

O CARÁTER LÚDICO DA RELAÇÃO ENTRE CARLITOS E OS OBJETOS

Diogo Rossi Ambiel Facini

RESUMO

Neste artigo, reflito sobre o caráter lúdico da relação do personagem Carlitos, de Charles Chaplin, com os objetos que o cercam. Em sua relação com objetos, Carlitos dá a eles novas funções e novos sentidos, que ultrapassam aqueles do cotidiano. A aproximação com o campo do lúdico se dá principalmente quando consideramos a atividade de brincar típica das crianças, atividade essa que é comentada por Walter Benjamin em alguns textos. Este artigo é organizado em quatro partes. Primeiramente, é apresentada e discutida a relação entre Carlitos e os objetos. Em segundo lugar, são abordadas algumas noções relacionadas ao conceito de jogo. A seguir, trago algumas reflexões de Walter Benjamin sobre as crianças e as brincadeiras. Por fim, discuto a relação de Carlitos com os objetos em alguns exemplos da obra de Chaplin, retomando algumas ideias trazidas anteriormente.

Palavras-chave: Charles Chaplin; Carlitos; Walter Benjamin; Objetos; Jogo.

THE PLAYFUL CHARACTER OF THE RELATIONSHIP BETWEEN CHARLIE AND THE OBJECTS

ABSTRACT

In this paper, I reflect on the playful character of the relationship between Charles Chaplin's character Charlie and the objects surrounding him. In his relationship with the objects, Charlie gives them new functions and new senses, which surpass those of everyday life. The approximation with the field of play occurs when one considers the child's play, an activity that is commented by Walter Benjamin in some texts. This paper is organized in four parts. First, I present and discuss the relationship between Charlie and the objects. Secondly, I address some notions related to the concept of play. Next, I bring some reflections of Walter Benjamin on children and child's play. Finally, I discuss the relationship between Charlie and the objects in some examples of the work of Chaplin, returning to some ideas previously brought.

Keywords: Charles Chaplin; Charlie; Walter Benjamin; Objects; Play.

Introdução

Carlitos é um personagem cinematográfico interpretado pelo ator e cineasta Charles Chaplin. Tradicionalmente, considera-se que a sua existência nos filmes começou em 1914, com a obra *Corrida de automóveis para meninos* (Kids Auto Races at Venice), e terminou em 1936, com *Tempos Modernos* (Modern Times). Carlitos apresenta algumas marcas visuais bastante características, que ajudaram a constituir a sua identidade: bigode curto, calças largas demais, camisa apertada demais, o par bengalas e chapéu-coco... Esses elementos também colaboraram para tornar o personagem uma figura quase sempre lembrada quando se pensa em cinema, principalmente o seu período silencioso.

No entanto, essas marcas visuais, apesar de mais facilmente reconhecíveis, não são o único elemento que contribui para a constituição específica ou mesmo para uma diferenciação do personagem. Alguns elementos do comportamento de Carlitos e algumas posturas do personagem nos filmes também colaboram para destacá-lo. Dentre essas posturas, uma se levanta acima das demais, sendo inclusive já bastante lembrada e comentada por diversos autores. Esse elemento, inclusive, poderia ser considerado um dos responsáveis pela criação do humor nos filmes de Chaplin e mesmo de uma espécie de encanto próprio aos seus filmes. Trata-se da relação diferenciada que o personagem estabeleceria com os objetos em seu entorno. De algum modo, Carlitos estabelece um relacionamento peculiar com os objetos, que fugiria daquele mais comum, mais próximo do nosso cotidiano.

Walter Benjamin, pensador alemão do século XX, para além das reflexões mais conhecidas que estabeleceu, relacionadas à história, à obra de arte, à técnica, ao marxismo, entre outros temas e campos, dedicou-se também a um tema a princípio bastante diferente desses mais “sérios”: o campo do jogo, do lúdico, dentro dos quais se destacam textos e reflexões sobre a criança e as suas brincadeiras. O interesse do autor pelos livros infantis e por brinquedos possibilitou algumas discussões bastante produtivas do autor.

Neste momento, podemos parar por instante e perguntar: por que a

menção a Walter Benjamin? O que essas suas obras e discussões têm a ver com o que vinha sendo discutido anteriormente?

Ocorre que essas considerações de Benjamin sobre a criança, o brincar e o jogo são bastante interessantes para este texto, porque podem se relacionar de maneira bastante íntima com esse elemento peculiar da arte de Chaplin, a relação de Carlitos com os objetos. Conforme veremos ao longo deste artigo, haveria um caráter profundamente lúdico no relacionamento do personagem com os objetos. Carlitos, de algum modo, um pouco como uma criança, brinca com os objetos. Nessa brincadeira, munido de muita imaginação, em uma quase mágica, o personagem transforma esses objetos.

A ideia principal apresentada e discutida neste texto é que haveria um possível caráter lúdico na relação de Carlitos com os objetos. Com isso, pretendo dizer que determinados elementos dariam a essa relação uma característica próxima à brincadeira e ao jogo, um diálogo bastante frutífero com esse campo, o que poderia inclusive aproximar elementos constitutivos do personagem daqueles das crianças e do comportamento infantil.

A reflexão presente neste artigo é dividida em quatro partes. Primeiramente, comento a relação de Carlitos com os objetos. Em segundo lugar, apresento algumas discussões mais amplas sobre o jogo e o brincar. A seguir, discuto algumas considerações de Walter Benjamin sobre esse tema. Por fim, retorno mais diretamente à obra de Chaplin, de onde retiro exemplos da relação com os objetos, e são retomadas algumas ideias discutidas ao longo do texto.

1 Carlitos e os objetos

O teórico e crítico de cinema francês André Bazin discute a relação de Carlitos e os objetos em um texto clássico sobre o cinema de Chaplin e o seu personagem, “Introdução a uma simbologia de Carlitos” ([1948] 2006). O autor aponta para uma desconstrução na relação do personagem com os objetos: eles “não servem a Carlitos como a nós” (BAZIN, [1948] 2006, 14). Com Carlitos, os objetos ganham usos e funções que vão além do que seria mais comum no cotidiano: “parece que os objetos só aceitam ajudar Carlitos à

Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Graduado em Letras e Mestre em Linguística Aplicada pela mesma instituição. Brasileiro, residente em Campinas-SP. E-mail: diogo.facini@hotmail.com.

margem do sentido que a sociedade lhes atribui” (15). Desse modo, na obra de Chaplin, os objetos ganham uma vida que extrapola seu caráter meramente funcional, esperado. Isso se relaciona com outra característica comentada por Bazin, o imediatismo: “Carlitos leva ao absurdo sua tendência fundamental de não ultrapassar o instante” (17). O personagem procura solucionar seus problemas mais urgentes com as alternativas que tem ao seu alcance, sem um olhar sobre o tempo em um sentido mais duradouro. Assim, os objetos mudam de função para atender às suas necessidades instantâneas. Podemos mencionar um exemplo importante dessa relação de Carlitos: uma conhecida cena do filme *Em Busca do Ouro* (*The Gold Rush*, 1925/1942¹) na qual o personagem, juntamente com um companheiro de cabana, em um momento de grande fome, alimenta-se de uma das botas do par de Carlitos. As próprias partes do sapato se transformam de alguma forma: a sola é como uma carne, os cordões são como macarrões, as pregas são como ossos ou espinhas de um peixe.

Luiz Carlos Oliveira Jr. (2012) desenvolve um pouco mais essa discussão sobre a relação de Carlitos com os objetos. Para o autor, Chaplin “contesta a história moderna dos objetos em nossa sociedade, e o faz em dois sentidos” (OLIVEIRA JÚNIOR, 2012, 136). Primeiramente, há uma “constatação de que há coisas sobrando, há uma inflação de objetos na realidade cotidiana” (136). Em segundo lugar, “ele critica o processo de especificação das coisas” (136). A leitura que o autor faz das implicações dessa relação é, em minha opinião, bastante enriquecedora:

Carlitos avalia o objeto e o adapta à sua situação e necessidade. Ele parece propor um retorno à onifuncionalidade dos objetos antigos, à maravilhosa versatilidade dos instrumentos do homem primitivo. Nas sociedades primitivas, um mesmo objeto podia servir para diferentes fins; dispunha-se de um determinado conjunto de ferramentas e executavam-se todas as tarefas através delas; quando do surgimento de uma nova necessidade, não se inventava uma nova ferramenta, mas adaptava-se uma que já existia, lógica que seria radicalmente invertida nas sociedades industrializadas, nas

¹ Filme lançado em versão silenciosa em 1925, e relançado em 1942, com adição de trilha musical sincronizada, efeitos sonoros, algumas falas proferidas por Chaplin e alterações na montagem.

Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Graduado em Letras e Mestre em Linguística Aplicada pela mesma instituição. Brasileiro, residente em Campinas-SP. E-mail: diogo.facini@hotmail.com.

quais, para cada nova necessidade, cria-se um novo objeto – é a especialização do objeto, sua redução a uma única função, até o ponto extremo em que nos encontramos hoje: primeiro criam-se os objetos, depois forjam-se as necessidades; a demanda de se criar um objeto para ser consumido vem à frente da própria demanda da existência de tal objeto. (OLIVEIRA JÚNIOR, 2012, 136).

O interessante é que essa “capacidade transformadora” de Carlitos é ainda mais ampla: pode, de fato, ultrapassar os objetos em sentido estrito. Alex Clayton (2007, 32) aponta outro tipo de transformação efetuado pelo personagem: a transmutação de corpos em objetos, que seria resultado de um direcionamento do personagem aos aspectos físicos da pessoa. Assim, por exemplo, em Carlitos no Teatro (A Night in The Show, 1915), o personagem de Chaplin² realiza um tipo de transformação: próximo a um tocador de tuba careca, aproveita-se de sua ampla superfície sem cabelos para acender um fósforo para seu cigarro. Clayton (2007, 32) argumenta que, nesse momento, a distinção essencial entre pessoa e objeto é recusada pelo personagem. O autor prossegue:

But the gesture also calls to our attention the “thingness” of people, declaring in its brashness the fact that people *are* objects, physical things in the world, like matches and tubas and doormats. Indeed, gags in Chaplin’s films quite often turn on the fact that people and objects share the same condition of physicality, and that the dominance of one over the other is not automatically assured³. (CLAYTON, 2007, 33).

Desse modo, chamando a atenção para a “coisidade” das pessoas, destacando a materialidade do mundo ao seu redor, Carlitos atuaria de maneira bastante específica nesse mundo. Pode-se considerar que essa atuação de Carlitos indicaria inclusive uma espécie de *inversão*: ao mesmo tempo em que parece objetificar as pessoas, o personagem traz uma nova vida para os objetos; de alguma forma, até mesmo os humaniza.

Carlos Heitor Cony (2012) traz outras considerações importantes sobre essa relação de Carlitos com os objetos. O escritor brasileiro compara essa

² Não exatamente Carlitos, mas compartilhando algumas posturas com ele.

³ Tradução minha: “Mas o gesto também chama a nossa atenção para a ‘coisidade’ das pessoas, declarando na sua impertinência o fato de que pessoas *são* objetos, coisas físicas no mundo, como fósforos e tubas e capachos. De fato, as *gags* nos filmes de Chaplin muitas vezes se ligam ao fato de que pessoas e objetos compartilham a mesma condição de fisicalidade, e que a dominância de um sobre o outro não é automaticamente assegurada”.

Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Graduado em Letras e Mestre em Linguística Aplicada pela mesma instituição. Brasileiro, residente em Campinas-SP. E-mail: diogo.facini@hotmail.com.

relação com aquela realizada por outro personagem, agora da literatura: Dom Quixote. Para o autor,

Há um sentimento mais trágico em Carlitos do que em Dom Quixote. Para aquele, não existem os moinhos de vento que escondem feiticeiros. Carlitos é um Dom Quixote que nunca se ilude do real significado das coisas. [...] Ele nunca dúvida do que realmente tem diante de si: apenas transforma e transcende a realidade, assimilando-a a seu universo peculiar. Para ele, os outros é que estão iludidos: a ceguinha de *City Lights* toma o lugar do vagabundo como milionário; Jim McKay, em *The Gold Rush*, alucinado pela fome, vê seu companheiro de miséria transformar-se num frango. Os outros – nos filmes de Chaplin – é que são quixotes. (CONY, 2012, 28).

Desse modo, Cony afirma que, apesar de em ambos os exemplos, de Carlitos e Quixote, haver uma espécie de transformação, Carlitos mantém sempre um conhecimento e uma ciência da natureza “real” dos objetos com os quais se relaciona. Cony também comenta a cena da refeição dos sapatos: “seus olhos nunca duvidam do que realmente está vendo: vê uma bota [...], sabe que é uma bota. [...] aceita a realidade e a bota: palita os dentes, satisfeito, depois desaperta o colete para fazer a digestão, não a digestão do bife mas a digestão da bota” (CONY, 2012, 29). Diferentemente de Quixote, Carlitos não foge da realidade, não cria ilusões: “ele enfrenta o mundo real sem se evadir de sua aspereza, sem transferir culpas. Não se justifica por ter comido a bota: o homem é um homem” (29).

Essa postura complexa de Carlitos, de ao mesmo tempo agir como se a realidade tivesse se transformado, mas, no fundo, saber que nada se transformou, indica uma consciência por parte do personagem de seu processo imaginativo. De algum modo, Carlitos sabe que está inventando. Essa característica do personagem pode ser considerada um primeiro elemento de aproximação de sua relação com os objetos do campo do jogo. Assim como Carlitos, quem joga tem consciência de tudo não passa de uma brincadeira.

2 O jogo

Antes de iniciar a discussão propriamente dita do caráter de jogo na relação de Carlitos com os objetos, devemos nos ater por alguns instantes à própria noção de jogo. Apesar de a ideia e o termo “jogo” serem facilmente compreensíveis e mesmo usados cotidianamente, é possível observar que, em

Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Graduado em Letras e Mestre em Linguística Aplicada pela mesma instituição. Brasileiro, residente em Campinas-SP. E-mail: diogo.facini@hotmail.com.

uma abordagem mais rigorosa e atenta, o conceito de jogo aponta para uma complexidade e uma variedade difíceis de serem capturadas. Além disso, o termo jogo aponta para fenômenos bastante diversos, que podem variar de acordo com o idioma ao qual o vocábulo pertence; no inglês (*play*) e no francês (*jeu*), por exemplo, o termo abarca a representação dos atores e o ato de tocar instrumentos musicais. Com isso, como reunir essa multiplicidade em poucas palavras?

Johan Huizinga foi um dos grandes historiadores do século XX, e um pensador que trouxe uma das principais obras de estudo do tema do jogo, *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (2017). Nesse livro, como o próprio título indica, o autor defende e discute a ideia central de que o jogo desempenha um papel fundamental nas culturas humanas, em locais e tempos os mais diversos. Inúmeros elementos e características do jogo colaborariam para a constituição das culturas, e em muitos casos ajudariam a estruturar diferentes práticas culturais, rituais e instituições. Apesar de em sua obra seguir uma abordagem mais descritiva, comentando os elementos lúdicos em várias culturas, o autor realiza também algumas tentativas de definição ao longo do livro. Vejamos duas delas:

Numa tentativa de reunir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove 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. (HUIZINGA, 2017, 16)

Parece-nos que essa noção poderá ser razoavelmente bem definida nos seguintes termos: o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2017, 34).

Vejamos que características constituiriam o jogo na visão de Huizinga. Em primeiro lugar, trata-se de uma atividade livre, voluntária, ou seja, exercida pelos indivíduos por sua própria vontade, e, ao menos segundo Huizinga, desprovida de qualquer interesse material. É uma atividade que não se exerce

Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Graduado em Letras e Mestre em Linguística Aplicada pela mesma instituição. Brasileiro, residente em Campinas-SP. E-mail: diogo.facini@hotmail.com.

infinitamente, mas sim dentro de limites precisos espaciais e temporais. Apesar de voluntária, é atividade marcada por uma ordem e por regras rígidas, consentidas pelos indivíduos, mas que são praticadas estritamente, sob risco de destruir o próprio jogo. Além disso, há um sentimento de tensão e de alegria, uma absorção que pode ser “intensa e total”. Por fim, um dos elementos mais importantes do jogo é que ele é marcado pela consciência de estar em uma atividade diferente do cotidiano; ou seja, quem joga tem consciência de que está jogando, de que está imerso em uma atividade que inclui uma separação, mesmo que momentânea, do mundo real, com suas preocupações e necessidades.

Apesar de ser uma contribuição importante para os estudos do tema, *Homo Ludens* não é o único livro, e outros autores estabelecem inclusive algumas críticas em relação à abordagem de Huizinga. O autor francês Roger Caillois traz, em *Les jeux et lês hommes* (2014), mais uma obra dedicada inteiramente ao tema do jogo, no entanto, com um olhar mais filosófico e menos “cultural”. O autor, dentre as críticas à definição de Huizinga, aponta para dois elementos importantes. Em primeiro lugar, Caillois diz que, ao contrário do afirmado por Huizinga, nem sempre o jogo é livre de qualquer interesse material (34). Como exemplos de jogos que envolvem interesse material, Caillois menciona as apostas e os jogos de azar, entre outros, em que a questão de um objetivo monetário é central. Em segundo lugar, e aqui temos um ponto importante para este artigo, a questão da obrigatoriedade das regras para os jogos também é relativa, porque, na visão de Roger Caillois, muitos jogos não comportam regras (40). Nesses jogos essa questão das regras nem faz sentido, pois eles seguem uma dinâmica diferente daquela mais próxima à competição. Quais jogos seriam esses? Caillois nos dá alguns exemplos: brincar de boneca, de soldado, de polícia e ladrão, de cavalo, locomotiva, avião... Em resumo, trata-se, nas palavras do próprio autor, de jogos que supõem uma livre improvisação e cujo principal atrativo vem do prazer de se representar um papel, de nos conduzirmos como se fôssemos alguém ou alguma coisa diferente de nós mesmos. Apesar da inexistência da regra, o autor considera que ficção, o “como se” substituem a regra e desempenham a mesma função que ela, já que essa espécie de “imitação da vida” orientaria os

jogadores da mesma maneira que as regras nos jogos competitivos. Em outros termos, trata-se das brincadeiras das crianças, que funcionam, dada a sua especificidade, quase como um “subcampo” dentro do campo mais amplo do jogo, marcadas pela força da imaginação, da imitação de uma realidade, desse “como se” cheio de possibilidades.

Neste momento, já é possível estabelecer algumas delimitações. Quando afirmo ser possível apontar a existência de um caráter lúdico na relação de Carlitos com os objetos, não me refiro a todo e qualquer jogo, mas sim a esse tipo específico, representado principalmente pelas brincadeiras infantis. Como veremos mais adiante, é justamente a brincadeira da criança o que mais aproximaria de um caráter lúdico a relação de Carlitos com os objetos. E é justamente à brincadeira das crianças que me dirijo mais intimamente.

Antes de nos dirigirmos às discussões de Walter Benjamin, gostaria de passar, ainda que de leve, por algumas considerações do psicanalista Sigmund Freud. A visão de Freud, de certo modo em consonância com a de Benjamin, pode funcionar aqui como uma introdução à questão da brincadeira das crianças. Além disso, a discussão de Freud pode ser aproximada significativamente da própria postura de Carlitos com relação aos objetos.

Não deveríamos procurar os primeiros indícios da atividade poética já nas crianças? A atividade que mais agrada e a mais intensa das crianças é o brincar. Talvez devêssemos dizer: toda criança brincando se comporta como um poeta, na medida em que ela cria seu próprio mundo, melhor dizendo, transpõe as coisas do seu mundo para uma nova ordem, que lhe agrada. Seria então injusto pensar que a criança não leva a sério esse mundo, ao contrário, ela leva muito a sério suas brincadeiras, mobilizando para isso grande quantidade de afeto. O oposto da brincadeira não é a seriedade, mas a realidade [*Wirklichkeit*]. A criança diferencia enfaticamente seu mundo de brincadeira da realidade, apesar de toda a distribuição de afeto, e empresta, com prazer, seus objetos imaginários e relacionamentos às coisas concretas e visíveis do mundo real. Não é outra coisa do que este empréstimo que ainda diferencia o “brincar” da criança do “fantasiar”. (FREUD, [1908] 2015, 54).

Antes de encerrar esta seção, paremos por um instante nesta citação de Freud. O autor indica alguns aspectos muito importantes, que se relacionam

Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Graduado em Letras e Mestre em Linguística Aplicada pela mesma instituição. Brasileiro, residente em Campinas-SP. E-mail: diogo.facini@hotmail.com.

tanto com o que já foi discutido sobre o jogo quanto com o que virá a seguir. Em primeiro lugar, em uma relação com o jogo propriamente dito, a brincadeira da criança seria acompanhada de uma consciência de sua não-realidade; a criança diferenciaria o seu mundo criado daquele real. Essa consciência não impediria a criança, inclusive de levar a sério a brincadeira. No entanto, Freud destaca também novos elementos, principalmente um caráter de criação, de transformação: a criança cria o seu mundo, e também, de algum modo, transporta essas criações do seu mundo para o mundo real. Esse lado criativo, transformador, das brincadeiras pode ser observado nas discussões de Walter Benjamin.

3 A brincadeira e a criança no olhar de Walter Benjamin

Podemos considerar que a menção de Walter Benjamin ao tema do jogo e da brincadeira ocorre em dois caminhos distintos: na sua reflexão sobre a obra de arte e nos textos sobre crianças, livros infantis e brinquedos.

Na segunda versão em alemão de uma de suas obras mais conhecidas, *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* ([1936] 2012), em algumas notas, Benjamin usa o conceito de jogo (*spiel*), principalmente para se referir a uma nova forma de relação com a arte após as mudanças que permitiram a sua reprodutibilidade técnica. O jogo, que se contraporía à noção de aparência, e que na visão de Benjamin seria exercido mais amplamente no cinema, seria caracterizado por uma maior liberdade na relação do público com as obras, um enfraquecimento no valor de culto, e um caráter potencialmente mais progressista politicamente.

De qualquer modo, é o segundo caminho, o das brincadeiras infantis, que mais se relaciona e motiva reflexões para discussão neste artigo. Em textos em que resenha e comenta livros e exposições sobre o tema dos livros infantis e dos brinquedos, para além dos comentários mais específicos e localizados sobre as obras, Benjamin traça algumas reflexões importantes sobre o brincar das crianças, algumas de suas características e efeitos. E é a essas reflexões que nos dirigimos agora.

No texto “Livros infantis velhos e esquecidos” ([1924] 2009c), Benjamin, apesar de tratar principalmente dos livros infantis, aponta para o modo curioso com o qual as crianças encarariam os objetos:

[...] a Terra está repleta dos mais puros e infalsificáveis objetos da atenção infantil. E objetos dos mais específicos. É que crianças são especialmente inclinadas a buscarem todo local de trabalho onde a atuação sobre as coisas se processa de maneira visível. Sentem-se irresistivelmente atraídas pelos detritos que se originam da construção, do trabalho no jardim ou na marcenaria, da atividade do alfaiate ou onde quer que seja. Nesses produtos residuais elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e somente para elas. Neles, estão menos empenhadas em reproduzir as obras dos adultos do que em estabelecer uma relação nova e incoerente entre esses restos e materiais residuais. Com isso as crianças formam o seu próprio mundo das coisas, um pequeno mundo inserido no grande. (BENJAMIN, [1924] 2009c, 57-58).

Já com essa primeira citação de Benjamin, chegamos a algumas observações importantes sobre a relação das crianças com os objetos. Deixando de lado alguns elementos mais específicos, como a origem dos objetos, um ponto que gostaria de enfatizar para a nossa reflexão é que a relação das crianças com esses resíduos, esses restos, é a da transformação, da criação. Haveria uma comunicação toda própria entre os objetos e as crianças, um contato só deles. Através desse contato, as crianças criariam um mundo próprio, que se inseriria no universo mais amplo compartilhado por crianças e adultos.

Quando nos aproximamos do tema dos brinquedos, essa relação mágica da criança com os objetos, agora mais especificamente os brinquedos, torna-se mais clara. Em “História Cultural do brinquedo” ([1928] 2009b), Benjamin destaca a relação complexa das crianças com seus brinquedos, marcada ao mesmo tempo pelo respeito e pela inovação. Como vê abaixo, qualquer objeto pode se tornar brinquedo para as crianças:

Se [...] fizermos uma reflexão sobre a criança que brinca, poderemos falar então de uma relação antinômica. De um lado, o fato apresenta-se da seguinte forma: nada é mais adequado à criança do que irmanar em suas construções os materiais mais heterogêneos – pedras, plastilina, madeira, papel. Por outro lado, ninguém é mais casto em relação aos materiais do que crianças: um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha reúnem na solidez, no monolitismo de sua matéria, uma exuberância das mais diferentes figuras. (BENJAMIN, [1928] 2009b, 92).

No mesmo texto, Benjamin aponta para a relação ativa das crianças com os brinquedos. É a criança que dá vida e de algum modo transforma o brinquedo:

Hoje talvez se possa esperar uma superação efetiva daquele equívoco básico que acreditava ser a brincadeira da criança determinada pelo conteúdo imaginário do brinquedo, quando, na verdade, dá-se o contrário. A criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se pedreiro, quer esconder-se e torna-se bandido ou guarda. Conhecemos muito bem alguns instrumentos de brincar arcaicos, que desprezam toda máscara imaginária (possivelmente vinculados na época a rituais): bola, arco, roda de penas, pipa – autênticos brinquedos, ‘tanto mais autênticos quanto menos o parecem ao adulto’. Pois quanto mais atraentes, no sentido corrente, são os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva. [...] A imitação – assim se poderia formular – é familiar ao jogo, e não ao brinquedo. (BENJAMIN, [1928] 2009b, 93).

Benjamin, aqui, traça uma distinção entre jogo e brinquedo que não levarei adiante. No lugar de uma oposição estrita, continuarei com a consideração, já traçada, da brincadeira infantil como um dos jogos, justamente aquele em que a imaginação ocupa um papel decisivo. Com a sua atividade imaginativa, podemos considerar que a criança praticamente cria o brinquedo, que também não será estagnado em uma imaginação, mas sempre fica à disposição para novos olhares e criações infantis.

Essa abertura às ressignificações se relaciona bastante com uma ideia de liberdade presente no brincar das crianças. Essa liberdade pode inclusive provocar efeitos nos adultos, como um encantamento. Vejamos uma citação do texto “Velhos brinquedos: sobre a exposição de brinquedos no Märkische Museum”:

Conhecemos aquela cena da família reunida sob a árvore de Natal, o pai inteiramente absorto com o trenzinho de brinquedo que ele acabou de dar ao filho, enquanto este chora ao seu lado. Não se trata de uma regressão maciça à vida infantil quando o adulto se vê tomado por um tal ímpeto de brincar. Não há dúvida que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; mas o adulto, que se vê acossado por uma realidade ameaçadora, sem perspectivas de solução, liberta-se dos horrores do real mediante a sua reprodução miniaturizada. (BENJAMIN, [1928] 2009d, 85).

Por fim, gostaria de destacar um último aspecto apontado por Benjamin na relação das crianças com os jogos e presente em suas brincadeiras: a repetição, “grande lei que, acima de todas as regras e ritmos particulares, rege

Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Graduado em Letras e Mestre em Linguística Aplicada pela mesma instituição. Brasileiro, residente em Campinas-SP. E-mail: diogo.facini@hotmail.com.

a totalidade do mundo dos jogos” (BENJAMIN, [1928] 2009a, 101). No entanto, não se trata aqui de repetição única na atividade da criança, mas constante, e podemos dizer que a cada vez a experiência é nova, não perde em originalidade. Vejamos uma citação do autor, do texto “Brinquedos e jogos: observações marginais sobre uma obra monumental”:

Para ela [a criança], porém, não bastam duas vezes, mas sim sempre de novo, centenas e milhares de vezes. Não se trata apenas de um caminho para assenhorear-se de terríveis experiências primordiais mediante o embotamento, conjuro malicioso ou paródia, mas também de saborear, sempre de novo e da maneira mais intensa, os triunfos e as vitórias. O adulto, ao narrar uma experiência, alivia o seu coração dos horrores, goza duplamente uma felicidade. A criança volta a criar para si todo o fato vivido, começa mais uma vez do início. [...] A essência do brincar não é um “fazer como se”, mas um “fazer sempre de novo”, transformação da experiência mais comovente em hábito. (BENJAMIN, [1928] 2009a, 101-102).

As reflexões de Benjamin, em resumo, indicam alguns elementos e características bastante significativos presentes no brincar das crianças: ao brincar, as crianças transformam os objetos com os quais interagem; nessa interação, elas também criam um mundo próprio, mundo esse que de algum modo se integra na realidade mais ampla; as crianças sabem que estão brincando, reconhecem esse seu “segundo mundo”; a brincadeira possui, talvez por essa mesma possibilidade criativa, um caráter libertador; a criança sempre deseja a repetição da brincadeira, quantas vezes forem possíveis, na procura pela alegria e pelo prazer já sentidos. Conforme se verá na próxima seção, esses elementos da brincadeira das crianças, e mesmo certo caráter infantil, podem ser observados na relação de Carlitos com os objetos.

4 A relação com os objetos na obra de Chaplin

Retornemos mais diretamente à obra de Chaplin. Um ponto importante a se destacar inicialmente é que a ideia de transformação não é apenas um tema fortuito, ao qual o cineasta teria chegado indireta ou inconscientemente. Trata-se, ao contrário, de um dos elementos fundamentais do seu cinema, principalmente no que se refere à construção do seu humor. Der Kamin ([2008]

2011) aponta que inclusive as gags⁴ que constituem o seu cinema seriam quase que totalmente marcadas por alguma ideia de transformação. Esse tipo de gags teria inclusive um nome próprio, “*transformation gags*”, “*metamorphosical gags*” ou “*visual puns*” (55). Glenn Mitchell (1997) segue em sentido semelhante, mencionando uma habilidade de Chaplin de transformar objetos. Essa transformação dos objetos talvez possa ser considerada como um dos tipos de transformações realizadas por Chaplin, mas é provavelmente a mais importante, a que mais se destaca e que produziu cenas lembradas até hoje.

Talvez uma das gags mais lembradas seja aquela presente no filme *Em Busca do Ouro* (*The Gold Rush*, 1925/1942), na cena em que o personagem realiza uma dança com dois pãezinhos. Em uma cena de sonho, que representa uma festa de ano novo, Carlitos aproveita o momento para realizar o seu espetáculo. Com dois garfos, espeta dois pãezinhos, que se transformam em pés dançarinos, pés esses que realizam uma dança que encanta a todos os presentes na festa. É importante o fato de que essa dança não possui uma finalidade prática, “mundana”: Carlitos dança por dançar, ou brinca por brincar; adentra nessa nova realidade pelo simples prazer que ela pode trazer.

Outro exemplo importante, talvez menos lembrado pelo público, mas já bastante comentado pelos estudiosos, está presente na cena de um filme um pouco mais antigo, mais próximo do início da carreira de Chaplin, mas recheado de gags e pequenos momentos de transformação de objetos: *Casa de Penhores* (*The Pawnshop*). Na cena a que me refiro, um cliente se dirige à casa de penhores, à qual leva um relógio para ser avaliado. O avaliador é justamente Carlitos. Um elemento que se destaca nessa cena, que é indicado por John Fawell (2014), é que não só o objeto muda de função, mas o próprio Carlitos, em uma atividade constante de representação ou mesmo atuação. Vejamos a descrição da cena, baseada no relato de Fawell (26-27). Carlitos inicialmente pega um estetoscópio e examina o relógio como se fosse um paciente e Carlitos o doutor. A seguir ele usa uma broca para abrir o relógio, como um carpinteiro. Ele abre o relógio como uma lata de atum, cheirando o

⁴ Para os fins deste artigo, entendo gag como uma espécie de piada visual, que possui uma totalidade, uma duração e que ao fim pretende provocar algum efeito cômico no público.

Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Graduado em Letras e Mestre em Linguística Aplicada pela mesma instituição. Brasileiro, residente em Campinas-SP. E-mail: diogo.facini@hotmail.com.

conteúdo para conferir se não está estragado. Ele retira o bocal de um telefone (lembramos a época do filme) e o usa como os óculos de um joalheiro, examinando o relógio como se ele estivesse coberto de pedras preciosas. Joga óleo como se fosse o motor de um carro e extrai partes com um alicate como se fosse um dentista extraíndo dentes. Esticando as longas bobinas do interior, ele se transforma em um alfaiate ou decorador medindo e cortando pedaços de tecido. As peças retiradas, dispostas sobre a mesa, ainda começam a se mexer sozinhas, como se sob o efeito de alguma forma mágica. Ao fim, pega o chapéu do cliente, deposita o relógio e o seu “conteúdo” e o devolve a ele, negando a proposta pelo produto. Fawell destaca a postura de Carlitos durante toda a atividade: o personagem “avalia” o relógio com uma frieza, uma tranquilidade, que sugere confiança profissional e domínio em sua atividade. Atua como se já tivesse feito isso milhares de vezes, quando sabemos que ele, na verdade, não tem a menor ideia do que está fazendo. Nessa cena são nítidas tanto as mudanças de função do objeto, que se transforma várias vezes, podemos dizer, quanto as mudanças de papel desempenhadas por Carlitos. Esse elemento da atividade transformacional de Carlitos pode ser relacionado nitidamente com a brincadeira das crianças. O próprio personagem pode ser relacionado com o mundo infantil, conforme podemos observar na citação de John Fawell:

[...] Charlie's love of role-playing reflects his childlike nature. A great deal of Charlie's attractiveness lies in his unfettered childishness, his way of traipsing through life in a spirit of play. A large proportion of Charlie's transformation gags, those moments where he transposes one reality for another, are due to a childlike exuberance, a sheer enjoyment of life, a desire to playact with any object at hand, to put on a show⁵. (FAWELL, 2014, 27).

Esse comentário de Fawell é muito elucidativo da maioria das questões que vim levantando ao longo deste artigo, e de certa forma vai ainda além. O autor enfatiza tanto o aspecto de jogo/brincadeira na postura de Carlitos,

⁵ Tradução minha: “O amor de Carlitos pela atuação/interpretação de papéis reflete a sua natureza infantil. Uma grande porção da atratividade de Chaplin reside em sua infantilidade irrestrita, no seu modo de atravessar a vida em um espírito de jogo. Uma proporção grande das gags de transformação de Chaplin, aqueles momentos em que ele transpõe uma realidade para outra, são devidos a uma exuberância infantil, a um puro gozo da vida, a um desejo de atuar/brincar com qualquer objeto disponível, de fazer um show”.

Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Graduado em Letras e Mestre em Linguística Aplicada pela mesma instituição. Brasileiro, residente em Campinas-SP. E-mail: diogo.facini@hotmail.com.

quanto a sua relação com as crianças, mas esses elementos estariam associados intimamente ao personagem, como sua natureza, não apenas em momentos específicos. Desse modo, a própria constituição do personagem indicaria a presença de um caráter lúdico e infantil, algo que contribuiria inclusive para definir a especificidade do próprio personagem e do seu humor.

Como uma criança que brinca e cria o seu mundo, e de algum modo transforma o mundo mais amplo em que habita, Carlitos também é marcado por uma tendência de impor ao mundo sua vontade, fazer ele servir aos seus propósitos e trabalhar do modo que ele o enxerga (Fawell, 2014, 29). Fawell chega a comparar a postura de Carlitos com a de um surrealista, que experimenta com o mundo, justapõe contrários na procura de novos sentidos, e mesmo a dizer que o personagem seria um artista, capaz de invocar mundos além de nossa realidade comum. Essa característica pode ser relacionada com outra apontada por Fawell: “Charlie has the ability, despite his poverty, to summon, via imagination, creature comforts that allow him to live with great domestic ease, a kind of comfort we would think only possible for those with much greater resources⁶”. Desse modo, vemos que Carlitos, usando muito de sua imaginação, transforma o seu mundo, com o fim de criar conforto para a sua vida, mesmo na pobreza.

Talvez o melhor exemplo desse elemento seja justamente o filme em que o tema das crianças seja mais manifesto: *O garoto* (The Kid), de 1921. Carlitos encontra um bebê abandonado em uma calçada e, surpreendentemente, se torna pai (mais um de seus papéis?). A fim de dar melhores condições de habitação, o personagem realiza uma verdadeira mudança de sua casa. Mas estamos falando de Carlitos, e a mudança realizada não seria banal. Carlitos utiliza as suas habilidades de transformação com os objetos para criar um lar para a sua família. Uma chaleira suspensa se torna a mamadeira do bebê. Também suspensa, uma espécie de rede funciona como um berço. Além disso, Carlitos corta um buraco circular no assento de uma cadeira e coloca uma escarradeira abaixo, sugerindo um novo local para o

⁶ Tradução minha: “Carlitos tem a habilidade, apesar de sua pobreza, de invocar, através da imaginação, confortos materiais que possibilitam a ele viver com grande tranquilidade doméstica, um tipo de conforto que nós pensaríamos que só fosse possível para aqueles com muito mais recursos”.

Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Graduado em Letras e Mestre em Linguística Aplicada pela mesma instituição. Brasileiro, residente em Campinas-SP. E-mail: diogo.facini@hotmail.com.

filho fazer as necessidades. Mesmo quando o tempo passa, e o seu filho já é um garotinho, as invenções continuam. A que se destaca mais aparece em uma cena que mostra Carlitos acordando. O personagem estava sob uma espécie de manta, que logo vemos possuir um buraco. No entanto, o que não esperávamos é que haveria mais buracos, e que Carlitos passaria sua cabeça pela entrada central e o manto se transformaria em uma elegante veste matinal! A transformação é rápida, sutil, mas mesmo assim não deixa de ser surpreendente e mesmo de encantar em sua simplicidade. Mesmo nesse exemplo, o lado lúdico não é deixado de lado. Afinal de contas, quem não se lembra do famoso “brincar de casinha”, que também é caracterizado por esse lado de imaginação e improvisação das crianças com relação aos objetos?

Gostaria de destacar, como exemplos finais, um grupo de gags de transformação de objetos, cuja reunião deriva do fato de pertencerem a um campo temático comum. Trata-se das gags relacionadas ao tema da comida. Como Glenn Mitchell (1997,103) afirma, há muitas gags relacionadas à comida nos filmes de Chaplin, e o mesmo ocorre nesse subgrupo das gags de transformação. Duas delas inclusive já foram comentadas neste artigo: a dança dos pãezinhos e a refeição dos sapatos, ambas presentes no filme *Em Busca do Ouro* (The Gold Rush). Mas há algumas outras, entre as quais comento brevemente três. Em *Ombro, Armas* (Shoulder, Arms), de 1918, um queijo de cheiro não muito agradável, que Carlitos havia recebido como presente, é usado por ele como uma verdadeira arma, mais exatamente como uma bomba ou um míssil, contra os alemães. A ideia de guerra de comida talvez nunca tenha sido levada tão ao pé da letra como nessa cena. Em *Luzes da Cidade* (City Lights), de 1931, Carlitos está com um amigo em uma espécie de restaurante, comendo um macarrão tipo espaguete. De repente, são lançadas serpentinas, que começam a cair próximo aos personagens, inclusive em seus pratos. Carlitos, que estava comendo os fios compridos do macarrão, sem perceber, emenda em uma das serpentinas, que sai devorando energicamente, inclusive levantando-se da cadeira. Nesse caso, há como uma mistura entre os objetos, uma troca movida principalmente pela semelhança. O nosso terceiro exemplo vem do filme *Tempos Modernos* (Modern Times), de 1936. Carlitos é seu chefe foram chamados para arrumar uma das grandes máquinas de uma

fábrica. Devido a um acidente, o chefe fica preso em uma das máquinas, deitado de barriga para cima, com a cabeça para fora. Carlitos tenta ajudá-lo, mas chega o horário de almoço e as máquinas desligam. Carlitos, então, tenta dar comida ao chefe, tarefa não muito fácil. Tenta transferir o que parece ser café através de um funil, mas percebe que ele estava sujo de óleo. Como proceder? Carlitos, então, utiliza a sua capacidade de transformar objetos: pega um frango assado que fazia parte da refeição do chefe e o utiliza como funil, com o qual consegue efetivamente transferir o café. Nos três exemplos temos transformações relacionadas com alimentos: no primeiro e no terceiro, alimentos são usados para outra coisa que não alimentar; no segundo, outra coisa recebe a função de alimento. De qualquer modo, em todos os casos a mudança de função dos objetos é nítida. E os três exemplos também podem ser relacionados à esfera infantil, seja com o famoso “brincar com a comida” das crianças, seja com a brincadeira de se alimentar do que não é comida. Com uma pequena diferença: Chaplin de fato se alimenta da serpentina, e do sapato, na cena de *Em Busca do Ouro* (The Gold Rush). Mas no mundo mágico de Carlitos, tudo é possível, e não há indigestões e nem intoxicações alimentares.

CONCLUSÃO

Ao fim deste artigo, espero ao menos ter indicado as possibilidades que existem na consideração do caráter lúdico da relação de Carlitos com os objetos, e mesmo do caráter lúdico do próprio cinema de Chaplin, principalmente da construção de seu humor.

Para esta discussão, percorri o seguinte caminho: iniciei com alguns apontamentos sobre a relação de Carlitos com os objetos; dirigi-me a alguns conceitos e especificações sobre a ideia de jogo; atravessei algumas discussões de Walter Benjamin, principalmente sobre a brincadeira das crianças; e, ao fim, retornei à obra de Chaplin, em uma tentativa de discutir, através da observação de alguns exemplos, a presença de um elemento lúdico e infantil na relação do seu personagem com os objetos.

Com relação mais especificamente a Walter Benjamin, talvez seja importante enfatizar, antes de encerrar esta discussão, que, apesar de não se referir a Chaplin em suas discussões sobre as brincadeiras, o cineasta sempre esteve presente de algum modo em seu horizonte de discussões. Chaplin é provavelmente o artista mais mencionado no texto *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* ([1936] 2012). Além disso, Benjamin publicou alguns textos de crítica e análise sobre a obra de Chaplin, o que demonstra que o seu cinema não se constituiu apenas de um exemplo para outras discussões mais amplas, mas algumas vezes o próprio objeto de suas discussões.

Em um desses textos, inclusive, dedicado mais especificamente ao filme *O Circo* (*The Circus*), de 1928, Benjamin traz uma frase bastante interessante, um tanto metafórica. Ela, mesmo que não tenha sido escrita com essa finalidade, pode dizer muito sobre Carlitos: “Chaplin acena com seu chapéu coco e é como se a tampa de uma chaleira transbordante se levantasse” (BENJAMIN, [1991] 2012, 170).

Podemos encerrar este artigo com essa frase de Benjamin. Um pequeno gesto de Carlitos, um gesto mínimo, abre as comportas para um turbilhão de imaginações e associações. Aqui, o seu chapéu, uma indumentária do próprio personagem, e não um objeto externo, transforma-se. A própria constituição do personagem passa por processos de transformação, processos mágicos. Carlitos, muito brincalhão, transforma a si mesmo e ao seu mundo. A criança que há nele nos dá esse presente. E a criança que há em nós agradece.

REFERÊNCIAS

- BAZIN, André. “Introdução a uma simbologia de Carlitos” in: **___Charlie Chaplin**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2006, pp. 13-22.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2012.

____. “Brinquedos e jogos: observações marginais sobre uma obra monumental” in:___ **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2. ed. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009a, pp. 95-102.

____. “Chaplin” in:___ CICACINI, R.; ARAÚJO, M. (org.). **Chaplin, retrospectiva integral: catálogo**. Belo Horizonte: Fundação Clovis Salgado, 2012, pp. 170-171.

____. “História cultural do brinquedo” in:___ **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2. ed. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009b, pp. 89-94.

____. “Livros infantis velhos e esquecidos” in:___ **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2. ed. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009c, pp. 53-68.

____. “Velhos brinquedos: sobre a exposição de brinquedos no Märkische Museum” in:___ **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2. ed. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009d, pp. 81-87.

CAILLOIS, Roger. **Les jeux et les hommes**. Malesherbes: Gillamard, 2014.

CLAYTON, Alex. **The body in Hollywood Slapstick**. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2007.

CONY, Carlos Heitor. “Chaplin” in:___ **Chaplin e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Top Books, 2012, pp. 13-154.

FAWELL, John. **The essence of Chaplin: the style, the rhythm and the grace of a master**. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2014.

FREUD, Sigmund. “O poeta e o fantasiar” in:___ **Arte, Literatura e os artistas**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

KAMIN, Dan. **The comedy of Charlie Chaplin: artistry in motion**. Lanham: The Scarecrow Press Inc., 2011.

MITCHELL, Glenn. “Food”. in:___ **The Chaplin Encyclopedia**. Londres: B. T. Batsford, 1997, pp. 102-104.

OLIVEIRA JÚNIOR, Luiz Carlos. “Chaplin e a ‘mise-en-scène’” in:___ CICACINI, R.; ARAÚJO, M. (org.). **Chaplin, retrospectiva integral: catálogo**. Belo Horizonte: Fundação Clovis Salgado, 2012, pp. 133-137.

Doutorando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), no Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Graduado em Letras e Mestre em Linguística Aplicada pela mesma instituição. Brasileiro, residente em Campinas-SP. E-mail: diogo.facini@hotmail.com.