

O COMANDANTE DIANTE DO ESPELHO: TÁTICA MILITAR E INTERSUBJETIVIDADE

The Commander in front of the Mirror: Military Tactics and Intersubjectivity

Delmo de Oliveira Torres Arguelles¹

Grativo: Groo não ajuda nada! Ele é um idiota! Ele é um débil! Groo tem o cérebro de um caruncho! É um tolo! Não possui nenhuma capacidade intelectual!

Groo: O que você quer dizer com isso?

Dakarba: [Grativo], você está preocupado! Admita... um cabeça-de-anta também pode ser perigoso! Groo é o seu pior pesadelo! Toda sua destreza e magia não valem nada contra um homem de atos insensatos!

Sérgio Aragonés; Mark Evanier. Groo, o errante.

DO PLANEJAMENTO PARA A BATALHA

Groo, o Errante, personagem de histórias em quadrinho, foi criado pelo artista Sérgio Aragonés. É um guerreiro inspirado em outra personagem de ficção, Conan, o Bárbaro, de Robert E. Howard. Apesar da gênese influenciada por um modelo másculo e poderoso, ele é completamente desajeitado, desmiolado e ingênuo; contudo é um hábil e invencível espadachim. Groo sempre procura ajudar os mais fracos, quando consegue descobrir quem é o agressor e quem é o agredido. Quando tal discernimento não ocorre, na maior parte dos casos, o errante ataca e mata amigos e inimigos indistintamente, transformando o campo de batalha num imenso cemitério. Para um comandante, a presença de um adversário de atos insensatos – por excelência, imprevisíveis –, converte-se num desafio considerável para traçar planos de batalha. Groo seria um caso limítrofe, onde toda e qualquer racionalidade é inútil para avaliar o comportamento do outro. Contudo, tal questão não se aplica apenas

¹ Doutor em História das Ideias (UnB, 2008), com estágio pós doutoral em Estudos Estratégicos (UFF, 2020). É pesquisador associado sênior do NEA / INEST / UFF e pesquisador do Centro de Estudos Estratégicos e Planejamento Espacial Marinho (CEDEPEM). E-mail: delmo.arguelles@gmail.com

nestes casos, pois fazer prognósticos no campo de combate, qualquer prognóstico – independentemente da racionalidade do outro –, implica em imaginar o devir humano, lidar com inúmeras possibilidades e nunca perder de vista que, qualquer projeção, por mais que esteja recheada de dados, gráficos, números ou informações privilegiadas, jamais passará de um palpite. No campo da guerra nunca há resultados definidos de antemão.

Em 30 de setembro de 1939, o encouraçado de bolso alemão² Admiral Graf von Spee, operando no Atlântico Sul desde antes do início da guerra, em 03 de setembro, fez a primeira vítima: o cargueiro britânico Clement. Quando o almirantado inglês percebeu a perda do navio, concluiu que deveria haver alguma belonave alemã agindo na área. Acabaram por mobilizar 23 navios de guerra, em nove grupos (F, G, H, I, J, K, L, X e Y), para localizar e destruir o inimigo, espalhando-se entre a África e a América do Sul. A importância dada à operação pode ser medida, também, pelo fato de cinco porta aviões integrarem mais da metade dos grupos organizados: Eagle, Glorious, Ark Royal, Furious e Hermes. O grupo responsável pelo patrulhamento da costa oriental da América do Sul era o G, sob o comando do comodoro Henry Harwood, o qual foi composto tão somente por quatro cruzadores: Cumberland, Exeter (pesados), Ajax e Aquiles (leves).

Em 15 de novembro, o Graf von Spee afundou outro cargueiro britânico no Canal de Moçambique – entre Madagascar e a costa africana –, e, em dezembro, atacou três outros cargueiros ao largo do Cabo da Boa Esperança. Tais eventos foram interpretados pelo almirantado britânico como uma tentativa alemã de atrair a esquadra para o Oceano Índico. Diante de tal leitura, a força tarefa continuou patrulhando o Atlântico Sul; os eventos posteriores confirmariam o acerto dessa decisão. Em 13 de dezembro, em local próximo ao litoral do Rio Grande do Sul e do Uruguai, o Grupo G, sem poder contar com o Cumberland – o qual havia rumado para Port Stanley, nas Ilhas Malvinas, para reparos e reabastecimento – avistou a belonave alemã, e partiu para o ataque. Usando a vantagem do número, três contra um, os cruzadores britânicos separaram-se para abrir fogo, porém, os germânicos atiraram primeiro. O Exeter foi muito danificado pelos projéteis germânicos, sendo posteriormente rebocado até a

² Encouraçado de bolso foi uma adaptação elaborada pela Marinha Alemã (Kriegsmarine) na década de 1930, para construir cruzadores de batalha que não destoassem dos limites do Tratado de Versalhes (1919), o qual estabelecia o deslocamento máximo das belonaves germânicas em 10.000 toneladas. A classe de navios foi nomeada Deutschland. Abandonando a construção tradicional, com chapas de aço arrebentadas, por uma nova técnica de solda, foi possível fazer esse modelo, excedendo por pouco o limite. O peso dos navios da classe Deutschland era 16.000 toneladas, mas os alemães a apresentaram como se deslocasse apenas o peso permitido pelo tratado. Graças a esse expediente, o navio era eficientemente blindado e leve. A leveza possibilitava alcançar velocidades superiores aos adversários, de até 28 nós (52 km/h). A designação “de bolso” foi usada pelos britânicos. Foram construídos três exemplares dessa classe: *Lützow* (anteriormente *Deutschland*), *Admiral Scheer*, e *Admiral Graf von Spee*.

Grã-Bretanha. Ajax e Achilles sofreram danos menos graves, porém abandonaram o combate, enquanto o Graf von Spee, sob as ordens do comandante Hans Langsdorff, atingido por torpedos, mas com os canhões em pleno funcionamento, aproveitou para se refugiar num porto neutro, Montevidéu.

Esse recontro, nomeado a Batalha do Rio da Prata³, foi um dos primeiros enfrentamentos navais do conflito. O governo uruguaio, apesar dos esforços da embaixada alemã para ampliar o prazo, concedeu apenas 72h de acolhida. Quando esse tempo findasse, a belonave deveria zarpar, o que era insuficiente para executar reparos na estrutura do navio, ou então ter toda a tripulação retida e internada em campo de prisioneiros, enquanto a guerra durasse, de acordo com a Convenção de Haia de 1907. Também de acordo com a mesma convenção, o governo local estava impedido de fornecer reposição de munições ou conserto dos armamentos. Induzido a acreditar que a Marinha Real britânica havia efetivamente cercado o estuário do rio com uma poderosa frota – a partir de comunicações de rádio forjadas pelo Grupo G, e enquanto os demais grupos da Royal Navy ainda estavam bem distantes de Montevidéu, Langsdorff ordenou o afundamento do próprio navio no dia 17 de dezembro. No dia 20, o militar germânico tirou a própria vida, num quarto de hotel em Buenos Aires, cumprindo uma tradição que estabelecia que um capitão não deveria sobreviver à destruição do navio que comandava. Partiremos desse evento para pensarmos sobre a intersubjetividade na guerra.

A BATALHA E O OUTRO

Carl von Clausewitz coloca como um dos aspectos mais relevantes da guerra a questão da intersubjetividade. Sendo a guerra a colisão de forças vivas, o comportamento do outro é um dado fundamental (2010, p. 11). Clausewitz apresenta três definições sobre o fenômeno da guerra: um duelo na mais vasta escala (2010, p. 07), um ato de violência que força o adversário a submeter-se à vontade do comandante (2010, p. 07) e – a mais notória – a realização das relações políticas por outros meios (2010, p. 27). Nos aspectos ideais, a dinâmica da guerra possui três ações recíprocas⁴. Uma delas remete ao uso da força no campo de batalha, dimensionado de forma adequada para desarmar o inimigo.

³ A fonte descritiva dos eventos factuais aqui narrados sobre a Batalha do Rio da Prata foi: Grolier, 1966, p. 241-60.

⁴ A primeira ação recíproca versa sobre o uso ilimitado da violência, onde cada lado executar a lei do outro, planejando a partir do que se pensa sobre a reação inimiga (2010, p. 10). A segunda é a interrelação entre as forças combatentes, onde cada comandante dita as próprias regras ao outro, sofrendo simultaneamente a mesma influência (2010, p. 11). A terceira é a estimativa do “poder de resistência do inimigo” (2010, p. 11), que sempre será movente, o qual também na teoria representa uma tendência aos extremos. Dessa tríade, há respectivamente animosidade (povo), planejamento (forças armadas) e vontade (governo). O que acaba por limitar as tendências ao extremo da arte da guerra é realidade fática, organizada pelos ditames políticos. Ver também: Arguelhes; Alves, 2019, p. 236ss.

Sendo a guerra um conjunto de atos violentos, onde cada adversário executa a lei do outro (2010, p. 10-127), não haverá – no campo teórico – limites para a manifestação da violência. O aparecimento desta nos combates seria uma adequação em relação ao outro. Em síntese apertada, ambos os adversários podem manter a violência de um conflito em baixa intensidade, agindo com proporcionalidade. Contudo, a vontade de sobrepujar o outro – tal vontade aumenta exponencialmente, em proporção direta à importância conferida aos objetivos militares –, pode levar a uma escalada crescente de atos violentos, de ambos os lados, sem limites. No campo prático, o que pode limitar a intensidade dos combates é a liderança política. Daí o sentido da famosa frase clausewitziana. Sendo um instrumento político, a guerra é um meio para se atingir um determinado fim. Não se pode conceber o primeiro independente do segundo. Nunca é demasiado insistir que essa observação não é uma lei inevitável da natureza, mas sim um preceito. Submeter as ações militares ao agir prudente⁵ da liderança política não acontece obrigatoriamente, mas deveria ser o procedimento, num Estado organizado e com instituições políticas sólidas.

O resultado da batalha é uma relação construída em referência ao outro. O objetivo de qualquer ação militar deve ser desarmar o inimigo. Essa assertiva merece uma reflexão. Remete mais à questão de desarmar a vontade de resistir do adversário. “Para que o adversário se submeta à nossa vontade, é preciso colocá-lo numa situação mais desfavorável do que o sacrifício que lhe exigimos” (Clausewitz, 2010, p. 10). Em suma, o outro deve ser convencido que a resistência não é vantajosa, e que o cenário futuro continuará sendo desfavorável. A vitória não advém do controle de território, ou de batalhas decisivas sendo travadas. Mas do convencimento do outro a se render. O exemplo da invasão e ocupação do Iraque a partir de 2003, ou mesmo da Guerra do Vietnã (1962-1975), mostra que a disposição em manter a luta de um dos lados, pode dobrar a vontade de um adversário melhor armado.

A tática é definida, desde a Antiguidade Clássica, como a arte de ordenar o exército para a batalha. A primeira função desse arranjo é enganar o adversário de tal maneira que, quando ele finalmente perceber a lógica do movimento das tropas antagonistas, seja tarde demais. Por outro lado, o adversário tentará imaginar uma tática que também siga tal preceito. Daí a afirmação clausewitziana sobre cada antagonista executar a lei do outro (2010, p. 10). Ao imaginar uma tática, qualquer que seja, o comandante o faz imaginando o comportamento do outro. O engodo funciona apenas quando não

⁵ Prudência – derivada do grego *φρόνησις* e do latim *prudencia* – não significa temor, indecisão ou passividade, mas sim a arte de agir corretamente no momento oportuno. Prudência, portanto, é uma das virtudes capitais da liderança política de um Estado.

aparece ao outro como um engodo. “Eu não sou dono de mim próprio, visto ele [o adversário] me ditar as suas leis, assim como eu lhe dito as minhas” (Clausewitz, 2010, p. 11). Esta faceta remete à figura da ‘estratégia do labirinto’, onde dois contendores enfrentam-se, enredando-se um na trilha do outro. A vantagem pende para o ‘líder’, em detrimento do ‘seguidor’. Mas como liderar, garantindo que o outro seja o seguidor? Mas, como prever o ‘outro’? E se esse ‘outro’ for um ser de ‘atos insensatos’? Levando essa questão adiante, fica fácil mostrar que o problema não é enfrentar um Groo, um caso ficcional limítrofe, com movimentos aleatórios. Qualquer comportamento humano pode ser funcionar como algo fora do esperado. Como planejar, diante da subjetividade e imprevisibilidade das ações humanas?

PAR OU ÍMPAR

A guerra é um camaleão, pois sempre está em constante modificação, mesmo que mantenha princípios básicos de funcionamento. Experiências e expectativas se entrelaçam no campo de batalha. Uma bem conhecida aventura do detetive C. Auguste Dupin, personagem criada por Edgar Allan Poe, é *A carta roubada* (2008), publicada pela primeira vez em 1844. A narrativa d’*A Carta...* é uma lição, talvez até mesmo um curso completo, não apenas sobre a intersubjetividade humana, como também o é acerca das sutilezas da linguagem e da ação política. No texto, Dupin recebe um pedido de ajuda do chefe de polícia de Paris, monsieur G., para recuperar uma carta íntima, pertencente à rainha, que havia sido subtraída pelo intrigante ministro D., e utilizada como instrumento de chantagem. Um dos aspectos que salta aos olhos é a sutileza do não dito no campo político. O comissário, a princípio, resiste a falar diretamente o que foi roubado, de quem foi roubado, quem é o ladrão e o motivo do objeto roubado ser valioso: “posso arriscar-me a dizer que o papel confere a seu possuidor certo poder em certa esfera na qual tal poder é de imenso valor” (Poe, 2008, p. 50).

Finalmente, depois que Dupin e o amigo fazem perguntas mais específicas, o comissário indica quem é o chantagista e quem é a vítima. Na *Carta Roubada*, a ação transcorre inteiramente na biblioteca de Dupin, onde G. conta sobre o roubo da carta e da chantagem decorrente, e Dupin resolve o caso, após a promessa de pagamento dos honorários. Quando está explicando ao narrador como o caso foi resolvido, Dupin também conta a história do menino que sempre ganha no Par ou Ímpar. No entanto, a questão chave, tanto na conversação entre o narrador, Dupin e G., quanto nas narrativas apresentadas durante o conto, é a função da linguagem no mundo político. Como é de conhecimento geral, no espaço político, o mais importante é aquilo que não foi dito. Tal assertiva pode ser exemplificada pelo único conselho de governo recebido pelo tsar Nicolau II do pai – ‘pense sempre na Índia, mas jamais

a mencione' – e, mais ainda, pelo conto de Poe. Sendo o discurso um dos mais importantes elementos do mundo político, as intenções e objetivos do sujeito falante devem sempre estar ocultas. Mutatis mutandis, numa charada onde o tema seja 'espelho', a menção a esta palavra torna-se um tabu.

Toda a operação de chantagem conduzida pelo ministro D. é feita sem citar a carta. A revelação do segredo conhecido pelo chantagista constituiu o fim da chantagem, e ele perde o poder que exerce sobre a vítima. Assim, sem nunca citar a carta, o ministro D. tem o cuidado de fazer proposições ao rei – um parente para ocupar um cargo vago, por exemplo – na frente da rainha, a qual vê-se constrangida a apoiar. Qualquer menção à missiva, faria o poder obtido por D. desaparecer imediatamente. Tal jogo de declarações subentendidas, e jamais explicitadas, só faz sentido e efetivamente funciona por que D. e a rainha conhecem os mecanismos e sutilezas do mesmo. “O poder assim ganho tem sido usado nos últimos meses de modo muito perigoso, para fins políticos” (Poe, 2008, p. 51). A sutileza da linguagem política também se encontra presente nos diálogos do comissário G. com Dupin. O comissário quer ajuda do detetive, já que é incapaz de localizar a carta. Empregando os mais hábeis meliantes de Paris, G. ordena a revista tanto da casa de D., quanto do próprio. Em esbarrões supostamente aleatórios, nas ruas, batedores de carteira profissionais revistam o ministro e nada encontram, numa demonstração de habilidade manual prodigiosa, porém inútil. A carta roubada só poderia estar na residência de D., pois a própria dinâmica do poder ganho com a carta implicava que ela sempre deveria estar disponível; ao alcance da mão.

Apesar da certeza da localização da carta, o comissário não a localizou, apesar de examinar com rigor e método todas as paredes, pisos, móveis, tapeçarias, roupas e livros da mansão do ministro. Almofadas foram examinadas com agulhas longas e finas. Móveis foram examinados na busca de compartimentos secretos, comparando se havia discrepância entre as dimensões externa e interna de gavetas e armários. Encadernações de livros passaram pelo mesmo processo, além do olhar atento sobre o musgo dos ladrilhos do pátio, para saber se ali encontrava-se um cofre secreto, de acordo com a presença ou ausência de limo, ou marcas na superfície. Todo esse esforço sem sucesso. “Você poderia ter-se poupado de tal incômodo – disse Dupin [a G.] – D., presumo, não é nenhum tolo e com certeza deve ter previsto tais ciladas” (Poe, 2008, p. 52).

Um mês depois, sem qualquer sucesso, G. retorna à biblioteca do detetive. Apesar de precisar desesperadamente da ajuda de Dupin – a generosa recompensa oferecida pela rainha havia dobrado de valor novamente –, o comissário não quer gastar mais do que já havia gasto, por isso cita o incidente altamente secreto, entremeadado de recomendações de discrição, como se fosse um desabafo

entre amigos. Dupin supera esse impasse contando a história do médico Abernethy. Um velho avarento, numa festa, citou alguns sintomas, como se fossem de outra pessoa, numa conversa aparentemente desinteressada. Quando perguntou a Abernethy o que ele faria, o médico aconselhou o suposto doente a pagar por uma consulta. Sem mais alternativas discursivas, G. promete, finalmente, a quantia de 50 mil francos pela localização. Imediatamente, Dupin cobra um cheque nessa quantia, entrega a carta ao atônito comissário, que sai apressado, para prestar contas da missão bem-sucedida.

A partir daí, Dupin explica ao narrador, e, por extensão, ao leitor, como havia solucionado o caso. A metódica empregada por G. na busca da carta foi correta, tanto na revista da casa, quanto nos esbarrões dissimulados. “Tivesse a carta colocada em local ao alcance da busca feita, e os agentes teriam, sem dúvida alguma, dado com ela” [grifo nosso] (Poe, 2008, p. 57). A carta, no entanto, não estava em outra cidade, continente, planeta ou até mesmo dimensão. Para melhor explicar sobre isso, Dupin conta a história de um menino, de cerca de oito anos de idade, o qual quase sempre ganhava as partidas de par ou ímpar. Este jogo específico é, no entanto, um pouco diferente do que o leitor se lembra, a partir das próprias experiências. Ao invés de apenas usar os dedos da mão, os jogadores usavam bolinhas de gude, ocultas na palma da mão, e, ao adivinhar ou errar a quantidade delas, o vencedor ganhava uma bolinha do perdedor. Os coleguinhos do menino atribuíam tal fenômeno à sorte. O jogador, contudo, possuía um método de jogo. Este método consistia em avaliar a inteligência e astúcia do outro, para daí deduzir a variação das jogadas. Um néscio faria a alternância entre ‘par’ e ‘ímpar’, facilitando as adivinhações, enquanto alguém menos simplório, tentaria variar a ordem. No entanto, estabelecido um padrão, o menino executava as deduções com precisão.

Quando desejo saber quão sábio, quão estúpido, quão bom, quão perverso é alguém, ou quais são seus pensamentos no momento, componho a expressão do meu rosto de modo a repetir tão acuradamente quanto possível a expressão do rosto dele, e fico esperando para ver que pensamentos ou sentimentos nascerão em minha mente ou no meu coração, como se fossem símiles ou correspondências da minha expressão”. (...) E a identificação (...) do intelecto do raciocinador com o do seu oponente depende, se o entendi corretamente, da exatidão com que o intelecto do oponente é avaliado (Poe, 2008, p. 59).

Em suma, ao se tentar imaginar a linha de ação do outro, o erro mais comum é pensar o que se faria na posição de outrem, pois tal coisa não chega perto do intelecto oponente ao se levar em conta tão somente as próprias noções de engenhosidade ou habilidade. Quando se tenta prever o comportamento do outro, o passo fundamental a ser dado é a avaliação das capacidades cognitivas do antagonista. “O sujeito é com efeito capaz de fazer-se outro, e de chegar a pensar que o outro, sendo um outro ele mesmo, pensa como ele, e que lhe é preciso colocar como terceiro, sair deste outro que é

seu puro reflexo.” (Lacan, 1985, p. 228). Deve-se variar de posições de observação e imaginação entre entes distintos; é um jogo de alteridade. A questão se resume em saber se o outro é suficientemente astuto “para saber que sou um outro para ele, e se é capaz de transpor este segundo tempo. Se o suponho idêntico a mim mesmo, suponho-o da mesma feita de pensar de mim o que estou pensando dele, e de pensar que eu vou pensar que ele vai fazer o contrário daquilo que ele pensa que eu estou pensando.” (Lacan, 1985, p. 233). Assim, a partir de Poe, Lacan pensa num jogo com múltiplos níveis de imbricações. No plano ideal, não há limites para tais considerações. Seria, *mutatis mutandis*, como um goleiro e um jogador de linha numa cobrança de pênalti, numa partida de futebol. Cada um dos jogadores tenta adivinhar qual será o movimento do outro (1º nível), o que o outro está imaginando o que ele imaginou (2º nível) e assim sucessivamente.

A carta estava além dos limites da imaginação e da cognição do comissário, mas ainda na mansão do chantagista. No intervalo de trinta dias que separou as duas conversas com G., Dupin fez duas visitas ao ministro. Na primeira, munido de óculos escuros, de lentes verdes, disse ao ministro que estava com problemas de visão. Os óculos, no entanto, permitiram que ele observasse todo o gabinete de D. sem que este o notasse. Localizada a carta, num porta cartão desgastado pelo tempo, Dupin esqueceu propositadamente um porta tabaco no aposento, usando o incidente como pretexto para retornar no dia seguinte. Enquanto conversava com o ministro, um arruaceiro, pago por Dupin, atirou com um mosquete carregado com festim. A distração causada levou D. à janela, enquanto o detetive aproveitou a ocasião para trocar a carta da rainha por outra carta. Como o ministro sabia que o comissário de polícia haveria de revistar a casa, e ele próprio, de forma metódica, escondeu o prêmio no único lugar onde não seria notada: à vista de todos, amassada e com rasgos, como se não tivesse qualquer importância. “O que está escondido nunca é outra coisa senão aquilo que falta em seu lugar” (Lacan, 1998, p. 28). Ao revistar todos os cômodos da mansão, provavelmente mais de um policial, ou até mesmo o comissário, deve ter pego a carta da rainha, mas como a missiva não correspondia à descrição feita e, também, não estava escondida (Lacan, 1998, p. 28), foi descartada imediatamente como o objeto que se procurava. A carta estava fora do alcance do olhar dos policiais.

O jogo de sujeitos que se intercambiam na Carta roubada é impressionante. De um lado o ministro D., que rouba a carta na frente da rainha, para que a rainha veja a carta sendo-lhe subtraída e saiba quem a possui a partir de então. Essas informações visuais são absolutamente necessárias, para que o ministro possa praticar a extorsão sem usar citar jamais a carta. A rainha, impedida de reagir ou de falar o que quer que seja, para não levantar as suspeitas do rei, é obrigada a assistir a tudo calada e

impassível. Prevendo que a polícia de Paris seria acionada, escondeu a carta num local fora do alcance dos homens da lei. O comissário por outro lado, ao pensar como ele mesmo esconderia a carta roubada, fracassa. Esta falha, no entanto, é a falha final, que acontece por todo um processo viciado, pois G. não soube se colocar no lugar de D.; ele o tem como um tolo, pelo fato do ministro escrever poesia, por isso não pensa além de um 'se eu estivesse no lugar dele, poderia usar esse ou aquele esconderijo'. Apenas D. sabe dimensionar as ações imediatas que a rainha e o comissário tomariam. No entanto, ele não pôde prever a intervenção de Dupin no drama.

A SORTE ESTÁ LANÇADA

Hora de retornar à Batalha do Rio da Prata. A batalha em si durou poucas horas, consistindo em quatro cruzadores trocando tiros de grosso calibre entre si. Os eventos antecedentes e posteriores, no entanto, desenrolaram-se no horizonte de expectativas de cada comandante. Ambos tentaram deduzir como o outro agiria diante do quadro que se desenhava. O planejamento de uma batalha desenvolve-se na mente do oficial comandante, a partir de duas perspectivas: a) qual objetivo tenho que atingir? b) qual será a reação do meu antagonista? Uma tática, por melhor que seja, será totalmente inútil se o oponente não se comportar como o esperado. Daí o problema de se colocar no lugar do outro, pensando não o que faria no lugar dele, mas sim o que faria sendo ele.

A guerra possui as mesmas características formais de um jogo. Jogo, para o historiador holandês Johan Huizinga, 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 diferente da 'vida cotidiana' (2001, p. 33).

Tal assertiva não implica numa identificação completa entre ambos os conceitos, mas a comparação entre guerra e jogo é por demais antiga. Na tradução latina do Velho Testamento, numa batalha descrita no Segundo Livro dos Reis, Abner manda os jovens jogarem (*surgant pueri et ludant coram nobis*), diante deles, como um eufemismo para o violento recontro que iniciaria a seguir (Huizinga, 2001, p. 47). Clausewitz também reconhece tais aproximações entre a guerra e o jogo, pois em ambos há a ação intersubjetiva entre grupamentos que buscam a vitória e também há a ação do acaso (Clausewitz, 2010, p. 24). Clausewitz nomeia o acaso que interfere no recontro como fricção (2010, p. 83-6). Fricção é tudo aquilo que acontece fora do esperado, por ambos os lados em disputa. A única

certeza sobre a fricção é que ela ocorrerá, em algum momento, sob alguma forma. Os únicos remédios para diminuir os efeitos negativos da mesma são o treinamento metódico dos comandados e a mente flexível e imaginativa do comandante. Apesar de reconhecer tais semelhanças entre a guerra e o jogo, Clausewitz limita as comparações ao decretar que a guerra é distinta por ser um “meio sério, para alcançar um fim sério.” (2010, p. 26). Contudo, Huizinga observa muito bem que o conceito de seriedade pode excluir o ‘jogo’, mas que a recíproca não é verdadeira. Pode-se muito bem jogar de modo sério (2001, p. 51).

O jogo imaginado por Clausewitz é tátil. Imaginar a partir dos dados imediatos, planejar e estar pronto para improvisar, tanto diante dos movimentos adversários, quanto diante do acaso. O jogo imaginado por Jacques Lacan (sem perder de vista que os estudos que ele fez sobre A carta roubada eram dedicados ao sujeito partido diante do grande outro e da identificação com os pequenos outros) a partir dos escritos de Poe recaem sobre a dimensão imaginativa do indivíduo e de como ele pode exercitar a própria alteridade, tentando se colocar além do alcance do outro. A leitura de Lacan sobre Poe sugere que tal jogo de alteridade implica em sobrepor o próprio labirinto ao labirinto de outrem.

Diante de grandes autores como Clausewitz, Poe, Huizinga e Lacan, o comandante Langsdorff parece diminuído, pois ele se resigna a tão somente cumprir a missão recebida. E o faz de modo limitado. Não consegue atrair a Marinha Real para o Oceano Índico e ainda acredita no blefe do comandante do Grupo G, Harwood, que a foz do Rio da Prata já estaria cercada por várias belonaves britânicas. Por outro lado, ‘pagar para ver’ o blefe não teria muita efetividade, pois os demais grupos – cinco deles com porta-aviões – entrariam na caçada com mais efetividade. A burla que funcionou tão bem entre outubro e dezembro de 1939, de esconder o célere cruzador de batalha na imensidão das águas do Atlântico, chegou ao fim naqueles dias, entre 13 e 17 de dezembro. Langsdorff, preso no próprio mundo de obrigações, não enxergou alternativas; não havia espaço para atos sensatos ou insensatos. Restava apenas a opção de morrer com honra.

REFERÊNCIAS

- ARAGONÉS, S.; EVANIER, M. Groo e as bruxas de Brujas. In: _____. **Groo, o Errante**, nº 11. São Paulo: Abril, 1991.
- ARGUELHES, D. O.; ALVES, V. C. (2019). A urgência da leitura: Da guerra, de Clausewitz, no bloco de notas de Lênin. In: **Revista Brasileira de Estudos de Defesa**, vol. 6, nº 2. pp. 233-54, Jul/Dez 2019.

CLAUSEWITZ, C. V. **Da Guerra**. Tradução de Maria Teresa Ramos. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GROLIER. **A Segunda Guerra Mundial**, vol 1. Rio de Janeiro: Codex, 1966.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5ª ed. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2001.

LACAN, J. **O Seminário**, livro 2: o eu na teoria de Freud e na técnica de psicanálise (1954-1955). Tradução de Marie Christine Lasnik Penot e Antônio Luis Quinet de Andrade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

_____. **Escritos**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

POE, Ed A. A carta roubada. In: _____. **Histórias Extraordinárias**. Tradução de José Paulo Paes. São Paulo: Companhia das Letras, pp. 48-68, 1998.