

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE TEORIA LITERÁRIA E LITERATURAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TEORIA LITERÁRIA

ALÉM DAS LINHAS DO CAMPO E DOS VERSOS DO POEMA:
INVESTIGAÇÕES SOBRE O FUTEBOL-*ARTE*

por

MAYRA MOREYRA CARVALHO

BRASÍLIA

2006

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE TEORIA LITERÁRIA E LITERATURAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TEORIA LITERÁRIA

**ALÉM DAS LINHAS DO CAMPO E DOS VERSOS DO POEMA:
INVESTIGAÇÕES SOBRE O FUTEBOL-ARTE**

por

MAYRA MOREYRA CARVALHO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Literatura da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre em Teoria Literária, área de concentração: Teoria Literária.

Orientador: Prof. Doutor Adalberto Müller Jr.

BRASÍLIA

2006



“Pois, para dizer tudo de vez, o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga” (SCHILLER: 2002, 80)

A um poeta

*Longe do estéril turbilhão da rua,
Beneditino, escreve! No aconchego
Do claustro, na paciência e no sossego,
Trabalha, e teima, e lima, e sofre, e sua!*

*Mas que na forma se disfarce o emprego
Do esforço; e a trama viva se construa
De tal modo que a imagem fique nua
Rica mas sóbria, como um templo grego.*

*Não se mostre na fábrica o suplício
Do mestre. E, natural, o efeito agrade,
Sem lembrar os andaimes do edifício:*

*Porque a Beleza, gêmea da Verdade,
Arte pura, inimiga do artifício,
É a força e a graça na simplicidade.*

Olavo Bilac

Aos meus admirados pais, fortalezas de amor, compreensão e sabedoria inabaláveis e incondicionais;

A minha irmã, pela incansável companhia, determinação e apoio;

Ao meu irmão, pela amizade, pureza e prontidão em ajudar;

A Abílio, meu amor, sempre ao meu lado com seu carinho, compreensão e atenção;

Ao meu orientador, que desde o início acreditou no sucesso deste projeto.

SUMÁRIO

1. PRELEÇÃO _____	8
2. INTRODUÇÃO: O FUTEBOL COMO SISTEMA SEMIOLÓGICO _____	11
3. A FALA-FUTEBOL EM PROSA: O JOGO DE FUTEBOL TELEVISIONADO COMO REPRESENTAÇÃO MATERIAL DA NARRATIVA _____	22
3.1 UMA VISÃO GERAL DO JOGO COMO NARRATIVA _____	23
3.2 SITUAÇÃO NARRATIVA: A MEDIAÇÃO DA APRESENTAÇÃO _____	28
3.3 ANÁLISE ESTRUTURAL DA NARRATIVA DO JOGO DE FUTEBOL TELEVISIONADO _____	36
3.3.1 ELEMENTOS FUNCIONAIS _____	36
3.4 AS FRONTEIRAS DA NARRATIVA _____	44
4. A FALA-FUTEBOL EM POESIA: O FUTEBOL COMO ATO POÉTICO _____	49
5. OS CONCEITOS DE OBRA E <i>ESTILO</i> APLICADOS AO ATO POÉTICO DO FUTEBOL _____	67
5.1 REFLEXÕES SOBRE A OBRA E O ESTILO DE JOGADORES-AUTORES: GARRINCHA E PELÉ _____	71
5.1.1 GARRINCHA _____	73
5.1.2 PELÉ _____	80
6. CONCLUSÃO _____	88
7. BIBLIOGRAFIA _____	91

RESUMO

A partir da compreensão do Futebol como sistema semiológico, este trabalho visa à investigação desse esporte em duas vertentes: como representação material da narrativa, para isso são tomados conceitos da Teoria Literária e da narratologia cinematográfica; e como Ato Poético, baseando-se, principalmente, nos pensamentos de Schiller em sua Teoria do Jogo e de Octavio Paz ao refletir sobre a criação poética; e em princípios da Arte de Performance. Também se reflete sobre os conceitos de Obra e Estilo aplicados ao Ato Poético do futebol, momento em que se analisa a produção de Garrincha e Pelé e de obras literárias sobre esses jogadores.

Palavras-chave: Futebol, Narrativa, Arte, Poesia

ABSTRACT

By comprehending soccer as a semiologic system, this paper aims at the investigation of this sport from two points of view: as a material representation of narrative, applying concepts of Theory of Literature and cinematographic narratology; and as a Poetic Act, mainly based on Schiller's Play Theory and Octavio Paz's ideas of poetic creation; and in principles of Performance Art. Garrincha and Pelé's production are analyzed and also the literary works about them.

Key words: Soccer, Narrative, Art, Poetry

1. PRELEÇÃO¹

Este trabalho tem, acima de tudo, uma motivação pessoal. É guiado pelo desejo de repensar e questionar um paradigma tido por muitos como verdadeiro: a idéia de que o futebol não passa de um esporte em que vinte e dois homens correm atrás de uma bola e que, por isso, não poderia ter qualquer relação com estudos literários, poesia e arte.

Não seria, contudo, legítimo propor a reflexão de um paradigma se este não fosse sequer questionável. A possibilidade de encontrar beleza no futebol vê-se aqui alimentada por obras literárias e crônicas jornalísticas que afirmam, contemplam e celebram a existência de algo chamado *futebol-arte*:

O futebol se joga com os pés, as pernas e a cintura, e boa parte das manifestações culturais que se formaram no Brasil a partir da mistura de negros, índios e europeus baseia-se nos movimentos de pés, pernas e cintura. E na ginga. Foram necessários menos de 20 anos para os mestiços se apropriarem do futebol inglês, mesclarem aqueles movimentos, transformarem a ginga em drible e criarem o "futebol-arte", expressão com que o mundo consagra o modo brasileiro de jogar (GIL: 2004)

Reconhecendo a relevância do futebol, por muitas vezes, a Literatura, lançou mão de sua beleza e soube retratar a paixão que esse esporte desperta e a importância que tem na constituição da identidade cultural brasileira, como se pode sentir em *O futebol brasileiro evocado na Europa*, de João Cabral de Melo Neto:

A bola não é a inimiga
como o touro, numa *corrida*;
e embora seja um utensílio caseiro
e que se usa sem risco,
não é utensílio impessoal
sempre manso, de gesto usual:
é utensílio semivivo,
de reações próprias como bicho,
e que, como bicho, é mister
(mais que bicho, como mulher)

¹ O que o treinador diz aos jogadores antes da partida

usar com malícia e atenção
dando aos pés astúcias de mão.
(MELO NETO: 1976, 81)

Neste poema, o título deve ser primeiramente analisado. Sabe-se que o poeta viveu muito tempo na Europa em virtude de seu trabalho como diplomata. Neste período, escreveu textos inspirados em sua vivência no exterior, mas não deixou de se referir ao seu país. João Cabral buscou nestes versos um elemento representativo da cultura nacional que fosse capaz de remetê-lo ao Brasil e fazê-lo, talvez, lembrar e amenizar a falta que a convivência com os seus lhes fazia. O emprego do verbo “evocar”, definido como “chamar de algum lugar, trazer à lembrança, à imaginação”, reforça a idéia de que o eu-lírico que **evoca** o futebol o faz por necessidade de contatar-se com algo que lhe é importante e muito significativo. O poeta não recordou de outros elementos da cultura brasileira, mas do futebol; certamente dada sua relevância e significado.

Ora, se o futebol é elemento relevante para a cultura e a expressão *futebol-arte* é tão aceita e difundida, há algo a se repensar acerca do famigerado paradigma: há, de fato, uma distância irreconciliável entre futebol e poesia? Por vezes, “adotamos essa antítese antes de qualquer reflexão” e “a encontramos totalmente estabelecida em nós no estado de contraste verbal, como se representasse uma relação nítida e real entre duas noções bem definidas” (VALÉRY: 1999, 193), estendendo ao nosso problema a reflexão de Paul Valéry acerca da suposta oposição entre Poesia e Pensamento Abstrato.

Há, portanto, um campo aberto para pesquisa, um problema a ser pensado. Trata-se de uma questão acadêmica legítima, em que duas grandes vertentes se mostram em contraste; e da qual o desejo pessoal foi apenas uma importante centelha.

Diante do problema que justifica este trabalho, a pesquisa tem como objetivos:

- (re) pensar a relação entre futebol, poesia e estudos literários;
- Encontrar bases que justifiquem entender o futebol como um sistema semiológico;
- Definido como sistema, entender como se manifestariam seus signos em prosa e poesia;
- Na prosa: compreender o futebol como representação material da narrativa;
- Na poesia: buscar que elemento do futebol possibilitaria a existência de poesia nesse esporte; e, se ela é possível, como acontece, qual sua natureza, quais os mecanismos de sua produção;
- Pensar os conceitos da poesia no futebol, tais como poema, obra, autor e estilo.

2. INTRODUÇÃO: O FUTEBOL COMO SISTEMA SEMIOLÓGICO

“Atualmente, há uma solicitação semiológica oriunda, não da fantasia de alguns pesquisadores, mas da própria história do mundo moderno” (BARTHES: 1964, 11). A afirmação de Barthes no início de *Elementos de Semiologia* posta-nos uma questão instigadora: o mundo apresenta inúmeros campos de pesquisa, como se estivessem estes aguardando por um olhar semiológico, por sua estruturação como sistema de signos. Pode-se questionar a distância temporal dessas palavras de Barthes, e assim o advérbio “atualmente”. Mas, se em 1964 havia uma solicitação semiológica, que se dirá do mundo de hoje, com tantas novas mídias e tecnologias.

A questão que guia este trabalho, (re) pensar a relação entre futebol, poesia, arte e estudos literários, obriga-nos a voltar os olhos da Semiologia para o esporte bretão, pois se “a Semiologia tem por objeto, (...), qualquer sistema de signos, seja qual for sua substância, sejam quais forem os seus limites” (Ibidem, 11), é possível estender seus métodos de análise a campos os mais diversos. Antes convém saber que Ferdinand de Saussure, que cunhou a denominação *Semiologia* para designar a “ciência geral dos signos”, tinha reservas com relação a considerar ações espontâneas, da realidade do sujeito como pertencentes ao campo de estudo de sua Semiologia. Entretanto, “levando em consideração que toda atividade humana e, particularmente, a atividade corporal estão determinadas por convenções” o futebol e seus movimentos podem ser vistos “como realizações semióticas” (GLUSBERG: 2005, 52).

Barthes orienta que, para a pesquisa semiológica, é preciso definir um corpus, “uma coleção finita de materiais, determinada de antemão pelo analista, conforme certa arbitrariedade (inevitável) em torno da qual ele vai trabalhar” (BARTHES: 1964, 104). Este corpus deve obedecer a princípios de pertinência e homogeneidade.

Cabe-nos, portanto, determinar de que futebol trataremos neste estudo.

Diante do problema da análise literária, Foucault propõe que sejam percorridas camadas semiológicas para aproximação e entendimento de uma dada obra. A primeira camada corresponde àquela rede de outros signos de que qualquer sistema semiológico faz parte e que gravitam em torno dele. A obra é inerte a esta camada externa que Foucault denomina Semiologia Cultural.

Há outras três camadas, que são internas à obra: a da Semiologia Lingüística, que se ocupa em justificar a estrutura da obra pela análise das formas e escolhas; aquela que se atém à rede de signos que o dado sistema usa para significar a si mesmo; e, enfim, a que se dedica ao estudo dos “signos de implicação” (FOUCAULT: 2000, 164), pelos quais a obra se representa no interior de si mesma.

É certo que Foucault pensou na existência de tais camadas para análise de uma obra literária. Mas, como se tenta aqui entender o futebol como sistema de signos, é possível aplicar essa análise de camadas semiológicas ao nosso objeto.

Não é na primeira camada, a da Semiologia Cultural, que situaremos este trabalho. Sabe-se que o futebol é ligado a uma série de questões. Existe o aspecto financeiro, na medida em que grandes corporações multinacionais investem quantias substanciais no patrocínio de times e jogadores e envolvem-se, até mesmo, na administração de clubes. Há o aspecto político, uma vez que em vários episódios históricos o futebol foi usado para legitimar regimes, paralisar guerras, servir de exemplo do sucesso de um país, como se relata na seguinte passagem:

No ano de 1978, a Argentina organiza sua primeira copa do mundo, em plena vigência de uma ditadura militar feroz, que produzia milhares de *desaparecidos* e precisava de uma vitória para ganhar credibilidade junto à população. Assim havia feito Mussolini e assim faria Videla e seus militares na copa em que a Argentina, de fato, acabaria por se sagrar campeã (ORICCHIO: 2006, 167).

É reconhecida também a questão sociológica e antropológica que envolve o futebol, já que em muitos países, em especial no Brasil, ele guarda íntima relação com a identidade nacional do povo, conforme já extensivamente estudado por Roberto Da Matta (1994), Simoni Guedes (1998) e Janet Lever (1983).

Todos esses aspectos (e outros tantos) compõem a rede de signos que gravitam em torno do futebol. Eles têm sua influência; no entanto, como observa Foucault com relação à Literatura, ela “é inerte em relação a essa primeira camada semiológica. Certamente, ela funciona, mas a rede na qual ela funciona não lhe pertence, ela não a domina” (2000, 164). Admite-se a rede de signos em que a Literatura está inserida, mas há algo que permanece resguardado, como que resistente à tal rede, que só pode ser entendido num mergulho às outras camadas:

a obra sempre se designa no interior de si mesma (...). Parece-me que é a análise dessa implicação da obra em si mesma, a análise dos signos pelos quais a obra não cessa de se designar no interior de si mesma, que dá sentido aos empreendimentos diversos e polimorfos chamados, hoje, de análise literária” (Ibidem,162).

Quanto ao futebol, parece-nos que está conforme a Literatura: também permanece inerte com relação a sua rede de signos. Há algo que, a despeito de todo interesse financeiro e político, toda implicação sociológica e antropológica, permanece inalienável no futebol. Algo como uma essência - aqui entendida como “aquilo que constitui a natureza de uma coisa” - algo que não se abala, não se destrói ou corrói; que ainda atrai olhares, paixões; ainda produz beleza, poesia e contemplação. É à natureza constitutiva do futebol que esse trabalho se dirige, às camadas internas desse sistema semiológico, a fim de “estabelecer qual o sistema de signos que funciona não em uma determinada cultura” (Ibidem,162), mas no interior desse sistema.

O corpus então será o futebol em sua natureza constitutiva, em seu imo, livre das “questões extra-campo”, que, como se viu, são relevantes, mas não pertinentes para este estudo.

Ademais a relação arte-corpo, que vai ser abordada mais adiante,

institui um contato direto entre emissor e receptor sem a intermediação técnica de nenhum equipamento eletrônico moderno exceto pela utilização de som ou vídeo. Por esse motivo, aquela relação mencionada é de enfrentamento, **e elimina os significados que cada meio de comunicação agrega por sua conta aos conteúdos que transmite** (GLUSBERG: 2005, 59).

Dir-se-ia pueril ou ingênuo desconsiderar as questões extra-campo num estudo sobre futebol.

É importante ressaltar que não se está aqui descartando ou desconsiderando tais aspectos.

Passa-se que, desde que primeiro se lançou um olhar acadêmico sobre o futebol, este vem sendo relacionado à História, Sociologia, Antropologia; de modo que já existem amplos e consistentes estudos nestas áreas. Contudo, faremos aqui um breve movimento circunstancial a estes estudos, apenas o suficiente para que tenhamos alguns elementos que permitam compreender a relevância do futebol.

Partindo da idéia de que “a solidariedade social, num nível mais amplo, é o amálgama que constrói a nação” (GUEDES: 1998, 42), aí entendida como “a mais vasta sociedade de pessoas unidas por uma consciência e cultura comuns” (MANGONE: 1986, 800; apud: GUEDES: 1998, 42); no Brasil, o futebol tem sido o tal amálgama, já que há muito produz experiências coletivas que propiciam a vivência de comunidade aos brasileiros.

Reconhecidamente, segundo antropólogos e sociólogos, a paixão pelo futebol é, para o Brasil, um elemento importante para a construção da idéia de nação. É inegável – e visível – que, a cada quatro anos, nas Copas do Mundo, o Brasil se irmana e a seleção brasileira passa a representar os brasileiros em todos os sentidos. Este é um processo análogo ao que,

lingüísticamente, se denomina metonímia — “a substituição de um nome por outro em virtude de haver entre eles algum relacionamento” (SACCONI: 1999, 493): a seleção nacional se transforma no próprio país e o povo passa a ser visto através de seu futebol. Simoni Guedes destaca essa relação de contigüidade:

Tratando-se da atuação da seleção brasileira de futebol, chega a ser surpreendente o modo como se passa, sem nenhuma mediação considerável, da avaliação do time para a avaliação do povo (GUEDES: 1998, 20).

Essa relação também foi abordada na Literatura, marcadamente quando Nelson Rodrigues criou a consagrada expressão “a pátria em chuteiras”:

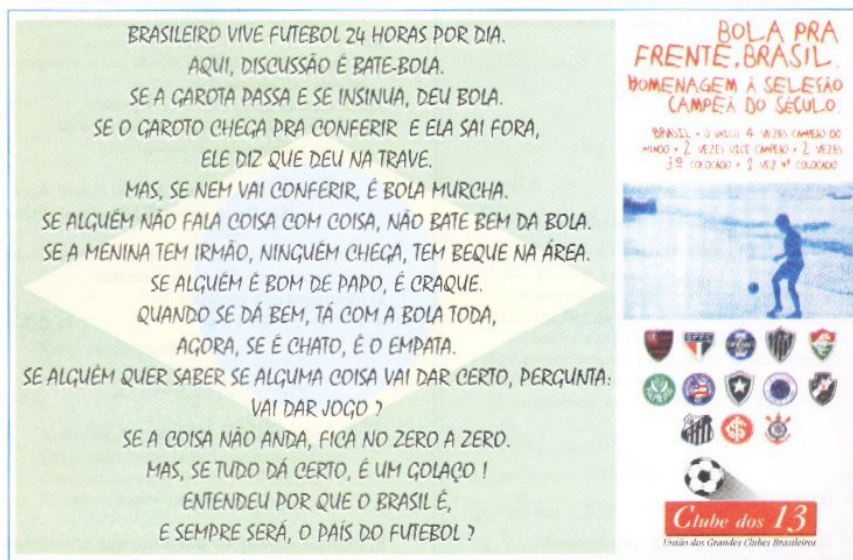
Pergunto: para nós, o que é o *escrete*?² Digamos – é a pátria em calções e chuteiras, a dar rútilas botinadas, em todas as direções. O *escrete* representa os nossos defeitos e as nossas virtudes (RODRIGUES: 1994, 74; Crônica publicada em *O Globo*, 02/06/1976).

A comunhão nacional experimentada durante uma Copa do Mundo configura um período de transe: o cotidiano do brasileiro se transforma e dá lugar a um patriotismo singular. Os símbolos da nação – a bandeira, o hino e as cores nacionais – deixam o âmbito restrito das cerimônias oficiais e são adotados rotineiramente pelo povo:

Ainda é o futebol que nos faz ser patriotas, permitindo que amemos o Brasil sem medo de zombaria elitista. (...) Foi, portanto, só com o futebol que conseguimos, no Brasil, somar o Estado Nacional e a sociedade. (DA MATTA: 1994, 71)

Uma peça publicitária veiculada pelo Clube dos 13, União dos Grandes Clubes Brasileiros, ilustra muito bem a posição em que se colocou o futebol no Brasil:

² *Escrete* era o nome pelo qual Nelson Rodrigues costumava chamar a Seleção Brasileira de futebol



A idéia transmitida pelo Clube dos 13 permite-nos mencionar que, além de nos períodos de Copas do Mundo, o futebol se faz presente em qualquer tempo no Brasil. Sempre há uma competição continental, nacional, regional que seja, em que clubes são para seu torcedor o microcosmo da seleção brasileira. Enfim, não se pode negar a dimensão histórica e sócio-cultural que o futebol assumiu para a nação.

Sabe-se que todo esporte é potencialmente capaz de causar a comoção coletiva. Todavia, o sucesso em outros esportes, guardado o mérito de cada atleta, não envolve o povo brasileiro na dimensão em que o futebol o faz. “Se rigorosamente qualquer esporte pode produzir a identificação coletiva através das vitórias, apenas o futebol o faz permanentemente, nas vitórias e nas derrotas. Por isso, até aqui, o Brasil continua sendo o país do futebol” (GUEDES: 1998, 41).

Se temos a pretensão adiante de relacionar o futebol à poesia, é importante lembrar da ligação da poesia com a História e a identidade cultural dos povos. A poesia, indiscutivelmente, liga-se a tudo o que rodeia o homem; a uma gama infinita, portanto, de relações com o mundo e

com os outros seres. E, sendo o homem um ser eminentemente social, a poesia surgirá também como “expression histórica de razas, naciones, clases” (PAZ: 1999, 41). Será a voz do povo e nela encontrar-se-ão refletidos seus mitos, sonhos e paixões. Entendida assim, nada mais natural que, no Brasil, a poesia se ocupasse, em algum momento, do futebol.

A História de um povo e a poesia mostram-se então indissociáveis, pois a lucidez de escritores é que nos permite conhecer verdadeiramente os grandes feitos, as mazelas, as angústias, os costumes, as revoluções, os anseios, as tradições de cada indivíduo e de toda a condição humana. Entendida assim, a poesia figura, segundo Octavio Paz, como “la memoria de los pueblos y una de sus funciones, quizá la primordial, es precisamente la transfiguración del pasado en presencia viva” (Ibidem).

Volvendo à proposição deste capítulo - entender o futebol como sistema semiológico, temos que, ao definir os elementos da Semiologia, Barthes buscou conceitos da Lingüística Estrutural, já que foi primeiro por Saussure que a Semiologia foi conceituada como *ciência geral dos signos*. Para Barthes, a noção Língua/ Fala, conceito vital da Lingüística saussureana, “é rica de desenvolvimentos extra ou metalingüísticos” (BARTHES: 1964, 28). Assim, se queremos considerar o futebol como sistema semiológico, urge determinar sua Língua e sua Fala.

A Língua é uma instituição social, o indivíduo não cria, nem a modifica sozinho. “Trata-se de um contrato coletivo” (Ibidem, 18). Além disso, ela é também um sistema de valores, em que um elemento vale por e com relação a outro. A Fala, por sua vez, é um “ato individual de seleção e atualização” e combinação.

No futebol, a Língua corresponde às regras do jogo, que determinam o que é ou não possível. Como na Língua, o indivíduo não as cria ou modifica sozinho. A Língua-futebol é sistema de valores na medida em que uma regra só vale com relação a outra.. A defesa, por exemplo, só existe em função do ataque.

Quanto à Fala, esta se refere ao que cada jogador faz a partir das possibilidades que lhe permite a regra. Ele as combina à sua maneira. Pode passar a um companheiro normalmente ou então driblar o adversário antes, ou seja, do “conjunto finito de regras” da Língua-futebol, formam-se as “falas que vêm alojar-se sob essas regras e constituem um número praticamente infinito” (Ibidem, 34). Assim, o modo como cada jogador ou o time como um todo selecionam e combinam as possibilidades dentro da regra são aspectos da Fala-futebol.

Como qualquer outro sistema comunicacional,, o sistema semiológico futebol, com sua Fala e Língua estabelecidas, pode ser abordado a partir dos eixos paradigmático e sintagmático pensados por Saussure: “a partir de sucessivas seleções do paradigma” produz-se “o sintagma” (GLUSBERG: 2005, 77).

Barthes sentencia que “não há língua sem fala e não há fala fora da língua” (BARTHES: 1964, 19), o que também se verifica no sistema semiológico futebol, afinal não há Fala-futebol sem as possibilidades que as regras da Língua-futebol permitem; tampouco as regras têm sentido se não houver a concretização do jogo. Qualquer fenômeno de fala, em qualquer sistema de signos tomado para análise, “só é possível na medida em que essas falas são conforme à língua, ao horizonte geral que constitui o código de uma língua dada” (FOUCAULT: 2000,158.).

Dentro das inúmeras possibilidades de falas de qualquer sistema, é possível observar falas em que se combina o código da Língua de maneira comum, previsível, clara, precisa, com um fim útil. Neste caso, se tomarmos como exemplo a Literatura, teríamos, como observa Valéry, a Prosa. É possível, contudo, combinar as possibilidades que oferece a Língua de maneira singular, distinta de outras, jogando com o código; o que seria para Valéry a Poesia. Barthes também formula comparação semelhante ao pensar o uso dos signos da linguagem articulada. Para ele, a Língua é fascista ao submeter o falante a um sistema de regras. Mas há uma maneira de “trapacear” o sistema, que é justamente fazer poesia, a festa dos signos.

Em sua reflexão, Valéry compara a Prosa ao Andar e a Poesia à Dança. Segundo o autor, “o andar, como a prosa, visa um objeto preciso. É um ato dirigido”, pontual, ordenado por alguma necessidade, impulso ou estado. “A dança é totalmente diferente. É, sem dúvida um sistema de atos; mas que tem seu fim em si mesmos” (VALÉRY: 1999, 204). Na Fala-futebol, verifica-se a mesma analogia abordada por Valéry. Um lance convencional, um passe simples e direto é o andar, a prosa, pois visa um fim útil, que pode ser dar o andamento esperado ao jogo, lançar um companheiro ou atirar à meta. Um lance normal é uma necessidade. Entretanto, se há um drible, uma finta, se o jogador pedala sobre a bola antes de lançar, se faz uma “bicicleta” para chutar; esses movimentos não são mais uma necessidade do jogo, não visam um fim, eles justificam-se por si mesmos; são sua própria razão de ser. Estão para a poesia tal como a dança na analogia de Valéry. Assim como “prosa e poesia servem-se das mesmas palavras, da mesma sintaxe, das mesmas formas e dos mesmos sons e timbres” de diferentes maneiras; o lance belo do futebol e o lance convencional servem-se “dos mesmos órgãos, dos mesmos ossos, dos mesmos músculos”, das mesmas regras do esporte, do mesmo espaço em campo; mas “diferentemente coordenados e excitados” (Ibidem, 204).

O cineasta italiano Pier Paolo Pasolini, em artigo publicado poucos meses depois da Copa do de 70 (no *Il Giorno* em 03/01/1971), também entendeu o futebol como sistema de signos, ainda que com um tom divertido e sem pretensões semiológicas. Para ele, “o futebol de prosa é o do chamado sistema (...)” com jogadas “executadas segundo as regras do código”. E há o futebol de poesia “que, para ser realizado demanda uma capacidade monstruosa de driblar (...)”. Pasolini sentencia que o “drible e o gol são o momento individualista-poético do futebol”.

Diante das diversidades de falas, analisaremos primeiro a Fala-futebol em seu desenrolar convencional, como prosa. Neste capítulo, pretende-se investigar o jogo de futebol televisionado como representação material da narrativa, a partir dos conceitos elaborados pela teoria da literatura e pela narratologia cinematográfica. Analisa-se em particular a questão do ponto de vista (situação narrativa) e da estrutura da narrativa quanto aos seus elementos funcionais e suas fronteiras. A partida entre Brasil e Alemanha, disputada pela final da Copa do Mundo de 2002, serve às análises apresentadas.

Observa-se também a Fala-futebol como poesia, talvez este o lugar da *acontecência* do futebol-arte. O capítulo discutirá porque lances de uma partida de futebol são freqüentemente descritos como belos, poéticos e, até mesmo, obras de arte. As reflexões apóiam-se na Teoria do Jogo elaborada por Schiller e mais tarde repensada e aplicada por Gadamer para entender os mecanismos da arte. Passando pelos escritos de Freud sobre os chistes, Huizinga sobre a atividade lúdica e Octavio Paz sobre a criação poética, encontram-se fundamentos que permitem conceber o futebol como ato poético.

Em seguida, faz-se uma aproximação entre o ato poético do futebol e a Arte Performance, pois esta, ao ver o corpo como “produção e produto” de arte (GLUSBERG: 2005, 58), fornece meios para fundamentar e compreender um movimento como poético.

Enfim, olhamos para o ato poético concretizado, para *obras* de grandes jogadores e, como não podia deixar de ser, estão presentes uma crônica e poemas sobre futebol: edificação da poesia amorfa, diluída, dissoluta que um esporte profano pode produzir.

3. A FALA-FUTEBOL EM PROSA: O JOGO DE FUTEBOL TELEVISIONADO COMO REPRESENTAÇÃO MATERIAL DA NARRATIVA

Uma definição restrita de *narrativa* ligar-se-ia ao domínio da linguagem verbal escrita, já que tradicionalmente ela é entendida como “a representação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos, reais ou fictícios, por meio da linguagem, e mais particularmente da linguagem escrita” (GENETTE: 1976, 257). Por essa razão, durante muito tempo, os estudos sobre narrativas permaneceram no domínio do registro verbal, dando maior enfoque à Literatura.

Passa-se, contudo, que não só a Literatura é produtora de narrativas. É importante reconhecer que outras artes, outros “sistemas simbólicos” (TODOROV: 1980, 74) valem-se também da narrativa, principalmente quando se entende o ato de narrar como “traço distintivo de todo discurso humano” (ROCHA: 2003, 38). Tal visão antropológica permite aceitar que a narrativa é capaz de se materializar em suportes os mais variados.

Partindo dessa concepção da narrativa não restrita ao domínio literário, tem-se a intenção de refletir sobre o jogo de futebol televisionado como representação material da narrativa. Tal proposta se viu plausível primeiramente às leituras de João Cezar de Castro Rocha (2003), que alerta para a necessidade do estudo da especificidade dos meios audiovisuais na produção de narrativas aplicando conceitos da teoria literária e da materialidade dos meios de comunicação; e Scholes & Kellogg (1966), que afirmam que é possível apreender o esporte como narrativa, já que o jogo televisionado é visto pelo olho da câmera e, portanto, percebido por nós depois de “filtrado” por um ponto de vista .

Uma vez que há necessidade de um estudo do mercado de narrativas que se nos apresenta, propõe-se aqui a análise do jogo de futebol televisionado, entendendo sua pertinência como representação material da narrativa.

Ciente da idéia de que “o perfeito entendimento de uma forma particular de comunicação exige a reconstrução tanto das condições históricas de enunciação quanto da materialidade do suporte do meio de comunicação” (ROCHA: 2003, 47), toma-se para análise a partida de futebol entre Brasil e Alemanha, final da Copa do Mundo de 2002, transmitida pela Rede Globo. Assim, torna-se possível analisar a especificidade do meio de comunicação televisão, suporte para a materialização da narrativa.

As análises estruturais da narrativa da teoria literária ajudam a entender os elementos narrativos do jogo de futebol televisionado, por isso, empregam-se aqui as idéias de Barthes, Genette, Todorov, e Stanzel; e, já que o objeto de estudo é veiculado por um meio audiovisual, recorre-se às reflexões sobre a estética do cinema e a narrativa cinematográfica que elaboraram Aumont, Gaudreault e Lotman.

3.1 UMA VISÃO GERAL DO JOGO COMO NARRATIVA

Se entendermos a narrativa como “evidente”, “natural” (GENETTE: 1976, 257), “gesto definidor do propriamente humano” (ROCHA: 2003, 39), algo de que “toda sociedade parece necessitar para viver” (TODOROV: 1980, 74), aceitaremos que ela pode se materializar em suportes diversos. Seria equivalente a dizer que uma necessidade inerente ao ser humano impele-o a criar histórias, contá-las e representá-las de inúmeras maneiras. Daí a infinidade de meios pelos quais a narrativa se materializa: livro, televisão, cinema, música etc.

A narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura [...], no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades ... (BARTHES: 1976, 18)

Ampliado o conceito da narrativa, surge a necessidade de ampliar os estudos que dela foram feitos, lançando o olhar para as todas as formas narrativas, em especial, as audiovisuais, que predominam no mercado do mundo contemporâneo. Apresenta-se a narratologia - ciência da narrativa, que se dedica tanto ao estudo das formas de expressão que usamos para contar quanto ao do conteúdo da narrativa independente dessas formas de expressão. Conjuga os conhecimentos da teoria literária, sobre aspectos como narração, tempo, ponto de vista, à linguagem dos meios audiovisuais, em especial do cinema, observando, por exemplo, a relação palavras-imagens e o papel da voz e dos sons (GAUDREAU; JOST: 1990).

Dentre os meios audiovisuais, o cinema tem sido o mais estudado pela narratologia, já que é possível conceber que a narratividade do cinema advém do encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação de causalidade e temporalidade, efeito conseguido pelo trabalho de montagem (AUMONT: 1994).

Ademais, o fato de a história cinematográfica não ser apresentada de maneira direta, mas sempre pelo olho da câmera, meio que controla o ponto de vista (KELLOGG; SCHOLLS: 1966), contribui para que um filme seja entendido como narrativa. Tal lógica permite-nos afirmar também que o jogo de futebol televisionado, em que há uma câmera que intervém e modifica a percepção do telespectador e direciona sua observação, é uma narrativa.

Aceitando, como vimos, que a narrativa diferencia-se “numa considerável riqueza de formas” e tomando o entretenimento promovido pelos meios de comunicação, hoje já “um componente da cultura moderna do lazer” (LUHMANN: 2005), encontramos as transmissões esportivas como possibilidade de materialização da narrativa: também nas transmissões esportivas tomadas como entretenimento existe o problema da construção da realidade e da necessidade de um encadeamento entre as ações que são apresentadas. O que vemos no jogo de futebol televisionado é uma duplicação da realidade: a “realidade tomada como jogo é separada da realidade normal, sem que esta precise ser negada”. Neste modelo, a realidade real e a ficcional coexistem. Uma partida é um episódio do qual as pessoas se ocupam temporariamente (Ibidem, 94). Quanto à apresentação das ações, se não houver referência ao que já se passou na narrativa esta não existe enfim: “se a narrativa quiser satisfazer as mínimas exigências no sentido de sua própria consistência (...), então o desdobramento da história precisa se referir ao início”(Ibidem, 100). No jogo de futebol televisionado há, indubitavelmente, este encadeamento de ações; mesmo porque um lance mostrado isoladamente perde seu significado e valor, pois não traz a relação com os outros, tampouco com a história completa da partida.

Acerca da necessidade de uma relação entre as ações da narrativa, Janet Lever já assinala que o torcedor de futebol tem um envolvimento pessoal com o destino da equipe; e destino pressupõe história . “Portanto, há uma seqüência de fatos como em qualquer narrativa (1983, 22)”. A Literatura Brasileira documentou esse envolvimento de que fala a socióloga já em um dos primeiros textos literários sobre futebol: *Corinthians (2) vs. Palestra (1)*, de Antônio de Alcântara Machado, escrito em 1927, em que a narração de uma partida de futebol é o pano de fundo para a descrição dos costumes e modo de vida dos imigrantes, italianos em sua maioria, que vieram a São Paulo no início do século 20. Um outro aspecto relevante é o clima

da narrativa: o constante emprego de diálogos e a escassez de trechos descritivos imprimem a ela um tom dinâmico, proporcionando a sensação do próprio jogo de futebol, o interminável vai-e-vem da bola e dos jogadores. Ademais, o coloquialismo e as expressões típicas do universo futebolístico conferem veracidade à história, características que podem ser observadas no trecho abaixo:

Prrrii!!
 Aí, Heitor!
 A bola foi parar na extrema-esquerda. Melle desembestou com ela.
 A arquibancada pôs em pé. Conteve a respiração. Suspirou:
 Aaaah!
 Miquelina cravava as unhas no braço gordo de Iolanda. Em torno do trapézio verde a ânsia de vinte mil pessoas. De olhos ávidos. De nervos elétricos. De preto. De branco. De vermelho.
 Delírio futebolístico no Parque Antártica.
 Camisas verdes e calções negros corriam, pulavam, chocavam-se, embaralhavam-se, caíam, cortorcionavam-se, esfalfavam-se, brigavam. Por causa da bola de couro amarelo que não parava, que não parava um minuto, um segundo. Não parava.

É interessante observar que Miquelina é o próprio retrato da fusão entre vida pessoal e futebol: o rompimento do namoro com um jogador do Corinthians e o relacionamento atual com um do Palmeiras, transformou-a em uma torcedora desse segundo time. De certa maneira, um pedido da moça ao namorado: “Diga pra ele quebrar o Biagio que é o perigo do Corinthians”; influenciou o resultado final da partida, o qual, por sua vez, influenciará sua futura vida amorosa:

Aí, Rocco! Quebra eles sem dó!
 A Iolanda achou graça. Deu risada.
 Você está ficando maluca, Miquelina. Puxa! Que bruta paixão!
 Era mesmo. Gostava de Rocco, pronto. Deu o fora no Biagio (o jovem e esperançoso esportista Biaggio Panaiochi, diligente auxiliar da firma desta praça G. Gasparoni & Filhos e denodado meia-direita do S.C. Corinthians Paulista, campeão do Centenário) só por causa dele.
 (...)

Juiz ladrão, indecente! Larga o apito, gatuno!
 Na Sociedade Beneficente e Recreativa do Bexiga toda a gente sabia de sua história com o Biagio. Só porque ele era freqüentador dos bailes dominicais da Sociedade não pôs mais os pés lá. E passou a torcer para o Palestra. E começou a namorar o Rocco.
 (...)

Miquelina mandou pelo irmão um recado ao Rocco.
 Diga pra ele quebrar o Biagio que é o perigo do Corinthians.
 (...)

Miquelina pôs a mão no coração. Depois fechou os olhos. Depois perguntou:
 —Quem é que vai bater, Iolanda?
 O Biagio mesmo.
 Desgraçado.
 O medo fez silêncio.
 Prrrrri!
 Pan!
 Go-o-o-o-o-ol!
 Corinthians!
 (...)

Diga uma cousa, Iolanda. Você vai hoje na Sociedade?
 Vou com o meu irmão.
 Então passa por casa que eu também vou.
 Não!
 Que bruta admiração! Por que não?
 E o Biagio?
 Não é da sua conta.

Ainda quanto às ações, é preciso considerar a questão da incerteza, que também se faz presente no jogo de futebol como em qualquer narrativa. Como observa Luhmann (2005, 100; 101), “quando se quer algo emocionante ou que proporcione entretenimento, não se deve saber de antemão como o texto deve ser lido ou a história deve ser interpretada”. O gosto pela tensão e pelo suspense da narrativa futebolística envolve o telespectador, que, embora saiba que todas as partidas têm as mesmas regras, desenvolvem-se num mesmo determinado tempo, com a participação do mesmo número de jogadores; está ciente de que cada partida tem sua própria história e é atraído pelas incertezas que cada uma “produz, transporta” e renova continuamente. “A superação de uma incerteza autoproduzida serve de base ao desenlace da história de todos os tipos de entretenimento” (Ibidem).

Voltando à questão do ponto de vista, a teoria literária já assinala que uma característica central do romance é a mediação de sua apresentação (STANZEL:1971). Ora, sendo o romance apenas umas das formas de narrativa (já que vimos que há inúmeras), é possível estender o conceito de mediação a todas elas. O processo de mediação pode se dar de várias

maneiras. Assim, têm-se diferentes *situações narrativas* de acordo com as estratégias que se criam para disfarçar a existência do narrador. Pensar a situação narrativa é importante, pois, nas palavras de Stanzel “it can reveal the angle, the bias, and the kinds of references and relationships through which the narrated material is presented to the reader” (1971, 29)³.

Os estudos literários procuraram estabelecer também uma estrutura que pudesse ser aplicada à análise de qualquer narrativa. Assim, Barthes (1976) determinou a existência de funções e índices que compõem a narrativa, entendendo que seu estudo poderia aplicar-se a análise de quaisquer sistemas semióticos; Genette (1976) pensou na descrição e no discurso ao refletir sobre as fronteiras da narrativa.

Nota-se a importância de pensar a narração em si e o ponto de vista em que a história é narrada. Desse modo, situação narrativa, funções e índices e fronteiras serão os três campos em que se focará este trabalho para o entendimento do jogo de futebol como representação material da narrativa; aliados aos conceitos da narratologia cinematográfica, já que se trata da análise de um suporte audiovisual. Destaque-se que não se trata de uma simples aplicação de princípios estruturalistas. O significado das unidades será sempre pensado.

3.2 SITUAÇÃO NARRATIVA: A MEDIAÇÃO DA APRESENTAÇÃO

No jogo de futebol veiculado pela televisão, há o narrador explícito, a que chamaremos *locutor* e o *camera eye*, que pode ser entendido como um narrador invisível, que direciona os olhares sem que seja percebido. Diante desta situação narrativa apresentada e sabendo que a transmissão esportiva é um tipo de entretenimento oferecido pelos meios de comunicação,

³ A situação narrativa pode revelar o ângulo, os pontos de vista, e os tipos de referências e relacionamentos através dos quais o material narrado é apresentado ao leitor

temos o telespectador como “observador de segunda ordem”, um observador de observadores, que não procura “responder à comunicação com comunicação”. O telespectador é um observador que se concentra “na vivência e nos motivos das pessoas apresentadas no texto”(LUHMANN: 2005, 102).

No caso do jogo analisado neste capítulo, Brasil e Alemanha pela final da Copa de 2002, o papel do *locutor* cabe a Galvão Bueno. Portanto, a situação narrativa é a chamada autoral, já que se trata de um relato dos fatos que vemos através da tela. Na narrativa autoral, os fatos nos chegam a partir do ponto de vista espaço-temporal do narrador e são coloridos por sua interpretação (STANZEL:1971). O *narrador-locutor* é um centro de orientação do telespectador.

Observando a transcrição dos primeiros minutos da partida, percebem-se momentos de narração dos lances que vemos (em azul), mas também falas que são interpretações do locutor (em vermelho);

Autoriza o árbitro, mexe na bola a seleção brasileira. Começa o jogo, o Brasil vem pro ataque, olha o lançamento. E olha no lançamento, os zagueiros brasileiros saíram pro ataque. Os dois, o Lúcio e o Roque Jr. deram, o Felipão armou uma jogada de saída, deram a saída, o Felipão armou lá, partiram pro ataque os dois. E já meteram uma bola alta pra eles

como dizer pros alemães, nós vamos pra cima.

Aí o Voeller. Cobrança do Oliver Kahn.

Vai ser um início nervoso como toda decisão de copa do mundo.

Ronaldinho, pra Rivaldo, pra Ronaldinho,

tem que jogar bonito, isso mesmo, tem que ir pra cima deles. Tem que jogar bonito. A categoria dos brasileiros é que vai fazer a diferença nessa decisão de copa.

Lá vem Ronaldinho, já rasgou ali por baixo. Já chegou por baixo rasgando ali o Linke cedendo o primeiro escanteio favorecendo a seleção brasileira. A Alemanha vai jogar com Kahn, Linke, Ramelow e Metzelder; Frings, Jeremies, Schneider e Hamann; Bode, Neuville e Klose. Aí cruzamento, vem bola pra área. Tentativa brasileira, a bola passou, Gilberto Silva tentava, ela foi pela linha de fundo, outra

vez é tiro de meta pra Alemanha O time brasileiro, você sabe, não tem problema nenhum, joga com Marcos, Lúcio, Edmilson e roque jr, o Cafu, o Gilberto silva, o Kleberson, o Ronaldinho Gaúcho, o Roberto Carlos, Ronaldinho e Rivaldo. O trio de arbitragem tem o Sr. Pierluigi Collina, como árbitro principal, Rivaldo escora de cabeça ali pelo meio, Ronaldinho vem pro primeiro lance. Chegou lá em cima dele o Metzelder. Ali lateral pra seleção da Alemanha. E vamos juntos identificando os jogadores da Alemanha. Bode, sai jogando a frente, tocou de cabeça por lá o Klose.

As falas de Galvão Bueno que não se referem aos lances que estamos vendo na tela correspondem não só às suas interpretações desses lances, como também servem à composição do cenário da história que começa a se delinear. Ao princípio ele avalia as intenções da Seleção Brasileira a partir de uma jogada e prevê a atmosfera do jogo, ou seja, são suas impressões espaço-temporais que chegam até o telespectador. Ao apresentar os jogadores de cada equipe, após a composição do cenário, o locutor parece listar os *personagens* que participarão da história. Em seguida, destaca o brasileiro Ronaldinho como artilheiro da Copa, comparando seu desempenho com um atacante alemão. Pode-se afirmar que aí o locutor mostra-nos quem será o *herói* da história que se inicia. Todos esses comentários vão compondo um imaginário do jogo, vão formando a opinião do telespectador e alimentando a crença que os torcedores têm na vitória da equipe, como se sente no trecho a seguir:

... os brasileiros começaram a jogar pra frente tentando jogar bonito mesmo. Vamos mostrar pros alemães, nós jogamos bola, vocês jogam uma coisa parecida com futebol, nós jogamos futebol. Mas é um time terrível. Não é à toa que tem três títulos mundiais e já chega a sétima decisão de copa do mundo.

Nota-se que a narração em si limita-se a reportar os fatos que a tela mostra ao telespectador. A partir, dessa perspectiva é possível também entender o locutor como um *sub-narrador*, na visão de Graudeault e Jost (1990). Para esses autores, o verdadeiro narrador de um meio audiovisual (filme, por exemplo) é invisível, implícito. Trata-se do *camera eye*, sobre o qual discutiremos com mais detalhes adiante. Por ora, importa pensar que quem gera as imagens

que nos chegam é esse narrador implícito. O locutor seria, então, um narrador delegado, secundário, que além de nos reportar o que vê – e que também estamos vendo – se encarrega, no caso do jogo de futebol, da composição do cenário, de uma atmosfera e dos personagens, como vimos. O sub-narrador faz –nos mesmo esquecer que existe esse olho da câmera que filtra e direciona nosso ponto de vista.

Entendamos agora melhor o *camera eye* partindo das reflexões que se apresentam a seguir:

That the film is primarily narrative rather than dramatic in form may not be immediately obvious. We suggest that it is a form of narrative rather than dramatic art because it does not present a story directly, without narration, but always through the medium of a controlled point of view, the eye of the camera, which sharpens or blurs focus, closes up or draws off, gives the image its color and shading...(KELLOGG; SCHOLLES: 1966, 280)⁴

Os autores estendem suas reflexões ao jogo televisionado e afirmam que ele é visto pelo “camera eye, with its long shots and close-ups, the vocal commentary of the announcer, the time dislocation of the video-time replay with its shifts in point of view”⁵ (Ibidem, loc.cit.). Portanto, o olho da câmera é responsável por tudo o que o telespectador vê, é o seu principal centro de orientação. O jogo é percebido através desse ponto de vista, o que nos remete novamente à existência de um narrador invisível, implícito. Surge, pois, a mesma pergunta que se fizeram Gaudreault e Jost ao refletir sobre a narrativa cinematográfica: “qui raconte?”. Quem conta? Quem diz a narrativa? A resposta a que se chegou é que “il y a un grand imagier filmique (implicite, extradiégétique et invisible), qui manipule l’ensemble du lacis audiovisuel” (1990, 47). Há, portanto, um “grande imaginador”, a que chamaremos *mega-narrador*.

⁴ Que o filme é primariamente uma narrativa ao invés de uma forma dramática pode não ser imediatamente óbvio. Nós sugerimos que ele é uma forma narrativa ao invés de uma arte dramática porque ele não apresenta uma história diretamente, sem narração, mas sempre através de ponto de vista controlado, o olho da câmera, que foca e desfoca, aproxima ou corta, dá à imagem sua cor e matiz...

⁵ o olho da câmera, com suas longas tomadas e closes, o comentário do locutor, o deslocamento de tempo do replay com suas mudança no ponto de vista.

Num filme, esse mega-narrador se revela por marcas de subjetividade, o modo como um plano é enfocado seria um exemplo. No jogo de futebol, o primeiro plano de um jogador também é uma marca do mega-narrador. Contudo, não se pode dizer que seja uma marca do sujeito, mas de um sistema televisivo e esportivo. O close, o primeiro plano, o plano americano, o plano médio e o plano de conjunto são usados no jogo televisionado para aproximar jogadores que participam de um lance especial da partida ou que têm a posse de bola da visão do telespectador. Na maior parte do jogo a visão que se tem é dada por um plano geral dos lances:



Close - Kahn prepara-se para cobrança de falta



Primeiro plano – jogador cobrará escanteio



Plano americano – *jogador que fez falta*



Plano médio - *Cafu tem a posse de bola*

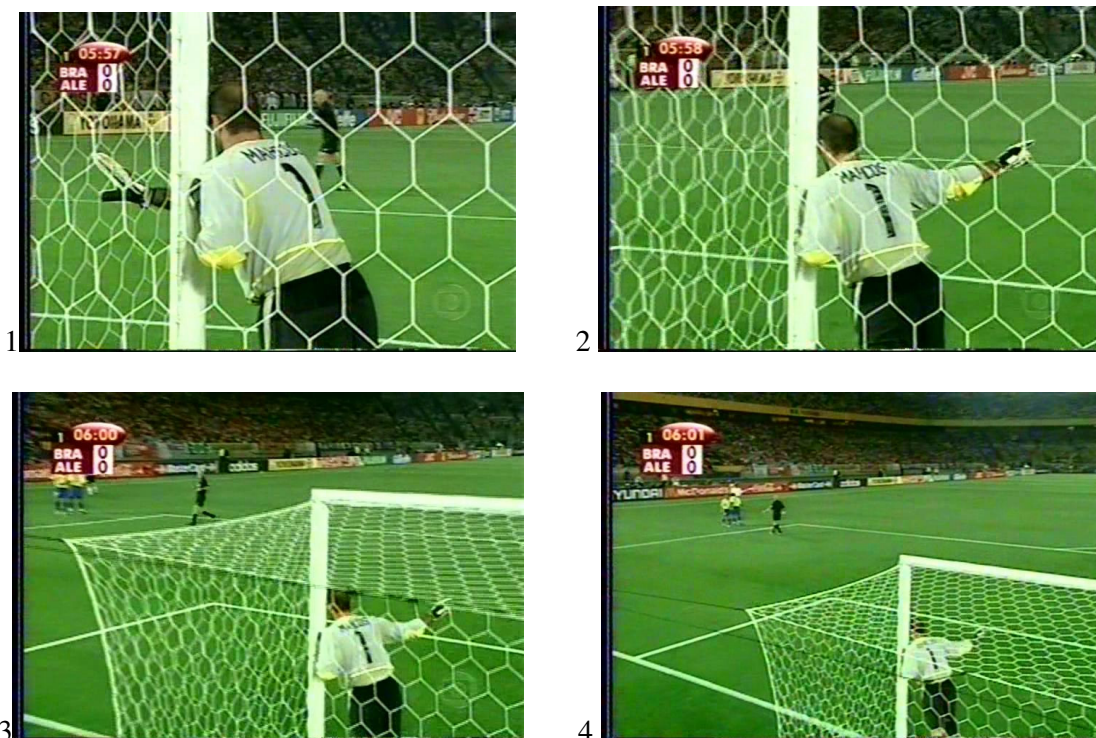


Plano de conjunto – *lance de falta*



Plano geral – *espera por substituição*

Há planos que fornecem ao telespectador a visão semelhante que tem o jogador que está em campo, como na seqüência a seguir, que mostra o ângulo de visão do goleiro Marcos:



O que mais se vê, contudo, é a imagem advinda da câmera posicionada no alto do estádio acompanhando a bola, movimento denominado panorâmica:



O mega-narrador proporciona também ao telespectador através do *travelling* a oportunidade de acompanhar a jogada como se estivesse “correndo ao lado do jogador”, já que nesse movimento há “um deslocamento do pé da câmera, durante o qual o eixo de tomada

permanece paralelo a uma mesma direção” (GAUDREULT; JOST: 1990, 39). É o que se vê na seqüência a seguir:



Nota-se que Ronaldo é um jogador muito focado durante a partida. Pode-se afirmar que a insistência do primeiro plano e do close em Ronaldo deve-se à intenção de enfatizar sua importância para a seleção brasileira e seu destaque no futebol mundial. Suas aparições acabam por compor a figura de um personagem: o herói vitorioso e consagrado após uma série de percalços que lhe impôs a vida. Observemos as imagens a seguir e os comentários do locutor:



Locutor: Saiu do céu Ronaldinho como maior jogador do mundo e foi ao inferno, duas cirurgias, considerado como terminado, acabado para o futebol. É uma vitória do jogador, é uma vitória do craque, é uma vitória do ser humano, uma vitória da vida. Ronaldinho! Que dia, hein Ronaldinho! Artilheiro da copa, dois gols na final.

A situação narrativa do jogo de futebol televisionado dá-se, portanto, por duas formas de mediação da apresentação: o narrador autoral – *locutor* e o mega-narrador – o *camera eye*. Nota-se que o esforço é sempre por proporcionar ao telespectador todos os detalhes da partida, por isso a tomada por diversos ângulos, o recurso do replay e da aproximação dos jogadores através do close e planos especiais. Pode-se assim considerar que as situações narrativas do jogo televisionado, como acontece com qualquer outra narrativa, objetivam reforçar a ilusão do telespectador de que o material narrado faz parte de sua própria experiência da realidade. O objetivo, enfim, é a criação de uma atmosfera de verossimilhança (STANZEL:1971).

3.3 ANÁLISE ESTRUTURAL DA NARRATIVA DO JOGO DE FUTEBOL TELEVISIONADO

Retomando a idéia de que os estudos da teoria da literatura devem voltar-se para outras formas narrativas que não somente a literatura, refletindo também sobre os meios audiovisuais (ROCHA: 2003), propõe-se a investigação da estrutura do jogo de futebol televisionado a partir dos conceitos formulados por Barthes, no campo dos elementos funcionais, e Genette, ao pensar as fronteiras da narrativa.

3.3.1 ELEMENTOS FUNCIONAIS

Barthes inicia sua *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa* afirmando que “inumeráveis são as narrativas do mundo” (1976, 18) e segue alertando para a necessidade de se chegar a “um princípio de classificação e um foco de descrição” diante da “anarquia aparente de

mensagens” (Ibid., 19). O autor propõe a análise da narrativa por níveis: o funcional, o actancial e o da narração, tendo a significação desde o princípio como critério na definição das unidades. Considerando que “uma mesma organização formal regula de maneira verossímil todos os sistemas semióticos quaisquer que sejam suas substâncias e dimensões” (Ibid., 22), estenderemos as considerações de Barthes à análise do jogo televisionado.

No presente trabalho, será aplicada em especial a análise no nível das funções, sem, contudo, deixar de vinculá-la ao nível das ações e da narração (sobre este último refletiremos melhor a partir das idéias de Genette). A função corresponde a cada unidade que compõe a sucessão de fatos da narrativa. Obrigatoriamente, portanto, a narrativa se compõe de funções e todas significam e se ligam de algum modo aos outros níveis da história.

Barthes classificou as funções da narrativa como se apresenta, sinteticamente, no quadro abaixo (1976):

Nível Funcional			
Funções: sintagmáticas, metonímicas		Índices: paradigmáticas, metafóricas	
Cardinais: núcleos, articulações da narrativa, inauguram ou concluem uma incerteza.	Catálises: preenchem o espaço narrativo que separa as funções-articulações, notações subsidiárias.	Índices: remetem a um caráter, um sentimento ou uma atmosfera; significado implícito.	Informantes: dados imediatamente significantes; situam tempo e espaço da narrativa.

Em virtude da existência de duas instâncias narrativas no jogo de futebol televisionado – o locutor e o mega-narrador, a análise funcional será feita considerando-as separadamente.

I. Análise do nível funcional: instância do *locutor*

Tomemos como objeto de análise a locução do primeiro gol do Brasil na partida contra a Alemanha:

Função - Catálise	Falta que favorece o time da Alemanha, cobrança da Alemanha, jogada pro outro lado pra Frings. Brasil aperta na marcação. O jogo vai entrando na zona mais perigosa que são os 25 minutos finais de uma grande decisão ⁶
Função – Catálise	Roque Jr. saiu pra abafar o lance e acabou cometendo falta.
Índice – Informante	Já vamos com 20 minutos desse segundo tempo. 0 para o Brasil, 0 para a Alemanha,
Índice – Índice	vale o pentacampeonato pro futebol brasileiro. Alemanha não tem pressa, já começa a dizer claramente o que o grande Bekenbauer, capitão alemão, campeão como jogador, campeão como técnico dizia, a Alemanha vai querer levar o jogo pro tempo extra.
Função – Catálise	E vai voltar o Jeremies.
Função – Catálise	Pedi substituição, ficou assustado, ta inteirinho, correndo à vontade.
Função – Catálise	A lá, ele correndo lá embaixo.
Função – Cardinal	E vem lance pra área brasileira, no meio, a bola sobrando por lá, de qualquer maneira apareceu Gilberto Silva pra tirar. O toque de cabeça foi mal feito.
Função – Catálise	É lateral para a seleção brasileira. Aí o Cafu.
Índice – Informante	Vinte e um minutos do segundo tempo. 0x0.
Função – Catálise	Aí o Cafu, pra Ronaldinho gaúcho, não existiu a falta e a sobra é do Brasil.
Função – Cardinal	Com Gilberto Silva, tocou pro Ronaldinho, tentou partir Ronaldinho, marcação em cima dele,

⁶ Sobre as falas assinaladas em amarelo, discutiremos mais adiante ao falar das fronteiras da narrativa

	ta difícil a arrancada ali pelo meio, em cima dos alemães é muito difícil.
Função – Cardinal	Ele insiste, briga pela bola, insiste o Ronaldinho, pro Rivaldo, abriu espaço, bateu pro gol, Oliver Kahn, Ronaldinho bateu. GOOOOOOOOOL!
Índice – Informante	É do Brasil. Ronaldinho, número 9. Aos 21:30 do segundo tempo,
Função – Cardinal	Rivaldo soltou a bomba, que Oliver Kahn que nada,
Função – Cardinal	bateu roupa o goleiro alemão. Ronaldinho meteu pro gol,
Índice – Informante	1x0 Brasil.
Índice – Índice	Ele provocou, provocou, provocou e falhou.
Função – Cardinal	Na pancada do Rivaldo bateu roupa Oliver Kahn.
Índice – Índice	Ronaldinho, artilheiro, tava lá, o sétimo gol dele na copa. 1x0
Índice – Informante	Brasil. 22 do segundo tempo.

Segundo Barthes, “para que uma função seja cardinal, é suficiente que a ação à qual se refere abra (ou mantenha, ou feche) uma alternativa conseqüente para o seguimento da história, enfim que ela inaugure ou conclua uma incerteza” (1976, 31). Por isso, determinaram-se como cardinais as funções referentes à narração do gol em si e aos lances imediatamente anteriores e posteriores a ele. É uma função cardinal também o lance em que a Alemanha dirige-se com perigo à área brasileira. Esses são “momentos de risco da narrativa” (Ibid., 32).

As catálises se aglomeram em torno dos núcleos – as funções cardinais, e se referem a incidentes e descrições pequenas. Como bem define Barthes, as catálises são “zonas de segurança, de repouso” (Ibid., 31). Pode-se dizer que, para o jogo, as catálises representam momentos de tranqüilidade, calma; lances que não trazem perigo às equipes.

Quanto aos índices-informantes, eles servem à identificação do espaço, tempo e situação do jogo, para localização do telespectador portanto: “Vinte e um minutos do segundo tempo. 0x0”. Já os índices-índices “implicam uma atividade de deciframento” (Ibid., 33) por parte do receptor; isso porque eles querem dizer algo mais do que realmente dizem. Ao dizer: “Ronaldinho, artilheiro, tava lá, o sétimo gol dele na copa”, o locutor não está só nos informando sobre quantos gols o jogador fez; nota-se aí a intenção de compor um personagem, o *herói* da história: ele é *artilheiro*, ele “*tava lá*” no momento preciso, fez *sete gols* na competição, um número expressivo. Galvão Bueno comporta-se mesmo como um narrador mediador da apresentação ao compor um personagem, assim como em qualquer prosa literária. Nelson Rodrigues o faz num trecho de uma crônica ao falar pela primeira vez do recém descoberto Pelé, atribuindo a ele o título de Rei e legando ao povo brasileiro o grande símbolo de seu êxito e sucesso: “Dir-se-ia um rei, não sei se Lear, se imperador Jones, se etíope. Racialmente perfeito, do seu peito parecem pender mantos invisíveis” (RODRIGUES: 2002, 42).

Observemos também outro índice-índice: “vale o pentacampeonato pro futebol brasileiro”. Este serve à composição de uma atmosfera: a da importância e grandiosidade do que se está transmitindo.

Numa primeira análise teríamos as funções e índices distribuídos como no quadro e discutidos até aqui. Entretanto, seria, por assim dizer, uma classificação didática, incompleta e reducionista, pois a narração se dá de maneira tão complexa que apenas determinar uma função e um índice para cada enunciado torna-se insuficiente. O objetivo primeiro do quadro foi apenas de ilustrar de forma básica as considerações de Barthes. Não cabe aqui a investigação de todas as possibilidades da complexa análise da narrativa. A intenção primeira

de se aplicar a análise estrutural de Barthes ao jogo televisionado foi ser um ponto de partida, já que nunca antes se lançou tal olhar sobre o futebol. Apresentamos, contudo, reflexões sobre um aspecto, a título de instigação.

Barthes alerta para o fato de que “uma unidade pode pertencer ao mesmo tempo a duas classes diferentes. [...] certas unidades podem ser mistas” (1976, 33). O autor afirma ainda que a funcionalidade dos índices serve mais ao nível do discurso que da história. Desse modo, pode-se entender a função cardinal “Na pancada do Rivaldo bateu roupa Oliver Kahn” também como um índice-índice porque a expressão “bateu roupa” é pejorativa no futebol: o goleiro não foi capaz de segurar a bola. A função-índice nos remete a um sentimento: o locutor se revela torcedor, faz um julgamento da atuação do goleiro alemão. É um momento de natureza discursiva na narração.

II. Análise do nível funcional: instância do *mega-narrador*

No tocante aos elementos funcionais na instância do mega-narrador, tem-se o *camera eye* focando, na maior parte do tempo, os lances que se referem às funções cardinais ou às catálises, ou, respectivamente, momentos de risco para as duas equipes (como jogadas que podem resultar em gol); e lances de calma da partida.

Quando o *camera eye* deixa de focar o jogo propriamente dito, cria índices-índices e índices-informantes, o que acontece, por exemplo, quando mostra o rosto dos treinadores das equipes. É uma imagem que não faz parte do jogo, mas faz parte da narrativa, pois ajuda a compor uma atmosfera.

Observemos as cenas a seguir que são exemplos das funções e índices comentadas anteriormente:



Função Cardinal - Jogador alemão cobra uma falta com perigo



Dada sua importância – é uma função nuclear – o mesmo lance é repetido em ângulos diferentes



Função-Catálise: momentos de calma são normalmente mostrados num plano geral pela câmera fixa num ponto (panorâmica)



Índices-índices: compõem uma atmosfera e remetem a um sentimento
 (1) jogador se lamenta por um lance perdido; (2) a reação da torcida brasileira



Índices-informantes: orientação espaço-temporal

(1) informa que jogadores alemães estão se aquecendo
 (2) informa tempo e situação da partida

É importante perceber que a narração do locutor e a do mega-narrador acontecem simultaneamente, assim, há, na maioria das vezes, coincidência entre o que está sendo mostrado e o que está sendo relatado pelo locutor. No caso dos índices, o locutor participa sempre como um decodificador ou interpretante daquela imagem que está sendo veiculada, conforme se nota no exemplo a seguir:



Locutor: Aí, Rudi Voeller. Você viu ali a dificuldade, ele querendo engolir a saliva e a dificuldade, que frieza alemã que nada. No hino alemão, nós pudemos ver ali, Falcão...

Falcão: segurando o coração pra não sair pela boca. É natural isso, é um jogo muito tenso. Por mais experiente que você seja, por mais jogos importantes, este é um jogo diferente.

3.4 AS FRONTEIRAS DA NARRATIVA

A estrutura da narrativa não se reduz a elementos puramente narrativos. Como já se pôde notar, Barthes (1976) assinala que os índices têm uma funcionalidade especial mais ao nível do discurso do que da história. A existência de elementos não-narrativos na composição de uma narrativa, uma aparente incompatibilidade, é, entretanto, um fato. Conforme discutimos brevemente, a narrativa se delinea de maneira muito complexa, o que torna insuficiente classificações estanques. Refletindo sobre essas questões, Genette afirma que:

Toda narrativa comporta com efeito, embora intimamente misturadas e em proporções muito variáveis, de um lado representações de ações e acontecimentos, que constituem a narração propriamente dita, e de outro lado representações de objetos e personagens, que são o fato daquilo que se denomina hoje a *descrição*. (1976, 264)

... as essências da narrativa e do discurso assim definidas não se encontram quase nunca em estado puro em nenhum texto (Ibid., 272).

... é porque a narrativa não existe, nunca por assim dizer na sua forma rigorosa (Ibid., 273)

A partir de tais considerações é possível analisar melhor os trechos destacados em amarelo quando se transcreveu a narração do primeiro gol brasileiro contra a Alemanha. Retomemo-las:

O jogo vai entrando na zona mais perigosa que são os 25 minutos finais de uma grande decisão

E vai voltar o Jeremies. Pediu substituição, ficou assustado, tá inteirinho, correndo à vontade

Com Gilberto Silva, tocou pro Ronaldinho, tentou partir Ronaldinho, marcação em cima dele, tá difícil a arrancada ali pelo meio, em cima dos alemães é muito difícil.

Rivaldo soltou a bomba, que Oliver Kahn, que nada, bateu roupa o goleiro alemão.

Mesmo a uma primeira olhar, é possível perceber que esses enunciados não são puramente *Narração*. Que seriam? *Descrição*, sem a qual a narrativa afinal não se cria; e *Discurso*, momento de expressão direta, em que o narrador fala em seu próprio nome e que se revela por escolhas e marcas - os dêiticos (Ibid.) Genette define a descrição e o discurso como as fronteiras da narrativa, fronteiras bem interiores, e que, como tais, acabam por compô-la também.

Nos exemplos destacados, observa-se que:

- ◆ “ali pelo meio” é uma marca discursiva, um dêitico, por sua natureza indicativa, demonstrativa, referente que nos remete a presença do sujeito no espaço narrado.
- ◆ “mais perigosa”, “inteirinho”, “muito difícil” são momentos descritivos. A escolha dos adjetivos, contudo, revela-nos novamente uma subjetividade, já que “implicam um julgamento cuja fonte é aqui visivelmente o narrador” (Ibid., 273), nosso locutor, portanto.
- ◆ A expressão “que Oliver Kahn, que nada” é claramente outro julgamento do locutor e que revela ainda seu sentimento de torcedor satisfeito com a falha do adversário.

É interessante observar que a coexistência de narração/descrição/discurso não se dá só na linguagem verbal. Novamente, o mega-narrador se revela (como já se constatou ao comentar os índices). A seguir, estão uma seqüência de imagens e as falas do narrador correspondentes a elas a fim de se observar a relação entre a narrativa e suas fronteiras nas duas situações narrativas do jogo:



Narração da seqüência: *Locutor:* Vamos lá para o cara ou coroa, Cafu e Oliver Kahn. Oliver Kahn diz que quer fazer história como um dos maiores goleiros de todos os tempos, Cafu já está fazendo história. É o único jogador do futebol mundial, de todos os tempos, desde 1930, do outro século portanto, lá no início da copa do mundo, é o único jogador do futebol mundial a jogar três finais consecutivas de copa do mundo. Que momento especial para o capitão brasileiro, para o Cafu. Ali ele e o Oliver Kahn, os dois se cumprimentando.

Em síntese, teríamos os trechos assinalados em azul como narração; em laranja, como discurso; e em verde, como descrição. Entretanto, uma análise mais crítica perceberia que “ali”, indicativo presente no trecho narrativo é uma marca discursiva; que ao destacar a importância de Cafu, o locutor não está só descrevendo, mas compondo um personagem,

revelando sua opinião, julgando; que, enfim, ao fazer sua apreciação sobre o momento que vive Cafu, o locutor também o descreve, qualifica-o (capitão brasileiro).

Analisando a seqüência de imagens, percebe-se que ela também não é puramente narração. O fato que está acontecendo é o sorteio dos lados do campo e, em seguida, a foto oficial do trio de arbitragem e os capitães (1, 2, 5, 6). Não obstante, o mega-narrador leva-nos também a ver o que fazem as equipes enquanto isso, mostrando que se aquecem e se apóiam antes da partida (3, 4).

Finalmente, é possível constatar também a partir da seqüência destacada que as duas instâncias narrativas do jogo de futebol televisionado – o locutor e o mega-narrador, embora quase sempre em concordância, podem entrar em colisão: nem sempre o que é mostrado é o que está sendo relatado pelo locutor. Gaudreault e Jost (1990, 53) já observam tal possibilidade ao analisar a narrativa cinematográfica; assim como se encontra em Genette: “nenhuma narração, mesmo a da reportagem radiofônica, não é rigorosamente sincrônica ao acontecimento que relata [...]” (1976, 268).

Partimos agora ao estudo do futebol como ato poético, campo da Fala-futebol, em que estará mais presente a poesia, materializada em movimentos, ações e poemas. Certamente, será possível sentir no próximo capítulo um outro tom na composição do texto, diferente do apresentado no capítulo que aqui termina. Isso porque a intenção desta primeira parte era analisar o futebol como prosa, em seu desenrolar normal, previsível, sem grandes surpresas, sem poesia enfim. Por isso, fez-se uma análise estrutural; a qual também se justifica pelo simples fato de que nunca foi aplicada a este objeto. No segundo momento deste trabalho, por

se tratar de poesia, não haverá mais preocupação com a estrutura já reconhecida, mas sim com a natureza constitutiva do futebol como esporte capaz de produzir lances belos e poéticos.

4. A FALA-FUTEBOL EM POESIA: O FUTEBOL COMO ATO POÉTICO

Futebol

Futebol se joga no estádio?
 Futebol se joga na praia,
 futebol se joga na rua,
 futebol se joga na alma.
 A bola é a mesma: forma sacra
 para craques e pernas de pau.
 Mesma a volúpia de chutar
 na delirante copa-mundo
 ou no árido espaço do morro.
 São vôos de estátuas súbitas,
 desenhos feéricos, bailados
 de pés e troncos entrançados.
 Instantes lúdicos: flutua
 o jogador, gravado no ar
 - afinal, o corpo triunfante
 da triste lei da gravidade.

(DRUMMOND: 2002, 21)

O assunto poético “pode nascer de um amor perdido ou de uma réstia de cebola”; escreveu Mário de Andrade. Em seu poema, Drummond versa sobre o futebol. Dir-se-ia uma competição esportiva em que vinte e dois homens correm atrás de uma bola, debatendo-se para levá-la à meta e consumir um gol. Quem mais tentos tiver, vence a partida. Simples.

Cabe então refletir: como pôde nosso poeta lançar um olhar para tão trivial disputa e dela extrair poesia? Talento e sensibilidade aguçada, sem dúvida. Mas também porque talvez não se trate só de uma competição esportiva, mas de um *Jogo*. Não só de homens, mas de *Jogadores*.

Em 1998, às vésperas de mais uma Copa do Mundo, o jornal Folha de São Paulo publicou textos em que diversos autores falavam sobre gols antológicos da história do futebol. José

Miguel Wisnik narrou assim um lance de Romário (que vemos nas imagens), um gol que ainda “resiste ao entendimento”:

O gol de Romário contra a Holanda, na Copa de 94, desafia o senso comum e o senso incomum. [...] Gols como esse são lances de pura precisão poética, intraduzíveis no ramerrão da prosa. Numa rigorosa elipse paradoxal, Romário chuta não chutando. [...] Perícia e astúcia geniais de quem se apresenta e ausenta e sabe estar não estando, [...], em uma outra dimensão do tempo do jogo.



“Precisão poética”. O mesmo questionamento sobre o poema de Drummond volta-nos aqui: o autor fala de poesia; admira o lance de Romário. Ora, é possível perguntar, o que faz do futebol uma experiência de beleza? O que faz de lances de uma partida momentos de prazer estético? Por que se chama *futebol-arte* o futebol jogado no Brasil?

E retorna-se à hipótese já aventada: o *Jogo* seria o elemento presente no futebol capaz de preencher o suposto hiato entre esporte e prazer estético. Não o jogo no sentido comum da

palavra, mas entendido na esfera filosófica ou estética. Assim, encontra-se apoio nas teorias sobre o *Jogo* de Schiller e Gadamer e nas reflexões de Freud em *O chiste e sua relação com o inconsciente*.

Se “há uma relação inequívoca entre futebol e sociedade”, podemos começar pela proposição de Schiller: “para resolver na experiência o problema político é necessário caminhar através do estético, pois é pela beleza que se vai à liberdade” (2002, 22). Então, antes de pensar no futebol em termos sociológicos ou antropológicos e tentar entendê-lo por estas ciências, pensemo-lo como acontecimento estético, o que permitirá aproximá-lo da problemática de Schiller. Antes de ser uma metáfora da luta de classes, um reflexo da globalização, como vem sendo pesquisado, o futebol é um esporte que atrai espectadores sem distinção e causa arrebatamento e fascínio. Como questionou Huizinga: “Por que uma multidão imensa pode ser levada ao delírio por um jogo de futebol?” (2004, 5).

Para Schiller (2002, 63, 64), o Homem é governado por impulsos: um ligado à matéria, que o sujeita à natureza, o *Impulso Sensível*; e outro que o eleva ao campo do pensamento racional, o *Impulso Formal*. Há uma noção de ação recíproca entre esses dois impulsos: a atividade de um pode incitar o outro ou impor-lhe limites. O Homem nunca está satisfeito se exclui um dos dois impulsos, por isso eles despertariam um terceiro: o *Impulso Lúdico* ou *Impulso para o Jogo*, o qual seria capaz de conciliar os outros dois. Pelo *Impulso Lúdico* o Homem estaria livre física e moralmente e as idéias da razão e os interesses dos sentidos estariam em harmonia. O *Impulso Lúdico* levaria a atividades a que o Homem mesmo se propôs, sem contingências objetivas ou subjetivas, sem nenhum tipo de restrição. Nas palavras de Schiller:

O impulso lúdico, entretanto, em que os dois atuam juntos, imporá necessidade ao espírito física e moralmente a um só tempo; pela supressão de toda contingência ele

suprimirá, portanto, toda necessidade, libertando o homem tanto moral quanto fisicamente. (2002, 74).

O *Impulso Lúdico* conduz o Homem ao *Jogo* enfim. Ele é o espaço da liberdade. E assim, livre, o Homem é capaz de produzir Arte. “Criação absolutamente livre e contemplação desinteressada da forma pura das coisas: eis a atividade estética e eis o jogo. É, então, no jogo que nós realizamos nossa unidade fundamental e nossa felicidade perfeita. É do jogo que resulta a Arte” (DE BRUYNE, Edgard: 1930, apud: SUASSUNA: 2005,23).

Jogo não é sinônimo de arte, esteja claro. Mas é porque o artista joga e se deixa jogar; é porque existe esse impulso que leva o Homem a criar além das contingências naturais e sociais, que há arte. Pensar a lógica do *Jogo* é pensar a arte. Conforme propõe Gadamer, a reflexão sobre a “base antropológica de nossa experiência com arte” (1985, 37) deve ser desenvolvida com base em três conceitos, entre eles o de *Jogo*. Gadamer, assim como Schiller, acredita que o *Jogo* é elementar na vida do homem e que, sem ele, a cultura humana seria impensável.

Mas é importante lembrar que o conceito de *Jogo* no qual esses autores se concentram é aquele da esfera filosófica ou estética. Eles partem do conceito comum de *Jogo* como

...uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos 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:2004, 33),

características de qualquer jogo (no sentido comum) ou brincadeira, e aplicam-no para entender os mecanismos da arte, passando a concebê-lo como “atividade formadora do sujeito” (NUNES:2005, 58).

Concentrando-nos no conceito de *Jogo* como espaço da liberdade – o Homem mesmo se propõe a fazê-lo, sem determinações ou restrições, agindo de modo livre – ratificamos a reflexão freudiana sobre os chistes. Para o autor, o chiste é sempre “un juego desarrollado” (1948, 917). Origina-se ainda na criança quando ela apenas descobre o prazer de empregar palavras e unir idéias, seguindo o instinto de exercer suas faculdades humanas. Passa-se que esse prazer a entusiasma de tal forma que ela se dedica mais ao jogo de palavras e idéias. Contudo, à medida que a criança cresce, a razão avigora-se e tolhe aquele jogo: “El juego es entonces rechazado como falto de sentido o francamente disparatado” (Ibidem, 890). Mas o Homem não se conforma com a supressão do prazer que o jogo verbal lhe dava e cria mecanismos para retomá-lo. O chiste resgata o prazer do livre jogo de palavras e idéias, faz frente ao poder limitador do júizo crítico, é uma forma de luta contra a repressão:

...el placer del chiste procede del juego de palabras o del desencadenamiento del desatino, y que su sentido se halla destinado exclusivamente a proteger este placer contra la supresión de la crítica (Ibidem, 892).

Na expressão “jogo de palavras” empregada por Freud para designar a origem do chiste encontramos outro ponto de reflexão: o *Jogo* também está presente na linguagem, fato já observado por Huizinga: “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem” (2004, 7). Justifica-se tal pensamento se entendemos que o ato de nomeação é essencialmente metafórico. Ampara-nos aí a opinião veemente de Octavio Paz: “La esencia del lenguaje es simbólica porque consiste en representar un elemento de la realidad por otro, según ocurre con las metáforas (1999, 63)”. Ora, a metáfora é repetidamente definida como jogo de palavras, e sendo a metáfora um princípio da linguagem, o *Jogo* também o é. Do simples ato de nomeação a mais sofisticada poesia, temos, primitivamente, o *Jogo*: “é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas” (Huizinga: 2004, 7).

O chiste, oriundo do jogo de palavras, cria-se então porque o Homem atende a seu *Impulso para o Jogo*, o *Impulso Lúdico*, que se revela desde a infância, como vimos em Freud. E, de fato, o *Jogo* é tão essencialmente humano que seu primeiro indício é o simples movimento de ir e vir, porque o que é vivo, como assinala Gadamer,

... tem o impulso do movimento em si mesmo, é auto-movimento. O jogo aparece então como um auto-mover-se que por seu movimento não pretende fins objetivos, mas o movimento como movimento, (...), auto-representação do estar vivo” (1985, 38).

Portanto, o *Jogo* se apresenta tanto como “simples descarga vital de energia biológicas”, em movimentos tais quais o de crianças que brincam; como um impulso exercido acima das “necessidades naturais da vida” e passa a ser jogo estético, uma “manifestação de ordem espiritual” (NUNES: 2005, 57). Conforme vimos com o chiste, que se desenvolve a partir do simples jogo de palavras e alcança comprometimento com a liberdade do homem, uma vez que não se limita à razão ou crítica.

Se relemos os versos de Drummond: Futebol se joga no estádio? /Futebol se joga na praia,/futebol se joga na rua,/futebol se joga na alma; encontramos pensamento análogo. Segundo o poeta, o *Jogo* de futebol não se limita às contingências espaciais; ele acontece, não importa onde seja. Concebe-o como mais que mera atividade física e permite-nos entender que se envolve com a esfera espiritual do Homem. Tanto que a bola, o objeto principal do *Jogo*, é definida pelo poeta como “forma sacra”, que não distingue a qualidade do jogador ou o local onde a partida é disputada. E voltamos novamente à questão do *Jogo* como espaço de liberdade, em que não há submissão às restrições do juízo.

Os próximos versos de Drummond, a partir dos quais é possível relacionar o *Jogo* ao domínio estético, descrevem os lances de uma partida de futebol: “São vãos de estátuas súbitas,/

desenhos feéricos, bailados /de pés e troncos entrançados./Instantes lúdicos (...)”. Vistos assim os lances parecem ser as situações de que fala Schiller, nas quais o Homem, levado pelo *Impulso Lúdico*, conscientizar-se-ia de sua liberdade e sentiria sua existência, reconhecer-se-ia como mente e sentir-se-ia como matéria, ao mesmo tempo; já que os movimentos descritos pelo poeta são belos, desafiam as contingências da natureza e da racionalidade, da própria gravidade, como ele mesmo declara no final. O olhar poético de Drummond revela a possibilidade de enxergar beleza nos lances futebolísticos, e assim entendê-los como efeito do *Impulso para o Jogo*. Afinal, o *Jogo* “tem tendência a assumir acentuados elementos de beleza. A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas primitivas do jogo. É neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu” (Huizinga: 2004, 9).

Ao final do poema em que edifica a poesia de Garrincha, *O anjo de pernas tortas*, Vinícius de Moraes dá-nos a exata dimensão da “vivacidade e graça” de que fala Huizinga e admite a presença de poesia num jogo de futebol ao afirmar: “É pura imagem”. O poeta faz neste ponto uma interessante construção, relacionando as letras da palavra “gol”, respectivamente, à inicial do nome de Garrincha e aos formatos da bola e da trave. O fato de o poema ser um soneto também é relevante: o vulgar futebol habita aqui a forma mais clássica de composição poética.

Garrincha, o anjo, escuta e atende: — Gôooooo!
 É pura imagem: um G que chuta um O
 Dentro da meta, um L. É pura dança!

(MORAES: 1967, 124)

Parece arbitrário estabelecer tal relação entre Jogo e estética sem refletir sobre o que são o belo e a beleza. Sabe-se que esses conceitos são pensados pelo homem desde o princípio da

Filosofia. Como Schiller vem direcionando as reflexões aqui apresentadas, concentremo-nos no que ele entende por beleza.

Já no início de *A Educação Estética do Homem*, Schiller confessa que muito do que apresentará é baseado em princípios kantianos. Na história da Estética, Kant representa uma reação ao pensamento que o antecedeu, já que foi ele o primeiro a propor o deslocamento do “centro de existência da beleza do objeto para o sujeito” (SUASSUNA: 2005, 69). Schiller colheu de Kant a idéia de que a beleza não está subordinada a um conceito ou fim objetivo. O *Impulso Lúdico*, como conciliador dos outros dois impulsos humanos (*impulso formal e impulso sensível*), proporciona a convergência do objetivo e do subjetivo, da forma e do sentimento, originando a Beleza. Produto do *Jogo* estético, espaço da liberdade, a Beleza contemplada gera prazer desinteressado, sem qualquer fim objetivo,

sem qualquer expectativa de utilitarismo (...) a beleza, por mais inesperadamente que se possa apresentar, é como uma fiança de que com toda a desordem do real, com todas as imperfeições, maldades, equívocos, unilateralidades, perturbações funestas, contudo o verdadeiro não jaz inalcançável à distância, mas está ao nosso alcance. É função ontológica do belo cobrir o abismo entre o ideal e o real (GADAMER: 1985, 26; 28).

Guardadas as divergências entre as reflexões desses pensadores, conseqüência natural da evolução do pensamento filosófico, constata-se que suas opiniões confluem no tocante ao caráter livre da beleza, no fato de ser um fim em si mesma. Por caráter livre da beleza deve entender-se não algo sem sentido ou desprovido de significação; mas que é resultado de um *Jogo* entre matéria e forma: “o jogo estético é uma afirmação do espírito, que pressupõe liberdade” (NUNES: 2005, 55). A satisfação do contato com a beleza produzida pelo *Jogo* é então uma *finalidade sem fim*: o Homem experimenta um prazer desinteressado, sem uma obrigatória destinação útil.

Perguntar-se-ia: qual a razão de correr noventa minutos atrás de uma bola? Para quê jogar futebol? Pelo *Jogo*. Pela experiência do *Jogo*. O *Jogo* se justifica por si mesmo. Sua finalidade é ser jogado. Conforme vimos no *Jogo* de palavras do chiste, a razão de fazê-lo é ele próprio. Depois, como *Jogo* livre de contingências naturais e racionais, ele “empresta às coisas um sentido que antes não tinham” (Ibidem, 57). Por isso se diz que o *Jogo*, “não é vida corrente” (Huizinga: 2004, 11) “transcende as necessidades imediatas da vida (Ibidem, 4)”. O *Jogo* convida a um momento de suspensão do que concebemos com realidade.

Acerca dessa concepção (sem nos atermos às implicações políticas e sociais que a “suspensão da realidade” trouxe ao Brasil) cabe aqui transcrever trecho de uma carta de Drummond à filha, que morava na Argentina, ao descrever o panorama brasileiro em 1974:

Aqui é o de sempre, com a Copa do Mundo primando sobre qualquer assunto, e interferindo na vida de toda a população. Quando o Brasil joga, fecha tudo, pessoas morrem de enfarte e, se ganhamos, o carnaval sai pra rua. Forma de esquecer as chateações da vida, sublimação de carências outras. (DRUMMOND: 2002, 229)

Retomando os versos de Drummond e a questão da beleza envolvida em lances de futebol, é possível notar que o poeta foca a instantaneidade (estátuas **súbitas**) e a efemeridade (**Instantes** lúdicos) de tais momentos; o que nos conduz a um ponto importante de nossa reflexão. O futebol produz lances que fascinam, ou pela beleza ou porque pareceriam improváveis ou pela plasticidade. São lances que se dão instantaneamente: a bola vem, o jogador domina-a ou chuta-a de uma forma diferente, incomum, difícil e que, por isso, exige mais habilidade. Esses jogadores não elaboram a jogada antes de consumá-la, mesmo porque não há tempo para isso, o jogo é dinâmico e demanda rapidez. O lance belo acontece subitamente e dura o tempo de sua instantaneidade. Paradoxalmente, alguns lances são de tal beleza que se eternizam, são repetidos sempre que se lembram grandes momentos do futebol.. Drummond assinala a eternidade desses lances súbitos ao dizer que são estátuas, termo que

nos remete à idéia de perenidade. Pensemos em expressões do esporte que se criaram a partir de lances memoráveis e passaram a designar o tipo de jogada a partir de então: os *Dribles* de Mané Garrincha:

Se há um deus que regula o futebol, esse deus é sobretudo irônico e farsante, e Garrincha foi um de seus delegados incumbidos de zombar de tudo e de todos, nos estádios. (DRUMMOND: 2002, 219);

a *Bicicleta* de Leônidas:

Leônidas da Silva era um mágico do futebol. Plantava bananeira em campo. Inventou a bicicleta. Não fazia só o gol. Leônidas não explicava nada. Quando a gente estava arregalando os olhos para ver se via, a mágica estava feita. (FILHO);

a *Folha-seca* de Didi:

um chute quase que mortal para os goleiros. O lance foi inventado por Didi em 1956, na partida contra o América. Ele estava com uma contusão que não permitia dar os chutes de longa distância da forma normal. Por isso, ele achou um jeito para a dor desaparecer: acertar o meio da bola, que fazia uma curva assustadora. (BELPIEDE).

La mano de Dios de Maradona e seu segundo gol na mesma partida contra Inglaterra na Copa de 1986 no México, este, “uno de los goles más espectaculares de la historia del fútbol” (LONGONI:2002), imortalizado na narração de Victor Hugo Morález, que transcrevemos a seguir:

Ahi la tiene Maradona. Le marcan dos. Pisa la pelota Maradona. Arranca por la derecha el genio del fútbol mundial. Puede tocar para Burruchaga. Siempre Maradona, genio, genio, genio... tá, tá, tá... Goooooooool! Quiero llorar. Perdonenme. Maradona en recorrida memorable, en la jugada de todos los tiempos, barrilete cósmico. ¿De qué planeta viniste para dejar en el camino a tanto inglés? Para que el país sea un puño apretado gritando por Argentina. Argentina 2, Inglaterra 0. Diegol, Diegol! Diego Amando Maradona. Gracias, Dios por el fútbol, por Maradona, por estas lágrimas, por este Argentina 2, Inglaterra 0.

Destacamos a existência de beleza em lances de uma partida de futebol e entendemos serem instantâneos, súbitos, e, pode se dizer, eternos. Mas como conceituá-los esteticamente?

Sabe-se que um lance futebolístico belo não necessita de longo tempo de elaboração, não demanda que seu “autor” se debruce por um longo período sobre ele para que possa concretizá-lo, como acontece com um poeta, um romancista, um músico, na criação de uma obra. Mas é impossível não encontrar certa correspondência entre a definição de arte de Gadamer e o que acontece em uma partida de futebol: “algo como se feito segundo regras, e mais ainda: como se criado como algo nunca visto, segundo regras jamais concebidas; isto é arte: criar algo, modelar, sem fabricar o meramente regulamentado” (1985, 36). O jogador que dribla, por exemplo, está jogando segundo as regras, mas o que faz não é somente o que elas determinam. É mais.

Reduzir momentos de beleza do futebol a meros produtos de habilidade esportiva é negar nosso já famigerado *Impulso para o Jogo*, pois como observa Athayde Ribeiro da Silva em sua *Psicologia Esportiva e Preparo do Atleta*: “O esporte é arte, portanto não tem regras fixas; e talvez não seja exagero dizer-se que o futebol é o mais artístico de todos os esportes” (apud: PEDROSA: 1967).

Como espaço da liberdade, atividade formadora do sujeito, origem da arte, o *Jogo* que existe no esporte futebol faz o homem ir além das contingências impostas por regras, condições naturais e sociais, e criar lances de beleza.

Ao propor o estudo do *Jogo* para entender nossa experiência com arte, Gadamer afirma que nenhum tipo de poesia, de obra de arte pode ser desvendada em sua essência por uma só voz.

Dada sua “identidade hermenêutica”, a “obra deixa como que para cada um que a assimila um espaço de jogo que ele tem que preencher” (1985, 43). Assim, não somos meros espectadores ou observadores; como jogadores, participamos juntos de sua construção. Num *Jogo*, todos são parceiros.

A partir dos dizeres de Gadamer, é possível afirmar que não se pode reduzir uma peça artística a uma só e definitiva opinião. O *Jogo* estético convida a um constante trabalho de reflexão. Por isso, não se pode aceitar que *a priori* uma partida de futebol nunca seria bela, tampouco que um lance futebolístico nunca seria uma obra de arte.

Mas, admitindo a existência do *Impulso para o Jogo*, já detectado em tantas instâncias da vida humana, por que não discutir esteticamente lances belos do futebol? E abertos ao jogo gadameriano, poderíamos afirmar que a beleza do futebol, se não é obra de arte, é melhor denominada **Ato Poético**, pois, como bem assinalou Octavio Paz em seus escritos sobre poesia: “paisajes, personas y hechos suelen ser poéticos [...]. Lo poético es poesía en estado amorfo”. (1999, 42;43).

Encontramos então resposta ao nosso questionamento inicial: “como pôde Drummond lançar um olhar para tão trivial disputa, o futebol, e dela extrair poesia?” Porque Drummond edificou em poema a *poesia em estado amorfo* que está num lance belo do futebol. Operação que se justifica pela presença do *Jogo* neste esporte, tal como teorizado por Schiller e Gadamer. Enfim, o *Impulso Lúdico* está no futebol e permite que entendamos seus lances como atos poéticos.

Aprofundemos a noção de Ato Poético: foram definidas suas duas peculiaridades – a efemeridade e a instantaneidade – as quais permitem relacioná-lo a um movimento artístico teatral surgido nos anos 70, a Arte de Performance. Pode-se caracterizá-la como um “new hybrid that combined so many media and broke so many rules about what art was supposed to be” (ANDERSON: 1998, 6)⁷, uma arte que une a mais alta cultura ao entretenimento popular; que observa e re-significa gestos e atitudes do corpo humano.

Embora guarde certa distância do futebol, dado seu profundo engajamento político e ao fato de não se dissociar da questão social, pois “para muitos criadores, a tônica vai ser justamente essa, e a alienação, a solidão, a massificação e o declínio espiritual vão ser temas em performances” (GLUSBERG: 2005, 47); esta forma de Arte é, como o Ato Poético, essencialmente efêmera, pois tempo e movimento são a matéria-prima da performance: “it is the element of duration, of time, that is at the heart of a performance” (CARLOS: 1998, 34)⁸. Um lance belo do futebol e uma obra de performance cessam de existir no momento em que o movimento acaba; o espectador é confrontado com a presença física do artista em tempo real (Ibidem, 15).

Como no futebol, a Arte de Performance “tem duas conotações; a de uma presença física e a de um espetáculo, no sentido de algo para ser visto” (GLUSBERG: 2005, 43). Trata-se então de presença no exato momento em que se dá ação para que se possa desfrutar do que, na Arte de Performance, denomina-se “non-verbal realm of sensations” (Ibidem, 22). Estar no domínio das sensações, como assinala Valéry (1999, 205), é estar “essencialmente presente. Não há outra definição de presente além da própria sensação”. Esta noção permite-nos também aproximar Ato Poético e Arte de Performance pela instantaneidade dos movimentos,

⁷ um novo híbrido que combinou tantas novas mídias e quebrou tantas regras acerca do que a arte era supostamente

⁸ é o elemento da duração, do tempo que está no coração de uma performance

já que eles acontecem repentinamente. Pode-se dizer que houve treino para uma jogada, ensaio para um movimento no palco, mas no momento de sua concretude, eles simplesmente acontecem e contam com o improvisado, este que não é premeditado ou arquitetado, mas instantâneo: “o caráter de espontaneidade é implícito” à Performance não obstante os ensaios e “um roteiro minucioso, que dá marcação de tempo e movimentos” (GLUSBERG: 2005, 33).

Analisamos o elemento temporal do Ato Poético; mas, enfim, qual é seu espaço? É importante investigarmos tal questão, uma vez que, como aponta Foucault, “o que permite a um signo ser um signo é o espaço” (2000, 168). O pensador justifica-se analisando a linguagem, pois, para ele, o ser desse sistema é o espaço. Como na linguagem, no sistema semiológico futebol, cada elemento “só tem sentido em uma rede sincrônica”; seu valor “é definido por referência a um paradigma” e “a própria sucessão dos elementos” obedece às exigências espaciais. (Ibidem, 168). Ora, um lance do futebol só tem sentido se precedido ou sucedido por outro. Fora do jogo, o lance não tem sentido. “A performance” também “se investe dessa função anafórica, uma seqüência só é entendida se relacionada com o que a precede e com o que a segue” (GLUSBERG: 2005, 76). No futebol, atribui-se valor a um lance, por exemplo, o belo, porque existe um paradigma, o lance convencional. A sucessão de lances está sujeita aos limites espaciais do campo e do próprio corpo que o executa.

O corpo. Parece-nos ser este o espaço do Ato Poético do futebol. Retomemos a Arte de Performance, que emprega a expressão “living sculpture”, escultura viva, para designar uma pessoa como uma obra de arte, “and to transform for a moment a person’s own sense of self into purely physical status, object-like, of aesthetic interest and contemplation” (CARLOS: 1998, 16)⁹. Para a Arte de Performance, o corpo pode ser pego, levantado, movimentado

⁹ e transformar por um momento o senso de ser de uma pessoa em puro status físico, como um objeto, de interesse estético e contemplação

como um objeto, e é capaz de carregar múltiplos significados. A Performance trabalha com “o discurso do corpo”, fazendo uma “ressemantização dos valores contidos no processo da dinâmica corporal” (GLUSBERG: 2005,57). Se voltamos à proposição de Foucault de que é no espaço que o signo pode ser signo, temos o **corpo** então como espaço da arte de performance e, por extensão, do Ato Poético do futebol. É só pelo corpo que um jogador pode concretizar o Ato Poético. É com suas pernas e pés (e, por que não mãos, para lembrar Maradona) que o jogador materializa sua poesia. E, no momento dessa materialização, observa-se um efeito no espectador, que pode ser admiração ou contemplação, por exemplo. Como na Arte de Performance, em que “we are all activists, never more passive recipients of the material of culture” (Ibidem, 10); o Ato Poético conta com uma resposta imediata do espectador; fato essencial, pois já se sabe que num *Jogo* todos são parceiros e participam da construção do significado.

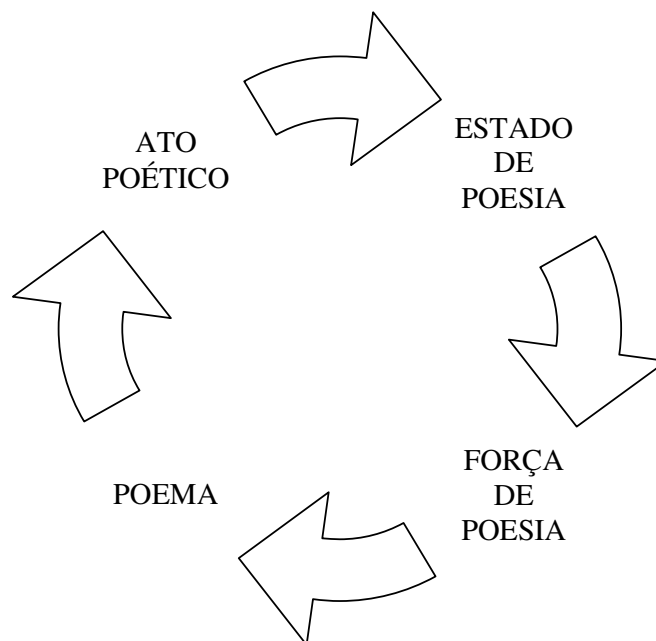
Vimos que, considerando as características da Arte de Performance foi possível embasar e compreender melhor a noção de Ato Poético. Logo, nomeamo-lo de “Ato” porque trata-se de ação, movimento; e “Poético”, por ter a propriedade de ser belo e causar uma impressão no espectador.

Encontra-se entendimento mais claro de qual seria a natureza dessa impressão causada pelo Ato Poético à leitura de Valéry acerca do que ele denomina Estado de Poesia. Para o autor, há um “estado médio” do ser, em que ele se encontra “puramente disponível e superficialmente em harmonia com o meio externo”, num estado de “indiferença de trocas” (1999, 197). Mas eis que acontece um desvio desse estado médio, uma perturbação provocada porque “todos os objetos possíveis do mundo comum, (...), encontram-se de repente em uma relação indefinível, mas maravilhosamente ajustada. (...) associam-se de forma completamente

diferente da dos meios normais”. Essa perturbação de natureza acidental coloca o ser num Estado de Poesia, no qual as coisas, adquirem um valor “em detrimento de seu significado finito” (Ibidem, 201), tornam-se símbolos. Da mesma maneira como se instala no ser o Estado de Poesia se vai, pois é “perfeitamente irregular, inconstante, involuntário, frágil, (...) o perdemos, assim como o obtemos, por acidente” (Ibidem, 198).

Da explanação de Valéry obtemos a natureza da impressão que é causada pelo Ato Poético. Um lance belo do futebol tira o ser (espectador) do seu estado médio, perturba-o acidentalmente, porque associa movimentos comuns a lances convencionais de maneira inesperada, diferente do normal. Essa nova e imprevisível associação de elementos comuns faz com que o lance belo adquira um valor. A noção de valor, semiologicamente, prevê que, para que haja signo, é preciso “poder permutar coisas dessemelhantes (...) e comparar coisas similares entre si” (BARTHES: 1964, 57). O lance belo, para ser assim considerado, é comparado com outros lances tão belos quanto ele; e, o como estamos analisando aqui, é permutado com algo que lhe seria dessemelhante, a poesia.

O Ato Poético produz o Estado de Poesia que provoca e restitui o que Valéry denomina Força de Poesia. Um poeta, envolvido nessa série e imbuído dessa Força de Poesia, ver-se-á levado a produzir um poema, que “é uma espécie de máquina de produzir o estado poético através de palavras” (1999, 209). E o poema faz perene a efemeridade daquele Ato Poético porque “ele é feito expressamente para renascer de suas cinzas e vir a ser indefinidamente o que acabou de ser” (205). Fecha-se então um belo ciclo: “esse ciclo fechado é o ciclo de um ato que como que provocou e restituiu um força de poesia...” (Ibidem, 196):



Como exemplo de poema edificado a partir da força de poesia, por sua vez provocada pelo estado de poesia despertado pelo ato poético, temos o poema *Ademir da Guia*, de João Cabral de Melo Neto. Com a engenharia habitual de seus versos, que economizam no uso das palavras e na composição de imagens, prezam pela contenção sentimentos e negam o rebuscamento, apreendemos a beleza na descrição precisa dos movimentos deste que foi um dos maiores jogadores da história do Palmeiras.

Ademir impõe com seu jogo
o ritmo do chumbo (e o peso),
da lesma, da câmara lenta,
do homem dentro do pesadelo.

Ritmo líquido se infiltrando
no adversário, grosso, de dentro,
impondo-lhe o que ele deseja,
mandando nele, apodrecendo-o.

Ritmo morno, de andar na areia,
de água doente de alagados,
entorpecendo e então atando
o mais irrequieto adversário.
(MELO NETO: 1976,28)

Este poema revela Cabral se rendendo ao antológico estilo cadenciado que fez de Ademir um exemplo incomum na história do futebol brasileiro: um jogador que unia “precisão técnica e senso de colocação com sobriedade e harmonia de movimentos”. Desde o início, tem-se claro que Ademir impõe seu ritmo envolvente e difícil de ser transposto, de cadência monótona e regular, como uma lesma ou uma câmera lenta a que o poeta o associa. O ritmo enfim é como um líquido que inexoravelmente escapa, não se detém, impõe-se e domina definitivamente o outro objeto.

Os versos de João Cabral compõem uma elegia a Ademir da Guia, captando justamente aquilo que, na realidade factual, sintetiza a sua atuação de craque de futebol: a cadência de movimentos regulares e compassados como algo que, não apenas se impõe de forma eficiente em diferentes situações de enfrentamentos, mas também não se altera diante delas (SANTOS:1998).

5. OS CONCEITOS DE OBRA E *ESTILO* APLICADOS AO ATO POÉTICO DO FUTEBOL

Vimos até aqui como um lance belo do futebol pode ser entendido como Ato Poético. Se foi possível estabelecer tal relação, importa-nos agora pensar em conceitos que se aplicam à produção de poesia, tais como *obra e estilo*.

Para pensar esses dois conceitos é preciso conceber que houve um *Autor* que produziu a *Obra* com seu *Estilo*. No caso do Ato Poético, consideraremos o autor como sendo o *Jogador* de futebol. Já dissemos no capítulo anterior que não se consideraria o lance belo de futebol como Obra de Arte, dado que esta se cria de maneira distinta, exige tempo de elaboração do autor, que se debruça sobre seu trabalho até que seja concretizado. O Ato Poético, já dissemos, é essencialmente efêmero e instantâneo; também demanda talento e perícia do Jogador, mas seu tempo é o presente. Contudo, há um ponto de aproximação, que permitiria entender o Ato Poético como Obra e o encontramos em Foucault.

Ao distinguir linguagem e obra, o autor afirma que: “a linguagem é o murmúrio de tudo o que é pronunciado e, ao mesmo tempo, o sistema que faz com que, quando falamos, sejamos compreendidos (...)”. (2000, 140). Em outras palavras, a linguagem é a Língua mais a Fala. Quanto à obra, ela é uma “coisa estranha, no interior da linguagem, essa configuração da linguagem que se detém em si própria, se mobiliza e constrói um espaço que lhe é próprio, retendo nesse espaço o fluxo do murmúrio que dá espessura à transparência dos signos (...)”. (Ibidem).

Para Foucault, a obra retém o fluxo do murmúrio que é a linguagem. No futebol, nosso sistema semiológico em questão, nossa linguagem, portanto, com sua Língua e Fala

correspondentes; o momento do Ato Poético seria uma configuração especial dos signos que suspende o fluxo esperado desse sistema. O Ato Poético retém de tal forma o fluxo do sistema que, como vimos, perturba o estado médio do ser. Por essa característica, é possível entendê-lo como *Obra*, mas que, diferentemente da obra de arte, produz-se de maneira efêmera e instantânea.

Se há *Obra* e *Jogador-autor*, há maneiras diferentes de produção dessa *Obra*, já que cada ser guarda características individuais únicas. É justamente no efeito que essas características têm na facção da *Obra* que reside o entendimento do *Estilo* do *Autor*, no que se chama de Efeito de Identidade, “que nous avons placé au cœur de la question du style” (FONTANILLE: 1999, 202).¹⁰

Antes de partir para os Efeitos de Identidade, é importante atentar para a definição de *Estilo*: ele é uma “manière d’être” (METZ: 1991, apud: FONTANILLE: 1999, 192); uma maneira de ser que se apresenta latente. Não se trata de estrutura ou marcas isoláveis ou detalháveis, mas de um estado difuso.

Como sugere Fontanille, o estudo dos Efeitos de Identidade far-se-á em dois tempos, aplicando as noções desenvolvidas por este autor para pensar o *Estilo* em Literatura ao sistema semiológico futebol. Fontanille estabelece que há Identidades Textuais, que se referem ao espaço de distribuição dos efeitos; e Identidades Discursivas que estão no domínio dos valores, modalidades e atos da linguagem. As identidades discursivas, como permitem apreciar a inovação ou a retomada de um efeito, fazem referência ao tempo.

¹⁰ que nós situamos no cerne da questão do estilo (Trad. de Adalberto Muller Jr.)

Para um julgamento da tipologia das Identidades Textuais, cruzam-se as diferenças de intensidade dentro da percepção estilística e as diferenças de distribuição dos efeitos dentro do espaço textual. Quanto à intensidade, a presença dos efeitos pode ser marcante ou atenuada. Quanto à distribuição, sua presença pode ser concentrada ou difusa, nova ou retomada (1999, 195).

Da relação dos aspectos da intensidade e da distribuição temos uma tipologia de Identidades Textuais, que Fontanille expõe conforme a tabela a seguir:

		<i>Intensité de la perception de l'identité</i>	
		<i>Éclatante</i>	<i>Atténuée</i>
<i>Distribution</i>	<i>Concentrée</i>	Individualité	Singularité
	<i>Diffuse</i>	Tempérament	Originalité

Todos esses aspectos se inter-relacionam, por isso, variando uma característica vê-se conseqüência em outra.

Quanto à Identidade Discursiva, sua construção é uma questão de valores, diante dos quais o sujeito pode adotar um Papel Estilístico: “le sujet d'énonciation dispose d'un *savoir-faire*, éventuellement d'un *devoir-faire*: il apprend et repete des procedes, y compris strictement personnels, qui imprègnent le discours de sés choix, par accumulation et sédimentation”¹¹; ou uma Atitude Estilística: “il dispose d'un *vouloir-faire*, éventuellement d'un *pouvoir-faire*: il

¹¹ o sujeito da enunciação dispõe de um saber-fazer, eventualmente, de um dever-fazer, ele apreende e repete os procedimentos, inclusive os pessoais, que impregnam o discurso de suas escolhas por acumulação e sedimentação. (Trad. de Adalberto Muller Jr.)

innove et produit peu à peu un nouvel univers stylistique, qui vise une nouvelle coherence¹²”
(FONTANILLE: 1999, 197).

Se um sujeito adota um Papel Estilístico, ele respeita regras e usos e constrói sua identidade por repetição e preservação. Se adota uma Atitude Estilística, sua identidade repousa sobre a ruptura, a inovação e a invenção permanente.

A Atitude, que é inovação, é regulada por aspectos como a audácia e a perseverança e o Papel, por sua vez estabilidade, regula-se pela tendência e constância. Assim como na tipologia das Identidades Textuais, esses aspectos se influenciam mutuamente. Fontanille os apresenta como na tabela a seguir:

		<i>Assomption, innovation (ATTITUDES)</i>	
		<i>Faible</i>	<i>Forte</i>
<i>Réurrence, permanence (RÔLES)</i>	Faible	Tendance	Audace
	Forte	Constance	Persévérance

Se as Identidades Textuais concernem ao espaço, para o Ato Poético do futebol elas vão se construir no espaço-**corpo**. Quanto às Identidades Discursivas, se dizem respeito ao tempo, vamos encontrá-las não só no próprio tempo de duração do Ato, como também tomando como referência toda a história do futebol e todos os seus Autores-jogadores, já a Identidade Discursiva é uma questão de valor, que por sua vez, liga-se à comparação de “coisas similares entre si” (BARTHES: 1964, 57).

¹² ele dispõe de um querer-fazer, eventualmente um poder-fazer, ele inova e produz pouco a pouco um novo universo estilístico, que visa a uma nova coerência. (Trad. de Adalberto Muller Jr.)

Em síntese, para definir o tipo de identidade agregam-se caracteres textuais (morfológicos) e discursivos. Daí ao entendimento do Estilo resta “accorder une certaine valeur à la forme même de l’identité, à la manière dont elle advient dans le texte et le discours¹³” (FONTANILLE: 1999, 200).

5.1 REFLEXÕES SOBRE A OBRA E O ESTILO DE JOGADORES-AUTORES: GARRINCHA E PELÉ

Para entender melhor como os conceitos de *Obra* e *Estilo* se aplicam ao Ato Poético, é importante analisar exemplos reais. Desse modo, passa-se agora a refletir acerca das *Obras* e dos *Estilos* de dois *Jogadores-autores*: Garrincha e Pelé, pois estes são os *cânones* do futebol brasileiro e nada melhor que se orientar pelos clássicos para entender uma forma de arte.

Durante muito tempo, Garrincha e Pelé formaram, no imaginário do aficionado brasileiro, uma espécie de dicotomia. Garrincha era mais engraçado, chapliniano, irreverente. Pelé seria a perfeição, o domínio amplo do repertório do jogo, a eficácia aliada à técnica. Garrincha, o lúdico; Pelé, o exato. Um dionisíaco, o outro, apolíneo (ORICCHIO: 2006, 105).

Escolheu-se Garrincha pela maneira peculiar como jogava futebol, pela inventividade e ousadia que trouxe ao esporte. Foi o nome da Copa de 1962 no Chile, quando Pelé não pôde mais jogar devido a uma contusão. Vamos explorar os poemas de Affonso Romano de Sant’Anna, *Poema para Garrincha*, de Vinícius de Moraes, *O anjo de pernas tortas*, e de Aníbal Beça, *Celebrando Garrincha, o santo inventor da ginga*; que descrevem as características do jogador, além de contar com o filme *Garrincha, Alegria do Povo*, de Joaquim Pedro de Andrade.

¹³ atribuir um certo valor à uma forma de identidade, à maneira pela qual ela advém dentro do texto e do discurso. (Trad. de Adalberto Muller Jr.)

Optou-se por Pelé primeiro pela sua notoriedade: foi consagrado o Atleta do Século XX, o maior Jogador de Futebol de todos os tempos pela FIFA, enfim, o Rei do Futebol, a perífrase que o faz conhecido em qualquer região do planeta. Ademais, há um denso e bom material áudio-visual sobre o jogador que permite rever, com qualidade, os lances de que ele foi protagonista. Enfim, a maneira como Pelé jogava levou à produção de obras literárias que celebram a poesia do seu futebol.

O texto que vai nos guiar pela *Obra e Estilo* desse jogador é de Carlos Drummond de Andrade: *Letras louvando Pelé*; além das imagens e depoimentos que fazem parte do documentário *Pelé Eterno*, cujo texto é de Armando Nogueira.

Já se sabe que a *Obra* é um momento de retenção do fluxo da linguagem. No sistema semiológico futebol, a obra se dá no momento do Ato Poético. Quando ele acontece o andamento convencional de uma partida sofre como que instantes de suspensão. O Ato Poético, como vimos, adquire um valor que o torna, a despeito de sua efemeridade, perene. Faz com que ele seja *a posteriori* novamente apreciado e contemplado. O mesmo se passa com qualquer grande obra, que passa à atemporalidade. Uma obra tem, portanto, um caráter de eternidade.

Assim como acontece com o movimento da Arte de Performance, o Ato Poético é presença. Mas a narração ou a imagem do ato carregam o resíduo do tempo, fazendo o passado presente. Daí o sentido de recorrer a relatos e fotos para explorar as *Obras* de Garrincha e Pelé. Afinal, “there is a time of experience and a time of memory, of reviving in the imagination, and there is no essential contradiction between the two”¹⁴ (CARLOS: 1998, 34).

¹⁴ há um tempo da experiência e um tempo da memória, de reviver na imaginação, e não há contradição essencial entre os dois.

A Arte da Ação diz respeito ao tempo e à memória e é dessa maneira que ela deve ser lembrada.

5.1.1 GARRINCHA



In: <http://usr.solar.com.br/~juliocba/garrincha2.htm>

A imagem retrata exatamente o movimento pelo qual Garrincha ficou eternizado: o drible. Este, que é seu maior Ato Poético, é lindamente edificado no poema *Celebrando Garrincha, o santo inventor da ginga*, de Aníbal Beça. Já a um primeiro olhar o que se vê concretizado na disposição dos versos do poema é a sinuosidade do drible de Garrincha:

Frente a frente
 4 colunas
 de dois templos em ebulição:
 raios arqueados
 oscilam
 ossos
 músculos
 nervos
 pernas em balanço:

arquitetura móvel
 para o pêndulo da sur-
 presa.
 Não se sabe ao certo
 - dono de um mundo em rotação
 verde
 rolado no plano pleno de desejos -
 a direção
 daquele equilibrando a esfera
 a fera

perseguida
 Se para a direita
 ou
 para a esquerda
 se para trás
 ou pelo vão
 que se arre-
 ganha

à frente
 (abóbada de igreja livre
 para a passagem do andor
 com seu santo rotundo)
 No frêmito feroz
 olhos vivos e
 lentes onduladas
 se congelam no cristal
 da ânsia espectável
 Súbito
 pára
 e
 dispara
 navegante da luz
 em direção ao corpo só-

lido
 num fio evanescente
 de malabarismo alumbrado
 o espectro do clown
 Parte
 com ela
 a esfera
 a fera

aos olhos de espanto
 de feras de outra esfera:
 Vai
 Não Vai
 Foi

O poeta destaca a confusão e o desconcerto que Garrincha causa nos adversários com a imprevisibilidade da direção que a bola vai tomar após seu drible. O jogador tinha habilidade de parar em frente ao seu marcador, fingir que ia para um lado, fingir novamente que ia para outro e finalmente escolher um dos dois de maneira totalmente inesperada e súbita. Aos espectadores, adversários, torcida restava o espanto diante da genialidade do artista: os olhos e as lentes da câmera aventuravam-se a acompanhá-lo, congelar por um momento a imagem para tentar entendê-la, mas ao fim, Garrincha acabava por driblar a todos: na expectativa do “vai-não vai”, o jogador já foi, envolveu todos na gíngua de seu Ato Poético.

O filme de Joaquim Pedro de Andrade, *Garrincha, Alegria do Povo*, lançado em 1963 sob a sina de documentário representante do Cinema Novo brasileiro, é mais contido ao se referir à poesia do jogador, mas já no começo alerta:

Garrincha é o nome de um passarinho alegre e cor de terra. Este filme pretende mostrar, entre outras coisas, que quem apelidou Manuel Francisco dos Santos de Mané Garrincha conhecia tanto o rapaz quanto o passarinho e era um poeta.

O propósito do filme era fazer o cinema-verdade; assim, há um esforço para retratar o verdadeiro Garrincha: homem simples que, a despeito do sucesso, se agrada mesmo é em sua pequena cidade-natal, Pau Grande, onde joga pelada descalço com os velhos amigos que também o acompanham na cerveja no bar. Há também momentos em que se mostra a rotina de treinos e concentração do jogador em seu time, o Botafogo. O mais interessante são os longos minutos dedicados a uma partida real, Botafogo e Flamengo, cujas tomadas foram feitas pelos próprios produtores e diretor no Estádio do Maracanã. Tratava-se de uma tarefa complicada à época, como revela o relato a seguir:

Segundo depoimento de Oswaldo Caldeira, Joaquim Pedro queria usar imagens de Garrincha registradas pelo canal 100, mas isso foi impossível por razões comerciais. A equipe teve então de providenciar os próprios meios para captar as imagens desejadas. O fotógrafo e produtor Luiz Carlos Barreto conta que a equipe entrou com cinco câmeras para filmar no Maracanã, uma atrás de cada gol, outras duas ao lado de cada linha lateral.

A quinta ficou em cima da marquise e deveria ser operada quando o Botafogo entrasse em campo. No comando dessa quinta câmera estava o próprio Barreto e ninguém menos que o papa do Cinema Novo, Glauber Rocha. “Mas na hora, nem eu nem Glauber sabíamos como colocar a câmera em funcionamento” (...). Felizmente, a dupla encontrou o botão certo, conseguiu fazer o aparelho funcionar a tempo e registrou-se a entrada do Botafogo em campo. (ORICCHIO, 2006, 108)

Foi uma empreitada histórica, como se pode sentir no relato. Até então, só o Canal 100, que exibia imagens de jogos antes de sessões de cinema, era especializado em filmar tomadas de futebol. Joaquim Pedro foi pioneiro e contribuiu para a ampla cobertura de imagens que nos proporciona a televisão de hoje.

Em seguida, o filme dedica-se à competição que, historicamente, destacou e firmou Garrincha como um incrível e habilidoso jogador, a Copa do Mundo de 1962 no Chile. Usando expressões como “estava com o diabo no corpo”, “desmontou a defesa com bravura”, “a salvação estava em seus pés”, o narrador delinea a importância da atuação de Garrincha na competição. “Delírio”, “paixão”, “festa” são as palavras empregadas para descrever o que o jogador provocou na imprensa, espectadores e na torcida brasileira. Há também menção à engraçada maneira como foram apelidados os marcadores de Garrincha: *João*, pois o brasileiro deixava-os como tolos no campo.

O aspecto mais importante a se observar na película, contudo, é que ela não é só uma homenagem a um grande jogador. Produzido em pleno movimento do Cinema Novo, o filme é engajado e pretende, na verdade, compreender alguma coisa sobre a sociedade brasileira ao olhar para o futebol; tenta entender a função desse esporte no país. Em momentos como os que a câmera acompanha Garrincha pelas ruas do Rio de Janeiro seguido por fãs, parece-nos que Joaquim Pedro quer “mostrar como as pessoas do povo vivem por procuração, confortando-se das dificuldades do cotidiano pela admiração (e talvez pela identificação) por alguém que era como elas, mas por força de seu talento havia subido acima do que se poderia esperar” (Ibidem, 109).

Já ao final das filmagens, a narração se volta para um questionamento: “Por que o futebol pode levar um país inteiro da maior tristeza a maior alegria?” E aventam-se duas possibilidades: porque a bola é um símbolo do seio materno, o que justificaria brigar-se por ela e envolver-se apaixonadamente; e porque o futebol é uma catarse para o povo, um meio de descarga das frustrações do cotidiano. O próprio narrador, politizado como cabe a uma produção da época, opta pela segunda possibilidade, concluindo, enquanto as imagens

mostram torcedores deixando o Maracanã: “O último apito do juiz devolve o torcedor a sua realidade, aos caminhos que vão e partem da segunda-feira até que o ciclo se feche com o primeiro apito de um novo jogo”. Ao som de um samba, pessoas são filmadas em sua longa odisséia em trens e pelas ruas para chegar ao Maracanã novamente. O estádio lotado é a última imagem deste filme que tem o mérito de ser o primeiro dedicado a um jogador de futebol.

Para retomar a poesia, dediquemo-nos agora ao *Poema para Garrincha* de Affonso Romano de Sant’Anna. Como já alertou o narrador do filme de Joaquim Pedro, Garrincha é o nome de uma ave. Quem primeiro apelidou assim o jogador foi sua irmã Rosa, para quem ele era “pequeno como uma garrincha”. Esta ave também é conhecida como Cambaxirra: “um passarinho bobo, marrom, com o dorso listrado de preto, comedor de minúsculos insetos e aranhas. Canta bonito, mas não se adapta ao cativeiro” (CASTRO: 1995, 28), outra semelhança com Mané.



In: www.flickr.com/photos/acbc/page7/

O jogador também se aproxima do pássaro no quesito irrequietude, como descreveu o Jornal RJTV em 25 de outubro de 2006: “Encontrar a cambaxirra é fácil; difícil é filmar. A danada

sobe, desce, vai de um lado para o outro. Não pára quieta” (In: <http://rjtv.globo.com/RJTV/0,19125,VRV0-3119-116014-20051008-677,00.html>).

Em seu poema, composto na primeira metade dos anos 60, Affonso Romano de Sant’Anna busca no pássaro que apelida o jogador características que o delineiem:

AVE! GARRINCHA

Ave humana
lépida
discreta
pés de brisa
corpo dúbio
finta certa.

Garrincha é como a aragem
Garrincha é como o vento
Garrincha é como a brisa

Garrincha
ave incontida
e mal retida
nas gaiolas
do gramado.

No primeiro verso há um jogo com a palavra “ave”. Ela é, a um primeiro momento, uma saudação, como dizer “Salve, Garrincha!”. Mas também se lê aí a metáfora Garrincha *é* uma ave, o que se confirma pelos próximos versos, em que o poeta destaca a rapidez e discrição naturais do pássaro que se materializam no homem: os *pés de brisa*, ligeiros; o *corpo dúbio*, de pernas tortas. Essas características são reforçadas nos próximos versos, em que se continua a abordagem da fusão homem-pássaro destacando agilidade e leveza. Ao fim, o poeta não deixa faltar a característica que, já vimos, marca Garrincha e o pássaro: a inquietude, o não aceitar estar preso. Pelo talento, Garrincha driblou a finitude das “gaiolas do gramado”:



Chegamos agora ao poema que consagrou a perífrase que designa Garrincha: *O anjo de pernas tortas*, em que Vinícius de Moraes confere ao craque um caráter místico e mítico:

A um passe de Didi, Garrincha avança
Colado o couro aos pés, o olhar atento
Dribla, um dribla dois, depois descansa
Como a medir o lance do momento.

Vem-lhe o pressentimento, ele se lança
Mais rápido que o próprio pensamento,
Dribla mais um, mais dois; a bola trança
Feliz, entre seus pés – um pé de vento!

Num só transporte, a multidão contrita
Em ato de morte se levanta e grita
Seu uníssonos canto de esperança

Garrincha, o anjo, escuta e atende: — Gôooooo!
É pura imagem: um G que chuta um O
Dentro da meta, um L. É pura dança!

(MORAES: 1967, 124. In: PEDROSA: 1967)

Místico, porque o campo semântico dos versos constitui-se de palavras que remetem ao elemento espiritual e contemplativo: *anjo, pressentimento, ato de morte, canto de esperança*.

Mítico, pois Garrincha é descrito como um ser que encarna as forças da natureza: “mais rápido que o próprio pensamento”, um mito, portanto. Em ambas as concepções, Garrincha é visto como uma divindade e uma jogada sua adquire ares de experiência religiosa: a multidão faz um pedido e ele atende. Ao fim do soneto, como já analisamos anteriormente, Vinicius

edifica em poema o Ato Poético de Garrincha, que é enfim pura imagem impregnada de beleza e encanto.

Diante do valor da *Obra* de Garrincha, atestada não só por poetas, podemos dizer que seu *Estilo*, nos moldes de Fontanille (1995), é, quanto às Identidades Textuais, que dizem respeito ao espaço- corpo, difuso, pois está presente em todos os momentos do jogo; e marcante, pois é inevitável não notar os efeitos de sua identidade. O estilo de Garrincha preza então pela individualidade e originalidade. Quanto às Identidades Discursivas, é claro que o jogador adota uma Atitude Estilística, isso porque inova e produz um novo universo estilístico, sempre com audácia. Suas marcas são a invenção e inovação permanentes. Como as Identidades Discursivas dizem respeito ao tempo, temos que o estilo de Garrincha é uma ruptura com relação a tudo que se havia visto no futebol até então, como também observa Drummond: “Divertido, espontâneo, inconseqüente, com uma inocência que não excluía espertezas instintivas de *Macunaíma* (...)” (2002, 218).

5.1.2 PELÉ

Se a *Obra* de um *Autor-jogador* se compõe de grandes Atos Poéticos, então Pelé tem uma extensa produção. Pensemos em um gol que, como *Obra*, eternizou-se por ser a origem de uma expressão que hoje faz parte do jargão futebolístico: Gol de Placa. Foi Pelé o autor do gol mais bonito do Maracanã; um gol pelo qual se ergueu uma **placa** no estádio e sobre o qual o jornalista Olten de Abreu depõe: “O estádio se levantou. Ficou no mínimo cinco minutos aplaudindo de pé”. O próprio Pelé o narra assim:

O Mengálvio pegou uma bola na cabeça da área do Santos, na meia-lua, e me passou. E eu parti no contra-ataque, driblando um, dois, três, passei pelo quarto, quinto, o sexto e eu fiz o gol mais bonito da história do Maracanã.

A seqüência de imagens mostra outro Ato Poético de autoria de Pelé: o último gol da Seleção Brasileira contra a Suécia na Copa de 1958. Pelé recebe a bola no peito (1), gira o corpo (2), passa-a sobre a cabeça do adversário (3) (“dá um chapéu”) e chuta para o gol (4 e 5). Como proclama Armando Nogueira: “louvada seja a eternidade de teus gols”.



(1)



(2)



(3)



(4)



(5)

Vejamos como é a poesia de Pelé para Carlos Drummond de Andrade em *Letras louvando Pelé*, de 1971:

Pelé, pelota, peleja. Bola, bolão, balaço. Pelé sai dando balõesinhos. Vai, vira, voa, vara, quem viu, quem previu? GGGGooooo!!!

Menino com três corações batendo nele, mina de ouro mineira. Garoto pobre sem saber que era tão rico. Riqueza de todos, a todos doada, na ponta do pé, na junta do joelho, na porta do peito.

E dança. Bailado de ar, bola beijada, beleza. A boa bola bólide, brasil-brincando. A trave não trava, trevo de quatro, de quantas pétalas, em quantas provas, que não se contam? Mil e muitas. Mundo.

O gol de letra, de lustre, de louro. O gol de placa, implacável. O gol sem fim, nascendo natural, do nada, do nunca; se fazendo fácil na trama difícil, flóreo. Feliz. Fábula.

Na árvore de gols Pelé colhe mais um, romã rótula. No prato de gols papa mais um, receita rara. E não perde a fome? E não periga a força? E não pesa a fama?

Ama.

Ama a bola, que o ama, de mordente amor. Os dois combinam, mimam-se ameigam-se, amigam-se. “Vem comigo”, e entram juntos na meta. Quem levou quem? Onde um termina e a outra começa, mistura fina?

Saci-pererê, saci-pelelê, só pelê, Pelé, na pelada infantil. Assim se forma um nome, curto, forte, aberto. Saci com duas pernas pulando por quatro? Nunca vi. Nem eu. Mas vi. Saci corta o ar em fatias diáfanas, corta os atacantes, os defensores, saci-bola, tatu-bola, roaz, reto, resplandece.

A arte que se tira do corpo, as belas-artes do movimento, do ritmo. Músculos, nervos, tecidos, domados, acionados. Reflexos em flor, florindo sempre. Escultura que a todo instante se modela e desfaz e refaz, diferente, fluida. Pelé, escultor de si mesmo. A esmo. Errante. Constante. Presente. Presciente. Provido.

O sonho de todas as crianças a envolvê-lo. O sonho a continuar nos adultos, novelo, desvelo. Não é do Santos, é de todos os santos e pecadores. Sua foto leal, seu jeito legal. Um que sabe e não é prosa: a maior proeza.

Não quer tomar pilieques de glória, vai para sua casa, seu povinho, seu que-fazer. Deu tanta alegria que também precisa viver a sua. Chamada paz. Não pode? Pode. Não deve? Claro que deve. E nós lhe devendo tanto, ainda iríamos lhe cobrar mais uns quantos?

Mas leva a bola consigo, sem camisa amarela, só ela. Vai jogar em família, com seu clube, sua paz, seu número dez.

A bola não fica triste, a bola alegre resiste. Vai conversando com ele: Agora estamos mais livres? Vamos viver mais pra nós? A bola indaga; tem voz.

Pois é, responde Pelé. O nome rima no ar. Nome fácil de guardar. De dizer. Os sons se cruzam, se abraçam: Pelé no Maracanã.

O imenso coro ressoa. Pe-lé. Pe-lé. Pe-lé.

Até

amanhã.

Não é adeus, é até

logo, Pelé, até.

No Maraca, na esperança, no mundo, o nome, a lembrança, a presença de Pelé.

Desde o título, percebe-se que o que se vai ler é poético: louvar alguém é fazer uma ode, composição que, entre os gregos, destinava-se à exaltação de algo através do canto. Drummond mantém esse conceito, pois, durante todo o texto, a musicalidade se faz presente pelas aliterações, onomatopéias, assonâncias e paranomásias.

O texto é constituído por uma sucessão de metáforas, que acabam compondo uma alegoria: Pelé é um *Ser* cujo talento transcende as linhas do campo e as regras do jogo. Ele *É* uma entidade impávida, mágica, fantástica. *Existe* apenas. Sua habilidade é mitológica: suas ações no olímpico campo de futebol governam as ações dos torcedores, que, boquiabertos, contemplam seu jogo. Assim parece estar o torcedor–Drummond: deslumbrado. O poeta reafirma o que já cantara em outro poema seu, *Futebol*: a idéia da arte presente neste jogo: “A arte que se tira do corpo, as belas-artes do movimento, do ritmo”.

O texto, escrito por ocasião do último jogo de Pelé na Seleção Brasileira, aproveita o momento de despedida para fazer uma biografia do ídolo, para destacar suas qualidades como jogador: faz gols de todos os tipos, ama o que faz, tem tamanha harmonia com a bola que não se sabe onde começa uma e termina ao outro, seu corpo serve à sua arte; e como ser humano que permaneceu simples a despeito da fama e sucesso, tanto que ao fim da carreira, como relata Drummond, o que ele quer é voltar para “seu povinho, seu quê-fazer”.

Retomando os conceitos da Arte de Performance que embasaram o Ato Poético, vemos no Pelé de Drummond o verdadeiro *performer*: “Escultura que a todo instante se modela e desfaz e refaz, diferente, fluida. Pelé, escultor de si mesmo”. No filme sobre o jogador, *Pelé Eterno*, o maior destaque é justamente para sua infinita capacidade de criar a todo instante, ele sempre “renovava seu repertório de jogadas míticas”, tinha um “inesgotável poder” de criação, nas palavras de Armando Nogueira, que assina o texto do filme.

Se passamos ao *Estilo*, em tese, Pelé se enquadra nos mesmos atributos de Garrincha: quanto às Identidades Textuais, seu estilo é difuso, caracterizado por constantes boas atuações independente da importância do jogo, ou se se tratava de uma partida pelo Santos ou pela

Seleção Brasileira; e marcante, como se pode sentir no seguinte relato presente em seu filme: Pelé “joga com alegria contagiante, fazendo com que seus adversários participem de seu prazer”. Ninguém passa impune ao estilo que Pelé imprime, sempre procurando individualidade e originalidade, aliadas a um atributo nem sempre nobre, mas que também contribui para compor seu estilo único: “Pelé sempre soube utilizar a inteligência a seu favor. Picardia, malandragem, é aquilo que todo jogador inteligente sabe usar”.

Sem dúvida, como Garrincha, Pelé adota, no tocante às Identidades Discursivas, uma Atitude Estilística, pois é, inovador e inventivo, não lhe interessa construir sua identidade baseando-se em princípios de preservação e reprodução. Sempre aplicado e perseverante, características de um *autor* que tem Atitude Estilística, Pelé nunca deixava de treinar para aperfeiçoar-se. O próprio jogador observa sua postura: “depois do treino, eu ficava treinando cabeceio, chute, pulo, eu sempre fui muito aplicado”. Nas palavras de seu companheiro na Copa de 1970, Tostão, “Pelé era um exemplo singular de obstinação”.

O resultado da adição de seu talento e habilidade naturais e sua perseverança e empenho era uma interminável exibição de “gestos, gingas e duplas intenções” em todos os jogos:



Toque de letra



Drible entre as pernas

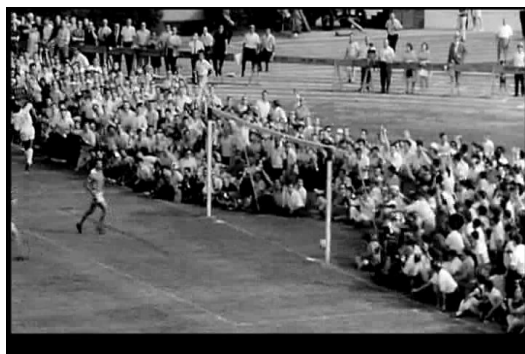


Gol de cabeça



Drible

Com todo seu repertório, Pelé, ao fim da carreira no Cosmos de Nova Iorque, “atinge a consagração”: não se contentando em vê-lo só da arquibancada, os torcedores aproximaram-se das margens do campo:



Dissemos que, em tese, o *Estilo* de Garrincha e Pelé era o mesmo. Foi possível constatar que ambos eram audazes, ousados, inovadores, inventivos em sua Atitude Estilística. Contudo, vimos também que eram diferentes em sua natureza. Garrincha tinha uma “irresponsabilidade amável”, como bem definiu Drummond (2002), era inocente, brincalhão, descompromissado; seu objetivo era desequilibrar, enganar o adversário com a improbabilidade do jogo de suas pernas tortas. Pelé, a despeito da habilidade e talento naturais, era incansável na busca pela perfeição; trazia alegria e beleza ao jogo, mas nunca deixou de treinar (ao contrário de Garrincha); sempre aliou técnica a seu já “extraordinário balé da dança futebolística”, nas palavras de Armando Nogueira.

Garrincha e Pelé. Dionísio e Apolo. Deuses de um esporte profano que encantaram o mundo com seus Atos Poéticos. A imagem que segue é do filme *Pelé, Garrincha, dieux du Brésil* (Pelé, Garrincha, Deuses do Brasil), apresentado no Encontro Internacional de Cinema e Esportes de Montreal em 2006 e sobre o qual depõe seu realizador, Jean-Christophe Rosé:

Le foot est au coeur de l'histoire récente du Brésil, au coeur de la vie des Brésiliens, quels que soient leur âge, leur couleur, leur milieu. (...) Il a donné naissance à deux joueurs érigés en symboles, Pelé et Garrincha, le Noir et l'Indien (...)¹⁵



In: http://www.lalucarne.ca/fr/pele_garrincha_dieux_bresil.html

¹⁵ O futebol está no coração da história recente do Brasil, no coração da vida dos Brasileiros, qualquer que seja sua idade, sua cor ou sua classe social. Ele deu à luz dois jogadores erigidos como símbolos. Pelé e Garrincha, o Negro e o Índio.

6. CONCLUSÃO

A proposição inicial deste trabalho, (re) pensar a relação entre futebol, poesia e estudos literários fez-se em momentos distintos: primeiro definiu-se o futebol como sistema semiológico; em seguida, baseado nos conceitos de Língua e Fala, desenvolveram-se dois capítulos, abordando o futebol como representação material da narrativa e como ato poético. Finalmente, aplicaram-se os conceitos de obra e autor ao ato poético do futebol.

As idéias de Barthes permitiram entender o futebol como sistema semiológico. Ficou claro que o objeto de estudo seria o futebol livre das “questões extra-campo”, reconhecidamente importantes e, por isso, mencionadas e analisadas. Assim, analisou-se o futebol em sua natureza constitutiva. Foi definida sua Língua, domínio das regras, e sua Fala, que concernem às possibilidades oferecidas por estas regras e como os jogadores dispõem delas.

No primeiro capítulo, a investigação do jogo de futebol televisionado como narrativa confirmou-se pela bem sucedida análise que aplicou os conceitos da teoria literária e da narrativa cinematográfica.

Quanto ao processo de mediação da apresentação, chegou-se à conclusão de que há duas instâncias contantes no jogo de futebol televisionado: o narrador explícito, a que chamamos *locutor*; e o implícito, o *mega-narrador*.

No tocante à análise estrutural da narrativa, aplicando a teoria de Barthes, conclui-se que a narrativa do jogo televisionado se mostra tão complexa quanto a que se dá em outros sistemas simbólicos. Foi possível verificar a existência das funções e índices de que fala o autor. Tais reflexões propiciaram a posterior discussão sobre as fronteiras da narrativa, constatando-se

que, como em qualquer outro registro, a narrativa do jogo televisionado não se apresenta de maneira pura: há momentos descritivos e discursivos.

Enfim, as reflexões a que se propôs este capítulo reforçam a hipótese de que a narrativa, como manifestação intrínseca do ser humano, pode se manifestar em outros suportes que não somente o literário. As conclusões a que se chegou somam à reflexão acerca do mercado de narrativas existente no mundo contemporâneo e aos estudos narratológicos.

No segundo capítulo, investigou-se o futebol como ato poético. Vimos que o jogo, entendido pela perspectiva de Schiller, como atividade formadora do sujeito e espaço da liberdade, está presente no futebol permitindo que se considerem lances belos de uma partida como Atos Poéticos. Esta noção foi melhor embasada ao ser aproximada dos conceitos que fundamentam o movimento da Arte de Performance, tais quais instantaneidade, efemeridade, presença, discurso do corpo.

A seguir, tendo por base os pensamentos de Foucault sobre Obra e Fontanille acerca do Estilo, aplicaram-se tais conceitos ao Ato Poético do futebol, tomando os cânones desse esporte no Brasil, Garrincha e Pelé, como jogadores-autores a serem especialmente analisados.

Foi possível concluir que ambos adotaram uma Atitude Estilística, pois eram criativos, ousados e inventivos. Contudo, Garrincha foi tomado como dionisíaco, pelo modo descompromissado e brincalhão como jogava; e Pelé, como apolíneo, sempre procurando a perfeição na execução de sua arte.

Ao fim desse trabalho, é possível perceber que idéia reducionista de que o futebol não passa de um esporte de massa, cuja única desmerecedora função é alienar o povo, não procede. Há algo além da relação que o futebol guarda com ciências como a Sociologia e a Antropologia, pelas quais já foi tão pesquisado. Há algo além da mera disputa física de vinte e dois homens pela bola. Primeiramente, pode-se entendê-lo, quando transmitido pela televisão, como um dos suportes em que a narrativa se materializa.

Contudo, o mais importante é perceber que o que realmente o torna fascinante e atrativo (a despeito de hoje servir mais a interesses financeiros que outros aspectos) e capaz de inspirar literatura de boa qualidade é a presença do *Jogo*. Este Impulso do ser humano que ignora se há contingências naturais que não permitiriam um homem movimentar suas pernas como uma bicicleta para chutar uma bola; que ignora que já não se joga pelo *old-fashioned* “amor à camisa”; e ainda o faz pasmar diante de uma bela jogada. O *Jogo* é o espaço da liberdade e permite que os Atos Poéticos se criem, sem perguntar por sua utilidade ou validade.

Dir-se-ia que quem vai ao estádio não está atento ou não procura a beleza do futebol. Enganase, pois mesmo o mais desavisado e rude dos seres humanos certamente se encanta pelo súbito rearranjo de pernas, pela ginga produzida por músculos iguais aos seus e pelo talento que as produz. Se não acreditássemos na capacidade de qualquer ser humano de perceber a beleza, se isso fosse privilégio só dos bem educados, a facção da Arte perderia o sentido. O *Impulso para o Jogo* é que permite a produção de Arte e ele ignora as mesquinhas contingências meramente sociais, desconhece limites e imposições.

7. BIBLIOGRAFIA

- ANDERSON, Laurie. *Foreword: this is the time and this is the record of the time*. In: GOLDBERG, Roselle. *Performance – Live Art since the 60s*. Singapore: Thames & Hudson, 1998.
- ANDRADE, Carlos Drummond de. *Quando é dia de futebol*. Rio de Janeiro: Record, 2002.
- AUMONT, Jacques. *A Estética do Filme*. Campinas: Papirus, 1994.
- BARTHES, Roland. *Elementos de Semiologia*. Trad. de Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1964.
- _____. *Introdução à análise estrutural da narrativa*. In: *Análise estrutural da narrativa. Pesquisas semiológicas*. Rio de Janeiro: Vozes, 1976.
- BELPIEDE, Marcelo. <http://www.gazetaesportiva.net/idosol/futebol/didi/abertura.htm>. Acesso em 19 de outubro de 2006.
- BEÇA, Aníbal. *Celebrando Garrincha, o santo inventor da ginga*. http://portalamazonia.globo.com/anibal/poemas/poema_portugues49.htm. Acesso em 19 de outubro de 2006.
- CARLOS, Laurie. *Introduction*. In: GOLDBERG, Roselle. *Performance – Live Art since the 60s*. Singapore: Thames & Hudson, 1998.
- CASTRO, Rui. *Estrela Solitária – um brasileiro chamado Garrincha*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995,.
- DA MATTA, Roberto. *Antropologia do óbvio: Notas em torno do significado social do futebol brasileiro*. São Paulo: EDUSP, 1994.
- FILHO, Mário. <http://www.leonidasasilva.com.br/>. Acesso em 19 de outubro de 2006.
- FOLHA CONTA A CONQUISTA DO TETRA. Apresentação e texto: Matinas Susuki Jr. Direção: Maurício Arruda; Tadeu Jungle. São Paulo: Max 35 Film. Distribuição Videolar Amazônica SA. 1994. 45min: 23s. VHS.
- FONTANILLE, Jacques. *Sémiotique et littérature – Essais de Méthode*. Paris: Presses Universitaires de France, 1999.
- FOUCAULT, Michel. *Linguagem e Literatura*. In: MACHADO, Roberto. *Foucault, a filosofia e a literatura*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.
- FREUD, Sigmund. *El chiste y su relacion con lo inconsciente*. In: *Obras Completas. Volumen I*. Trad. de Luis López Ballesteros y de Torres. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, 1948.

- GADAMER, Hans-Georg. *A atualidade do Belo. A arte como jogo, símbolo e festa*. Trad. de Celeste Aida Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- GARRINCHA, ALEGRIA DO POVO. Direção: Joaquim Pedro de Andrade. Produção: Armando Nogueira. Roteiro: Joaquim Pedro de Andrade, Luiz Carlos Barreto, Armando Nogueira. Narração: Heron Domingues. Produções Cinematográficas L.C Barreto e Armando Nogueira Produções Cinematográficas; p&b. 1962. 45 min. VHS.
- GAUDREAU, Andre; JOST, François. *Le récit cinématographique*. Nathan, 1990.
- GENETTE, Gerard. *Fronteiras da narrativa*. In: *Análise estrutural da narrativa. Pesquisas semiológicas*. Rio de Janeiro: Vozes, 1976.
- GIL, Gilberto. *A cultura no futebol e o futebol na cultura*. Pronunciamento do Ministro Gilberto Gil sobre a Copa da Cultura: uma parceria do governo alemão e do governo brasileiro para a Copa do Mundo de 2006. <http://www2.cultura.gov.br/scripts/discursos.idc?codigo=1183>. 02 de setembro de 2004. Acesso em 06 de dezembro de 2004.
- GLUSBERG, Jorge. *A Arte da Performance*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- GUEDES, Simoni Lahud. O Brasil no campo de futebol. Estudos antropológicos sobre os significados do futebol brasileiro. Niterói: Eduff, 1998.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Trad. De João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- KELLOGG, Robert; SCHOLLES, Robert. *The nature of narrative*. Oxford: Oxford Univ. Press, 1966.
- LEVER, Janet. *A loucura do futebol*. Rio de Janeiro: Record, 1983.
- LOTMAN, Yurii. *Estrutura da narrativa cinematográfica*. In: *Estética e semiótica do cinema*. Lisboa: Ed. Estampa, 1978.
- LONGONI, Eduardo. *La mano de Dios*. Clarín. Buenos Aires. 22 de outubro de 2002. http://www.clarin.com/diario/especiales/infos/html/home_gigantos2.htm. Acesso em 19 de outubro de 2006.
- LUHMANN, Niklas. *A realidade dos meios de comunicação*. São Paulo: Paulus, 2005.
- MELO NETO, João Cabral de. *Museu de Tudo*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1976.
- MORÁLEZ, Vitor Hugo. *Narracion 2º gol Argentina 2 - 0 Inglaterra final Mundial 86*. <http://www.youtube.com/watch?v=RiYYsradplU>. Acesso em 19 de outubro de 2006.
- NUNES, Benedito. *Introdução à filosofia da arte*. São Paulo: Ática, 2005.
- ORICCHIO, Luiz Zanin. *Fome de Bola. Cinema e Futebol no Brasil*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2006.

- PAZ, Octavio. *El arco y la lira*. In: *La casa de la presencia. Poesía e historia*. Barcelona: Galáxia Gutenberg, 1999.
- PEDROSA, Milton. *Gol de letra: o futebol na Literatura Brasileira*. Rio de Janeiro: Editora Gol, 1967.
- PELÉ ETERNO. Produção e direção: Aníbal Massaini Neto. Roteiro: José Roberto Torero. Texto: Armando Nogueira. Universal Studios. Distribuição Microservice Tecnologia Digital da Amazônia Ltda. 2004. 121 min. DVD.
- ROCHA, João César de Castro. *Literatura ou narrativa? Representações (materiais) da narrativa*. In: OLINTO; SCHOLLHAMMER. *Literatura e cultura* (orgs). São Paulo: Ed. da PUC/Loyola, 2003.
- RODRIGUES, Nelson. *À sombra das chuteiras imortais*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- SACCONI, Luiz Antonio. *Nossa Gramática*. São Paulo: Atual, 1999.
- SANT'ANNA, Affonso Romano de. *A poesia possível*. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.
- SANTOS, Pedro Brum. *De poesias e de aves: relações entre literatura e futebol*. <http://www.intercom.org.br/papers/xxii-ci/gt26/26s03.pdf>. Acesso em 06 de dezembro de 2004.
- SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem numa série de cartas*. Trad. de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- SCHUCK, Rogério José. *O jogo como fio condutor da explicação ontológica em Gadamer: subjetividade e compreensão*. <http://www.dialetica-brasil.org/Schuck-site.htm>. Acesso em 14 de outubro de 2005.
- STANZEL, Frank K. *Narrative situations in the novel*. Indiana Univ. Press, 1971.
- SUASSUNA, Ariano. *Iniciação à estética*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005.
- TODOROV, Tzvetan. *Os dois princípios da narrativa*. In: *Os gêneros do discurso*. São Paulo: Martins Fontes, 1980.
- VALÉRY, Paul. *Variedades*. Trad. de Maiza Martins de Siqueira. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- WISNIK, José Miguel. *O gol antológico da história do futebol*. Folha de São Paulo. Caderno Mais! São Paulo. 26 de maio de 2002.