

Imaginação e resistência no filme *O búzio*, de Sol de Carvalho*

Vanessa Ribeiro Teixeira - UFRJ

Esse era o objetivo, o desiderato maior destas guerras que não tocavam uma só fronteira nacional, um só povo, uma só etnia, mas todas as nações, todas as cores, porque o Caos tinha que se sobrepor ao Eros.

Ungulani Ba Ka Khosa – *Os sobreviventes da noite* (2008)

Assistindo ao filme *O búzio* (2009), de Sol de Carvalho, deparamo-nos com a encenação de uma triste realidade, na qual a guerra segue despedaçando infâncias. A obra não só tematiza a guerra civil, que assolou o território moçambicano durante quase duas décadas, como traz para o seu centro o drama das infâncias corrompidas, a saga dos meninos-soldados. O curta-metragem, encenando, questionando e recriando as feridas de uma recente história moçambicana, logra transformar o real vivido – ouvido ou experimentado – num real imaginado. A criação dessa linha tênue entre ficção e realidade, entre “obra e contexto”, no universo artístico de Moçambique, é referida por Francisco Noa:

No permanente jogo de representações de que a arte africana, no seu todo, é pródiga, invariavelmente se tecem, diluem e refazem as fronteiras entre obra e contexto, numa reinvenção quase sempre vibrante quer do vivido quer dos artifícios compositivos que desafiam tanto a estabilidade conceitual da arte, como da própria estrutura do real. (NOA, 2017, p. 13).

A trama de Sol de Carvalho desenrola-se num único cenário: uma fábrica abandonada, caracterizada pelo maquinário envelhecido, pelas engrenagens enferrujadas, pelas latarias de automóveis fora de uso, dentre outros elementos marcados pela ruína. Em lugar do tão sonhado espaço de produção, que sedimentaria a economia de uma nação recém-nascida e “moderna”, vemos destroços que denotam a destruição de um futuro possível.

* Texto publicado no livro *Pensando o cinema moçambicano: ensaios*, organizado por Carmen Lucia Tindó Secco. São Paulo: Kapulana, 2018.

A fábrica servirá como cativeiro/abrigo/esconderijo para um grupo de guerrilheiros e um jovem feito prisioneiro. O crime do moço? Uma possível futura revelação da localização do grupo para o inimigo. Curiosamente, ao longo dos pouco mais de nove minutos de duração da obra filmica, não podemos determinar de maneira inequívoca qual o lado defendido pelo grupo de soldados: se levantam a bandeira do poder oficial, representado pela FRELIMO, ou empunham armas em nome do principal levante oposicionista, as forças da RENAMO. Afinal de contas, para além das desgastadas roupas camufladas e das armas em punho, não há uma referência clara, verbalizada, que identifique o grupo. Esse é um dado importante para percebemos que no centro da trama não se projeta a defesa de um ou outro partido, mas o questionamento da validade do confronto.

A câmera, posicionada no interior da fábrica, direciona o olhar do espectador por um ambiente inesperado, se considerarmos as expectativas diante de uma projeção intitulada *O búzio*. Sugerindo metáforas que ainda serão descortinadas, a primazia da visão começa a dividir espaço com o som de algumas vozes que chegam do exterior. No entanto, no momento em que visão e audição começam a encontrar uma harmonia, somos surpreendidos pela queda de uma grande peça de ferro que despenca do teto do imóvel, ao mesmo tempo em que ouvimos o som de um tiro e o grito do jovem cativo. O espectador, dominado, até então, pelo sentido da visão, é surpreendido pela violência “ouvida” a partir da queda da peça, do tiro e do grito.

Dentro da fábrica, o destino do prisioneiro é traçado: caso o “inimigo” se aproxime, ele deve ser imediatamente morto, evitando, assim, revelar o paradeiro do grupo. Segundo as ordens do Comandante da operação, caberá ao menino-soldado Vicente a tarefa de executá-lo, frente à ameaça inimiga. Vicente, além parecer ser ainda mais jovem do que o próprio prisioneiro, resiste em aceitar a tarefa, visto que reconhece o cativo como seu amigo:

- O inimigo deve entender que nós é que controlamos a área. Vicente!
- Sim, Comandante!
- Tu ficas aqui! Se vier o inimigo, tens de matá-lo! Entendido?
- Mas...

- Queres que ele caia vivo na mão do inimigo e revele nossa localização? Tens de matá-lo e desaparecer logo! Entendido?!
- É meu amigo!
- Queres que o matemos já?
- Sim, Comandante. Eu fico...

(*O búzio*, 2009, 00:00:49 – 00:01:09)

A guerra civil, também conhecida como guerra de desestabilização ou guerra fratricida, tanto combate o “inimigo” como anula violentamente as possibilidades de reconhecimento ou construção do “amigo”, do “frater”, do “irmão”. No filme, as pessoas, os objetos, a natureza são marcados pela mesma sombra de desestabilização. A morte está desenhada no futuro do jovem prisioneiro em razão da impossibilidade de se fazerem amigos na guerra. A fábrica, abandonada pela impossibilidade de produzir na guerra. E a natureza, morta pela impossibilidade de fazer brotar algo para além da guerra. A experiência da ruína atravessa todo o ambiente, irmanando, negativamente, os homens, os objetos (ferramentas e maquinário da fábrica abandonada) e a natureza.

A fábrica espelha o processo de alegorização da história enquanto ruína, com a ressalva de esta ser uma história muito recente, um passado colado ao presente. Pensando acerca dos conceitos de alegoria, ruína, natureza e história, não poderíamos deixar de considerar as palavras de Walter Benjamin, para quem a “expressão alegórica nasceu de uma curiosa combinação de natureza e história” (BENJAMIN, 1984, p. 189). Refletindo sobre a representação da história no teatro barroco alemão, Benjamin acentua ainda:

A fisionomia alegórica da natureza-história,posta no palco pelo drama, só está verdadeiramente presente como ruína. Como ruína, a história se fundiu sensorialmente com o cenário. Sob essa forma, a história não constitui um processo de vida eterna, mas de inevitável declínio. Com isso, a alegoria reconhece estar além do belo. As alegorias são no reino dos pensamentos o que são as ruínas no reino das coisas. Daí o culto barroco das ruínas. (BENJAMIN, 1984, p. 200)

A guerra, de certa forma, “acelera” a experiência da ruína que estaria presente em todo e qualquer processo histórico. Consigo, traz o agravante da violência, da

banalização da vida, da vivência rotineira da morte em grande escala, da desconstrução das relações sociais, incluindo aí a já referida impossibilidade da criação de laços de amizade. Entretanto, o filme de Sol de Carvalho nos apresenta dois elementos que, combinados, podem resistir à fatalidade arruinante da guerra: a infância e a imaginação.

Nosso menino-soldado Vicente, que já demonstra uma coragem singular ao tentar contra-argumentar as ordens do Comandante, construirá, no espaço da fábrica, na ausência dos demais guerrilheiros, um mundo, finalmente, sob o seu comando. E nesse mundo, não se matam amigos:

– [...] Mas, se eles vierem? Não posso! Não quero entrar numa guerra e ter que matar amigos!

– É o destino. Também tive que matar dois tios. Forçaram-me. A ti não?

– Não tenho tios para matar. Não tenho ninguém.

(*O búzio*, 2009, 00: 04:16 – 00:04:26)

Nesse diálogo, vislumbramos alguns aspectos importantes para compreender os lugares ocupados pelos jovens na trama. O categórico “não” de Vicente funciona como uma negativa incisiva aos descaminhos da guerra e às suas leis desumanas. O “não” levanta-se contra toda uma história de ruína e opressão. Ruína essa articulada pelos homens e seus projetos de poder, mas que, de tão generalizada e naturalizada, é lida pelo jovem prisioneiro como “destino”. Os senhores do seu destino, os homens da guerra, como vimos, obrigaram-no a se livrar de laços sociais fundamentais, tais como as relações familiares. Vicente, por seu lado, quer criar laços e não destruí-los. Sua assumida orfandade – provavelmente provocada pela guerra – será compensada pela possibilidade, ainda que remota, de fazer amigos e, sobretudo, pela decisão de não matá-los, mas sim protegê-los.

Outro dado importante na caracterização das personagens refere-se aos seus nomes. Vicente será o único nomeado durante o desenrolar dos acontecimentos. Por outro lado, só conheceremos a identidade do outro jovem – até aqui reconhecido, apenas, como prisioneiro –, quando nos depararmos com os créditos apresentados no final da obra. Nesse caso, falamos de Eusébio. As demais personagens que assumem voz

na trama não são exatamente nomeadas, mas identificadas pela função que exercem. Esses são os casos do “Comandante” e da “Voz”.

Interessa-nos pensar essa relação entre as personagens e seus nomes – ou a ausência deles –, pois entendemos que a escolha do nome do nosso menino-soldado ressalta ainda mais a importância de suas atitudes dentro da trama. Etimologicamente, Vicente tem origem do nome latino *Vincentius*, que, por sua vez, deriva de *vincente*, forma do particípio passado do verbo *vincere*, que significa “vencer”. Em suma, Vicente é “aquele que vence”, “aquele que conquista”, “vencedor”, “conquistador”. Mais adiante, perceberemos o quanto suas atitudes contribuem para a sua vitória.

Vicente e Eusébio encontram-se através dos caminhos da guerra e da orfandade. A tragédia os aproxima. No entanto, em meio a uma realidade tão crua e brutal, outro elemento os irmana: a imaginação. A capacidade de imaginar outros universos funciona como uma saída de ar fresco dentro de um tempo/espaço sufocante. A projeção lúdica de outros mundos possíveis os retira, por alguns momentos, das amarras do destino que para eles foi traçado. O lúdico está, de certa forma, atrelado à possibilidade de manipulação da realidade e devolve os dois jovens a um estado de infância que os afeta positivamente, ainda que por pouco tempo. De acordo com Antônio José Araújo Lima, apoiado nas leituras de Platão e Aristóteles, “o lúdico surge como uma atividade capaz de fazer as pessoas conviverem em grupo, socializando vivências, a fim de tornar possível a vida social.” (LIMA, s.d., p. 2).

Uma breve cena chama a atenção sobre a necessidade de Vicente em experimentar outros mundos para fora da fábrica que, nesse momento, metaforiza o caos alimentado pela guerra. O menino encontra um grande tubo de ferro, instalado no teto do imóvel, na posição vertical, e que se estende quase até o solo, formando uma espécie de saída de ar. Vicente deita-se sob o tubo e começa a ver um mundo para fora da fábrica. Vicente vê o céu.

O breve diálogo que se segue à curiosa iniciativa de Vicente surpreende:

- Vicente! Vicente!
- Cala-te! Estou a ver luzes...
- São as estrelas.

Vicente procura pelas luzes, encanta-se com elas, mas não reconhece as estrelas... Curiosamente, apesar de ser um menino-soldado e, por conta da própria dinâmica da guerra, permanecer muito tempo vagando pelas matas e estradas, Vicente não conhece ou não consegue identificar o céu estrelado. A partir dessa informação, podemos inferir que ao rapaz não só foi negada a casa, o abrigo, mas também o ambiente externo, a rua, em seu aspecto mais natural. O espaço por onde Vicente é obrigado a perambular pode ser, assim, comparado a uma prisão, donde não se podem ver as estrelas. Enfim, no horizonte da guerra existe, apenas, o inimigo; o céu, que deveria ser para todos, é negado ao guerrilheiro.

Fontes de luz, energias iluminantes no meio da escuridão, as estrelas atravessam a obscuridade e funcionam como “faróis projetados na noite do inconsciente” (CHEVALIER & GHEERBRANT, 2007, p. 404). A partir dessa ideia, percebemos o quanto Vicente procura uma saída para a sua realidade de caos e escuridão. A luz está ao lado da criatividade, da imaginação, da ludicidade. Nesse universo brevemente sob o seu comando, o jovem, finalmente, sorri, pois, ao ver as “luzes”, parece ter suas esperanças renovadas, como ar fresco atravessando um ambiente asfixiante.

É importante ressaltar que o grande tubo através do qual Vicente pode ver as estrelas tem, como o próprio nome já indica, um formato circular. Nesse sentido, vale a pena refletir sobre a importância do círculo para diversas culturas primordiais, incluindo aí as africanas. O círculo evoca a constante caminhada para o conhecimento e o autoconhecimento; sugere, também, a ligação inquebrantável entre as várias fases da vida, incluindo a morte, a vida para além do corpo físico, promovendo o “eterno retorno” das relações entre presente, passado e futuro. Por outro lado, o círculo está diretamente ligado à convivência social e à aprendizagem. É em círculo que se fazem as refeições nas aldeias tradicionais, é em círculo que se ouvem as histórias. Enfim, é o círculo que estabelece as ligações entre o sujeito consigo mesmo, com a comunidade e com a divindade.

No filme, a forma como a câmera se posiciona faz com que, ao mesmo tempo em que Vicente olha para o exterior, esse exterior – a câmera, as estrelas, o espectador

– , olhe para Vicente. A experiência do olhar torna-se, também, circular. O tubo de ar funciona como uma espécie de luneta para o menino-soldado, tal como serve de lupa para o espectador. Poderíamos inferir que Vicente vê a luz nas estrelas, enquanto as estrelas e também a câmera e o público vêem a luz em Vicente.

Essa capacidade de descobrir e inventar novos mundos aproxima ainda mais os dois rapazes reclusos na fábrica abandonada. Eusébio, ferido, revela, no entanto, uma dor mais profunda:

- Sabes qual é a minha dor? Nunca vi o mar.
- Levo-te lá.
- Mas, primeiro, tens de me matar...
- Já disse que não te mato!

(*O búzio*, 2009, 00: 04:34 – 00:04:44)

Numa terra tão limitada, Eusébio anseia pelo mar. Por outro lado, o mundo “comandado” por Vicente não prevê impossibilidades. Daí, a tranquilidade da sua resposta. O jovem “carcereiro” torna-se, por alguns momentos, senhor dos destinos dos dois. Destino esse que inclui levar Eusébio ao mar e exclui, categoricamente, a possibilidade de matá-lo. Se, ao longo de décadas do século XX, o mar foi demonizado pelas artes moçambicanas, sobretudo a literária, visto como algoz, como o espaço do inimigo, o caminho para a entrada do invasor – ideia que atravessa os momentos de luta pela independência, em oposição à terra-Mãe, acolhedora, invadida e, agora defendida –, durante a guerra civil o mar será visto como uma saída possível para os vitimados pelas calamidades vividas numa terra morta.

O mar está ligado à gênese da vida e, no caso específico de nossa leitura sobre o filme de Sol de Carvalho, desafia a morte com o seu poder regenerador. Se a guerra presentifica uma espécie de caos que nada gera, o mar, por seu turno, como espaço de “nascimentos, transformações e renascimentos” (CHEVALIER & GHEERBRANT, 2007, p. 592), evoca uma experiência também caótica, porque instável, mas, nesse caso, prenhe de possibilidades. As águas salgadas e dinâmicas envolvem o indivíduo, desde os tempos mais remotos até os dias atuais, numa aura de renovação. Enfim, o mar, para Eusébio,

assim como as estrelas para Vicente, descortina outros mundos possíveis; quiçá, a possibilidade de “morrer” nessa guerra e nascer outro. Importa lembrar que, em resposta às palavras de Vicente, ao afirmar que o levará para ver o mar, o prisioneiro responde: “Mas, primeiro, tens que me matar”.

Mais adiante, perambulando pela fábrica, Vicente encontra uma peça de ferro, em formato de cuia, peça essa que se desprendera da ferramenta maior caída do teto da fábrica no início do filme.

Após examinar a pequena peça, o jovem guerrilheiro decide levá-la até Eusébio:

- Trouxe uma coisa para tu ouvires o mar. É um búzio.
- Lá no mar fazem-se amigos?
- Claro. No mar as pessoas têm que se ajudar...
- Nice! O mar...

(*O búzio*, 2009, 00: 05:18 – 00:05:41)

A sensibilidade de Vicente o leva a conceber uma realidade paralela capaz de afetar profundamente o amigo. A imaginação, a experiência lúdica são fundamentais para transformar o lugar utópico num lugar possível. Essa não é, de certa forma, uma das frentes de atuação da arte, seja ela qual for? Brincar de construir realidades para além do real imediato? Vicente está longe de ser um guerrilheiro. A guerra não o define. Ele é, de fato, um artista, um criador.

Eusébio “ouve” o mar e se emociona; nós, espectadores – cheios de expectativas – também o ouvimos. Assim como as luzes das estrelas, o som marítimo surge como sopro de vida e esperança em meio à escuridão da fábrica:

Como que inebriado pelo som do mar, Eusébio adormece. Vicente decide continuar descobrindo a fábrica e se embrenha na escuridão, transitando por entre as ferramentas silenciadas, e alcança o pavimento superior. É quando o grupo de guerrilheiros retorna ao esconderijo. Vicente decide esconder-se do grupo. É então que ouve uma voz, na verdade, uma espécie de assobio vindo do interior de uma grande

peça circular, de ferro, cujo formato assemelha-se ao de um megafone. A voz é iluminada por um clarão, tal como uma lanterna.

Ao deparar-se frente a frente com o seu interlocutor, a “voz da fábrica” inicia um intrigante diálogo:

– O que vais fazer?
– Quem é você?
– Eu habito aqui. Cortaram todos os meus braços. As vossas guerras estúpidas corroeram a paz. [Silêncio] Guerra... Paz... O que vais fazer?

(*O búzio*, 2009, 00: 06:45 – 00:07:18)

Tal como uma figura esfíngica, enigmática, cercada de mistérios e promotora de desafios, a voz da fábrica indaga sobre a atitude a ser tomada pelo menino. Vicente, curioso e desbravador, também a interpela (“Quem é você?”). Retomando as interpretações possíveis relativas ao círculo, sobretudo, no que se refere à representação da relação continuada entre o indivíduo e seu grupo social, inferimos que o “espírito da fábrica” atua, também, como a consciência do próprio jovem, frente àquela que será, possivelmente, a decisão mais importante da sua vida.

Enquanto isso, o Comandante, não encontrando Vicente, obriga Eusébio a seguir com o grupo para fora da fábrica, não sem antes deixar uma ameaça: “Quando o encontrarmos, tu é que o vais matar! Sacana!” (*O búzio*, 2009, 00: 07:30 – 00:07:46). Na sequência, somos levados pela câmera, em close, ao búzio deixado para trás pelo prisioneiro. Os sonhos de Eusébio perdem espaço para a guerra.

Enfim, o jovem soldado sai do seu esconderijo e, na curta caminhada, topa com o búzio deixado para trás. Não há mais dúvidas quanto ao destino a seguir. O búzio alcança a orelha, o mar se torna presente em som e a arma antes empunhada é lançada numa caçamba.

Na película de Sol de Carvalho, Vicente é, de fato, um vencedor. Sua vitória não se dá através das armas, mas sim através da imaginação e da fraternidade, da vontade de fazer irmãos. Vicente deserta e a fábrica desperta. Eros resistindo ao Caos.

Referências

- BENJAMIN, Walter. *Origem do drama barroco alemão*. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- CHEVALIER, Jean & GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. Trad. Vera da Costa e Silva. 21. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.
- KHOSA, Ungulani Ba Ka. *Os sobreviventes da noite*. Maputo: Texto Editores, 2008.
- LIMA, Antônio José Araújo. *O lúdico em clássicos da filosofia: uma análise em Platão, Aristóteles e Rousseau*. Disponível em:
http://coral.ufsm.br/righi/EPE/TRABALHO_EV045_MD1_SA6_ID6556_16082015154402.pdf (Acesso em 07 de fevereiro de 2018).
- NOA, Francisco. “Literatura moçambicana: os trilhos e as margens”. In: *Uns e outros na literatura moçambicana: ensaios*. São Paulo: Kapulana, 2017, p. 13-24.
- O BÚZIO. Direção: Sol de Carvalho. 9 min. e 20 seg. Disponível em:
<https://youtu.be/XSTdZWicTuo> (Acesso em 09 de fevereiro de 2018).
- SECCO, Carmen Lucia Tindó (Org.). *Antologias do mar na poesia africana*. 3. v. Rio de Janeiro: Faculdade de Letras - UFRJ, 1996 v.1, 1997 v.2, 1999.