

## **Personagens à margem no conto “Malagueta, Perus e Bacanaço” de João Antônio e no filme *A Margem* de Ozualdo Candeias**

Vinícius Bisterço<sup>1</sup>

### **Resumo**

Pretende-se explorar a categoria narrativa do personagem na literatura e no cinema brasileiros através da comparação de dois casos particulares: o do escritor João Antônio e do cineasta Ozualdo Candeias. Ambos produziram suas obras no mesmo período, em um recorte temporal que vai da década de 60 do século XX até meados da década de 90, e deram especial ênfase à produção de narrativas cujos personagens estivessem em condição de marginalização social e econômica. No caso de João Antônio, será privilegiado o conto longo “Malagueta, Perus e Bacanaço” (1963), em que os protagonistas são malandros que percorrem a cidade de São Paulo durante a noite apostando dinheiro no jogo de sinuca. Já no caso de Ozualdo Candeias, será privilegiado o longa-metragem *A Margem* (1967), em que os quatro protagonistas encontram-se em situação de indigência e miséria, vivendo à margem do rio Tietê e estabelecendo laços de solidariedade e de disputa. Serão apresentadas sequências ou cenas pontuais, selecionadas do conto e do filme, que apresentam caráter significativo para a compreensão do sentido das obras. A análise da sequência ou da cena será seguida por considerações de caráter mais geral, encaminhando para uma interpretação das obras.

### **Palavras-chave**

literatura e cinema; literatura comparada; personagens; marginalização social; rixa

---

<sup>1</sup> Mestrando em Literatura Brasileira pela da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. E-mail: [viniciusbisterco@gmail.com](mailto:viniciusbisterco@gmail.com).

Malandros, prostitutas, moradores de rua, pedintes; tal o universo de personagens presentes nas produções de João Antônio e Ozualdo Candeias. A partir do reconhecimento de uma afinidade temática entre os autores, será desenvolvida a seguir uma investigação sobre a constituição dos personagens e sua condição de marginalidade econômica. Serão adotados procedimentos de análise textual e análise fílmica, e os personagens serão analisados comparativamente a partir da condição social semelhante que ocupam na narrativa. Em ambos os casos os personagens são marginalizados sociais, visto não estarem inseridos em nenhuma condição regular de trabalho e dependerem de pequenos furtos ou trapaçadas para sobreviver. Segundo Alexandre Faria, João Camillo Penna e Paulo Roberto Tonani do Patrocínio em texto intitulado “Modulações da Margem”:

O marginal não é estritamente falando um “pobre”, já que a pobreza enquanto categoria social, e designação eufemística (com matiz cristão) das classes populares e/ou subalternas, indicia inevitavelmente uma carência ou diminuição *quantitativa*, a partir do paradigma econômico (...). Enquanto que o marginal apresenta-se como cifra radicalmente ambígua, mas irreduzível ao paradigma quantitativo (FARIA, PENNA, TONANI; 2014, p. 25).

Ou seja, pretende-se dar destaque à condição socialmente ambígua do marginal, que é vítima da opressão social ao mesmo tempo que assume recursos de opressão de outros indivíduos em condições similares como estratégia de sobrevivência. A partir da aproximação temática entre os autores, será realizada uma investigação mais detalhada dos elementos formais, buscando delimitar as estratégias narrativas utilizadas em um caso e em outro para a configuração desses personagens.

No caso do conto de João Antônio, os protagonistas são três malandros que se juntam para jogar sinuca pelos bares de São Paulo. Os personagens percorrem a cidade à noite em busca de “trouxas”, trabalhadores que estão na noite em busca de lazer e que possuem algum dinheiro para apostar. A prática dos personagens, associada à malandragem, é exposta pelo narrador e pelos próprios personagens em descrições detalhadas sobre a maneira com que os jogos precisam ser direcionados. Nesse sentido, o elemento da dissimulação é fundamental: os personagens precisam aparentar serem jogadores ruins, para então virar o jogo no momento em que as apostas sobem. Sua vitória, no entanto, deve parecer ser advinda da sorte, e não da

técnica. O conto possui um narrador em terceira pessoa, que adentra nos pensamentos dos personagens através do discurso indireto livre e assume a condição de intermediador entre o universo da malandragem e o leitor.

Já o filme narra a trajetória de quatro personagens que vivem na beira de um rio, distantes do centro da cidade. Como diz Rubens Machado, os personagens são párias da sociedade, e o título do filme remete tanto a uma localização geográfica quanto a uma designação social (MACHADO JR., 2007, p. 116). Os personagens não possuem nome, o que dificulta a sua identificação e intensifica a sua condição de párias. Poucos diálogos são travados, sendo que na maior parte do filme os personagens ficam em silêncio. Os gestos e os olhares assumem, assim, função primordial para a expressão desses indivíduos no mundo e diante da câmera. E, nesse sentido, o filme se destaca pelo uso que faz da câmera subjetiva, recurso recorrente no filme como forma de dar voz aos silenciados através do olhar. Esse recurso também fragmenta a narrativa, que se coloca em constante deslocamento de perspectiva entre os quatro personagens principais.

As sequências selecionadas para análise mais detida dizem respeito a momento de tensão das obras, na qual os personagens em condição de marginalização social se encontram em situação limite. Nesses momentos, se institui um clima de competição e de disputa, de rixa entre os personagens como busca pela sobrevivência. Instala-se, em sentido destrutivo, o que Edu Teruki chamou para o contexto das *Memórias de um Sargento de Milícias*, um “espírito rixoso”: a competitividade entre personagens pobres, em geral baseada em sistemas de desavenças, rivalidades e agressões (OTSUKA, 2017, p. 69). A seguir, serão analisadas a perspectiva específica dessas rivalidades para o contexto do conto e do filme.

Em “Malagueta, Perus e Bacanaço”, a rixa se instala entre os três protagonistas após os personagens perderem boa parte do dinheiro acumulado na noite para um policial corrupto. Nesse momento, os personagens começam a jogar entre si, e no jogo começam a cogitar trapacear um o outro, apostar o dinheiro que lhes restara. Como diz o narrador:

“A gana picava-lhes, crescia muda, ganhava malícias, ficava sutil, se escondia num disfarce. Reaparecia, violenta, numa bola sete difícil. Ia, frouxa; voltava, dobrada em tamanho. Momentos em que lhes parecia uma vontade

estúpida, errada, desnecessária. Noutros, à malandra, chegava risonha, cínica, traquinagem natural do jogo.

Egoísmo é fatal no jogo, um jogador sabe. E o malvado cresceu-lhes a pouco e pouco, minando, fez negaças, manhas, rodeou, rodeou... ficou agressivo, certo, definido, total. E exigiu.

Malagueta, Perus e Bacanaço preparavam-se para se devorar.” (ANTÔNIO, 2012, p. 176)

No trecho destacado, é descrito pelo narrador os movimentos de consciência dos personagens, no vai-e-vem entre o desejo de enganar e o respeito que tinham pelos companheiros. Os verbos marcam bem a dimensão dessa luta na consciência dos personagens: “crescia”, “ganhava”, “ficava”, “se escondia”; “reaparecia”, “ia”, “voltava”. Os verbos indicam o crescimento e o arrefecimento do desejo de trapacear, o rompimento do pacto entre os personagens que é o que os mantinha vivos. A consciência do erro na competição é apresentada, para então ser superada. A possibilidade de se colocar contra os parceiros é vista como “egoísmo”, sendo “fatal” para a própria sobrevivência dos personagens. No entanto, é a perspectiva individualista que triunfa nos personagens, o que é denotado pelo verbo final do segundo parágrafo: “exigiu”. O verbo marca o ponto de estabilidade dos rodopios anteriores, e mostra como os personagens se enredam, a partir do impasse que lhes é apresentado, no clima de guerra contra todos.

A seguir, aparece uma quarta pessoa no bar, para quem os personagens direcionam a vontade do jogo. No entanto, não sabiam que a figura que aparece é também um malandro, que dissimula e faz os personagens se envolverem no jogo, para então perderem todo o dinheiro. Apesar de terem desistido de se voltarem uns contra os outros, é significativo que o personagem que os derrota é também um malandro – o que mais confirma do que nega o clima de competitividade que se instala na sociabilidade dos personagens.

Já no filme, os personagens assumem trajetórias particulares, se separando e produzindo perspectivas dramáticas variadas. Será analisada a trajetória da personagem interpretada por Lucy Rangel, que possui um destino que permite aproximações com a passagem apresentada do conto de João Antônio. Importante lembrar que os personagens no filme não possuem nomes, e serão aqui apresentados pelo nome dos atores.

A personagem de Lucy Rangel, até a metade da trama, trabalha como copeira na cidade. Um dia, indo para o trabalho, para na frente de uma vitrine de loja e se demora um tempo olhando os produtos. Nesse momento vemos que uma senhora a está observando. A personagem então segue para o trabalho, onde sofre um assédio grave, com a sugestão de que seu patrão a teria estuprado. E, no mesmo dia, enquanto volta para casa, a senhora que a estava observando na loja a aborda para fazer uma sugestão de emprego. Logo na sequência vemos a personagem ir embora com suas malas da região da várzea. A personagem começa, portanto, como uma mulher que possui um trabalho regular, sendo depois convertida em prostituta como tentativa de melhorar de condição social. É importante que a cafetina em questão a tenha observado olhando vitrines de lojas, atentando-se a isso para seduzir a personagem para um novo emprego que lhe permitiria adquirir aquelas coisas que almejava. Na prática, no entanto, o dinheiro é pouco e ela precisa dar a maior parte para a cafetina, que agora a explora.

A personagem será morta por outra mulher que trabalha no prostíbulo em decorrência de uma disputa por um dos clientes que frequentava o espaço. As duas prostitutas são muito parecidas na fisionomia, o que produz o efeito de uma imagem espelhada no conflito entre as personagens: a homologia da aparência aponta para o fato de que essas personagens são iguais, ocupam o mesmo espaço social e a rixa de uma com a outra se converte também em processo de autodestruição. Por outro lado, também aponta para o nivelamento da subjetividade das personagens, que são reduzidas à condição que ocupam e não possuem traços de personalidade que permitem a sua diferenciação.



*Figura 1: Espelhamento das duas prostitutas*

Em ambos os casos, é a luta entre personagens de mesma origem social que leva a um acirramento da condição de marginalidade. No caso do conto, o que se apresenta é um impasse para o destino dos personagens, que passar a ser incerto. No caso do filme, é assumido a dimensão de sina trágica desse conflito, que resulta na morte da personagem. Na passagem de um para o outro estão em jogo não apenas diferentes perspectivas em diferentes meios artísticos, mas a própria passagem de um momento histórico do Brasil para outro. O livro de João Antônio é de 1963, sendo que o conto fora escrito e é ambientado em meados dos anos 50. Já o filme é de 1967, ano em que já vigora no Brasil a ditadura, e que são vividos momentos de recessão e de aumento do autoritarismo cotidiano. A continuidade da pesquisa visará compreender como essa diferença de perspectiva implica em outras diferenças formais, bem como quais as implicações de sentido contidas em cada uma das obras.

## **Referências bibliográficas**

ANTÔNIO, João. “Malagueta. Perus e Bacanaço”. In: \_\_\_\_\_. *Contos Reunidos*. São Paulo/SP: Cosac Naify, 2012, p. 131-181.

OTSUKA, Edu Teruki. *Era no tempo do Rei. Atualidade das Memórias de um Sargento de Milícias*. Cotia/SP: Ateliê Editorial, 2016.

MACHADO JR., Rubens. “Uma São Paulo de revestrés: sobre a cosmologia varziana de Candeias”. *Revista Significação*, nº 28, p. 111-131.

## **Referência das imagens**

Figura 1: A MARGEM. Direção e Produção: Ozualdo Candeias (1967). São Paulo, Programadora Brasil, 2010, DVD, P&B