

O JOGO COMO ESTRATÉGIA DE DEFESA, SEDUÇÃO E EROTISMO NO CINEMA LATINO-AMERICANO

Augusto SARMENTO-PANTOJA
Universidade Federal do Pará
augustos@ufpa.br

Resumo: O presente trabalho discutirá como o cinema contemporâneo narra o jogo como estratégia de defesa e sedução para afastar e proteger a criança das experiências traumáticas da ditadura militar na América Latina, para isso, analisaremos três obras cinematográficas em que vários recursos lúdicos e esportivos serão utilizados para gerar o distanciamento da criança junto à realidade dolorosa das ditaduras no cone sul. A sedução que o jogo prenuncia, revela de um lado os processos de formação social e de outro, a iniciação erótica, em que o fim da infância produz uma espécie de iniciação à vida adolescente, mas alegoricamente o mesmo jogo reflete o aprendizado sobre a vida, marcado pela violência e o rito de passagem de um estágio de inocência para o seu reconhecimento junto ao universo adulto, seja ele político ou erótico. Nesse jogo de seduções e defesas se destacam “O ano em que meus pais saíram de férias” (2006) de Cao Hamburger no Brasil, “Machuca” (2004) de Andrés Wood, no Chile e “Kamchatka” (2002) de Marcelo Piñeyro, na Argentina.

Palavras-Chave: Jogo; Cinema; Defesa; Sedução. Erotismo.

Verdade

A porta da verdade estava aberta,
mas só deixava passar
meia pessoa de cada vez

Assim, não era possível atingir toda a verdade,
porque a meia pessoa que entrava
Só trazia o perfil de meia verdade.
e sua segunda metade
Voltava igualmente com meio perfil.
E os meios perfis não coincidiam.

Arrebentaram a porta, derrubaram a porta.
Chegaram ao lugar luminoso
onde a verdade esplendia seus fogos.
Eram divididas em metades
diferentes uma da outra.

Chegou-se a discutir qual a metade mais bela.
Nenhuma das duas era totalmente bela.
E carecia optar. E cada um optou conforme
seu capricho, sua ilusão, sua miopia

Carlos Drummond de Andrade¹

¹ Publicado em *Corpo*, 1984 e reeditado em *Contos Plausíveis*, 1985, com algumas modificações: Nesta publicação o título passou a ser "A Verdade Dividida". No terceiro verso da terceira estrofe, o que era "seus fogos", passou a ser "os seus fogos". Na mesma estrofe, o que antes era "metades" transformou-se em "duas metades". Na última estrofe, em lugar de "totalmente bela" Drummond optou por "perfeitamente bela". O trecho "E carecia optar" passou a "E era preciso optar". A frase final permaneceu a mesma, mas a palavra "conforme" passou ao último verso.

I - A iniciação é um jogo

Drummond em sua poesia reflete sobre a verdade encerrada no discurso totalitário, em que se acredita na unidade do discurso e na aceitação de uma só verdade. Iniciamos nosso jogo para falar exatamente da dicotomia contemporânea sobre o estatuto da verdade, principalmente pelo fato de tratarmos neste artigo de elementos descreditado pela “sociedade da verdade” – a infância, o jogo, a brincadeira. O universo infantil é marcado pela fantasia, ficcionalidade e imprecisão, elementos rechaçados por não acentuarem a verdade e a lógica e gerarem olhas míopes, como salienta Tânia Sarmiento-Pantoja quando analisa *O olhar da infância em narrativas pós-ditatoriais na América Latina* observando que

O olhar do expectador é assim, tal como o olhar das crianças narradoras um olhar “míope” em relação às forças envolvidas. Ao se acusar como procedimento estético o olhar míope da criança apresenta um efeito pertinente à narrativa de resistência, pois intenta revelar um olhar à miúdo – e por conseguinte significamente alargado – no que tange ao reconhecimento dos alicerces caóticos do mundo social e político desse tempo de sufoco.²

“O olhar míope” descrito por Sarmiento-Pantoja aproxima a forma da verdade descrita na poesia de Drummond ao desabores da infância enquanto narrador testemunhal das catástrofes históricas. Este narrador, além de vir com meias verdades, o que para o testemunho jurídico seria imponderável, ficcionaliza boa parte de matéria narrada, ora pela miopia de sua leitura, que está impedida ou é impedida pela alegorização da realidade histórica, vezes realizadas pelos adultos que pretendem “preservar” seus filhos do contato com os horrores da dor e do sofrimento, outras vezes, seria a própria imaginação infantil a responsável por distanciá-las desse encontro tortuoso. Freud, em *além do princípio do prazer*, destaca essa perspectiva infantil quando considera que

A interpretação do jogo tornou-se então óbvia. Ele se relacionava à grande realização cultural da criança, a renúncia instintual (isto é, a renúncia à satisfação instintual) que efetuara ao deixar a mãe ir embora sem protestar. Compensava-se por isso, por assim dizer, encenando ele próprio o desaparecimento e a volta dos objetos que se encontravam a seu alcance. É naturalmente indiferente, do ponto de vista de ajuizar a natureza efetiva do jogo, saber se a própria criança o inventara ou o tirara de alguma sugestão externa. (Freud, 1976, p 10)

O jogo neste sentido será uma eficaz estratégia de preservação dos infantes dos horrores da guerra e do sofrimento dos regimes ditatoriais na América Latina, vemos neste estudo como o jogo promove não só esta defesa, mas principalmente um conjunto de iniciações para as crianças que estão passando por uma fase de descoberta da pré-adolescência, momento em que a infância vai ficando menos desejosa, motiva pelas descobertas em relação ao outro e em relação a si mesmos. Essa passagem, prenunciada pelas aprendizagens do jogo serão também marcante na matéria política e na matéria erótica.

Consideramos para esta análise três narrativas fílmicas que recuperam diversos conflitos gerados pelas ditaduras civil-militares na América Latina. O ponto de convergência entre elas está no fato das três serem narrativas produzidas por meninos entre 10 e 12 anos que vivem experiências diversas, ao mesmo tempo, aproximam esses garotos ao jogo, à sedução e às estratégias de defesa perante de uma realidade difícil, gerada por um cenário de guerra das ditaduras na América Latina. O jogo leva os garotos à devagar pela imaginação e

² Anais IX Jornadas Andinas de Literatura Latino Americana – Tomo I, p. 1900-1906.

entender que nos jogos se aprende a defender e atacar, mas também a seduzir e se deixar seduzir. Isso porque o em todos esses jogos temos uma personagem feminina que dará as narrativas uma pitada de iniciação erótica, que também percorre as imagéticas adolescentes.

II - O ano que acabou em exílio

A primeira narrativa que nos propomos a analisar é o filme brasileiro “O ano em que meus pais saíram de férias” (2006), dirigido por Cao Hamburger. A película tenciona os conflitos mais dramáticos da ditadura brasileira, pano de fundo, motivado pela perseguição política, a tortura e a clandestinidade de militantes que lutam por uma genuína revolução em busca da democracia. Por outro lado, encontramos um estado de euforia diante da realização de um evento de comoção nacional, a copa do mundo de futebol, da qual o Brasil pretende sagrar-se tri-campeão mundial e destilar a propaganda de que no Brasil tudo acaba em futebol. A ficção embebida pelos fatos históricos traz à baila, um aspecto ainda pouco debatido sobre a ditadura brasileira, o fato da criança, imersas nos horrores da guerrilha urbana, precisar de um destino, já que muitas delas ficaram órfãs ou precisaram ser amparadas ora por familiares, ora por desconhecidos.

O foco narrativo desta narrativa imprime em nossos olhos a visão de uma criança sobre os horrores pelos quais seus pais e sociedade brasileira vem sendo acometido. Falamos de um olhar míope, nebuloso, impreciso, pelo fato de muito do que ocorre ficar obscuro ou pouco entendível para o universo imaginativo infantil, sejam eles os acontecimentos familiares, os sentimentos adolescentes, os desejos humanos.

Mauro torna-se uma voz narrativa particular, pois percebe as tensões da ditadura no Brasil, no momento em que há um acirramento da luta contra o governo e o seu embrutecimento contra as oposições, expresso pelo referencias metafóricas que o cercam, como o fato de identificar-se com o goleiro, seja no jogo de botão, quanto na várzea, pelo fato deste profissional representar diretamente os mesmos dramas por ele vivenciados:



Cena 1: Sobre o Goleiro



2: Goleiro e Resistência

Tanto o goleiro quanto Mauro estão ali parados em meio à realidade histórica aguardando o pior, pois “todo mundo pode falhar, menos o goleiro”. O estado de prontidão é o que aproxima e o goleiro de um exilado. É o que Mauro é, mas não sabe. É o que Mauro será, mas nem imagina. Não poder falhar! Ficar isolado! Estas são formas bem simples de representações das angústias de sua condição “Moishale”, aquele que fora adotado por uma comunidade judaica, no bairro do Bom Retiro, que irá defender àquela comunidade, mesmo que a ela não pertença, nem a entenda.

No filme o goleiro e o jogo dependem de um alheio à comunidade, o estrangeiro capaz de defender e ser incorporado em uma comunidade, que em si resiste aos sistemas mais cruéis e mais opressores. Neste filme, duas personagens que se conflitam e se protegem, Edgar (Rodrigo dos Santos) e Mauro (Michel Joelsas), o primeiro, negro, ídolo e opositor do segundo, ídolo pelo aprendizado sobre a condição do goleiro o que é responsável sozinho por defender a todos. “No clássico do bom retiro os italianos tinham mais craques, mas os judeus tinham uma arma secreta (...) e de repente eu descobri que eu queria ser. Eu queria ser negro e

voador!”. A identificação por que Mauro passa a ter com Edgar o leva a compreender o quanto o diferente é tal qual o negro em um jogo entre italianos e judeus.

Mauro está no entre lugar que prenuncia Silviano Santiago, um não lugar, quando adotado por um grupo social marcado por diversos rituais, por ele desconhecido. Esta ignorância sobre como de ser e como deve se comportar na comunidade o faz um exilado, pois mesmo sendo integrado estará só, tal qual o goleiro que não pode falar nunca.

De outro modo Edgar e Mauro se tornam opositores, pelo menos para o menino já que Edgar é namorado de Irene (Liliana Castro), moça que eleva o fervor juvenil dos garotos do bairro e que Mauro consegue beijinho no rosto e a vê de sutiã nos fundos da loja da mãe de Hannah (Daniela Piepszyk). Esta, enamorada por Mauro, ensina-o as primeiras lições de sedução. O aprendizado erótico que a adolescência prenuncia aproxima de tal modo a menina judia e Mauro a ponto de não apenas integrarem-se os costumes do bairro, mas também trocarem olhares e presentes. Hannah dá a Mauro a figurinha de Everaldo, a mais desejada da copa, e Mauro no final do filma a presenteia com sua bola de futebol.



Cena 3: Beijo de Irene em Mauro, provoca ciúme em todos os garotos e em Hannah

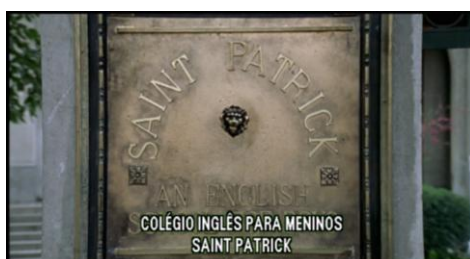


Cena 4: Mauro vê Irene trocando Roupa quando Hannah impede que ele a veja.

Hannah e Irene são as referências femininas que levam Mauro a aprender que no jogo não se ensina só a resistência política, mas também a resistência erótica. A resistência imanente como destaca Alfredo Bosi, aproxima-se aqui ao conflito da ausência de Mauro. O fato de ter sido deixado pelos pais no Bairro do Bom Retiro será preenchido pelos aprendizados que cercam os jogos de sedução com as mulheres e certa iniciação sexual, de sobrevivência na comunidade judaica, de certa iniciação na política, de um constante estado de prontidão na busca pelos pais e na defesa do gol.

III - Em amizades improváveis: resistir é possível...

O segundo filme a ser analisado é “Machuca” (2004), de Andrés Wood, que apresenta alguns aspectos do conflito inicial da ditadura no Chile colocando Gonzalo Infante (Mathias Quer) e Pedro Machuca (Ariel Mateluna) frente a frente, eles são duas crianças de onze anos. O primeiro, abastardo e morador de um bairro rico. O segundo, garoto pobre morador de uma comunidade subsistente a poucas quadras de distancia. A aproximação dos meninos se dá quando o diretor do colégio Saint Patrick, padre McEnroe (Ernesto Malbran), integra esses dois mundos, na esperança de que aprendam a respeitar-se mutuamente.



Cena 5: Placa do Colégio Saint Patrick

Uma amizade improvável até então passa a ocorrer entre Pedro Machuca e Gonzalo Infante após ambos se perceberem excluídos e perseguidos, um por ser pobre, outro por ser passivo. Tal aproximação está imersa em descobertas e surpresas, entre elas o relacionamento cultivado por uma mesma garota, Silvana (Manuela Martelli), que junto com Machuca vendiam bandeirinhas nas manifestações tanto da direita quanto da esquerda e que Gonzalo integra, em um jogo que revela uma brincadeira de sobrevivência, pois acabam sendo seguidores e partidários de ambos, mesmo que acentuadamente fique claro sua inclinação e simpatia comunista. Gonzalo, Machuca e Silvana, formam um triângulo amoroso juvenil regado a leite condensado, em um jogo de descobertas sobre a política e a sobrevivência dos mesmos junto a ela.



Cena 6: Beijo Regado a Leite Condensado 1



Cena 7: Beijo Regado a Leite Condensado 2



Cena 8: Beijo Regado a Leite Condensado 3



Cena 9: Beijo Regado a Leite Condensado 4

As dificuldades objetivas dessa tentativa de integração se agregam às que derivam do clima de aberto enfrentamento social que vive a sociedade chilena. Ao mesmo tempo em que o país se divide entre os partidários ou não de Salvador Allende, a escola e a adolescência asseveram os conflitos e entre os rapazes pobres e os ricos. O jogo de sobrevivência será exercido por Gonzalo e Machuca, pois inferiorizados e subjugados optam pela ajuda mútua para garantir a sobrevivência seja, nas tarefas da escola, seja nos conflitos da adolescência.

Quem jamais duvidaria que as vítimas da violência sonham com a violência, que os oprimidos “sonham diariamente pelo menos uma vez em colocarem-se” na pele do opressor, que os pobres sonham com as posses dos ricos, os perseguidos com uma troca “do papel de caça para aquele do caçador” e os últimos do reino onde “os últimos serão os primeiros, e os primeiros, os últimos”? (ARENDR, 2004, p. 15)

Mas a colaboração entra em conflito com os desejos sexuais, pois o jogo erótico de beijo e desejos regados a leite condensado passa pelo estremecimento da diferença de classe e se aprofunda com a tomada de poder pelos militares e ascensão do General Pinochet.



Cena 10: Morte de Silvana



Cena 11: Gonzalo em choque



Cena 12: Gonzalo se defende de Militar



Cena 13: Gonzalo deixa os companheiros

O ponto de estremecimento das relações entre Gonzalo e Machuca, entre os dois territórios é a morte de Silvana, deliberadamente executada durante uma invasão militar na comunidade em que morava. A cena violenta de execução da jovem abala não só a amizade, mas também deixa claro o quão frágil e difícil tornou-se a relação entre os dois mundos, pondo um fim ao jogo erótico, escancarando a realidade política. O medo de deixar a condição de voyeur, nesse violento jogo da ditadura contra seus opositores político pobres, obriga Gonzalo a mostrar sua real condição econômica a um militar com o intuito de se salvar do massacre incrustado sobre aquela população miserável, pois pertencia a outra classe e por isso era o foracluído. Mesmo na dicotomia ali existente, queria pertencer a eles, mas não sofre como eles.

IV - Resistir não é apenas um jogo...

Encerraremos esta partida tomando para análise um filme que recupera a ditadura argentina em seus momentos mais duros, em especial, o momento em que as famílias começam um tortuoso e sofrido processo de desagregação, quando as crianças filhas de militantes políticos, precisam ser preservadas da luta armada e das perseguições. Tal qual acontece na película de Cao Hamburger.

“Kamchatka” (2002), dirigido por Marcelo Piñeyro, também apreende a narrativa a partir de um olhar infante. Harry (Matías Del Pozo) é um garoto de 10 anos que se vê envolvido por uma atmosfera pesada, que o obriga a deixar para trás amigos, escola e familiares, sem ao menos saber exatamente o que está acontecendo com sua família. Os pais de Harry em busca de proteger a ele e a seu irmão mais novo “El Enano³” (Milton De La Canal). Diante das circunstâncias, Harry passa a ser preparado pelo pai (Ricardo Darín) a se proteger e resistir, e tornar-se o responsável por defender o irmão, por isso, o protagonista desta narrativa terá dupla função, de aprendiz e de mestre. Apoiados em um interessante jogo metafórico com o TEG (Técnicas de Estratégias de Guerra), para ensinar e aprender que é possível resistir mesmo quando estamos apenas em um jogo.

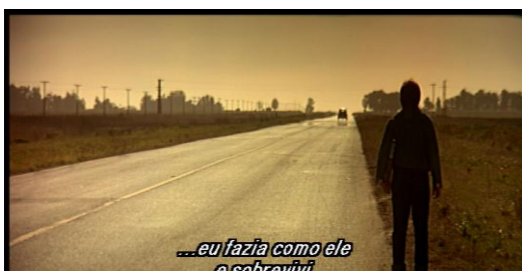
³ As legendas foram todas extraídas do filme (DVD) traduzem para o português como “o baixinho”.



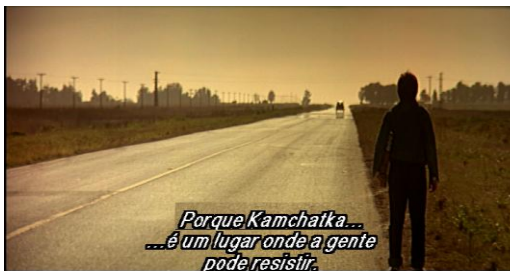
Cena 14: Kamchatka



Cena 15: Os ensinamentos de Kamchatka



Cena 16: Sobreviver no jogo



Cena 17: Lugar de resistir

Jogar o TEG paulatinamente vai gerar o entendimento de sua realidade, pois ao entender a necessidade de dominar territórios, para ganhar e entende que muitas vezes, defender um único território, não seria perder e sim sobreviver. O Jogo compartilhado por pai e filho mostra naquela disputa o que é necessário fazer para resistir aos mandos e desmandos ditatoriais, pois necessitamos aprender que poucos dominam o mundo, mas muito se pode fazer para se manter no jogo, mesmo em desvantagem.

Harry compreende que o seu território, a sua Kamchatka, deve ser preservado, pois manter um território livre dos desmandos do ditador é imprescindível para que o desejo de liberdade esteja presente e se faça constante para todo e qualquer escapista de fato ambicioso de sua liberdade. Isso fica claro quando no final do filme Harry narra:

Na última vez que o vi, meu pai falou de Kamchatka. Dessa vez eu entendi. Que cada vez que joguei, meu pai estava comigo. Quando o jogo ficava difícil, eu fazia como ele e sobrevivi. Por que Kamchatka é um lugar onde a gente pode resistir. (1h40'29" – 1h40'49")

O jogo proporciona que pai e filho construam uma relação de ultrapassa aos anseios da iniciação para a vida. Com o pai Harry aprende que defender um território e como defender sua própria vida, ao mesmo tempo vira código de um arriscado jogo de mudança de identidade e reconhecimento de si e do outro. Nesse sentido, a narrativa de Kamchatka também é uma narrativa erótica, pois na história o garoto tenta ser como um famoso escapista, mágico e sedutor. A imaginação do infante produz um conflito com a realidade e esse encontro de Harry com sua realidade, possibilita seu amadurecimento e o encontro com seus desejos carnis. Um encontro prenunciado pelas cenas iniciais que se repetem no final do filme como lances da memória de Harry que não ficam esquecidos, a figura de uma menina que pula cordas com suas tranças e olha para o garoto com o desejo lascivo das primeiras descobertas, geradas pelo reconhecimento do outro e de si mesmo.



Cena 18: Menina pulando corda



Cena 19: Harry encantado com a menina

Neste filme, não temos apenas um jogo, temos muitos jogos. Eles representam o aprendizado pelo desconhecimento do passado e do futuro, fazem com que o olhar esteja cada vez mais míope e obtuso. Compreender sua realidade passa a ser o grande objetivo, por isso, conforma-se em saber que sua família precisa jogar e se defender de uma realidade tortuosa demais para duas crianças vivenciarem. Desse modo, ele entende sem compreender, pois Harry, mesmo entendendo os problemas de ser um escapista em meio a um estado de guerra, se sente capaz de compreender o porquê de tudo aquilo.

Fica claro que a admiração pelo escapista Harry Houdini, representa muito mais que a identificação com um super-herói. Neste caso, temos a busca do garoto em se tornar um pouco mais próximo do pai aprendendo a ser tão escapista quanto o próprio pai o é. Mesmo sem compreender a necessidade de ser um escapista ele tem prazer em sê-lo.

V - O jogo, ainda não acabou

O Olhar míope da infância parece-nos agora bem menos encoberto, pois conseguimos observar que mesmo diante da possibilidade de compreensão da realidade nos deparamos com a certeza de que “não era possível atingir toda a verdade”, como dizia Drummond. Sabemos também que a verdade pode representar outro olhar em relação ao que vivemos. Neste sentido, podemos entender que

os conceitos, como as pinturas não podem ser verdadeiros ou falsos. Podem ser mais ou menos à formação de descrições. As palavras de uma língua, como as fórmulas pictóricas, destacam do fluxo dos acontecimentos umas poucas indicações que nos permitem orientar os nossos parceiros naquele jogo. (GOMBRICH, 2007, 77)

Um jogo marcado por incertezas e de frustrações, da mesma maneira que ocorre com Mauro, Gonzalo, Machuca e Harry, todos passam a ver que o jogo em que estão imersos ainda não acabou, já que tudo o que viveram não passou de uma iniciação.

Referências:

- ARENDDT, Hannah. **Da Violência**. Tradução: Maria Claudia Drummond. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2004.
- BOSI, Alfredo. **Literatura e Resistência**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002. p. 118-135.
- FREUD, Sigmund. **Além do princípio do prazer**. Obras completas, vol. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- GOMBRICH, E. H. **A arte e Ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- SARMENTO-PANTOJA, Tânia. **O olhar da infância em narrativas pós-ditatoriais na América Latina**. In. IX Jornadas Andinas de Literatura Latino Americana (JALLA) - Anais. Niterói: UFF, 2010.

SARMENTO-PANTOJA, Augusto. **Representações do trauma na literatura e no cinema latino-americano.** In. II Colóquio Internacional Poéticas do Imaginário: literaturas, interfaces e fronteiras. (ANAIS). Manaus: UEA, 2010.

Filmografia:

HAMBURGER, Cao. **O ano em que meus pais saíram de férias.** Produção: Gullane Filmes, Caos Produções, Miravista, Globo Filmes e Petrobras. Filme cor. 104 min. Brasil, 2006.

PIÑEYRO, Marcelo. **Kamchatka: crescer no es más que descubrir um par de secretos.** Produção: Alquimia Cinema S.A., Oscar Kramer S.A., Patagonik Film Group, Televisión Española, Vía Digital. Filmes Cor, 103 min. Argentina: 2002.

WOOD, Andrés. **Machuca: a improvável amizade de duas crianças em tempos de ditadura.** Produção: Tornasol Filmes, S.A., Andrés Wood Producciones, S.A., Filme cor, 120 min. Chile, 2004.