fura-greve.<sup>62</sup> Ele acaba dando vários tapas na irmã, além de lhe jogar na cara palavras duras, sobre sua recente separação.<sup>63</sup> Promete ir embora e levar dinheiro mensalmente à família. Já sobre Bacanaço, saberemos de alguns de seus negócios escusos, pois aparece em um pequeno barco, no porto de Santos, o que tudo indica se preparando para cometer crime de contrabando ou tráfico de drogas, sendo, porém, impedido por policiais à paisana que o recebem a tiros de dentro do navio, obrigando-o a regressar em fuga. Retorno ao presente, à porta do bar, no qual ele vê chegar Malagueta, com seu andar malandro e *clownesco*: “A mesa de bilhar era seu palco e picadeiro”, como afirma o diretor do filme (Mattos, 2006, p. 144).

O trio finalmente ocupa a cena para formar a *equipe*, a planejar os primeiros golpes a fim de obter dinheiro: “a gente se junta”, resume o mais pobre, que tem por motivação a urgência da fome. Em outro plano-sequência de *flashback*, o veremos, Malagueta, a arbitrar um movimentado ringue de rinha de galos... Mais uma luta de morte, embora não apenas simbólica como a da sinuca, ampliando sentidos, por sobreposição aproximativa. É assim que o espectador ouve Malagueta gritar: “Mata! Mata!”.<sup>64</sup>

Um breve deslocamento dos três na rua e logo a câmera mostra o segundo salão de jogo, com iluminação que destaca apenas a mesa e parte do corpo dos jogadores: “A luz básica provinha das luminárias baixas de bilhar, aquelas ilhas de claridade mergulhadas na escuridão ao redor. O filme é quase todo noturno, só com os *flashbacks* em plena luz do dia.” (Mattos, 2006, p. 149). Neste novo *ringue* é que encontrarão o Inspetor Lima (de Jofre Soares, 1918-1996), relatarão o caso de Calói e *desempenharão* as jogadas combinadas visando ao lucro. Alternadamente, cenas de *flashback* continuam preenchendo informações acerca das trajetórias dos três parceiros: Perus convence a noiva a não romper o relacionamento, prometendo-lhe

que é “com o taco” que ele evitará se tornar uma “estátua de cimento” na fábrica e poderá finalmente se casar; Bacanaço aparece no quarto com outra mulher, a dançar seminua em frente ao espelho, tentando mudar o estado dele, de novo “cheio de bronca”; logo depois, chegará quem parece ser o marido dela e um comparsa, armados, mais uma vez frustrando os planos do anti-herói inzoneiro; Malagueta afana uma carteira em um ônibus cheio e se faz de desentendido, atuando para que a história vá parar na delegacia. Desta vez, no presente, os três saem com algum dinheiro, pegam um táxi e o dividem, antes de chegarem ao terceiro salão, onde uma televisão ligada anuncia “mais um campeão de audiência”. Malagueta pede uma sardinha, senta-se à porta do bar e contracenava com um viralata faminto, que espera conseguir filar parte da boia.

Por associação, uma cena antológica do filme – e não presente no conto de João Antônio, a não ser como projeção imaginária do jogador enquanto estava com dinheiro que em breve perderia – mostra Malagueta chegando a um barraco bastante precário de uma favela recém-evacuada, onde encontra sua companheira, Tunica: uma participação especial que garantiu à atriz Myriam Muniz o prêmio de melhor atriz coadjuvante no Festival de Gramado. Com o *bolo* que obtivera há pouco, segundo ele na sinuca, mas que bem poderia ser resultante do furto de carteiras, o pé-de-chinelo comprara os ingredientes (ao que parece não de todo de qualidade e procedência confiáveis, ao ponto de ela chegar a perguntar se ele encontrou parte no lixo) para uma feijoada, que ela prepara e devorarão com apetite pantagruélico, em impagável cena cujo tratamento resulta no registro entre o naturalismo e o expressionismo, pautada por um humor que beira o grotesco e escatológico. Segundo Maurice Capovilla,

Os dois se apoderaram da sequência euforicamente e criaram cacocenas enormes, que me soaram até exagerados. Mas eu não podia ficar pedindo menos, menos. Eles eram aquilo! Em casos como esse, a intervenção do diretor só faz atrapalhar. Com grandes atores, limite-me a orientar caminhos. Não me meto a impor ritmos e medidas (Mattos, 2006, p. 153-154).

Sem dúvida, um achado, um acerto do roteiro, da direção e da atuação dos dois atores. Embora haja alguma dissonância em relação à dicção mais habitual do contista, o filme – que, é preciso lembrar, na qualidade de *canto paralelo*, toma o texto-fonte como um ponto de partida, ao qual não tem obrigação de se manter fiel<sup>65</sup> – acrescenta mais uma camada de sentido à empreitada interpretativa que a arte

literária e a cinematográfica tencionam. O casal encena um momento raro de fartura, alegria, conagração e prazer, constituindo, aliás, um dos únicos momentos de encontro solidário e de comunhão entre homem e mulher no filme. Sim, afinal como teoriza Carlos Alberto Dória, em seu estudo sociológico, o qual analisa “o discurso sobre o bem comer” como “um ideal que nos faz buscar nos alimentos algo que está para além da fome”,

A gastronomia é também uma utopia ética e estética. Ela é um trabalho de reencantamento do mundo, contraposto ao desencanto produzido pela burocratização da vida. Seu fundamento é o encontro das pessoas com seu próprio gosto, o reconhecimento do prazer escondido em nós mesmos, muitas vezes encoberto por uma comida que pretende mais nutrir do que divertir (Dória, 2021, p. 14).

E, ainda, em seu ensaio “Feijão como país, região e lar”, o autor volta a distinguir o “comer para viver” (da nutrição) do “comer para o prazer”, frisando, no entanto, que historicamente o feijão, preparado e servido com farinha, couve, carne-seca ou partes do porco “se tornaram a dieta brasileira básica nas classes populares muito antes daquela associação urbana do feijão com o arroz” (p. 166), sendo que “o deleite de comer fica mais por conta da ‘mistura’ ou dos temperos e acréscimos ao feijão”, como o excerto do filme escancaradamente documenta. O feijão do pobre nas ocasiões especiais de celebração ganha untuosidade, engorda, tornando-se mais nutritivo e enriquecido. Além do que, o filme acaba por remeter assim ao antecessor *Macunaíma* (1969), de Joaquim Pedro de Andrade (1932-1988), o qual já reforçara antes “a celebração da feijoada como metáfora modernista” e “sua capacidade histórica de evocar a nacionalidade” (Dória, 2021, p. 174). Como “reunião casual de coisas disparatadas” (cf. Renato Pompeu, *apud* Dória), o “prato nacional-popular” ritualisticamente preparado e devorado em cena por Malagueta e Tunica tem o poder de evocar a História do país, a mestiçagem, a condição subalterna e traços étnico-religiosos (não à toa, a personagem de Myriam ostenta colares sobre a blusa branca e fuma ostensivamente um charuto, sendo seu barraco guardado por uma escultura de São Jorge cercada por velas vermelhas acesas, como se sabe, entidade católica sincreticamente relacionada a Ogum, no Candomblé):<sup>66</sup>

Talvez a feijoada seja mesmo identitária, como gostam de falar historiadores e outros cientistas sociais, mas o que há de relevante a

respeito é a propriedade metonímica desse prato de reter o passado da escravidão no preto do feijão, subvertendo seu sentido dramático. A feijoada, como celebração alegórica da nacionalidade, criou uma mística duradoura na cultura alimentar brasileira (Dória, 2021, p. 176).

Do grupo cujas pesquisas resultaram nos dois volumes de *A invenção do cotidiano*, Luce Giard ficou responsável pelas reflexões acerca do comer e do cozinhar. É justamente de tais práticas inventivas da esfera privada que trata esse momento do filme, no qual a mulher tem finalmente lugar de protagonista. Embora o olhar burguês do espectador possa resistir a reconhecer em meio à marcada precariedade material daquele espaço dado a ver pela câmera a configuração de um lar, onde se prepara e consome com prazer uma refeição saciadora, é disso que efetivamente se trata. E com novos desdobramentos de sentido, dada a quase exclusividade da cena de boa convivência entre os gêneros masculino e feminino nessa adaptação fílmica do universo de João Antônio. A linguagem verbal utilizada no diálogo do casal é marcada por ambiguidades – sobre o cheiro da linguiça e do charuto, o sabor do paio, a podridão da língua, a beleza do rabo, a qualidade da cachaça, por exemplo –, completando com palavras o conjunto de gestos com os quais se exhibe o corpo fragmentado do animal a servir de repasto (de que não estão ausentes ressonâncias totêmicas) e a partilha do alimento pronto, incluindo os hábitos de comer com as mãos, sem utilizar talheres, de se servir do prato do outro sem licença prévia e de inserir grandes bocados de alimento na boca do(a) parceiro(a), instaurando-se para quem assiste um limite tênue entre desejo e repulsa, aspectos de resto igualmente reconhecíveis para espectadores que consomem imagens de pornografia filmada.

Vem daí que, para Giard, “Todos os prazeres da boca são duplamente sujeitos às leis da *oralidade*: como absorção do alimento, prazer do paladar, e como suporte de uma atividade profusa da linguagem, prazer da fala, que descreve, nomeia, distingue, matiza, compara, irisa e desdobra.” (In: Certeau, 2002b, p. 252). Satisfação, aliás, que também ocorre, tanto no campo de imagens do conto (marcado pela apropriação de recursos expressivos da língua oral) como nas do filme, no que diz respeito aos vínculos ente jogar e relatar as partidas. No caso da cena construída pela *mise-en-scène* de Lima Duarte e Myriam Muniz, as reflexões da historiadora francesa ainda ajudam a elucidar:

O último elemento cuja importância eu gostaria de assinalar nas condutas alimentares e que tem um papel fundamental é sem dúvida a proximidade íntima, corporal e afetiva, com as práticas amorosas. Evidência concreta: nós comemos com a nossa boca, orifício corporal cujas partes (lábios, dentes, mucosas internas) e funções (saborear, tocar, lambear, acariciar, roçar, salivar, mastigar, engolir) intervêm em alto grau na relação amorosa. Come-se para nutrir o próprio corpo, desenvolvê-lo, construí-lo ou transformá-lo segundo a própria imagem e o próprio desejo: cada um constitui seu regime alimentar para embelezar, purificar, preparar-se para agradar: escolhe-se o alimento para o companheiro para conformar o seu corpo ao nosso desejo dele, para torná-lo mais forte, esbelto ou gordo, delicado ou musculoso. (...) Um filme brasileiro conseguiu formular maravilhosamente esta experiência secular: *Como era gostoso o meu francês*, sim, como ele era gostoso e se deixava devorar ternamente (In: Certeau, 2002b, p. 264-265).<sup>67</sup>

Mesmo sabendo reconhecer e partilhar o momento especial de fartura, Malagueta, no texto impresso e na tela, é o esfomeado e, como tal, pouco se importa com a qualidade do que come, afinal, não pode evitar “aquele lento envenenamento da miséria”: “os pobres não são muito exigentes, ou melhor, não podem sê-lo, o que vem a dar no mesmo. A fome está aí, o corpo do pobre reclama sua razão e pior ainda se tiver que perder a saúde, ou até a própria vida.”. Participa, então, de uma linhagem de desvalidos, de dentro e fora da cultura brasileira, que inclui, por exemplo, os sertanejos de Canudos, João Grilo, Baleia e Macabéa:

Com esta obstinação do pobre, um corpo faminto cuja fome nunca acaba, sonhando continuamente com uma possível saciedade, com uma abundância capaz de inverter a lei comum das proporções, cantando as ladainhas da saciedade, desenhando a imagem de uma fabulosa satisfação plena nas mil lendas do País de Cogne, tendo como herói imortal o Pantagruel de Rabelais, a literatura volta incessantemente ao tema do comer. O exemplo da *Bibliothèque bleue* é característico: (...) encontramos uma longa série de livretos que descrevem “festins” e ‘banquetes’, oferecem ‘listas’ e ‘inventários’ de pratos, contam as ‘histórias’ e ‘façanhas’ que têm lugar à mesa, espaço festivo por excelência, legendário de um improvável excesso onde se conjugam os prazeres arcaicos do beber e do comer (In Certeau, 2002b, p. 237-238).

De volta ao presente, em nova externa, os protagonistas andam pela região central, à noite, repleta de trânsito de veículos e movimento de pedestres, com muitos luminosos, propagandas, mercadorias, num espaço pletórico, cujo enquadramento *descritivo* preenche toda a tela. Encontram um outro grupo na porta de um bar, conversam, observam. Novo flashback mostra o desencontro de

Perus com o discurso sindical, aborrecido com uma reunião em que se discutia a greve.

Em outro salão, repleto de espectadores silenciosos e contemplativos, desenrola-se o bom jogo, dos craques da realidade, convidados a participar do filme. Disposto como em uma espécie de teatro de arena, o ambiente mostra configuração centrípeta, reforçada pela iluminação e pela disposição das pessoas. A câmera varia seu foco de observação, alternando o close e a abertura mais panorâmica, registrando o movimento de tacos, bolas e jogadores, a mimetizar o andamento e a variação combinada das jogadas de maior ou menor alcance. Ali, em meio à elite da sinuca, os três sabem, não teriam voz nem vez. Resolvem sair.

Finalmente, encontram em um próximo salão o policial corrupto (vivido por Antônio Petrin) que arrochará Perus, exigindo-lhe o pagamento do *imposto* para poder jogar. Junto à cena do banquete na favela, aqui surge uma outra que rompe com o tom realista predominante no resto do filme. De viés expressionista, em *slow motion* e abusando dos *closes*, apoiada na música de suspense, a *mise-en-scène* acompanha e figura o desejo e a imaginação dos três jogadores, que em devaneio agridem fantasiosamente o opressor, vingando-se da humilhação e do abuso. No entanto, já se sabe, a realidade se impõe e eles partem de lá, desanimados, melancólicos e mais duros, “quebradinhos” ...

De modo semelhante ao de outro filme paradigmático do período, *O bandido da luz vermelha*, a “espessura do drama – o suposto conflito entre o projeto do Eu e a resistência do mundo –” de *O jogo da vida* “destaca o registro das repetições, a falta de teleologia a marcar a configuração do tempo, a circularidade dos temas.” (Xavier, 2012, p. 155).<sup>68</sup> O desejo de “ir à forra” reaparece com aparente impulso de consumação, no entanto, frustra-se repetidamente, por não se vincular a um questionamento dos motores reais da opressão: o sistema sociopolítico e econômico mais amplo não é sequer confrontado por uma consciência política vigilante, ausente na perspectiva daqueles representantes do lumpen. De fato, como eles dizem, “o mundo pequeno dá muita volta”, porém, para retornar ao mesmo ponto, marca da má infinitude cíclica. Assim, a promessa de vendeta configura-se como desejo irrealizado ou demanda delirante.

O craque Robertinho será o último desafiante do périplo; de início, esconde o jogo, negaceia, parece ser só mais um “otário” da madrugada, prestes a perder o dinheiro que empenha. A ambivalência ironicamente configura o espaço, já que ao

fundo, na parede, a câmera flagra a placa onde se lê que “é proibido jogar a dinheiro”, justamente no momento quando eles definem de quanto será a aposta, esvaziando-se o sentido primeiro do discurso escrito. Contudo, Perus conhece o bom jogador de outras noites, mas tem que seguir o código ético de não abrir o bico para os companheiros. Verá os dois colegas perderem o que têm para depois ver o próprio dinheiro escoando em caçapa alheia.

Ao final, o dono do bar da Lapa, aquele em que a noite começou, dirige-se para a câmera e anuncia que os três tinham acabado de passar por lá, arrasados, pedindo café fiado. A canção “Tabelas”, de Bosco e Blanc, serve de fundo e comentário-síntese ao mosaico de imagens que, aos poucos, se fixa nos três retratos, em procedimento semelhante ao do *prólogo*, painel agora mais marcado ainda por melancolia e ressentimento, sem promessa de movimento ou ponto de fuga:

Numa jogada infeliz  
resvala o tempo vivido  
quem nem um taco sem giz. (...)

A partida está fechada,  
a aposta deu em nada  
e o que fazer desse cansaço?

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

## NOTAS

- <sup>1</sup>. Nos dicionários de língua portuguesa mais atualizados, aparecem ao menos cinco derivações do substantivo *lumpen* como vocábulos de entrada para verbetes: *lumpemproletariado*, *lumpemproletário*, *lumpesinagem*, *lumpesinato* e *lumpesinar* (verbo). Mobilizei aqui, de modo parafrástico, algumas das acepções/definições que aparecem nos dicionários *Aurélio* e *Houaiss*. As palavras e expressões entre aspas são extraídas diretamente da crônica-ensaio de João Antônio.
- <sup>2</sup>. No outro texto da trilogia, “Sinuca”, lê-se: “Os sabidos praticamente não comem, nem dormem, porque estão a trabalho, e são magros, olhos fundos, a pele desse amarelo esbranquiçado de quem vara meses sem ver o sol. Andam quilômetros ao redor das mesas, o taco na mão, o cigarro no bico, em paradas que podem variar de cinco a doze ou

- quinze horas de jogo.” (Antônio, 1987, p. 267). Em segmento posterior, é impactante o diagnóstico descritivo que o autor faz da decadência física observada no jogador há muito tempo frequentador do “inferno” dos salões de jogos: “na sinuca se abrevia quase tudo. / A sinuca abrevia outras coisas e valores. Principalmente a juventude, o entusiasmo, o brilho dos cabelos e os pulmões. Às vezes, até o cérebro. / Um jogador de vinte e cinco anos aparenta trinta e dois. Em três, o convívio num salão faz uma devastação de dez ou quinze anos na cara e no espírito. (...) Três deles ficaram de cabelos brancos em menos de três anos. Quatro dos que tinham menos de vinte anos não pesavam mais de cinquenta e cinco quilos.” (Antônio, 1987, p. 277-278).
3. “Por exemplo, um jogador de sinuca não bebe, não bebe nem café. / Você assiste um cara jogar (sic), 8, 10 horas, eles bebem água com açúcar, ou um suco de qualquer coisa bem açucarado, e ficam ali em volta da mesa durante todo aquele tempo, num controle de nervos danado.” (Antônio, 1994, p. 68).
  4. “A história da sinuca brasileira só se desfaz de sua face escura na medida [em] que o jogo ganha notoriedade e esta se credita a um jogador que, para o Brasil, foi tão capital quanto Joe Davis na Inglaterra: o sergipano Walfrido Rodrigues dos Santos. / (...) Em Penedo [AL] adquiriu o apelido. O palhaço circense Biriba gracejava com a garotada e o chamou, perguntando-lhe o nome. ‘Walfrido’, respondeu. O outro fingiu não entender: ‘Como? Carne Frita?’ Foi quanto bastou.” (Faraco; Dias, 2007, p. 45). Desde cedo, ele fez fama ganhando em mesas de Sergipe, Bahia, Rio de Janeiro, mudando-se para São Paulo em 1958. Dezesesseis anos depois, um acidente (na verdade, a agressão de um policial, com um soco inglês) afetou sua visão, comprometendo-lhe o desempenho, porém não o impedindo de competir, agora como jogador com deficiência visual. “A Era Carne Frita propiciou o aparecimento de magníficos jogadores e a televisão os projetou como ídolos populares.” (Faraco; Dias, 2007, p. 53). João Antônio cita, ainda, em “Merdunchos”, Lincoln (RJ), Estilíngue, Boca Murcha (SP) e Praça (SP), nomes presentes em tabelas de “Grandes jogadores brasileiros de todos os tempos” publicadas no livro de Faraco e Dias (2007, p. 57-ss.).
  5. Em outros trechos, serão igualmente mobilizadas pelo escritor imagens do universo das artes da cena, como essas da “transação patética” e do “palco dramático”: sim, pois vivendo “dramas tremendos”, aqueles personagens constituem verdadeiros tipos, ganham “um poder dramático”, a encenar na mesa iluminada feito palco “a própria síntese do patético da vida, da dramaticidade, da luta.” – em suma, “um troço da maior tragédia” (Cf. Antônio, 1994, p. 66-67).
  6. “O objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como ‘forma significante’, como função social. Não procuraremos analisar os impulsos e hábitos naturais que condicionam o jogo em geral, tomando-o em suas múltiplas formas concretas, enquanto estrutura propriamente social. Procuraremos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa ‘imaginação’. Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida.” (Huizinga, 2014, p. 6-7).
  7. Com perspectiva semelhante, Caillois (2017, p. 67-68) afirma: “As regras são inseparáveis do jogo logo que este adquire aquilo que chamarei de uma ‘existência institucional’. A partir desse momento, fazem parte de sua natureza. São elas que o transformam em um instrumento de cultura fecundo e decisivo. Mas o fato é que na raiz do jogo reside uma importante liberdade, necessidade de descanso e também de distração e fantasia. (...) Tamanha potência primária de improvisação e de alegria, que nomeio *paidia*, conjuga-se com o gosto da dificuldade gratuita, que proponho chamar *ludus*, para resultar nos diferentes jogos aos quais, sem exageros, pode ser atribuída uma virtude civilizatória, pois ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura e ainda contribuem para sua definição e desenvolvimento.” E completa, em outro momento do livro, no qual, aliás, tece

comentários acerca da “obra capital” de Huizinga: “(...) o espírito de jogo está na origem das fecundas convenções que permitem o desenvolvimento das culturas. Estimula a engenhosidade, o refinamento e a invenção. Ao mesmo tempo, ensina a lealdade em relação ao adversário e oferece o exemplo de competições em que a rivalidade não continua após o encontro. Pelo viés do jogo, o homem se encontra capacitado para derrotar a monotonia, o determinismo, a cegueira e a brutalidade da natureza. Aprende a construir uma ordem, a conceber uma economia, a estabelecer uma equidade.” (Caillois, 2017, p. 107).

8. “Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no *refrain*) constituem como que o fio e a tessitura do objeto.” (Huizinga, 2014, p. 13).
9. “Os ingleses fabricam os melhores panos, que se assemelham ao feltro e são produzidos em seis modelos de diferente espessura. (...) No mercado brasileiro, há diversos tipos de panos. (...) O pano adequado é o de lã pura. (...) Os tecidos são produzidos em diversas cores, mas recomenda a tradição a preferência pelo verde, evocação das longínquas estações em que o bilhar, com outro nome e outras regras, era jogado na grama.” (Faraco; Dias, 2007, p. 65-66).
10. “Lê-se, em “Sinuca” – o outro texto de João Antônio –, acerca do “esperto patrão de jogo”: “Aquele que ganha apenas apostando, sem pegar no taco, sem atacar, pagando a outro para que defenda o seu dinheiro.” (Antônio, 1987, p. 269).
11. Encontra-se, em trecho de “Sinuca”: “Nesse *palco*, a polícia tem entrado como entra no *cenário* da malandragem. Ansiosa para *apresentar* trabalho quando as determinações superiores pedem trabalho. Indiferente, quando a perspectiva de exploração sobre o jogador é duvidosa. Conivente, participante e cooperante, quando as possibilidades se anunciam generosas. Afinal, os investigadores e os detetives também jogam sinuca e não desconhecem que as caçapas são os cofres das mesas. A presença policial apenas cresce nas safras gordas, nos chamados derrames. Mas, então, mediante o pagamento ou pedágio, pau, arrego, arreglo ou acerto, tudo volta à santa paz entre as partes que se tocam – policiais e jogadores.” (Antônio, 1987, p. 278. Grifo nosso).
12. Lê-se em “Sinuca”, também sobre o tema: “Até o banco lateral, onde a assistência e a torcida se sentam, é uma instituição de todo salão que se preza, fazendo desfilarem um corredor de misérias e suores frios, com gente varando dias e noites, engolindo sanduíches, cafés ou cochilando, apostando ou apenas (ah, os velhos mendigos dos salões de sinuca!) curtindo fome e sono sem fazer barulho.” (Antônio, 1987, p. 267).
13. “Tive a ocasião de destacar que toda competição é em si mesma um espetáculo. Desenrola-se segundo regras idênticas, na mesma expectativa do desfecho. Exige a presença de um público (...), assim como faz com aqueles do teatro ou do cinema. (...) As peripécias de sua luta correspondem aos diferentes atos ou episódios de um drama.” (Caillois, 2017, p. 126-127).
14. Reflexões semelhantes aparecem no importante estudo de Facioli (2010) acerca da representação dos trabalhadores e da capital paulista na obra de Mário de Andrade.
15. “O desaparecimento do botequim no Rio é um fato sensacional sobre o qual a grande imprensa se omite, bem-comportada e farisaica, no fundo bem distante de qualquer expressão de vida popular carioca.” (Antônio, 1994, p. 69).
16. “Esses lugares apresentam as características essenciais dos campos de jogos. Estão separados do resto do espaço por pórticos, guirlandas, rampas e placas luminosas, mastros, estandartes, decorações de todo tipo visíveis de longe e que traçam a fronteira de um universo consagrado. De fato, ao ultrapassar o limite, encontramos-nos em um mundo singularmente mais intenso do que o da vida comum” (Caillois, 2017, p. 208).
17. “A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material

ou imaginária, deliberada ou espontânea. (...) A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.” (Huizinga, 2014, p. 13).

18. Em “Sinuca”, João Antônio registra que, na hora da divisão dos ganhos do jogo, “por paradoxo, nesse ambiente em que cão come cão e lobo come lobo, pode existir camaradagem. (...) / A divisão do dinheiro em jogo patroado estabelece um contraste nos salões de sinuca. Há certas leis do joguinho que incluem a fraternidade, e esse momento é um deles. É a hora em que a cambada está prestes a matar a fome.” (Antônio, 1987, p. 275-276).
19. “Numa tentativa de resumir as características formais do jogo”, Huizinga (2014, p. 16) sustenta que, grosso modo, se trata de “uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro”.
20. “Enquanto não chegam os resultados, assim que tem idade para refletir, o indivíduo compreende facilmente que já é demasiado tarde e os jogos estão feitos. É prisioneiro de sua condição. Seu mérito talvez lhe permita melhorá-la, mas não sair dela. Não o leva a mudar radicalmente de nível de vida. O que explica a nostalgia de atalhos, de soluções imediatas que oferecem a perspectiva de um sucesso repentino, embora relativo. É realmente preciso pedi-lo ao destino, uma vez que o trabalho e a qualificação são impotentes para oferecê-lo.” (Caillois, 2017, p. 181).
21. “Conforme especificado no Regulamento da Sinuca, falta técnica é aquela originada por imperícia, incidente ou desatenção não intencional às regras e desprovida de dolo ou malícia. A ocorrência de atos dolosos e/ou de indisciplina, segundo a sua gravidade, caracterizam a falta disciplinar ou a falta grave, que podem determinar o encerramento do jogo, fato que nunca ocorre com a falta técnica.” (Faraco; Dias, 2007, p. 116).
22. “Todo um grupo de jogos aparece como competição [*agôn*], isto é, como um combate em que a igualdade das oportunidades é artificialmente criada para que os adversários se enfrentem em condições ideais, suscetíveis de dar um valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor. (...) À mesma classe pertencem ainda os jogos em que os adversários desde o início dispõem de elementos exatamente de mesmo valor e de mesmo número. O jogo de damas, o xadrez e o bilhar oferecem exemplos perfeitos. A busca da igualdade das oportunidades no início é tão evidentemente o princípio essencial da rivalidade que esta é restabelecida por uma *desvantagem* entre jogadores de classes diferentes, ou seja, no interior da igualdade das oportunidades previamente estabelecida arranja-se uma desigualdade auxiliar, proporcional à suposta força relativa dos participantes.” (Caillois, 2017, pp. 49-50). No caso da sinuca, aprendemos com João Antônio que tal vantagem oferecida ao jogador tido por mais fraco é a “*estia*, gratificação de dez por cento que o ganhador dá ao perdedor” (Antônio, 1987, p. 271).
23. “O *agôn* e a *alea* traduzem atitudes opostas e de alguma forma simétricas, mas ambos obedecem a uma mesma lei: a criação artificial entre os jogadores das condições de igualdade pura que a realidade recusa aos homens. Pois nada na vida é claro, a não ser precisamente que, no início, tudo nela é nebuloso, tanto as oportunidades como os méritos. O jogo, *agôn* ou *alea*, é, portanto, uma tentativa para substituir a confusão normal da existência cotidiana por situações perfeitas. Estas são concebidas para que o papel do mérito ou do acaso se mostre nítido e indiscutível. Implicam também que todos devem desfrutar exatamente das mesmas possibilidades de provar seu valor ou, em outra escala, exatamente das mesmas oportunidades de receber um benefício. De uma forma ou de outra, evadimo-nos do mundo fazendo-o outro.” (Caillois, 2017, p. 56-57).
24. “Quanto ao trapaceiro, ele permanece no universo do jogo. Quando contorna as regras, pelo menos o faz fingindo respeitá-las. Procura vender gato por lebre. É desonesto e hipócrita. Protege e proclama com sua atitude a validade das convenções que viola, pois precisa que pelo menos os outros as (sic) obedçam. Quando descoberto, expulsam-no. O

universo do jogo permanece intacto. Assim, aquele que transforma em profissão uma atividade do jogo em nada muda a natureza desta atividade, pois não está jogando, e sim exercendo uma profissão. A natureza da competição ou a do espetáculo em nada é modificada quando os atletas ou os atores são profissionais que atuam por um salário, e não amadores que só esperam o prazer. A diferença atinge somente a eles.” (Caillois, 2017, p. 89-90).

- <sup>25</sup>. O caso Boca Murcha aparecera também no conto-reportagem “Caramba”, da coletânea *Malditos Escritores* (1977), que João Antônio editou com amigos, pela Edições Símbolo (SP). (Cf. Severiano, 2005, p. 45-55). Uma nota de rodapé deste estudo biográfico informa, ainda: “João Antônio lapidou ‘Caramba’, mudou o nome do personagem e do conto para ‘Bruaca’ e com ele fechou *Dedo-Duro* (1982).” (2005, p. 54, nota 1).
- <sup>26</sup>. No caso brasileiro, registra Salim Kedouk, em reportagem de maio de 2003, para a *Revista Sinuca*: “Viemos de um passado turbulento e marginal, cheio de preconceitos e perseguições. A imagem negativa da sinuca era refletida pelo seu elo mais forte, cujos fatores principais eram os ambientes em que se praticava a sinuca. A malandragem que fazia da sinuca uma mina de ouro, o risco que existia de se envolver com brigas e confusões, perseguição policial etc., reforçavam esta imagem. O elo mais fraco era composto de trabalhadores, estudantes, profissionais liberais e outros amantes da sinuca que, em nome da paixão, assumiam os riscos, não se importando com as consequências. Durante décadas aceitamos conviver com esta situação e ninguém em seu juízo perfeito poderia imaginar que um dia tudo poderia ser mudado.” Perspectiva confirmada por Manoel Tubino, presidente do Conselho Nacional de Desportos, em artigo de setembro de 1988, para a *Snooker*: “Realmente, a sinuca também foi vítima desse tipo de preconceito, tal como ocorreu com outros esportes, como o surfê e a capoeira. E com a sinuca havia o preconceito de as pessoas jogarem no bar enfumaçado, bebendo, aquela imagem negativa, talvez uma imagem construída da prática comum da sinuca não como esporte, mas como lazer.” (Apud. Faraco; Dias, 2007, p. 48-49).
- <sup>27</sup>. Na recorrência acumulativa desse procedimento estilístico, o valor documental soma-se ao efeito de humor e João Antônio acaba por se vincular a uma linhagem de escritores brasileiros com igual pulsão enumerativa e designatória, como Mário de Andrade (1893-1945), na nomeação macunaímica da floresta e dos *monstros-máquinas* da cidade cosmopolita; João Guimarães Rosa (1908-1967), sabedor de legiões de alcunhas do diabo; e Hilda Hilst (1930-2004), que em sua autodenominada *fase obscena* coletava apelidos múltiplos para compor verdadeiros inventários de nomes atribuídos aos órgãos genitais.
- <sup>28</sup>. Retomando ideias de Lévi-Strauss acerca da “bricolagem” como característica e procedimento recorrentes no “pensamento selvagem”, Certeau (2002a, p. 270-271) lembra que também os “arranjos” linguísticos e “desvios” estilísticos, verdadeiras “astúcias poéticas”, podem ser encarados como modos (nem sempre) sutis de insinuar a inovação “no próprio texto e nos termos de uma tradição. Procedimentos refinados infiltram mil diferenças na escritura autorizada que lhes serve de quadro, mas sem que o seu jogo obedeça à coerção de sua lei.”.
- <sup>29</sup>. “O malandro, o malandrinho, o malandreco. Não é apenas inflexão da gíria. São três pesos e valores distintos. O malandro é o bom, o ponta firme, o cobra, o que barbariza, a força, o taco, o muito considerado, o porreta. Em geral autônomo, joga o jogo com o seu dinheiro e se bate com certa dignidade, fala pouco (‘falar muito é pra doutor’), sua pisada é macia, respeita adversário, e quando fala, sua palavra vale. (...) No joguinho, respeita toda a ética. Não desacata o que é de lei, dificilmente discute o preestabelecido em termos de sinuca (...). / O malandrinho, falso malandro, se diz professor da manha, do enruste, do desacato e das mil e uma presepadas, habilidades torpes e picardias. No fundo, não passa de um grande cultor de gíria, isto sim. (...) É chamado menino, antes do nome (...). Falando é uma força colorida, um dos valores do nosso folclore urbano, de macios rebolados e gingas jeitosas. Sua fala não confere com os fatos. (...) Um trouxa enfeitado, um verboso que faz coisas bonitas com a gíria e que seria talvez um excelente camelô, se tivesse um objetivo na vida e desenvolvesse uma personalidade. Jamais um jogador. / Ao

malandro falta canalhice. Ao malandrinho falta maturidade. Mas o malandreco é o puro, o verdadeiro picardo – é aquele que carrega todas as chaves para tirar friamente, medidamente, as vantagens que dá a sinuca. (...) Mas é o malandreco o jogador que sai invariavelmente com dinheiro do salão. É frio e calculista no trabalho, todos os seus atos dissimulados.” (Antônio, 1987, p. 271-272).

- <sup>30</sup>. “Elementos psicológicos como a *astúcia* e o *blefe* foram introduzidos no cálculo. À ‘perspicácia de um jogador em prever o comportamento de seus adversários’ chamou-se *astúcia* e, *blefe*, a resposta a essa astúcia, isto é, ‘ora a arte de dissimular a (um) adversário (nossas) informações, ora a de enganá-lo sobre (nossas) intenções, ora, enfim, de fazê-lo subestimar (nossa) habilidade.” (Claude Berge, *Teoria dos jogos alternativos*, apud Caillois, 2017, p. 264).
- <sup>31</sup>. Do mesmo conjunto de ditos que guardam similares estrutura proverbial e intenção propedêutica, aparece em “Sinuca” outra frase, “ouvida na Lapa carioca, repetida na Gávea ou em qualquer salão do centro de São Paulo”: “– Malandro que é malandro não espera cair do céu. O que cai do céu é chuva”, afirmação logo retomada pelo enunciador do texto, em paráfrase que mantém e “reflete um espírito verdadeiro” – “Lutar para ganhar. Que em termos de sinuca, a vida não faz graça para ninguém, não.” (Antônio, 1987, p. 269).
- <sup>32</sup>. Cf. Goffman (2014, p. 36), onde também se lê: “Alguns desses veículos de transmissão de sinais (...) são relativamente fixos e, dentro de um certo espaço de tempo, não variam para o indivíduo de uma situação para outra. Em contraposição, alguns desses veículos de sinais são relativamente móveis ou transitórios, como a expressão facial, e podem variar, numa representação, de um momento a outro.”
- <sup>33</sup>. “Considerarei a maneira pela qual o indivíduo apresenta, em situações comuns de trabalho, a si mesmo e a suas atividades às outras pessoas, os meios pelos quais dirige e regula a impressão que formam a seu respeito e as coisas que pode ou não fazer, enquanto realiza seu desempenho diante delas. (...) O palco apresenta coisas que são simulações. Presume-se que a vida apresenta coisas reais e, às vezes, bem ensaiadas. Mais importante, talvez, é o fato de que no palco um ator se apresenta sob a máscara de um personagem para personagens projetados por outros atores. A plateia constitui um terceiro elemento da correlação, elemento que é essencial, e que entretanto, se a representação fosse real, não estaria lá. Na vida real os três elementos ficam reduzidos a dois: o papel que um indivíduo desempenha é talhado de acordo com os papéis desempenhados pelos outros presentes e, ainda, esses outros também constituem a plateia.” (Goffman, 2014, p. 11).
- <sup>34</sup>. “o salão é um poço de piranhas. Uma das maneiras mais eficazes de sobrevivência ali é o conluio, o conchavo, o chaveco, a sociedade, a tramoia, o acolégamento. Juntos e conluizados, costumam desenvolver vários tipos de marmelada. O autor cerebral do marmelo é o marmeiro, e os ajudantes são os agás. / O marmelo simples (...) é coisa de atores, uma excelente dissimulação. (...) O marmelo é típico, comum como ‘abacate maduro’ no mundo verde da sinuca, e é praticado em todos os jogos. O de vida, o vinte-e-um, a parceirada, a sinuca simples.” (Antônio, 1987, p. 273-274).
- <sup>35</sup>. “Malandros, malandrinhos e malandreco formam as curriolas, também chamadas cambadas, patotas, patuleias, gente boa. E, mesmo não conluizados, têm um objetivo no salão – o otário pode entrar no ambiente trazendo dinheiro, mas não sairá com ele. Alguém tem a obrigação de tomá-lo. Isso é de lei. À chegada do otário um sabido avisa o outro através de um código. E quase tudo é código na sinuca.” (Antônio, 1987, p. 274).
- <sup>36</sup>. “Bacanaço era taco melhor, jogador maduro, ladino perigoso da caixeta, do baralho e da sinuca, (...) malandro de mulheres. (...) Vida arrumada. De mais a mais, Bacanaço tinha negócio com os mascates, aqueles que vendiam quinquilharias e penduricalhos nas beiradas da Lapa-de-baixo, e era um considerado dos homens do mercado. Malandro fino, vadio de muita linha, tinha a consideração dos policiais. Andar com Bacanaço, segui-lo, ouvi-lo, servi-lo, fazer parceria, era negócio bom.” (Antônio, 1987, p. 103-104).

- <sup>37</sup>. “Catava-se ali muito trouxa de subúrbio, motoristas, operários, mascates, homens de sacaria, gente da estrada de ferro.” (Antônio, 1987, p. 102). O apelido de Sorocabana certamente advém de sua pertença a este último grupo de trabalhadores.
- <sup>38</sup>. Nos textos de João Antônio, algumas partidas de sinuca são re(a)presentadas, com detalhes vivos, a partir da descrição viva de lances, impasses, soluções e resultados. Guardam, portanto, não só uma lembrança, mas uma *sabedoria do jogo*. Se, como vínhamos acompanhando, os jogos são vistos nesses textos como proporcionais a outras situações sociais, ilustrando esquemas de ações e “operações disjuntivas (produtoras de acontecimentos diferenciadores)”, eles também ilustram momentos de *desnaturalização* ou mesmo de não-aceitação de um estado de coisas tido como pronto e imutável. E ainda, segundo Certeau (2002a, p. 83-84), a esses jogos “correspondem os *relatos* de partidas. (...) Essas histórias representam uma sucessão de combinações entre todas aquelas possibilitadas pela organização sincrônica de um espaço, de regras, dados etc. São as projeções paradigmáticas de uma opção entre esses possíveis – opção correspondente a uma efetuação (ou enunciação) particular. (...) poderiam ser quantificadas, ou seja, tornar visível o fato de que cada acontecimento é uma aplicação singular do quadro formal. Mas jogando de novo uma partida, relatando-a, essas histórias registram ao mesmo tempo regras e lances. Memorizadas bem como memorizáveis, são *repertórios de esquemas de ação* entre parceiros. Com a sedução aí introduzida pelo elemento surpresa, esses memorandos ensinam as táticas possíveis em um sistema (social) dado.” Ou seja, sob essa perspectiva, se reafirma o potencial transgressor e mesmo revolucionário da arte que opta por registrar táticas e não apenas repetir e reafirmar as estratégias oficiais dos vencedores.
- <sup>39</sup>. “relação que liga a moradia ao lugar de trabalho é, na maioria dos casos, no espaço urbano marcada pela *necessidade* de uma coerção espaço-temporal que obriga a percorrer o máximo de distância no menor tempo possível. A linguagem cotidiana fornece aqui uma descrição de extrema precisão: ‘pular da cama’, ‘engolir o café’, ‘pegar o trem’, ‘mergulhar no metrô’, ‘chegar em cima da hora’... Por esses estereótipos bem vemos o que quer dizer ‘ir para o trabalho’: entrar em uma cidade indiferenciada, afundar em um magma de sinais inertes como em um lodaçal, sendo somente guiado pelo imperativo da hora certa (ou do atraso). Somente importa a sucessão de ações que sejam as mais unívocas possíveis em vista da melhor pertinência da relação espaço/tempo.” (“Morar”, por Pierre Mayol. *In*: Certeau, 2002b, p. 44).
- <sup>40</sup>. Familiares porque espaços reconhecíveis pelos frequentadores, mas também graças à *fachada* que ostentam, com placas com que se anunciam como locais de respeito, onde não se deve falar palavrão ou jogar a dinheiro...
- <sup>41</sup>. “Foi dito antes que, quando a atividade de alguém se passa na presença de outras pessoas, alguns aspectos da atividade são expressivamente acentuados e outros, que poderiam desacreditar a impressão incentivada, são suprimidos. É claro que os fatos acentuados aparecem naquilo que chamei de região de fachada; deveria ser igualmente claro que pode haver outra região – uma ‘região de fundo’ ou ‘dos bastidores’ – onde os fatos suprimidos aparecem. / (...) Aqui os apoios do palco e os elementos da fachada pessoal podem ser guardados, numa espécie de aglomerado de repertórios inteiros de ações e personagens. (...) Aqui o ator pode descontraí-lo, abandonar a sua fachada, abster-se de representar e sair do personagem.” (Goffman, 2014, p. 126-127).
- <sup>42</sup>. Questionado por Ary Quintella, acerca da relação de proximidade que sua linguagem tinha com o cinema, João Antônio responde, em entrevista concedida em março de 1978 ao jornal capixaba *A Tribuna*: “Sem dúvida! Eu assistia a festivais de cinema italiano, japonês, indiano, sueco... Frequentava a Cinemateca e vi muito filme. O que me conferiu um alto sentido estético: de movimento, cores e dinâmica dos fatos. Fatos sobre os quais eu pretendia escrever. Talvez a minha pegada tenha um pouco de musical, um pouco de pictórico, um pouco de cartum. É provável que toda a movimentação cinematográfica de *Malagueta* seja uma herança dessa formação cinematográfica, intensíssima.” (*Apud*. Ornellas, 2008, p. 218).

- <sup>43</sup>. A importância de um saber acumulado com a experiência, para além da dependência da sorte, a fim de se obter algum sucesso no jogo será ideia reafirmada mais adiante, quando um outro personagem permanece a maior parte do dia nos salões, “reaprendendo uma verdade – o joguinho se aprende jogando, tudo o mais é ilusão, engano, embandeiramento, onda de otário.” (Antônio, 1987, p. 113).
- <sup>44</sup>. Dentre as suas palavras “desusadas”, Lima solta uma, “veleidade”, ela própria ligada ao campo semântico da afetação e do capricho, fazendo com que os “homens da curriola” sentissem vontade de rir, embora não o fizessem de fato, pois “qualquer palavra ganha dignidade na boca da polícia e ninguém ri. Ademais, Lima (...) ainda sustentava influências. Palavra dele tomava tamanho nas possíveis e inesperadas batidas da polícia.” É ele mesmo quem sentencia, ameaçador: “- (...) aqui é o fim. (...) Habitante daqui é futuro residente da Casa de Detenção. (...) Ou do hospício.” (Antônio, 1987, p. 113-114) / “- Lugar de ladrão eu costume mostrar” (p. 118).
- <sup>45</sup>. Para lembrar que, embora estejam os três quebrados, há diferenças na situação econômica dos personagens, e conseqüente instauração de uma hierarquia *natural* entre eles, vem novo uso do discurso indireto livre, estando o narrador colado à consciência do *patrão*, a fim de deixar vir à tona traços de sua, ainda que frágil porque postiça, desfaçatez de *classe*, moldada por certo determinismo cínico: “Negócio dos bons era ser patrão dos dois. Aqueles não tropicavam, tinham fome, iam, firmes, e sofredor desempregado dá tudo o que sabe no quente do jogo. Firma a tacada, se mexe como piranha atenta, quer morder. E belisca porque vai com juízo. Talento já traz escondido na massa do sangue e juízo a fome lhe dá.” (Antônio, 1987, p. 116).
- <sup>46</sup>. “Os projetores abandonaram os atores donos de nomes próprios e de brasões sociais para voltar-se para o coro dos figurantes amontoados dos lados, e depois fixar-se enfim na multidão do público. Sociologização e antropologização da pesquisa privilegiam o anônimo e o cotidiano onde *zooms* destacam detalhes metonímicos – partes tomadas pelo todo.” (Certeau, 2002a, p. 57).
- <sup>47</sup>. “o jogo, enquanto linguagem predominantemente sensível e fundamentada no lúdico enquanto manifestação estética, possibilita o jogador e o brincante de se apropriarem de si e do mundo numa perspectiva não racional e não utilitária. O que os faz verem tanto a si quanto tudo que se encontra ao seu entorno numa outra perspectiva, numa percepção de mundo mais sensível, mais intuitiva, mais poética.” (Retondar, 2013, p. 87).
- <sup>48</sup>. “O *agôn*, princípio da competição justa e da emulação fecunda, é o único considerado como um valor. O edifício social, em seu conjunto, baseia-se nele. O progresso consiste em desenvolvê-lo e em aperfeiçoar suas condições, isto é: no fundo, eliminar cada vez mais a *alea*. Esta, com efeito, aparece como a resistência oposta pela natureza à perfeita equidade das instituições humanas desejáveis.” (Caillois, 2017, p. 242-243).
- <sup>49</sup>. Em 1981, o conto é traduzido integralmente por Marie Adámková, publicado pela editora Odeon, na Tchecoslováquia, e se transforma numa peça radiofônica da Rádio de Praga. É curioso o novo apelido que ganha lá, por aproximação semântica, um dos personagens: “Paprika, Perus a Hezoun”. (Cf. Antônio, 1994, p. 146, 150). Sobre o tema, ver o artigo de Josué Santana Oliveira Ide, “Os três malandros de João Antônio na República Tcheca: *Malagueta, Perus e Bacanaço*” (In: Ornellas; Silva, 2023, p. 87-102).
- <sup>50</sup>. Em seu livro, Marcelo Ridenti comenta a “posição mais equilibrada” das críticas de cinema assinadas por Capovilla, se comparadas às de teatro escritas pelos colegas do CPC, sobretudo por haver naqueles escritos “a busca de evitar a idealização do povo”. Nelas, o diretor de *O jogo da vida* definia o insurgente Cinema Novo como “um *slogan* para unificar num movimento comum os esforços isolados de renovação”, na tentativa de criar “como o teatro, uma dramaturgia cinematográfica brasileira” integrada à “realidade social de país subdesenvolvido e dessa forma espelhando seus problemas e não mistificando ou idealizando, rechaçando, portanto, a imitação dos cânones estrangeiros, e com eles as formas importadas de narcose, ilusão e opressão do povo.” Para ele, assim, “buscava-se um cinema que não apenas testemunha, mas quer oferecer caminhos para a

transformação social.” (Capovilla, *Revista Brasiliense*, v. 41, 1962. *Apud.* Ridenti, 2014, p. 66).

- <sup>51</sup>. Diz Capovilla: “Eu mesmo frequentei o pano verde em Campinas, mas como mero amador. O conto de João Antônio servia agora de passaporte para um universo que me interessava aprofundar. Havia conhecido o autor em 1961, na Cinemateca Brasileira. Ele escrevia os contos de *Malagueta*, quando um incêndio na sua casa de periferia consumiu, com o miúdo patrimônio da família, os originais manuscritos. Dois anos depois, ele reescreveu o livro de memória e publicou-o em 1963. Sua amiga, a poeta Ilka Brunhilde Laurito, que trabalhava na Cinemateca, tinha copiado e guardado cerca de 20 páginas da primeira versão. Quando foi comparar com a versão reescrita, teve um choque: as diferenças eram mínimas. João era um fenômeno em matéria de memória literária.” (Mattos, 2006, p. 145).
- <sup>52</sup>. Severiano (2005, p. 186) afirma que João Antônio teria reprovado o filme, “especialmente a escolha de Maurício do Valle, Gianfrancesco Guarnieri e Lima Duarte para os papéis. Fortudos e bem tratados, ao representar os personagens esqueléticos da sinuca, nem um sequer dos três atores tinha *physique du rôle* – o tipo para o papel.” E desaprovava, ainda, o título dado ao longa, já que “não usava artigo definido em título: *Jogo da Vida*, não *O Jogo da Vida*.”, como afirmaria em carta ao autor do livro, três semanas antes de morrer: “Os analfabetos e distraídos dos jornais ainda não perceberam que nunca uso artigo definido nos meus títulos, só os indefinidos; mas eles não são de perceber nada.” Porém, Maurice Capovilla refere-se a outro dado, que certamente contribuiu para o dissenso: “No Rio, a Embrafilme jogou o seu próprio produto aos leões, lançando-o na mesma semana de *A Dama do Lotação*, em abril de 1978. O resultado foi uma carreira bem mais modesta do que se poderia esperar. Como se não bastasse, a estatal, nossa sócia na produção, atrasou o pagamento de direitos autorais a João Antônio, ocasionando um desentendimento que repercutiu publicamente e abalou por algum tempo a nossa amizade.” (Mattos, 2006, p. 159).
- <sup>53</sup>. Não é unânime a acolhida do termo “naturalista” para caracterizar a produção literária de João Antônio, sobretudo quando se destaca sua faceta eminentemente subjetiva, seu posicionamento empático ao mundo que descreve e seu estilo trabalhado na direção da poeticidade. No caso do filme, o termo pode fazer mais sentido quando se pensa na acepção de fundo deleuziano mobilizado por Leites (2021, p. 70), ao teorizar sobre as “imagens-pulsão”, caracterizadas por aspectos como “o esgotamento, o tempo doente, a fixação pela negatividade, a exaustividade”, valendo no “diagnóstico do mundo” efetuado pelo cineasta: um cinema “sintomatológico feito em ambientes consumidos pela doença da civilização”, e ainda, em “espaços determinados histórica e geograficamente” (p. 77).
- <sup>54</sup>. Embora a escolha do corpus analisado recaia sobre filmes brasileiros cuja estreia se deu na década de 2000, Leites (2021, p. 152) aponta como marca do viés naturalista de seus diretores e de alguns antecessores na década anterior a “tendência de conceber espaços transitáveis, que geraram uma espécie de estética da deriva” e do “deslocamento [que] faz variar um espaço”. Segundo o autor, “os filmes apresentam-se como estudo de realidades periféricas nas bordas do capitalismo, definindo um espaço a ser analisado sob o ponto de vista da procura das doenças impregnadas e que determinam a vida dos personagens. Em todos eles, personagens e meios são indissociáveis, e os meios determinam os comportamentos dos personagens, que são conduzidos até as situações de bestialidade. Daí as recorrências temáticas, o alcoolismo, os estupros, os assassinatos, a falência da intelectualidade. (...) Todos eles procuram o desconforto pela imagem, por meio de práticas de sensação ou sensacionalismo, como a violência despotencializada de *Amarelo manga*; a deformação e a exploração dos corpos femininos em *O cheiro do ralo*; os estupros graficamente apresentados (*Latitude zero, Contra todos*) e encenados com virtuosidade em termos de fotografia e desenho do espaço (*Baixio das bestas*).” (Leites, 2021, p. 50).
- <sup>55</sup>. “Quanto ao *Malagueta*, negro no livro, estava destinado a Grande Otelo. Mas ele viajou para fazer shows e pensei no Lima Duarte. Lima admirava o conto e jogava sinuca como

gente grande. Aliás, *mata* ótimas bolas diante da câmera. Por conta própria, ele se metamorfoseou por inteiro: dentadura postiça, aquele capote e o gorro com que coroou a personagem.” (Mattos, 2006, p. 153).

56. Em “Sinuca”, João Antônio dedica vários trechos à descrição dos tipos frequentadores dos salões de sinuca: o “malandro”, por exemplo, “capricha no vestir, mas capricha a seu modo, o que significa que é espalhafatoso e que se veste rigidamente dentro do conceito ambiente de elegância: sempre de terno, a cor preta é infalível [diferentemente de Bacanaço, no filme], abusa dos tecidos brilhantes, chuveiro luzindo num dedo da mão esquerda, mãos manicuradas, sapatos invariavelmente muito polidos, barba feita, os cabelos alinhados. O seu tipo de vaidade no trajar empata redondamente com o dos investigadores. Não é fácil distinguir o malandro do policial. Vestindo, o malandro é um rótulo, reconhecível pela evidência”. Já o “malandrinho, falso malandro”, “veste à esportiva, gosta dos sapatos da moda, dispensa gravata e paletó, capricha nos blusões modernos e extravagantes, seu penteado também acompanha o figurino.” Finalmente, quanto ao “malandrecão”, “suas roupas são comuns e, às vezes, se veste como otário. Seu sapato não brilha, o corte de cabelo é comum, não manicura as mãos, não tem camisas bonitas, seu paletó é meio cambaio e as camisas despencam; barba por fazer” (Antônio, 1987, p. 271-272).
57. “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.” (Mattos, 2006, p. 149).
58. “Essas fortunas rápidas e, contudo, puras, pois aparentemente decorrentes do mérito, trazem uma compensação à falta de amplitude da rivalidade social que, afinal, só é exercida entre pessoas de mesma classe, de mesmo nível de vida ou de instrução. De um lado, a competição diária é severa e implacável e, de outro, monótona e cansativa. Não apenas não diverte, como acumula rancores. Desgasta e desencoraja, pois praticamente não deixa muita esperança de sair de sua condição só com o salário oferecido por sua profissão. Por isso cada um aspira a uma revanche. Sonha com uma atividade dotada de poderes inversos que apaixone e, ao mesmo tempo, de chofre, dê a chance de uma promoção verdadeira.” (Caillois, 2017, p. 190). Vale lembrar também um dos pressupostos da direção de Maurice Capovilla, o de valorização de certo grau de *improvisado de equipe*: “Eu queria que os atores criassem seus próprios tipos e, em muitos casos, suas próprias falas. Eles combinaram seus movimentos em grupo, dispensando em larga parte os ensaios.” (Mattos, 2006, p. 153).
59. “Sendo os recursos iguais para todos, o resultado é, em contrapartida, tornar indiscutível a superioridade do vencedor. O *agôn* se apresenta como a forma pura do mérito pessoal e serve para manifestá-lo.” (Caillois, 2017, p. 51).
60. Avalia o diretor: “Esse filme ampliou minha estranha galeria de mulheres vilipendiadas. A amante de Bacanaço, interpretada pela atriz Maria Alves [1947-2008], 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.” (Mattos, 2006, p. 154).
61. “As duas canções do filme, *Tabelas* e *O jogador*, foram compostas por João Bosco e Aldir Blanc em torno das mesas de sinuca de um salão da Praça Tiradentes, no Rio. Antes mesmo de conhecer as imagens, eles criaram com base nas conversas que tivemos no local, em companhia de João Antônio e de Lincoln, um jogador profissional. Jogamos uma tarde inteira no embalo das cervejas. Eu e João Antônio contra a dupla musical.” (Depoimento do diretor Capovilla. In: Mattos, 2006, p. 155). Sobre as canções, ver: Pinho, 2015.
62. Segundo Capovilla, “sob a alegação de que [faziam] um documentário”, algumas cenas foram filmadas na fábrica Cimento Perus, do Grupo Votorantim, onde em 1962 os operários “fizeram uma greve histórica por melhores condições de trabalho e contra a

poluição que causava sérios problemas pulmonares aos moradores.” (Mattos, 2006, p. 155). Para o diretor, a escolha de Guarnieri para o papel do ex-operário era natural, pois, além de seu sócio na produtora Documenta e coautor do roteiro, “apesar de ser mais velho do que o personagem do livro, chamado de ‘garoto’”, “era curioso vê-lo no papel de um fura-greve depois de ter criado no palco o operário engajado de *Eles não usam black-tie*.” (Mattos, 2006, p. 153).

63. Curiosamente, o diretor do filme revela que as bolachas que “Guarnieri desfechou em Martha Overbeck, que vivia a irmã de Perus”, foram “um excesso de incorporação do personagem”: “A imersão dos atores na lógica marginal era grande, mas não explica aquele tapa. Para o clima de exacerbação da cena contribuiu, certamente, o simbolismo da volta a Perus, à qual Gianfrancesco se ligava politicamente.” (Mattos, 2006, p. 155).
64. Capovilla destaca que, para o filme, o “som foi mixado numa tecnologia nova, que dava um salto em matéria de realismo e efeitos sonoros. Nas entrevistas de lançamento, eu me orgulhava de que o espectador podia ouvir ‘até o ruído do giz na ponta dos tacos.’ Não utilizamos som direto, mas o resultado sugere o contrário porque a dublagem foi excelente. Até Lima Duarte conseguiu reproduzir, no estúdio, a incrível espontaneidade de suas improvisações.” (Mattos, 2006, p. 158).
65. Em seu breve estudo que, quando publicado, mereceu matéria de João Antônio no *Jornal do Brasil* (“Rittner e o cinema passado a limpo”, 11/07/1965) Rittner (1965, p. 41) afirma: “Como o cinema se exprime por meio de imagens em movimento, o enredo nunca se identifica perfeitamente com um livro. O escritor de argumentos sempre procura obter os ‘equivalentes visuais’ das construções literárias. Levando em conta que o filme procura contar uma história essencialmente através de imagens, jamais um romance poderá ser filmado ao pé da letra, seguindo fielmente o original. O cinema mostra. O escritor, pela palavra, descreve. Uma descrição muito longa de determinado ambiente ou de determinada personalidade não poderá ser feita oralmente no filme, por meio de diálogos. O tratamento e a própria sinopse, condensando a ação descrita no romance ou peça de origem, imprimem-lhe certas modificações, conforme as necessidades de expressão particulares ao cinema.”
46. Vale lembrar que, no conto, Malagueta pensa com ternura em sua “preta”, que se chamava Maria e “era negra vendedora de pipocas, de amendoim e de algodão-de-açúcar nas noites à luz do cinema do Moinho Velho, com o carrinho de coisas e seu lenço à cabeça, e que aceitava Malagueta no barraco da favela do Piqueri. Dava-lhe boia, comiam e bebiam os dois, davam-se. Como crianças. (...) A negra repetia que era negra sem-vergonha muito grande, por ter negócio com branco” (Antônio, 1987, p. 124).
67. Não é tarde para dizer que aqui a mobilização das teorias estrangeiras para analisar a literatura de João Antônio, ou o filme de Capovilla, ou a prática da sinuca no Brasil, ganha reforço quando se lembra que em mais de um momento o país é mencionado como exemplo nos textos dos pesquisadores, onde aparecem comentários (por vezes extensos) ora sobre o jogo do bicho, ora acerca do carnaval, do candomblé ou do futebol, como se sabe, focos privilegiados pelo olhar *de fora* de antropólogos, sociólogos ou historiadores da cultura que se detêm a pensar o Brasil.
68. Mais uma vez mobilizando e citando as definições de Deleuze acerca do conceito de “imagens-pulsão”, Leites (2021, p. 78) destaca a temporalidade nelas inscrita, cuja presença é muito forte, como “efeito negativo”, porque “tempo da entropia ou tempo do eterno retorno”, com “papel de um destino inexpiável”. Assim, o cinema naturalista, segundo Deleuze, “só podia captar do tempo (...) usura, desgaste, destruição, perda ou simplesmente esquecimento”; nesta acepção, certamente, se aproximando do universo da adaptação de Capovilla.

## REFERÊNCIAS

- ANTÔNIO, João. *Dama do Encantado*. São Paulo: Nova Alexandria, 1996.
- ANTÔNIO, João. *Malagueta, Perus e Bacanaço incluindo Malhação do Judas Carioca*. São Paulo: Clube do Livro, 1987.
- ANTÔNIO, João. *Casa de loucos*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- ANTÔNIO, João. *Contos reunidos*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política – Ensaio sobre literatura e história da cultura*. 7.ed. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.
- CANDIDO, Antonio. Dialética da malandragem. In: *O discurso e a cidade*. São Paulo: Duas Cidades, 1993, p. 19-54.
- CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*. 8. ed. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002a.
- CERTEAU, Michel de; GIARD, Luce; MAYOL, Pierre. *A invenção do cotidiano*. 4. ed. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002b.
- CORAÇÃO, Cláudio Rodrigues; EDUARDO, André Gustavo de Paula. Cinema de picardia: o conto “Malagueta, Perus e Bacanaço” transmutado em “O jogo da vida”, de Maurício Capovilla. *Revista Novos olhares*, v. 5, n. 1. p. 17-28, 2016.
- CORTÁZAR, Julio. *Valise de cronópio*. 2. ed. Tradução de Davi Arrigucci Jr. e João Alexandre Barbosa. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- DaMATTA, Roberto. *Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro*. 6. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- DÓRIA, Carlos Alberto. *Formação da culinária brasileira: escritos sobre a cozinha inzoneira*. São Paulo: Fósforo, 2021.
- FACIOLI, Valentim. São Paulo capital Brasil (Mário de Andrade: literatura e modernização). *Revista Cerrados*, v. 18, n. 28, p. 411-435, 2010.
- FARACO, Sérgio; DIAS, Paulo Dirceu. *Snooker: tudo sobre a sinuca*. 2. ed. Porto Alegre: L&PM, 2007.
- GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. 20. ed. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- LEITES, Bruno. *Cinema, Naturalismo, degradação: ensaios a partir de filmes brasileiros dos anos 2000*. Porto Alegre: Sulina, 2021.
- MARTIN, Vima Lia. *Literatura e marginalidade: um estudo sobre João Antônio e Luandino Vieira*. São Paulo: Alameda, 2008.

MARTINS, Gilberto Figueiredo. Os Convivas da Morte no Banquete das Almas: presença de Eguns em um conto de João Antônio. *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, n. 40, p. 43-61, 2012.

MATTOS, Carlos Alberto. *Maurice Capovilla: a imagem crítica*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2006.

OLIVEIRA, Ana Maria Domingues de *et al.* (org.). *Papeis de escritor: leituras sobre João Antônio*. Assis, SP: FCL/UNESP – Publicações, 2008.

ORNELLAS, Clara Ávila. *João Antônio, leitor de Lima Barreto*. São Paulo: Edusp, 2011.

ORNELLAS, Clara Ávila. *O conto na obra de João Antônio: uma poética da exclusão*. São Paulo: Linear B/FFLCH-USP, 2008.

ORNELLAS, Clara Ávila; SILVA, Júlio César Bastoni da; MORAES, Renata Ribeiro de (org.). *80 anos de João Antônio*. São Paulo: FFLCH/USP, 2018 (e-book).

ORNELLAS, Clara Ávila; SILVA, Telma Maciel da (org.). *Sempre a jogo – 60 anos de Malagueta, Perus e Bacanaço*. Campinas: Pontes, 2023.

PELLEGRINI, Tânia. *Realismo e realidade na literatura: um modo de ver o Brasil*. São Paulo: Alameda, 2018.

PINHO, Marcio Giacomini; VICENTE, Rodrigo Aparecido. O jogo triste da vida: a sinuca dos excluídos em duas canções de João Bosco e Aldir Blanc. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, n. 60, p. 171-188, 2015.

PUPPO, Eugênio; HADDAD, Vera (org.). *Cinema Marginal e suas fronteiras: filmes produzidos nas décadas de 60 e 70*. São Paulo: CCB, 2001.

RETONDAR, Jeferson. *Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana*. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

RIDENTI, Marcelo. *Em busca do povo brasileiro: artistas da revolução, do CPC à era da tv*. 2. ed. São Paulo: UNESP, 2014.

RITTNER, Maurício. *Compreensão de cinema*. São Paulo: DESA, 1965.

SEVERIANO, Mylton. *Paixão de João Antônio*. São Paulo: Casa Amarela, 2005.

SILVA, Júlio César Bastoni da. *João Antônio: literatura e experiência social no Brasil*. São Carlos: EdUFSCar, 2019.

SILVA, Rogério Corrêa da. *Artemídia, seis filmes de Maurice Capovilla a partir do olhar de um cineasta*. São Paulo, 2021. Tese (doutorado) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista.

XAVIER, Ismail. *Alegorias do subdesenvolvimento: Cinema Novo, tropicalismo, cinema marginal*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

ZENI, Bruno. *Sinuca de malandro: ficção e autobiografia em João Antônio*. São Paulo: Edusp, 2016.

## **Filme**

*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. Brasil, 1977.

**Gilberto Figueiredo Martins** é Professor Assistente de Teoria da Literatura da Universidade Estadual Paulista (UNESP), câmpus de Assis. Pós-Doutor pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Doutor e Mestre em Literatura Brasileira e Graduado em Letras pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (USP). Especialista em História das Religiões e das Religiosidades pela Universidade Estadual de Maringá (UEM).

### **Como citar:**

MARTINS, Gilberto Figueiredo. João Antônio e o jogo de cena n' *O Jogo da Vida*. *Patrimônio e Memória*, Assis, SP, v. 20, n. 1, jan./jun. 2024. Disponível em: [pem.assis.unesp.br](http://pem.assis.unesp.br).