



Universidade Federal do Ceará
Centro do Humanidades
Departamento de Ciências Sociais
Programa de Pós graduação em Sociologia

**DA SEDUÇÃO MALANDRA À IMAGINAÇÃO TÁTICA:
A SOCIOGÊNESE DO PENSAMENTO FUTEBOLÍSTICO
BRASILEIRO E SUA REPRESENTAÇÃO DISCURSIVA**

DIEGO FRANK MARQUES CAVALCANTE

FORTALEZA - CEARÁ

2010

**DA SEDUÇÃO MALANDRA À IMAGINAÇÃO TÁTICA:
A SOCIOGÊNESE DO PENSAMENTO FUTEBOLÍSTICO
BRASILEIRO E SUA REPRESENTAÇÃO DISCURSIVA**

Dissertação apresentada ao curso de Pós-graduação em sociologia da Universidade Federal do Ceará, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de mestre em sociologia, elaborada sob a orientação do prof. Dr. Alexandre Fleming.

Departamento de Ciências Sociais da UFC

Fortaleza 2010

2010

Universidade Federal do Ceará
Centro do Humanidades
Departamento de Ciências Sociais
Programa de Pós graduação em Sociologia

DIEGO FRANK MARQUES CAVALCANTE

DA SEDUÇÃO MALANDRA À IMAGINAÇÃO TÁTICA:
A SOCIOGÊNESE DO PENSAMENTO FUTEBOLÍSTICO
BRASILEIRO E SUA REPRESENTAÇÃO DISCURSIVA

BANCA EXAMINADORA

PROF.DR. ALEXANDRE FLEMING(UFC) (ORIENTADOR)

PROF.DR. MANOEL DOMINGOS NETO(UFC)

PROF. DR. HOMERO LUÍS ALVES LIME(UFC)

PROF.DR. MÁRCIO ASCELRAD(UNIFOR)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em princípio, a Alexandre Fleming. Foi de suma importância suas orientações que culminaram em contaminações produtivas na minha forma de pensar. Grato aos professores Domingos e Homero por seus questionamentos.

Agradeço também a minha Família e pessoas que, por sua participação, poderiam fazer parte desta, a saber. “Dona Amélia” e suas “agulhas” fabulosas, Meu querido Pai (Barrosão) , Aos meus irmãos Rafael (bola de sebo) e Raissa. Aos queridos familiares: Neide, Lílian, Caio, José Marques, Raimundo Marques, Bigudo Marques, João Marques, Socorro e Thusnelda Ferreira(minha tia de coração). Agradeço também a Kirlla (*la petite poupée*), minha amada companheira.

Aos amigos de agenciamentos étlicos e futebolísticos: Rafael, Breno, Buja, Papá, Jonas, Huang, Karol, Lobão, Maga’s, Gonza’s, Petrônio, Márcio “oião”, Marco Aurélio e Marcelão. Amigos que fizeram mobilizar o pensamento em diversas dimensões lógicas. Desde conversas dionisiacas em “mesa de bar” aos “diálogos corporais” nos “rachas” de quinta-feira à noite.

Aos amigos dos acontecimentos musicais: Daniel, Vando, Argeu, André e Marcos.

A algo indizível e provavelmente de impossível codificação na cultura humana. Deus é o nome que se tem dado.

À Funcap, pelo apoio financeiro a pesquisa.

SUMÁRIO

-Resumo.....	01
-Abstract.....	02
- Introdução.....	03
1. O pensamento futebolístico.....	13
1.1 Entre o ópio e o símbolo: representações sobre o futebol.....	13
1.2. A lógica da interação futebolística.....	16
1.2. Pensamento e arte no futebol.....	20
2. A experiência “elitista” do futebol brasileiro: a distinção de Marcos Mendonça.....	33
3. O nascimento do pensamento malandro.....	40
3.1 A ilha deserta: a recriação marginal do futebol.....	45
3.2. Visões sobre a malandragem.....	46
3.3. Disposições para a sedução malandra.....	49
3.4. Uma sabedoria malandra: o funcionamento sedutor da dominação malandra.....	53
3.5. A revolução simbólica no futebol brasileiro: A arte malandra por Garrincha.....	63

3.6. Garrincha: um artista das temporalidades.....	69
4. A sintetização da Malandragem: Pelé, o malandro disciplinado.....	83
4.1. A “contaminação” disciplinar no futebol brasileiro.....	85
4.2. O “nascimento” da disposição disciplinar no futebol brasileiro.....	91
4.3. A invenção do espaço pelo espaço: Pelé e o “banho de cuia”	96
4.4. Representação verbal da sedução futebolística: a elaboração da identidade brasileira por Nélon Rodrigues.....	102
5. O futebol no escopo da contemporaneidade: o nascimento da estrela futebolística.....	108
5.1. A manipulação do virtual: Performances sintéticas no futebol brasileiro.....	110
5.2. A engenharia do sintético: A “lógica imagética” das transmissões televisivas.....	113
5.3. Contaminações sintéticas no futebol brasileiro.....	118
5.4. A constituição do Olímpo Futebolístico.....	124
5.5. Kaká e a imaginação tática: criar em fuga e perseguição.....	128
5.6. Narrativas contemporâneas: transmissões televisivas no futebol brasileiro.....	132

5.7. Ritualidades e “devires” no futebol contemporâneo.....	136
5.8. Entre o fascínio e o sentido: a semântica dos rituais futebolísticos na contemporaneidade.....	137
5.9. Rituais e <i>performance</i>.....	140
5.10. Fagulhas de “malandragem-malandra”: o devir- malandro do brasileiro.....	143
6. A reapropriação das “performances sintéticas”: o torcer nos bares.....	149
6.1. A fruição do torcer no Kasa Kaiada: para além do “apocalipse” e aquém do agir - comunicativo.	152
6.2. A construção dos sentidos espaciais do torcer no Kasa Kaiada.....	155
6.3. Fruição futebolística no Kasa Kaiada.....	156
6.4. Intempestividade performática: os signos da paixão no torcer.....	160
6.5. Performances projetivas: O pensamento futebolístico discursivo no bar.....	162
6.6. A lógica do torcer, do “secar” e do “frescar”: buscando fruições outras.....	164

-Apêndice.....	177
-A última “finta”: à guisa de conclusão.....	196
-Referências Bibliográficas.....	201

Resumo

Esta dissertação tem como foco principal a investigação do pensamento futebolístico no Brasil e sua apropriação discursiva. Estes pensados a partir do visionamento intensivo de imagens, da literatura de Néelson Rodrigues e de entrevistas com torcedores em mesas de bar. O pensamento é aqui tratado como potencial criativo: inventar “espaços-futebolísticos” tendo o corpo como principal matéria de expressão. A apropriação discursiva, por sua vez, significa a representação e os usos sociais que decorrem das performances dos jogadores em campo. A história do pensamento futebolístico brasileiro será analisada a partir de quatro “formações sociais”: de elite, malandra, malandra - disciplinada e tática- polifuncional. O interesse principal é propor uma nova forma de entender a lógica do pensamento futebolístico e sua apropriação social, enfatizando o uso do corpo e do discurso.

ABSTRACT

This research has its main focus on the investigation of the “soccer thought” in Brazil and its discursive use. Taking as a point of depart fieldwork including semiotic analyses of soccer games, Nelson Rodrigues literature and ethnography of pubs in Ceará. Thought is treated here as creative potential: to invent “football spaces” using the body as the main instrument of expression. On the other hand, discursive appropriation means the representation and the social uses of the performances made by soccer players. The history of the “soccer thought” will be analyzed of the four “social patterns”: of elite, “malandro”, “malandro – disciplined” and “tactics- several function”. The main propose here is to open new ways of understanding the logic of “soccer thought” in its appropriations, emphasizing its body and a discursive uses.

Introdução

No vão da história da humanidade, várias sociedades se regozijam por serem celeiros de grandes pensadores e por darem contribuições consideráveis em suas áreas de atuação: gregos na filosofia, franceses na política, etc. Pois digo que o Brasil desponta como uma “constituição” sócio-cultural produtora de pensadores dos mais distintos: Pelé, Garrincha, Zico, Ronaldinho Gaúcho, Rivelino, Tostão, Romário, Kaká, Didi, Ronaldo, Friedenreich, Leônidas da Silva e tantos outros grandes “pensadores da bola”.

Esse trabalho é um reconhecimento ao pensamento brasileiro, mais especificamente ao que se poderia chamar de pensamento futebolístico. Não se trata de mais um esforço para uma “construção” da identidade brasileira a partir do futebol. Mas antes de perceber o que está envolvido na forma do brasileiro pensar e, sobretudo, qual a lógica desse pensamento. Como ele funciona?

Tomando a mediação corporal como aspecto privilegiado de análise e interpretação, enfatizo o drible como indício que nos leva a diferentes estilos de pensamento. Utilizo este recurso por entender que essa forma de interação, caracterizada por um “duelo” (driblador - marcador), concentra o problema (dar seguimento a jogada) em um dado jogador. Trata-se, portanto, de uma jogada que “exige” um esforço do pensamento, tornando-o mais evidente.

No primeiro capítulo mostrarei que o pensar aqui está relacionado à capacidade de criar, de manipular os códigos vigentes e transcendê-los. Trata-se de sugerir novas

funções sígnicas. No futebol, pode-se dizer que isso se dá a partir da “invenção” de espaços. Este é criado quando surgem inovações sintáticas nas quais não encontram um código que as associem com precisão ao campo semântico. Isso significa a utilização de gestos, movimentos e uma relação com a bola na qual o marcador não consegue interpretar os indícios do percurso. Logo, torna-se incapaz prever o deslocamento do “driblador” deixando o espaço “livre”.

Para isso, farei uma análise semiótica a fim de analisar como esse pensar faz, como diz DELEUZE (1992), a “linguagem gaguejar”. Se a análise semiótica nos serve para compreender uma experiência em termos de significação e comunicação, este recurso serve também para analisar a invenção como processo de sobre-significação e “(des)comunicação”. Por outros termos, pode-se analisar a invenção a partir da sua capacidade de “reconfigurar” o campo semântico e dificultar a representação.

Múltiplos “feixes” permeiam o mundo contemporâneo do futebol brasileiro; nomes luminosos em *outdoors*; imagem venerada na televisão; exorbitante montante financeiro envolvido; violência e fanatismo no comportamento das torcidas. Este amálgama de elementos MAUUS (2003) chamou, em outro contexto, de fato social total. Neste último, mobilizam-se dimensões religiosas, econômicas, políticas, morais, estéticas e ideológicas em um fenômeno singular.

O futebol para o brasileiro está para além de uma prática esportiva. Ele se coadunou à cultura brasileira, absorvendo-a e tornado-se parte dela. A partir do futebol,

podemos perceber a manifestação da malandragem, ginga, “jogo de cintura”, do chamado “jeitinho brasileiro” nos movimentos dos jogadores.

Com a inserção do esporte nas “malhas” do sistema capitalista, sobretudo na sua veiculação nos meios de comunicação, o futebol passa a ser fortemente influenciado por tendências que o inserem na lógica de uma sociedade moderna e contemporânea: uma disciplinar, na qual os movimentos são voltados para o aumento da produção e ocupação racional dos espaços; do consumo, a transformação do jogo em mercadoria a ser consumida através das transmissões televisivas.

O interesse da pesquisa volta-se para a compreensão de um “pensamento futebolístico”, buscando analisar os significados e os “contextos sociais” das mudanças que vêm se processando na sua história.

Tomarei como fio condutor da pesquisa a formação social de duas dimensões. A primeira, que se utiliza, sobretudo, do corpo como forma de expressão: o pensar que anima a *performance* dos jogadores em campo. A segunda seria a de um “pensamento futebolístico verbal”, caracterizado pelos discursos que criam uma dimensão avaliativa e explicativa da corporal e que metamorfoseiam ou fazem reproduzir representações e sociabilidades vinculadas ao futebol.

No segundo capítulo investigarei a primeira “formação” que será chamada de futebol de elite, caracterizada pela prática do futebol como distinção social, uma espécie de símbolo de nobreza. Trata-se de uma *performance* sem uma disposição tática e técnica apurada. O pensamento que anima a *performance* é norteado por uma lógica rudimentar: chutes a esmo, trombadas e corridas desordenadas. No entanto, nos últimos anos dessa

fase, nota-se fagulhas de organização: uma certa noção de posicionamento, dribles e toque de bola. Esta formação pode ser demarcada entre os anos de 1894 a 1932. Os períodos aqui demarcados terão um caráter “elástico”, sem rigor cronológico, pois essas mudanças se dão de forma heterogênea e gradual. Marcos Mendonça, que fora goleiro da seleção brasileira nessa época, é emblemático para se perceber a lógica dessa formação. O goleiro circulava pela alta sociedade brasileira e era reconhecido como homem distinto.

Livros sobre a história do futebol (O pontapé inicial, de CALDAS (1990), por exemplo) retratavam as partidas como acontecimentos de distinção social. Tratava-se de divulgar o encontro de personalidades, as tendências da moda nos trajes das madames, etc. Como escreve ASPIS (2006): “A imprensa[...] citava os jogadores, a assistência, o sol outonal, as senhoritas presentes, os belos trajes, mas esquecia de registrar os autores dos gols e o score.”(ASPIS, 2006, p.56). Nesse sentido, o discurso que circulava evidenciava antes à distinção social do que fazer uma análise da *performance* em si.

No terceiro capítulo, tratarei da segunda formação que será chamada de “pensamento-malandro”. Trata-se de evidenciar a formação de um “pensamento corporal” que foi construído às margens da alta sociedade. Defendo que tal pensamento se desenvolveu nas várzeas, nas praias, em suma, localidades improvisadas e de caráter lúdico. Nesses espaços, a sociabilidade e os modos de existência eram caracterizados pela brincadeira e liberdade de experiência. Partindo desses pressupostos, desenvolve-se uma estratégia sedutora do movimento: tal astúcia é caracterizada pela utilização dos movimentos como adornos que seduzem o marcador a fim de iludi-lo, assim, levando vantagem. A *performance* de Garrincha é emblemática para perceber o funcionamento

desse pensamento. O jogador brincava em campo driblando várias vezes os adversários, arrancando risos da platéia. Pode-se dizer que este período se estende de 1933 a 1966.

No quarto capítulo investigarei a terceira formação: a malandragem-disciplinada. Esse pensamento coadunaria a sedução da malandragem como a objetividade da disciplina. A *performance* de Pelé evidencia o desenvolvimento dessa forma de pensar. O jogador se utiliza da sedução de forma objetiva aliada a uma consciência tática e um preparo físico mais trabalhado do que o de uma “malandragem-malandra”. Essa “formação” recebe uma forte influência da ciência no sentido de uma racionalização dos movimentos e do discurso de acompanhamento das partidas, embora, em uma medida que permita um equilíbrio com a malandragem. Podemos dizer que este pensamento pode ser bem percebido da década de 1960 até os dias atuais. A partir da análise das crônicas de Nelson Rodrigues, investigarei como o discurso verbal “reverberava” o pensamento malandro no cenário social.

No quinto capítulo abordarei o “nascimento” de uma quarta formação que denomino aqui de tática - polifuncional. Essa “formação” é caracterizada pelo ocaso da malandragem em favor de um *performance* mais objetiva e racional. Trata-se da formação de um pensamento no qual se privilegia: velocidade, força, resistência, consciência tática, objetividade e “polifuncionalidade”. Esta última surge da capacidade de manipulação dos códigos táticos pelos jogadores que passam a mudá-los em consonância com a emergência da partida. Os clubes assumem de forma majoritária a formação do atleta diminuindo a influência das “várzeas”. Este pensamento ainda ensaia seus “contornos” e coexiste com a malandragem disciplinada.

A *performance* de Kaká evidencia essa lógica do pensamento. São movimentos objetivos, rápidos, uma consciência tática apurada, consegue aliar funções de atacante e meio campo em consonância com a necessidade do jogo. Outra característica dessa formação é uma constante visibilidade do jogador e sua condição de vedete: o atleta se consolida como personagem significativo dos meios de comunicação de massa. Há resquícios dessas características desde a década de setenta, no entanto, nos últimos decênios, percebem-se mais nítidos os contornos dessas “metamorfozes”.

Essas mudanças estão vinculadas à forte assimilação do futebol pelos meios de comunicação e as altas demandas econômicas que isso implica. Trata-se da transformação do futebol em mercadoria cultural e dos jogadores em garotos propaganda de multinacionais. Poder-se-ia dizer que essa fase se torna mais notável a partir da década de 1980 (sobretudo com a seleção brasileira de 1982), embora seja possível perceber suas “fagulhas” desde as décadas de 1960 e 1970.

Como recurso para analisar o que chamei de “pensamento tático-polifuncional” utilizarei o discurso que circula nas transmissões televisivas de futebol. Trata-se de perceber, a partir das narrativas dos especialistas, quais as hierarquias valorativas que se estabelecem no futebol contemporâneo. As transmissões televisivas estão preocupadas em divulgar informações e analisar a eficácia da *performance*. Cabe ao narrador, o discurso que suscita a identificação do torcedor com seu time ou seleção, frequentemente realçando os louros do time e a paixão que está envolvida na relação torcedor - time.

No sexto capítulo, a partir da análise dos rituais, investigarei como estes atualizam os significados na prática futebolística e as relações de força que se precipitam para

hierarquizá-los: a malandragem, a disciplina e os simulacros da sociedade do consumo são priorizados. Demonstrarei também experiências que transcendem as configurações majoritárias que norteiam a prática do futebol. Expressões de “malandragem-malandra” em plena época de futebol altamente profissionalizado: é o devir-malandro do brasileiro.

No sétimo primeiro capítulo analisarei as novas configurações do torcer que se dão no escopo das transmissões televisivas de futebol. Com a presença do futebol nos meios de comunicação, a apreciação da *performance* futebolística se desvincula de uma relação espacial do acontecimento. Nesse sentido, desenvolvem-se “ritualidades” que transcendem o local do jogo. Interessam-me aqui as redes de sociabilidades e a construção de significados que se estabelecem mediados pelas transmissões televisivas nos bares. Especificamente o Bar Kasa Kaiada, localizado em um bairro de classe média em Fortaleza. O Restaurante *Pizza Burguer* e o “Quintal-Restaurante” também serão investigados.

No momento dessas apresentações televisivas, os bares passam por um processo de recriação dos significados conferidos aos seus espaços. Trata-se de aliar localidades que eram destinadas à alimentação e consumo de bebidas à criação de sociabilidades norteadas pelo torcer.

Em princípio, meu interesse consiste em analisar como são construídos espacialmente esses significados nos bares. Poder-se-ia dizer que certos bares vestem a camisa de um dado time. Ou seja, uma localidade que se torna um ponto de encontro para torcedores específicos. No entanto, no restaurante que pesquiso, o Kasa Kaiada, é o que se poderia chamar de uma “localidade mista”: torcedores de diversos times frequentam o bar.

A relação de construção de uma identificação espacial em “bares mistos” obedece a uma relação variante. Isso porque a localidade do torcer varia em consonância com o televisor que transmitirá a partida (nos bares que “vestem a camisa” do time, embora gozem de vários televisores, transmitem a mesma partida construindo uma “identidade” unívoca no bar). Os torcedores coadunam aos espaços símbolos que evidenciam seu domínio: bandeiras, balões. Isso decorre, sobretudo, em dia de grandes jogos.

A coexistência de torcedores de times diferentes abre margem para uma série de conflitos, embora na maioria das vezes não culmine em conflitos corporais. Isso ocorre, geralmente, entre torcedores que vêm para torcer contra o outro time e se excedem na comemoração e na gozação. Pode-se perceber no restaurante formas diferentes de identificação, a saber: uma regional, ou seja, torcedor que apóia o time de sua região. E o que chamarei de nacional, são torcedores que seguem times que atingiram repercussão nacional, geralmente do eixo Rio - São Paulo. Esses torcedores, situados nesta sociabilidade específica, são consequência da assimilação e divulgação do esporte pelos meios de comunicação produzindo uma identificação que está relacionada, principalmente, a eficácia da *performance* dos times. Em geral o torcedor tem um time local (Ceará ou Fortaleza), um do Rio de Janeiro e outro de São Paulo.

Há também uma espécie de “identidade negativa”, trata-se do torcer contra, o conhecido popularmente como secar o time rival. No restaurante *Pizza Burguer* pude notar esse tipo de fruição de forma mais “concentrada”. Há também os que não torcem nem secam os times que estão jogando, vão antes para conversar com os amigos e assistir ao jogo elegendo momentaneamente um time para torcer. Por outro lado, há os que se utilizam dos jogos para fazer brincadeiras com outrem: o que se chama popularmente no

Ceará de frescar. Este tipo de fruição encontrei de forma emblemática no “Quintal–restaurante”.

Pode-se dizer que a ação social do torcedor é norteadada principalmente por dois elementos: paixão e razão. A primeira corresponde, em sua forma “concentrada”, a ações abruptas de alegria e tristeza. Esta intempestividade é condicionada por uma relação afetiva que subordina a *performance* do torcedor à do jogador em campo: socos na mesa, emissão frequente de “palavrões”, abraços nos vizinhos nem sempre conhecidos de outros “carnavais”. A segunda está relacionada à percepção racional da *performance* pelos torcedores no bar. Diálogos sobre a apreciação do desempenho dos jogadores constroem interpretação das jogadas, um pensamento futebolístico baseado na narrativa. Estes dois elementos podem vir misturados em gradações diferentes, por exemplo, um comentário que se mostra “racional”, mas que é motivado pela paixão pelo time.

Trata-se de perceber a relação entre a formação sócio-cultural de um “pensamento corporal futebolístico” e de sua representação verbal que tenta conferir bases analíticas ao primeiro. Tanto o primeiro como o segundo aspecto estão inseridos no jogo social que hierarquizam as performances em consonância com os discursos estabelecidos socialmente. Trata-se de perceber as ressonâncias e “contaminações” entre duas dimensões de linguagem: a corporal e a discursiva. Na primeira, interessa-me seu potencial criativo. Na segunda, os “usos” que se faz da primeira: seja para “inventar” identidades, estabelecer sociabilidades ou ritualidades.

No apêndice discorro sobre os procedimentos metodológicos utilizados nesta investigação. Parto da tipologia weberiana. Utilizo o artifício do tipo ideal para agrupar as “formas de pensamento” que considero importantes para investigar o futebol brasileiro: pensamento malandro, malandro - disciplinado e tático - polivalente. Enfocarei também o conceito de *Habitus*, sobretudo nas concepções de Bourdieu e Elias. Nestes, procuro perceber a formação do pensamento através das disposições, das interdependências e do campo do poder. Através dos conceitos de Foucault e Deleuze investigarei as relações entre saber - poder e subjetivação e sua relação com o funcionamento do pensamento. No personagem conceitual “deleuzeano”, procuro ressonâncias a fim de “construir” conceitos no intuito de entender singulares formas de “criar” na história do futebol brasileiro. São eles: Garrincha, Pelé e Kaká. Estes passaram por uma análise semiótica de seus dribles através de um visionamento intensivo de imagens. Assim, pode-se descrever a lógica de suas invenções. Em suma, a partir deste trabalho procurarei, em princípio, investigar a gênese e o funcionamento do pensamento brasileiro dentro da dimensão do campo de futebol. Dizer que o futebol brasileiro tem “ginga” e “jogo de cintura” (como muito se vem reproduzindo) é reduzir formas de inferências a técnicas corporais. Estas são disposições corporais que permitem uma maior eficácia para as “disposições do pensamento”. Neste sentido, meu esforço é de mostrar esta simbiose entre corpo e pensamento evidenciando o contexto social de seu “nascimento” e compreendendo empiricamente, a partir da análise semiótica dos dribles, sua lógica.

A partir da apropriação do futebol pelo discurso verbal pode-se perceber uma série de reverberações no cenário social. Aqui mostrarei a relação do futebol com a reprodução e revolução de relações de poder como na passagem do futebol de elite para o

“malandro”. Demonstrarei “ressonâncias” futebolísticas na construção de uma “identidade” brasileira: na análise das crônicas do Néelson Rodrigues além de sua inserção na lógica da “sociedade do consumo”, nas transmissões televisivas de futebol. Por fim, como motriz para a construção de novos rituais: como demonstrarei no torcer dos bares.

Capítulo 1. O pensamento Futebolístico

1.1 Entre o ópio e o símbolo: representações sobre o futebol.

Poder-se-ia traçar algumas linhas principais dos “discursos especializados” a fim de explicar o que significa o futebol para estes. A primeira a que vem no escopo do trabalho de FREYRE (2006) e que tem sua “extensão” futebolística em RODRIGUES (2003). Este traz uma idéia de que o futebol proporcionou a “legitimação simbólica” do mulato,

do negro, enfim, da miscigenação a partir, sobretudo, da vitória do Vasco da Gama no campeonato carioca de 1923. O time vascaíno era “miscigenado”, logo, segundo o autor, evidenciava a superioridade da “mistura” racial característica do Brasil. Seria a linha dos românticos, que se perpetua até os dias de hoje com algumas alterações.

HEAL (2001) escreve que o livro de Mário Filho, *O Negro no Futebol Brasileiro*, é antes um “romance” sem qualquer valor histórico. Segundo o autor, o livro fora influenciado pela ideologia dos anos 30 e 40 marcados pela mentalidade nacionalista e da “conciliação racial” e, por isso, reproduzia antes esses preceitos do que problematiza os fatos. SOARES IN HEAL (2001) escreve que o ideal de “miscigenação” é antes uma “história de identidade”: “[...] o uso emocional do passado para justificar instituições e ações no presente e/ou alimentar algum tipo de auto-estima” (SOARES IN HEAL, 2001, p.101). No entanto, não se pode relevar que os discursos sociais são indícios das lutas pelas imposições de visão de mundo. Deste modo, a representação da “miscigenação” serve para percebermos como estavam sendo negociados os significados de brasilidade naquela época.

Outra perspectiva representa o futebol como motriz para a construção de uma identidade. Trata-se de associar a *performance* do jogo as valorações que o brasileiro atribui a si. Em caso de vitória, sua “mistura racial” aponta para o malandro esperto, de derrota, para o mestiço derrotado. DA MATTA (2006) ressalta que a copa do mundo “[...] não é apenas um torneio onde há dinheiro e manipulação. É também um campo no qual o país vai decidir seu destino e reafirmar sua vocação para o fracasso ou para a glória (DA MATTA, 2006, p.114).

Ainda nesta perspectiva, representa-se que a partir das vitórias em nível mundial foi superado o que RODRIGUES (1994) chamava de complexo de vira-latas: “O que fez o escrete? Deu-nos a maior alegria de nossa vida. Tornou qualquer vira-lata campeão do mundo.” (RODRIGUES, 1994, p.54). Ora, é nesse espaço onde a malandragem, a esperteza e o jogo de cintura adquirem uma valoração positiva é que, como diz Da Matta: “[...] institui-se aberta[...] a malandragem como arte de sobrevivência e o jogo de cintura como o estilo nacional” (DA MATTA, 2006, p.165).

O que esta “visão” parece demonstrar é que a partir do futebol o brasileiro tem uma experiência singular na sua “navegação” social; ele entra em contato e se orgulha de sua nacionalidade; experimenta um sentimento de justiça, pois as regras são iguais para todos os times; e simultaneamente uma valoração positiva de sua miscigenação racial. Trata-se, como foi dito, de valorizações e desvalorizações da sua idéia de si em consonância com o desempenho dos jogadores.

Sob uma perspectiva de influência marxista o futebol é analisado de forma análoga à religião: como o ópio do povo. Seu funcionamento apresenta-se como alienante da realidade e de si mesmo: trata-se antes de um esporte de massas incapazes de cultivar o senso crítico e, portanto, fadado à “utilização” capitalista.

Reduzir o significado do futebol a uma máquina ideológica manuseada pelo estado ou como ópio do povo, penso, é simplificar em demasia a complexidade dessa experiência, por uma série de fatores:

A) reduziria o futebol a mero joguete da classe dominante excluindo todo o sentido construído pelo mundo ordinário. B) Oculta como o futebol está envolvido na

cultura do brasileiro assimilando suas características e manifestando-as de forma imanente. Como na malandragem e experiências religiosas, por exemplo. C) O domínio do movimento no qual estão envolvidos uma série de “técnicas do corpo” que reverberam a formação cultural de um povo, como será analisado nesse trabalho. D) De como o futebol revela as nuances do mundo globalizado como, por exemplo, sua forte inserção os meios de comunicação.

Prefiro pensar o futebol como um “burro da carga simbólico”, como diz DAMATTA (2006), no sentido de que traz consigo dramatizações imanentes da sociedade brasileira, ou seja, expressividades que ganham uma gramática futebolística. No jogo de futebol se expressa uma “indisposição à disciplina”: como Romário que treinava quando “queria”. Ao mesmo tempo podemos perceber uma insegurança do brasileiro quando toma padrões de jogo europeus como melhores. Trata-se de pensar o movimento dos jogadores muito além da relação espaço - tempo e bola, mas como forma de expressão cultural inserida no mundo globalizado.

Interessa-me analisar a história de um pensamento futebolístico brasileiro, levando em consideração o contexto sócio cultural que lhe serve de pressuposto. Trata-se de pesquisar as mudanças das formas de pensar em duas dimensões: a) do pensamento com o corpo; b) um pensamento discursivo. No desenvolvimento do trabalho, evidenciarei maiores explicações sobre as relações entre as dimensões citadas.

1.2 A lógica da interação futebolística.

Este trabalho é um reconhecimento ao pensamento produzido em terras brasileiras, mais especificamente, um pensar que tem como ferramentas de expressão o corpo e a bola, o que chamarei de pensamento futebolístico. Farei isto adentrando na lógica do funcionamento do pensamento futebolístico descrevendo e analisando suas invenções.

Em princípio é interessante evidenciar características gerais da interação futebolística. Trata-se de pensar a linguagem futebolística como enunciados que se apropriam do espaço do jogo para se expressar, tendo a bola como ponto gravitacional primordial. Assim, os enunciados surgem de articulações entre espacialidades, temporalidades, velocidades e gestos-movimento: uma agonística entre corpos e bola compondo os instrumentos de expressão. Tal relação pode ser compreendida de forma análoga a análise de DE CERTEAU(1994) sobre as enunciações pedestres.

O ato de caminhar está para o sistema urbano como a enunciação (*o speech act*) está para a língua [...] é um espaço de apropriação do sistema topográfico pelo pedestre [...] é uma realização espacial do lugar [...]“contratos” pragmáticos sob a forma de movimentos (DE CERTEAU, 1994, p. 177).

Trata-se de uma linguagem que pode trazer múltiplas dimensões de significados coexistindo no corpo. Cada parte do corpo emana uma tendência: uma possibilidade semântica. Caracteriza-se como enunciados potencialmente paradoxais, pois não se reduzem a uma linha de sentido linear - unívoca. Assim, neste tipo de experiência “o raciocínio vai por cascatas, hesita e bifurca em cada nível” (DELEUZE, 1969. p.289).

O corpo é capaz de gestos que dão a entender o contrário daquilo que indica [...] O corpo é linguagem porque é essencialmente flexão. Na flexão, a flexão corporal se acha como desdobrada, cindida, oposta a si, refletida sobre si (DELEUZE, 1969. p.293-294).

Pensar sobre a lógica do movimento e dos gestos corporais e a operação que lhe concebe (pensamento) é adentrar em uma zona simbiótica entre o gesto e a consciência: duplo fluxo que coexiste em divisórias flutuantes, uma *pantomina*:

[...] a *pantomina* é a operação do corpo [...] O corpo é um silogismo disjunto [...] o corpo oculta, encerra uma linguagem escondida [...] a pantomima dos corpos é um encadeamento de silogismos. Não se sabe mais se é a pantomima que raciocina ou o raciocínio que faz a mímica (IBIDEM, p.289).

Os treinamentos técnicos e táticos são esforços para aprimorar a comunicação expressiva corporal entre os jogadores. O chamado entrosamento é senão um ordenamento dos enunciados do corpo onde os movimentos são “sintonizados”, a fim de encontrarem uma conexão espaço - temporal satisfatória. A interconexão das performances dos jogadores produz uma “orquestração” do movimento em que a bola faz transitar os “interlocutores”. Em suma, há um ritual de treinamento onde se busca uma comunicação fluida e objetiva entre os corpos para se conseguir uma meta, a vitória, como escreve HUIZINGA (1996) sobre o jogo: “O que é primordial é o desejo de ser melhor que os outros[...]o principal é ganhar”(HUIZINGA, 1996, p.58).

O jogo de futebol é caracterizado por duas lógicas gerais de interação, das quais podem surgir outras pelas combinações lógicas entre as duas: 1) As comunicações corporais de jogadores do mesmo time, de posse da bola, nessa experiência eles querem compor uma interação a fim de transcender a marcação do adversário e fazer o gol. 2) A do time adversário, no caso sem a bola, se organizam para romper a interação do time rival e recuperar a bola, a boa marcação consiste em isolar o indivíduo; não lhe dar

opções de passe; encerrá-lo em um vácuo comunicativo; forçá-lo a uma jogada individual onde a possibilidade de erro é maior.

A jogada individual é uma “ramificação interativa” que advém da junção das duas modalidades de interação. Trata-se da disputa particular de um jogador de um dado time contra seu adversário: um duelo de performances driblador - marcador. O marcador cerca e tenta minar os espaços e recuperar a bola. Já o “driblador” se utiliza de artifícios como a dubiedade dos movimentos do corpo, a finta, por exemplo, para iludir o adversário e vencer a disputa.

Interessa-me pensar as jogadas como agência na perspectiva de GIDDENS (2003), tal agência diz respeito ao poder que emana das ações do ator social que metamorfoseia as circunstâncias iniciais, ou seja, ele subentende um poder do agente:

[...] Agência diz respeito a eventos dos quais um indivíduo é o perpetrador, no sentido de que ele poderia, em qualquer fase de uma dada seqüência de conduta, ter atuado de modo diferente (GIDDENS, 2003, p. 10-11).

O jogo é caracterizado por uma seqüência de agências que produzem “relevos” diversos na partida através da ação dos jogadores. Esta entendida como um processo: “[...] A ação é um processo contínuo, um fluxo, em que a monitoração reflexiva que o indivíduo mantém é fundamental para o controle do corpo” (GIDDENS, 2003, p.11).

Os jogadores, portanto, trazem consigo potências de mobilização da ação distintas: os que conseguem influir positivamente na ação de seu time, ou seja, fazem jogadas individuais satisfatórias, realizam bons passes, em suma, realizam sua *performance* de uma maneira salutar, são os craques do time. Há jogadores que

mobilizam pouco ou quase nada a ação, contribuem de forma diminuta para a construção das jogadas e suas agências geralmente não resultam em reviravoltas na lógica da ação, pode-se, de maneira geral, evidenciar dois tipos clássicos; “os mortos dentro das calças” ou “pregados” são jogadores que não gozam de boa condição física e por isso sua agência é deveras restringida, geralmente está fora do tempo da jogada, não alcança a bola; há aqueles que estão fisicamente preparados, no entanto, sua condição técnica é limitada, sua agência é caracterizada por passes de lado, geralmente sem jogadas individuais. É conhecido pelos comentaristas esportivos como o “jogador excessivamente burocrático” ou “nem fede, nem cheira”.

O que está em jogo nessas *performances* é o papel social do jogador, ou seja, “a promulgação de direitos e deveres ligados a uma determinada situação social” (GOFFMAN, 1975, p. 24). Nesse sentido, espera-se previamente do jogador que ele tenha uma interação perspicaz com a bola e com os companheiros. São normas de conduta que moldam uma espécie de “ideal da *performance*”.

O que me interessa são os grandes pensadores do futebol brasileiro, os craques, indivíduos capazes de produzir agências distintas e determinar o resultado da partida: são os inventores.

1.3 Pensamento e arte no futebol

Em que consiste o pensamento futebolístico? Partindo da perspectiva peirceana, poder-se-ia dizer que o processo do pensamento é sempre uma interação na qual um objeto, que é um signo, se precipita sobre a percepção, sendo, por assim dizer, traduzido por ela, gerando uma idéia, que também é um signo: “Qualquer pensamento é a continuação de outro. Pensamento é dialogo. Semiose ou autogeração é, assim, também sinônimo de pensamento, inteligência, mente, crescimento, aprendizagem de vida” (SANTAELLA, 1995. p, 19).

Interessa-me analisar o pensamento futebolístico na ocasião do drible. Partirei das categorias fenomenológicas de PEIRCE (2008) para descrevê-la. A primeirade: relacionada à originalidade, acaso: uma dada velocidade, um movimento, um gesto, estes reduzidos a sua singularidade. Na secundidade, uma relação dual: desponta as distinções das qualidades, das conexões dos gestos, dos movimentos e das velocidades. Surge então uma relação de predicação nessa categoria: um índice futebolístico ¹. Na terceiridade, as relações de primeiridade e secundidade são mediadas e coadunadas à generalidade. Trata-se de buscar nos códigos que “permeiam” a mente ² as disposições corporais que se adéqüem a uma situação singular. Vale lembrar que essas divisões são abstrações conceituais. No ato do pensamento essas três categorias coexistem e podem ter gradações diferentes determinando a forma como o signo será representado.

Desde um uma jogada criativa: percebida com mais dificuldade pelo marcador até jogadas convencionais e facilmente decifradas, há sempre um pouco de convenção na originalidade e um pouco de originalidade na convenção em uma ocorrência. Pode-se dizer que o pensamento se processa por sensações, por impactos- ações - reações e por convenções.

Partindo desse pressuposto pode-se encaminhar para uma análise geral da lógica do pensamento futebolístico em uma situação de drible. Para isso, as noções de objeto imediato e dinâmico além das três "fases" do interpretante: imediato, dinâmico³ e final e o que chamarei aqui de concepção⁴ futebolística são pertinentes. Esta última diz respeito à capacidade de interpretação do amálgama expressivo futebolístico adquirido através do treinamento. Significa uma abstração capaz de decodificar as variações do tempo, espaço, velocidade, movimento, direção, força dinâmica, extremidade, partes do corpo envolvidas na jogada. Além desses elementos há sua interação com a bola, que pode ter uma relação de consonância ou dissonância com essas variantes e também goza de todas essas variantes, exceto as partes do corpo utilizada.

Partindo desses conceitos pode-se perceber o fluxo do diálogo envolvido no drible. Em uma ocorrência o driblador recebe a bola e se depara com seu marcador: este emite gestos, movimentos, um amálgama sintático defensivo. Seu (driblador) objeto imediato é uma noção geral de ocupação de espaço, de resistência, em suma, de marcação. O objeto dinâmico é a impressão gerada pelo impacto da marcação, ou melhor, sua mera indicação. A partir daí o interpretante comunicacional faz a "fusão das mentes", assim passa-se ao interpretante imediato (do driblador) que são as qualidades, as possibilidades gerais do amálgama sintático de marcação e ao mesmo sua associação como possibilidades gerais dos códigos de dribles disponíveis em sua "memórias".

No interpretante dinâmico se 'desenrola' na percepção a imanência do encontro: configura-se a "linha de ação" da percepção que se "precipita" para o interpretante final. Este coadunará as 'indicações' gerais e imanentes do processo perceptivo e produzirá, por assim dizer, uma resposta: a utilização de um drible em

consonância com o signo de marcação que lhe afetou. Essa ação, interpretante intencional, tornar-se-á interpretante comunicacional na “fusão das mentes” logo, objeto imediato em relação ao marcador, e assim sucessivamente.

Trata-se de uma descrição geral de um processo da percepção no qual o pensamento se ‘desenvolve’ no ciclo da semiose de forma convencional. Nas mais ordinárias tentativas de dribles há sempre um pensamento que interpreta e traduz os signos em consonância com a necessidade. Se a jogada for bem sucedida ou não é outra questão, de caráter performático. A cada drible há raciocínio, encadeamento de inferências. Nesse caso, na indução futebolística, parte-se de um amálgama sintático que o jogador interpreta como o mais adequado posto em experiência na hora do jogo. Esse tipo de raciocínio proporciona o aperfeiçoamento técnico e o automatismo da jogada. Não é capaz de compor um drible novo, mas o direciona para sua execução performática. No entanto, o que está em jogo neste livro é o pensamento enquanto potencial inovador⁷, de produção de variações sintáticas: de uma arte da invenção de dribles.

No contexto desse trabalho a criação, ou seja, um novo drible é uma abdução posta em experiência, logo, uma síntese com uma indução Mas o que estou chamando aqui de arte? Partindo de uma inspiração deleuzeana o artista é antes de tudo um inventor, e o faz ante a uma emergência. Ele é agarrado pelo pescoço por um fluxo de sensações que o atravessam e o fazem criar (DELEUZE, 1992).

Em princípio elencarei “ferramentas” que considero pertinentes para pensar o processo de “invenção”. O conceito de arte em Deleuze⁸ e Vattimo⁹ e da invenção em ECO(2002) serão os utilizados. Este último propõe dois tipos de invenção, a saber. A

invenção radial que se dá, por assim dizer, de forma estenográfica. Trata-se de num caso extremo de *ratio diffilis*¹⁰ no qual a substância expressiva é determinada pelo conteúdo, pois não há códigos precedentes que relacionem os significantes aos significados. No caso da invenção moderada a forma de expressão determina a forma de conteúdo, no entanto, há variações nos subcódigos: o efeito é de um reconhecimento de uma impressão.

Embasado nesses pressupostos podemos entrar na trama da experiência estética futebolística. O drible convencional é um código. Disponibiliza ao jogador, afetado por uma marcação, uma conexão de subcódigos (gestos, movimentos, força dinâmica, etc.) a fim de conduzir sua ação ante a ocorrência: a utilização de um drible codificado é uma réplica. Essas soluções “pouco inovadoras” trazem gradações diminutas de eficácia. Pois o marcador, conhecendo o código do drible, pode prever facialmente o devir do percurso e interrompe-lo.

A criação de um novo drible tem consequências semióticas diversas. Partirei da ideia deleuzeana sobre o processo criativo: o jogador no ato da invenção é afetado por uma situação de jogo que o atravessa, na qual seus esquemas perceptivos não encontram códigos para reagir à situação. Assim ele é contaminado pela situação e levado a “tornar-se” para buscar a solução: forçado a pensar. O resultado da invenção não é o devir, o devir é antes o processo mesmo de problematização da existência: o devir está sempre entre. O resultado é a produção de uma nova função sígnica, uma nova maneira de codificar. Um novo drible não se dá por uma evolução de um drible precedente, mas por involução, no sentido deleuzeano. Se vasculharmos a história do futebol perceberemos que tal processo raramente se realiza com sucesso performático. Como lembra

DELEUZE(1997) “Ninguém pode dizer por onde passa a linha de fuga: ela se deixará atolar para recair no animal edipiano da família, um reles cachorrinho?” (DELEUZE, 1997, p.34). Para o artista futebolístico não adianta só inventar algo, tem de haver um sucesso performático.

Em termos de comunicação e significação poderemos definir um novo drible como um amálgama das variantes sintáticas que não encontra representação nos códigos estabelecidos. Significa dizer que na interação o marcador representará o objeto (drible) como rema. Logo, seu interpretante final, seus gestos, seus movimentos não oferecem resistência ao drible. Nesse tipo de interação pode-se perceber o marcador como “indefeso”.

O brasileiro é percebido como um dos grandes inventores em termos de pensamento futebolístico. Não é o momento do trabalho de descrever as invenções, mas convém citar exemplos. Didi (jogador que participou da seleção brasileira de 1958 que foi campeã do mundo), o inventor do chute “folha seca”, desenvolveu uma forma de bater na bola na qual a mesma trai as convenções espaciais e vetoriais de percurso tornando nebulosa a interpretação do goleiro. Didi conta que inventou essa técnica porque estava com o pé contundido e, para não ficar sem jogar, foi “forçado” a inventar essa técnica. Leônidas da Silva, o inventor do “chute bicicleta”, criou uma forma de chutar à meta estando de costas para o gol com a bola a “meia altura”.

Depois de inventadas e assimiladas pelo campo semântico o drible outrora novo, passa a fazer parte das convenções, ele se rotiniza diria WEBER (1994). Podendo, assim, ser utilizado como mera replica. Por outro lado pode ser reinventado: a obra de arte

desponta como monumento, como lembra VATTIMO (1997). Ora, a partir dos, por assim dizer, vestígios, das fagulhas, deixadas pela obra, recria-se a idéia. Não se trata de “rasgar” o código, mas antes inserir novos subcódigos gerando o que ECO (2002) chama de *hiper* - codificação. Foi o que Robinho fez com a pedalada, drible que consiste em passar a perna por cima da bola simulando conduzi-la. O jogador aumentou as simulações, executando-a em movimento vertical e de forma mais veloz. Temos outros exemplos; Rivelino que aprimorou o elástico; Ronaldinho Gaúcho que o usou de forma ainda mais sobre - codificada; Zico que reinventou a folha seca, uma espécie de folha seca dupla. Em suma, Parafraseando Heidegger estas experiências significam por os dribles- em - ação.

Mas em que consiste uma arte futebolística? O jogador de futebol, enquanto artista é, sobretudo, um inventor de espaços. Trata-se de se utilizar das dimensões do amálgama sintático para criar subterfúgios espaciais por onde a bola deve passar. Para isso devemos perceber um duplo aspecto do espaço:

1) A localidade como produto de conexões dimensionais já assimiladas pela cultura futebolística: trata-se de formas de percursos em consonância com as técnicas corporais que são correntes e interiorizadas pelos jogadores;

2) Região como um espaço invisível, ou seja, como um percurso ainda não inventado pelas conexões dimensionais que caracterizam a performance futebolística, em uma palavra: um espaço virtual¹¹. O artista futebolístico é, portanto, o que desestrutura uma localidade a partir da invenção de percursos: uma potencia regional que faz movimentar

as localidades, trata-se de fazer “escultura” com matérias primas do pensamento futebolístico, sobretudo, o corpo e a bola.

A escultura é por- em - obra da verdade na medida em que é acontecer de espaço autêntico (no que este tem de próprio), e tal acontecer é, precisamente, o jogo de localidade e região, em que a coisa – obra é decerto colocada em primeiro plano como agente de uma nova ordenação espacial, mas também como ponto de fuga em direção a vastidão livre da região[...]abertura como inaugurar e fundar, mas também[...] o abrir como dilatar (VATTIMO, 2007, 78-79).

A arte futebolística é caracterizada pela invenção de percursos, tal criação tem como “matéria prima”; uma economia política do movimento em relação à bola (essa tem uma dimensão e uma tendência própria podendo agir em consonância ou em dissonância com os outros); as partes do corpo que se movem; a direção espacial do movimento; a relação da velocidade do movimento no espaço (tempo); a energia gasta na sua execução; extremidade e longitude do movimento.

Investigar a quebra dos códigos estabelecidos, das variações sintáticas, das invenções, não significa transcender o escopo sociológico, mas antes levá-lo as últimas conseqüências. Adentrar ao nível do “instinto”¹², ou mesmo, da instituição¹³. Trata-se de vincular um modo de pensamento criativo a uma motriz lógica aprendida nas experiências sociais, é uma simbiose entre caos e ordem. As invenções (os novos dribles) inauguram novas amálgamas sintáticas, mas o fazem a partir de uma lógica de pensamento “enraizado” na mente. De forma geral significa dizer que: um jogador que aprendeu a jogar em um *habitus* malandro, seus novos dribles, embora ainda descodificados, funcionarão sob lógica do pensamento malandro: cria-se malandramente.

Este aspecto é que me interessa evidenciar, ou seja, de se instituir uma forma de inferir, de fazer predições, mesmo que involuntárias associadas ao bojo social. A instituição é pensada como uma motriz lógica do pensamento, mesmo que de forma não controlada pela consciência.

Elencados os critérios e pressupostos nos quais me utilizarei para compreender o pensamento e suas apropriações discursivas. Partirei para compreender as primeiras experiências futebolísticas no Brasil, o dito futebol de elite. Neste priorizarei os “usos” sociais do futebol pelo “discurso verbal”. Isto porque a carência de imagens de jogos da época impossibilita a análise do “pensamento futebolístico corporal”.

Notas (Capítulo 1.)

1. Em principio a idéia de índice como “um signo, ou representação, que se refere a seu objeto [...] por estar numa conexão dinâmica (espacial inclusive) tanto com o objeto individual, por um lado, quanto, por outro lado, com os sentidos ou a memória da pessoa a quem se serve do signo” (PEIRCE, 2008, p. 74). No pensamento futebolístico no qual o movimento é uma das marcas sintáticas determinantes, deve-se pensar o índice em relação ao deslocamento, e, por conseguinte, a idéia do por vir do percurso: de instantes sucessivos. Isso porque neste caso a percepção “recorta” fragmentos dos movimentos deixando porções imperceptíveis, como lembra DELEUZE (1997): “O movimento está numa relação essencial com o imperceptível[...] a percepção só pode captar o movimento como uma translação de um móvel ou desenvolvimento de uma forma” (DELEUZE, 1997, p.74). Nesse sentido, temos, por assim dizer, o percurso imanente, um hiper-ícone, que seria uma relação de qualidades, movimentos e velocidades, é o que PEIRCE (2008) chamaria de predicado. Por outro lado, temos o sujeito do percurso, que é o “ponto futuro” do percurso. Trata-se de uma relação entre as marcas sintáticas imanentes (predicado) e uma tendência do devir do percurso (sujeito). São as relações lógicas entre os “saltos” das percepções sobre o imperceptível do movimento.

2. A idéia de mente concebida por Peirce “uma mente é aquele sema da verdade, cujas determinações se tornam interpretantes imediatos de todos ou outros signos, cujos interpretantes dinâmicos são dinamicamente conectados” (PEIRCE, 2008, p.190).

3. O objeto imediato é tudo aquilo que o signo pode significar independente do interpretante, ou seja, trata-se do signo em relação ao objeto em si. O objeto dinâmico indica a imanência da experiência, mas como lembra PEIRCE (2008) “[...] ele pode só indicar, deixando ao interprete a tarefa de descobri-lo por experiência colateral” (PEIRCE, 2008, p.168). O interpretante imediato é tudo aquilo que um signo pode expressar em uma mente. O dinâmico diz respeito ao que, de fato, o signo é representado em uma mente. O final “a soma das lições da resposta” (PEIRCE, 2008, 168). O que me importa esclarecer é: em uma relação de comunicação, o interpretante final, por assim dizer, dará origem a um signo que, por sua vez, será o objeto imediato do receptor, que se tornará dinâmico e produzirá um interpretante imediato, um dinâmico e, por conseguinte um final que culminará em outro signo, e assim, sucessivamente. Peirce escreveu uma carta em 1906 a fim de conceituar as relações entre os interpretantes em uma interação, vale citar: “Há um interpretante intencional, determinação da mente do emissor, o interpretante eficiente[...], determinação da mente do intérprete, e o interpretante comunicacional[...] é uma determinação da mente na qual as mentes do emissor e do interprete tem de se fundir a fim de que qualquer comunicação possa ocorrer (SANTAELLA, 1995, 91).

4. A concepção é uma abstração que estabelece um padrão constituído através da experiência, na qual uma miríade de sensações é ‘recortada e simplificada’. Esse processo culmina em uma interpretação “treinada” e logo, performática de uma dada experiência. PEIRCE (2008) fala da concepção de espaço na qual uma infinidade de estímulos afetam o olho, no entanto, a experiência aliada ao raciocínio nos permite distinguir de forma satisfatória as dimensões espaciais. PEIRCE (2008) também fala da concepção do pintor. Sua concepção de cor consegue distinguir pequenas diferenças de tons que uma percepção não treinada não identificaria. PEIRCE escreve “todas as nossas concepções são obtidas por abstrações e combinações de cognições que ocorrem inicialmente nos juízos da experiência” (PEIRCE, 2008, p.254).

5. Um duplo fluxo interpretativo está envolvido nesta “fase” do desdobramento do pensamento. (1) Na busca na memória para interpretações dos signos de marcação e do 2. amálgama sintático

que se vai utilizar no drible. O que está em jogo, portanto, é a interpretação de um pensamento precedente, que funciona como signo, “[...]cada um dos nossos pensamentos anteriores, sugere algo ao pensamento que se segue, é o signo de algo para esse último” (PEIRCE, 2008, p.269). O conceito de memória inconsciente, que DELEUZE (2003) elabora em seu livro sobre Proust, proporciona um bom caminho para interpretar a dinâmica do pensamento futebolístico. A memória involuntária age a partir dos signos sensíveis, que são signos que estão vinculados a qualidades. O que me interessa nesse conceito, em princípio, são as associações inconscientes. Em um dado momento do jogo, afetado (o driblador) por um signo de uma marcação, inicia-se o processo de associação inconsciente, no qual as lembranças involuntárias se conectam por semelhanças qualitativas: de ocupação de espaço, de possibilidades de drible, de velocidades. Nesse momento dois elementos merecem destaque. O primeiro a coexistência do passado e do presente, “[...] o passado tal como é em si coexiste, não sucede o presente que ele foi” (DELEUZE, 2003, p53). O segundo está ligado à dinâmica do pensamento futebolístico. Ora, não há tempo hábil em uma partida de futebol para o que Deleuze chama de memória voluntária, pois ela “[...] vai de um presente atual a um presente que já foi, isto é, de alguma coisa que já foi presente, mas não é mais. O passado da memória voluntária é, pois, duplamente relativo: relativo ao presente que foi, mas também referente ao presente com referência ao que é agora passado. O que equivale a dizer que essa memória não se apodera diretamente do passado: ela o recompõe com o presente” (DELEUZE, 2003, p.54). Essa memória tal como a inteligência, na perspectiva deleuzeana, vem sempre depois do "impacto" do signo que o motivou. Assim, está mais relacionada à dimensão dos comentaristas esportivos ou mesmo dos comentários de mesa de bar. No entanto, o pensamento futebolístico entra em contato direto com os lençóis do passado: dar-se de forma inconsciente, é a emergência do signo que o faz agir assim. Uma das principais lições do Livro sobre Proust é que a repetição é uma gradação da diferença. Em termos futebolísticos significa dizer que mesmo um drible convencional não se reduz a mera associação inconsciente das marcações e jogadas passadas, mas sua diferença advém da imanência do encontro: algo que transborda das associações inconscientes a fim de buscar a explicação para a singularidade qualitativa de uma dada marcação. São as reminiscências: uma alegria que não se deve apenas as associações, mas a atualidade que as une e as transcende.

6. PEIRCE (2008) esclarece sobre a inferência: “O ato da inferência consiste no pensamento de que a conclusão inferida é verdadeira porque em qualquer caso análogo uma conclusão análoga seria verdadeira” (PEIRCE, 2008, p.208). Segundo o autor o raciocínio válido advém da dedução, indução, abdução ou de suas interrelações. Essas inferências fazem parte da tricotomia dos argumentos. Mas o que interessa é o conceito de indução. Segundo o autor ante uma experiência concreta, parte-se de predições virtuais a fim de verificar a correspondência de tais predições a experiências de fato. Trata-se, portanto, de uma forma de inferência que serve para provar a validade do argumento.

7. Peirce diz que o único modo de raciocínio que pode gerar uma nova idéia é uma abdução. Nesse tipo de raciocínio se sugere predições ainda não convencionalizadas e sem certeza alguma de sucesso. Escreve Peirce (2008): “[...]um argumento originário, ou abdução, é um argumento que apresenta fatos em suas premissas que apresentam uma similaridade com a conclusão[...]uma abdução é originária quanto ao fato de ser o único tipo de argumento que começa com uma nova idéia” (PEIRCE, 2008, p.31).

8. Para Deleuze, a arte está envolvida diretamente com a invenção, “Composição, composição, eis a única definição da arte. A composição é estética, e o que não é composto, não é obra de arte[...]. A composição estética é o trabalho da sensação[...] e nunca uma obra de arte é feita por técnica e pela técnica”(DELEUZE, 1992, p.247). Mas como se dá o processo de invenção? Em princípio, é importante evidenciar a importância do signo, logo, trata-se da relação com algo que afeta, tira da

estabilidade e faz pensar. “Há sempre a violência de um signo que nos força a procurar, que nos rouba a paz. (DELEUZE, 2003, p.15). Os “signos” forçam a pensar e fazem transbordar os modos de existência que se encontravam estabilizados pela consonância na relação significante - significado. Passa-se para um processo a - significante e a - subjetivo: um devir. O que me interessa nessa idéia é a noção de involução, “[...] o devir é sempre de uma ordem outra que da filiação. Ele é da ordem da aliança[...]o devir é involutivo, a involução é criadora[...] involuir é formar um bloco que corre segundo sua própria linha, “entre” os termos postos em jogo, e sob relações assimiláveis”(DELEUZE, 1997, p.19) Ou seja, significa transcender as convenções presumidas pelo código, ou melhor, criar um novo mundo sintático: uma idéia que pode ser absorvida e reinventada nas diferentes gradações da repetição. “As idéias não morrem[...]Elas podem então mudar de aplicação e estatuto, podem até mudar de forma e de conteúdo, mas guardam algo de essencial, no encaminhamento, no deslocamento, na repartição de um novo domínio. As idéias sempre voltam a servir, porque sempre serviram, mas de modos atuais os mais diferentes”(IBIDEN, p.14).

9. Alguns conceitos são importantes para se compreender o modo como Vattimo pensa a obra de arte em Heidegger. Em princípio, o conflito entre terra e mundo. O mundo como estado de significados predefinidos, familiaridade. A terra como abertura de novos mundos é, por assim dizer, o que está em conexão com a diferença: com o núcleo produtor de singularidade “[...]do conflito entre mundo e terra como o conflito que se abre a verdade como *alétheia*, o significado que daí se extrai é que a terra é a dimensão que, na obra, liga o mundo como sistemas de significados desdobrados e articulados àquele seu “outro” que é *a physis*, aquela que, com seus ritmos, põe em movimento as estruturas tendencialmente imóveis dos mundos históricos sociais “[...]a obra de arte é por- em - obra da verdade porque, nela, a abertura de um mundo como contexto de remissões articuladas, como linguagem, é permanentemente trazida de volta a terra, ao outro mundo” (VATTIMO, 2007, p.53). Outro aspecto da obra de arte que interessa é a da obra de arte como monumento. Trata-se de uma recordação que serve como fagulha, vestígios para ulteriores interpretações: “O monumento não é uma função de auto-referência do sujeito; ele é antes de tudo [...] feito para conservar o vestígio e a memória de alguém através dos tempos, mas para outros (VATTIMO, 2007, p.67). A experiência estética na modernidade avançada, no bojo das comunicações generalizadas, significa a possibilidade de expressão dos saberes locais, dos dialetos, da quebra de um arranjo metafísico da verdade conferindo-lhe um caráter peremptório. A experiência estética surge com uma arte das oscilações, de pequenas variantes sintáticas ante uma miríade de imagens que se apresentam e se contaminam. Segundo VATTIMO (1997) é em meio ao caos e a velocidade é que reside a possibilidade de criação, antes como ornamento, como oscilação do que como grandes rupturas.

10. É esclarecedora a argumentação de ECO (2002): “Tem-se *ratio-facilis* quando uma ocorrência expressiva concorda com seu tipo expressivo, conforme foi institucionalizado por um sistema de expressão e – como tal – previsto pelo código [...]tem-se *ratio difficiis* quando uma ocorrência expressiva concorda com seu conteúdo, seja porque não existe o tipo expressivo pré-formado, seja porque o tipo expressivo já é idêntico ao conteúdo”[...]tem-se *ratio diffillis* quando o tipo expressivo coincide com o semena veiculado pela ocorrência expressiva[...]quando a natureza da expressão é motivada pela natureza do conteúdo”(ECO,2002,p.162).Neste sentido, a *ratio difficilis* está envolvida com as invenções radicais nas quais seus significantes não mantêm uma relação codificada com o significado.

11. Virtual aqui está envolvido com a lógica pensada por LÉVY (2001). Nesse sentido, o espaço virtual é caracterizado aqui por uma instância espacial que não foi atualizada. A atualização consiste em uma resolução de uma problemática: que é a virtualização. Grosso modo, poder-se-ia dizer que o espaço virtual é o que ainda não foi inventado.

12. Escreve PEIRCE (2008): “[...]nossos pensamentos logicamente controlados compõem uma pequena parte da nossa mente, uma simples florência de um vasto complexo, que podemos chamar de “mente instintiva” (PEIRCE, 2008, p.239). Instinto em PEIRCE (2008) não significa algo geneticamente determinado. Trata-se antes de processos que não passam pelo crivo do autocontrole, mas que adquirem uma lógica inconsciente a partir experiência prática, um hábito da mente. A relação entre instinto e abdução me parece esclarecedora no sentido de lançar luzes sobre o processo envolvido na sugestão de uma nova idéia. PEIRCE (2008) cita o exemplo do físico, que ante a um novo problema, faz relações inconscientes e compõe sugestões que tem uma possibilidade de acerto maior do que uma mente não treinada. Poder-se-ia dizer que ele tem um “instinto de físico”. PEIRCE (2008) associa esses lampejos de idéias, mesmo que longe da tutela do autocontrole, também a terceiridade. A passagem de PEIRCE (2008) sobre a abdução é esclarecedora, “consiste em dizer que o homem tem certa introvisão (insight) [...] Denomino introvisão porque é preciso relacioná-la a mesma classe geral de operações a que pertencem os juízos perceptivos. Esta faculdade pertence, ao mesmo tempo, a natureza geral do instinto” (PEIRCE, 2008, p.221). O que me interessa é perceber que as abduções, as novas idéias, estão vinculadas a mente instintiva: essas associações inconscientes não têm como motriz apenas acaso, mas também uma generalidade que nos faz abduzir de uma dada forma.

13. O conceito de instinto em DELEUZE (2008) é bem diverso do de PEIRCE (2008). Para o primeiro o instinto está associado a um meio de resolver as urgências características da espécie. A instituição, por outro lado, significa uma mediação socialmente convencionada a fim de satisfazer exigências também sociais. Ela “produz” uma inteligência, uma lógica de ação, a fim de alcançar uma dada satisfação. “Toda instituição impõe ao nosso corpo, mesmo em suas estruturas involuntárias, uma série de modelos, e dá a nossa inteligência um saber, uma possibilidade de prever e projetar” (DELEUZE, 2006, p.31).

Capítulo 02. A experiência “elitista” no futebol brasileiro: a distinção de Marcos Mendonça

A prática do esporte no Brasil nos confins do século XIX era diminuta. O desinteresse político aliado a uma “cultura” fragmentada na prática esportiva culminava em uma ínfima “fatia” da vida social do brasileiro nessa dada época. Como lembra CALDAS (1990), a atividade física “[...] fica a mercê da voluntariedade dos imigrantes europeus e de um número reduzido de brasileiros que haviam estudado na Europa” (CALDAS, 1990, p.21). Foram norteados pela iniciativa desses jovens que se formaram os clubes como locais propícios para a prática de esportes.

Entre esses jovens que iam visitar a Europa estava Charles Miller. Em 1894, ele volta da Inglaterra trazendo consigo o material necessário para introduzir a prática do esporte no Brasil. CALDAS (1990) ressalta a importância de Miller para a disseminação do esporte no Brasil:

[...] não foi apenas o principal responsável pelo aparecimento do futebol em nosso país. Mais do que isso, ele tinha o perfeito domínio das regras do futebol naquela época, apitava jogos, além de ser jogador de extrema habilidade técnica (CALDAS, 1990, p. 23).

Miller passou a encontrar com estrangeiros que praticavam o esporte. O alemão Hans Nobiling era um desses e juntos passaram a organizar partidas no Brasil. Foi dessa união que surgiu a considerada primeira partida de futebol no Brasil, com certa organização.

O primeiro “grande” jogo, aquele que empolgou a platéia, foi realizado em São Paulo, 1899, na presença de sessenta torcedores [...] De um lado estava o time formado pelos funcionários da Empresa de Nobiling; de outro, os ingleses que trabalhavam na Companhia de Gás [...] vitória dos ingleses por 1 X 0 (CALDAS, 1990, p. 23).

Começava a se formar uma sociabilidade que culminaria na construção de uma hierarquia valorativa norteada pela idéia de nobreza. Utilizarei o conceito de campo de BOURDIEU (1983) para pensar esse fenômeno. O campo é caracterizado pelo *locus* onde as disputas pela dominação se dão, ou seja, onde as “verdades” imanentes a ele são construídas, embora não totalmente de forma consciente e preestabelecida. “O campo se particulariza, pois, como um espaço onde se manifestam relações de poder, a que implica afirmar que ele se estrutura a partir da distribuição desigual de um *quantum*, ‘capital social’.” (BOURDIEU, 1983 p.21).

Nessa primeira experiência do futebol brasileiro, na qual não se tinha uma cultura futebolística ¹ estabelecida, o discurso “verbal” desponta como mais revelador que o “corporal”. Assim, o futebol era antes um local para mostrar-se para a sociedade: “Os clubes que disputavam o campeonato paulista de 1902, o primeiro realizado no Brasil, eram orientados pelos sócios influentes e os amigos de fé dos diretores[...] sempre ávidos por aparecer” (ASSAF, 2002, p.18).

O futebol brasileiro parecia ter características do que GIULIANOTTI (2002) chamou de futebol pré-moderno, a saber, um esquema tático rudimentar caracterizado por chutes a esmo e correria desordenada. A ausência de imagens dessa época não nos permite uma análise das performances dos jogadores, portanto, recorrerei aos registros textuais.

Marcos Mendonça representa bem essa primeira constituição do futebol brasileiro. Foi goleiro do Fluminense e o primeiro da seleção brasileira, atuou entre 1914 e 1923. Ficou conhecido por terminar as partidas com os trajes impecáveis e por utilizar uma fita

roxa presa ao calção. Mendonça optou por jogar no gol devido a problemas físicos que, segundo os médicos da época, impediam-no de jogar futebol.

O *status* de goleiro da seleção brasileira e do fluminense conferia ao atleta uma imagem de rapaz distinto, cativando o interesse das moças da alta sociedade brasileira.

Mendonça é lembrado como grande goleiro, como cita Nelson Rodrigues:

[...] Marcos, aqui, tornava-se o melhor goleiro do Brasil [...] o melhor goleiro do mundo [...] o fitinha roxa fechava o gol [...] Diria eu que ele foi o primeiro jogador moderno de sua posição. Muitos outros continuavam na pré-história, ao passo que Marcos já era um goleiro histórico (RODRIGUES, 1994, p.174-176).

De fato, parece-me que Marcos Mendonça fora um bom goleiro. No entanto, interessa-me aqui perceber as valorações que emanavam da prática do futebol naquela época: uma distinção social.

Além de uma prática futebolística dita satisfatória, Mendonça gozava de discurso apurado e, constantemente, construía enunciados para explicar seu desempenho em campo:

Dissertando com desembaraço sobre sua própria técnica, afirma que evita o gesto desnecessário e de efeito, como o de espojar-se com a bola no chão. Contra aqueles que “diziam que[...] não queria sujar a camisa”, desenvolve uma análise apurada de seu posicionamento com relação ao arco e ao atacante em posição de chute, tendo como base o estudo dos ângulos do jogo de bilhar. Afirmava, ainda, ser capaz de prever a direção de um chute percebendo os movimentos da perna do atacante como um taco de golf (WISNIK, 2008 p.215).

Destarte, no chamado futebol de elite, há uma hierarquização de valores norteados por uma idéia de nobreza na qual esses indivíduos, pela violência simbólica², trazem

consigo símbolos dominantes, produzindo uma distinção e, ao mesmo tempo, a depreciação dos que não possuem essa valorização. Há uma estrutura subjetivamente pela idéia de nobreza e estruturante pela prática do esporte. A citação de ASPIS (2006) é reveladora a esse respeito:

Os jogos eram considerados verdadeiros acontecimentos sociais, dignos de figurar nas primeiras páginas. A imprensa com muita antecedência divulgava o evento. Depois citava os jogadores, a assistência, o sol outonal, as senhoritas presentes, os belos trajes, mas esquecia de registrar os autores dos gols e o score. Positivamente, os jogos eram considerados mais uma atividade social do que esportiva (ASPIS, 2006, p.56).

O clube era um espaço de distinção, nele circulava a estrutura simbólica dominante onde se fazia crer que o futebol devia ser praticado por nobres (indivíduos brancos e da alta sociedade). Tal espacialidade estava longe de se reduzir à prática futebolística, era antes um lugar de encontros onde a alta sociedade fazia circular seu *status*. Os times eram representações dos clubes.

Num primeiro momento, os clubes eram espaços semiprivados, frequentados por pessoas de status equipado - amigos, parentes, vizinhos, colegas de trabalho, etc. Nesses locais ocorria a sociabilidade das classes altas, não raro prestando-se como local de encontro de futuros amantes, cônjuges e parceiros de negócios. (DAMO, 2007, p.74)

Um fluxo simbólico codificava o futebol como *locus* de brancos e distintos rapazes da alta sociedade. Em 1908, com a vinda do Alume (time Português) e de amistosos com times sul-americanos, o futebol brasileiro foi afetado por certa ordenação. Deu-se início

um processo de organização do desempenho futebolístico e uma primeira formatação tática começava a ganhar contornos.

No escopo da organização performática do futebol brasileiro surge o primeiro grande goleador: Friedenreich. Um dos únicos mulatos a serem aceitos no campo futebolístico, “[...] mulato claro de olhos verdes, que por ser filho de conceituado comerciante, teve abertas as portas dos principais clubes” (ASPIS, 2006, p.70). No entanto, o jogador esticava os cabelos, usava gorro para disfarçar as nuances negras e pó-de-arroz, a fim branquear o rosto, evidenciando, nessa manipulação estética, a busca de uma consonância com preceitos estabelecidos pela dominação simbólica. Friedenreich estava no limite do aceitável, era mulato, mas filho de alemão e de família bem dotada economicamente.

Já Manteiga, contratado pelo América do Rio, foi “rejeitado a partir da recusa dos próprios companheiros de time” (WINISK, 2007, p.198). Sua negritude e baixa condição social conferiam um estigma ao jogador, estabelecendo a exclusão do time. Em suma, trata-se de uma valoração na qual os esquemas perceptivos eram construídos de forma a conferir ao futebol uma distinção norteada pela ideia de nobreza. Para se ter noção de como estava estruturada essa concepção, em 1921 o presidente Epitácio Pessoa deu a seguinte declaração: “[...] devem ser convocados os melhores jogadores, mas recomendo que não levem mulatos, somente brancos de cabelo liso e, de preferência, filhos das melhores famílias” (ASPIS, 2006, p.73). Esse matiz elitista de pensar o futebol perdurou até a dominação simbólica mostrar-se despótica e sem sentido. Isto se deu em face ao surgimento de grandes jogadores de cor e de pouco capital econômico, mas que se

mostravam habilidosos no trato com a bola, como discutirei no desenvolvimento do trabalho.

Notas. (Capítulo 2)

1. Cultura empregada no sentido de Geertz, na qual “[...] as estruturas de significado através das quais os homens dão formas a sua experiência”(GEERTZ, 1989, p.135). Nesse sentido, uma cultura futebolística seria: uma rede de significados que convergem para a codificação dos espaços no campo de futebol e a ordenação dos gestos e movimentos em sintonia com essas “trilhas” de sentidos espaciais.

2. Poder-se-ia entender a violência simbólica como a marginalização de valorações que não estão em consonância com os dominantes. Essa dominação se dá pela aceitação inconsciente dos dominados e se reproduz na vida prática mediada pelos sistemas simbólicos: “É enquanto instrumentos estruturados e estruturantes de comunicação e de conhecimento que os ‘sistemas simbólicos’ cumprem uma função política de instrumentos de imposição ou de legitimação da dominação de uma classe sobre a outra (violência simbólica)” (BOURDIEU, 2005, p.11). Nesse sentido, as valorações norteadas pela nobreza produziam uma distinção e a marginalização de indivíduos que estavam alheios a alta sociedade. O caso de Friedenreich, jogador brasileiro dessa época, é interessante. Por reconhecer marginalidade em sua cor, tenta ocultá-la: alisando o cabelo e colocando pó de arroz para tornar a pele mais branca.

Capítulo 3. O nascimento do pensamento malandro

3.1 A ilha deserta: a recriação marginal do futebol.

Em 1923, o Vasco venceu o Campeonato Carioca com um time de operários em sua maioria de mulatos e negros vindos do subúrbio. Essa conquista faz saltar aos olhos uma dimensão oculta do futebol brasileiro. Ora, se os negros eram impedidos de jogar partidas profissionais de onde saíram tantos talentos? A ilha deserta do futebol brasileiro jazia no subterrâneo da dominação simbólica: teria sido no indizível do socialmente aceito que se recriou o futebol no Brasil?

Há ainda uma lacuna nas pesquisas futebolísticas sobre a formação do que poderíamos chamar de um pensamento malandro. Geralmente, enfatiza-se a entrada “mágica” de jogadores de cor que traziam consigo uma forma diferente de jogar futebol, mais gingado e com técnicas corporais diferentes: “[...] De repente, apareceram inúmeros esportistas de outras zonas (isso quer dizer dos subúrbios) e de outros costumes” (CALDAS, 1990, p.97). RODRIGUES (2003) representa a vitória vascaína como o símbolo da miscigenação das raças e sua “superioridade” ante os brancos. Em princípio, meu intuito é problematizar esse romantismo acerca da gênese do pensamento futebolístico “malandro”.

O futebol, que era praticado na “superfície” do estabelecido socialmente, penso, era antes uma reverberação do praticado na Inglaterra: era um futebol norteado pelos manuais

ingleses de futebol. De forma análoga DELEUZE (2006) nos mostra como Robinson Crusó reproduzia uma forma de pensar burguesa em “sua ilha”. A visão de mundo de Robinson reside exclusivamente na propriedade: “[...] recomposição da vida cotidiana burguesa a partir do capital” (DELEUZE, 2006, p.20). Nesse sentido, o futebol brasileiro praticado na elite antes reproduzia os códigos futebolísticos previstos pelos manuais ingleses do que se diferenciava deles. É pertinente lembrar que os brasileiros, mesmos os ditos de elite, tinham disposições diferentes dos ingleses, culminando em uma prática diversa destes últimos. No entanto, os tais manuais ingleses é que moldavam a forma de jogar.

Penso que o “mar” criado pelas hierarquizações elitistas foi condição da recriação do futebol e o nascimento da dita “mandragem” nessa prática esportiva. Isso pela “escassez” de informações e de treinamentos norteados pelos manuais e “instrutores” ingleses. Os “mandros” foram “obrigados” a re-criar o futebol ao seu modo. Pode-se pensar esta experiência através do conceito de ilha deserta construído por DELEUZE (2006). Para o autor o “deserto” é o pressuposto fundamental para a re-criação. O deserto está associado à “fragilidade” das funções signílicas que tornam nebulosas as representações de uma experiência. Dessa forma, é necessário “forjar” elementos sintáticos e semânticos a fim de fazer “brotar” uma rede de significados no deserto.

[...] é verdade que não se opera a própria criação a partir da ilha deserta, mas a re-criação, não o começo, mas o recomeço [...]. A ilha é o mínimo necessário para esse recomeço, o material sobrevivente da primeira origem, o núcleo ou o ovo irradiante que deve bastar para reproduzi-lo (DELEUZE, 2008. p. 21).

Alguns autores citam de passagem a importância de um futebol marginal, mas não levam às últimas consequências as condições de sua formação, a lógica de seu funcionamento e as suas reverberações. WINISK (2006) falou sobre outra cena, na qual é composta, sobretudo, por gandulas que observavam as partidas e levavam a idéia para o subúrbio:

[...] A outra cena, a princípio invisível, dos primórdios do futebol brasileiro, é justamente a do futebol dos pobres, o movimento presumível de gandulas improvisados, moleques, trabalhadores, desclassificados, que se empregavam daquilo que vêm nos campos ricos e se irradiava rápida e indomavelmente pelas várzeas e clubecos populares como um rastilho de pólvora [...] o futebol que se formou fora das agremiações, ou tangente a elas e que se tornou o laboratório informal da apropriação original da antropofagia do jogo inglês (WINISK, 2006, p.206-207).

CALDAS (1990), em alguns momentos do seu livro, chama a atenção para peladas nos subúrbios, onde times como o Vasco, que em pleno futebol elitista “recrutava” homens de cor para seu time: “[...] os negros só jogavam pelo Vasco porque eram melhores quando se apresentavam nas “peladas” por onde andavam os olheiros “vascaínos”” (CALDAS, 1990, p. 45).

A re-criação dar-se-ia, portanto, pela margem. O subúrbio como a ilha deserta ante ao “continente” elitista. Os mulatos que trabalhavam nos clubes elitistas; os operários que esporadicamente eram chamados a participar dos treinamentos a fim de completar os times; os desocupados curiosos que observavam o futebol; é que seriam os principais responsáveis pelo acontecimento do pensamento malandro no Brasil? Atravessariam a

alta sociedade trazendo na “arca do malandro” o mínimo necessário para se recriar o futebol?

Entretanto, é preciso problematizar um romantismo que sempre encontra eco em uma série de investigações sobre o futebol brasileiro. Trata-se de construir uma imagem de uma “pureza criativa” do subúrbio reduzindo o potencial inovador ao “malandro”. Como se os ingleses, holandeses, por exemplo, ou mesmo brasileiros “não malandros”, os do futebol dito de elite, não fossem capazes de “inventar”. Ora, Charles Miller, descendente de ingleses e integrantes da alta sociedade brasileira, é reconhecido como o inventor da chaleira. Uma forma de rematar à baliza inovadora (SILVA, 1997). Não se trata, portanto, de reivindicar o futebol - arte à malandragem, mas antes sugerir uma hipótese para a sua “gênese” e descrever sua forma singular de inventar.

Há uma dificuldade de verificação empírica na investigação do futebol praticado nas várzeas: encontram-se registros da sua existência e sobre sua “diferente” forma de jogar, mas isso é pouco para se chegar a conclusões satisfatórias. No entanto, a partir de alguns “indícios¹ históricos” podemos elaborar uma hipótese. Antes um reconhecimento metodológico: o futebol que podemos chamar de malandro “selvagem”, o que era aprendido eminentemente nas várzeas é impossível de ser analisado diretamente, não há imagens ou mesmo descrições satisfatórias a respeito.

Mas outra malandragem, a que podemos chamar de malandragem “bárbara”² tem seus contornos mais visíveis. Esta só pode ser pensada em contraposição ao futebol estabelecido, o de elite, o qual ela tende a subverter. Mas para tal como lembra BOURDIEU (1997):

[...] fazer a revolução em um campo é concordar com o essencial do que é tacitamente exigido por esse campo, a saber, que ele é importante, que o que está em jogo aí é tão importante a ponto de se desejar aí fazer a revolução (BOURDIEU, 1997, p. 140).

Significa dizer que a *performance* malandra tal qual despontou nos campos de futebol, sobretudo, no time do Vasco da Gama não é “pura” ou a manifestação do “espírito das raças”. Ela é antes a assimilação do devir – futebol³ do “malandro” pela máquina de estado: o clube. Minha hipótese é que as “invasões bárbaras” malandras foram projetadas por segmentos da própria “elite” que buscavam os melhores jogadores das várzeas, dos subúrbios e os treinavam: aprimorando seu preparo físico, dando-lhes noções do futebol praticado na elite.

Como lembra Mário Filho (2003) nos primeiros embates entre times “nobres” e os de subúrbio os primeiros geralmente levavam vantagem. No entanto, o autor revela que com a vitória do Vasco o “mulato” finalmente demonstra sua superioridade. Ora, aí talvez esteja a “passagem” da “malandragem selvagem” para a bárbara, pois existem “[...] descrições que indicam que essas equipes sofreram um processo intensivo de treinamento, idéia contrária a improvisação e as capacidades mágicas do jogador brasileiro” (SOARES, 2001, p. 21). O Vasco tinha uma equipe “semi-profissional” às escondidas, gozava de uma preparação física atualizada para a tecnologia da época. Platero, então treinador, utilizou as “brechas” que o Vasco dispunha para efetuar as “invasões bárbaras”. Vale uma citação que me parece esclarecedora, o treinador:

[...] levou o time da segunda divisão, em 1922, ao campeonato a um inédito título carioca em 1923. Sua tarefa foi facilitada por dois aspectos. Não existiam, no Vasco, as barreiras sociais comuns aos demais grandes clubes- negros e

representantes de classes operárias tinham livre acesso ao clube [...] os jogadores cruz maltinos viviam em regime quase profissional. Platero, que os escolhera nas peladas dos terrenos baldios do subúrbio, fazia-os treinar em período integral [...] para dotá-los de invejável preparo físico. Os craques repousavam no dormitório do clube e se alimentavam no restaurante filhos do céu, de propriedade de portugueses, onde a comida era boa e farta. (ASSAF, 2002, p.23).

Nesse sentido, as “invasões bárbaras” da malandragem foram “forjadas” de dentro da própria “civilização”: transformaram a “brincadeira” malandra em esporte. Há duas linhas de explicação para a eficácia performática da malandragem: a primeira que tem seu início com o livro de Mário Filho (2002), explicando a vitória vascaína a partir da miscigenação. A segunda pode ser representada por ASSAF IN HEAL (2002), pela qual a versão de Mário Filho não passa de uma “invenção identitária” e que a vitória está relacionada ao “semi-profissionalismo” do Vasco. Na verdade, ASSAF (2002), está mais preocupado em “deslegitimar” historicamente o livro de Mário Filho e suas explicações “raciais”.

Minha hipótese é que o sucesso performático do Vasco da Gama vem das assimilações recíprocas, das alianças entre o futebol aprendido nas várzeas e uma estrutura “semi - profissional” de futebol. Como escrevi, a “malandragem primeira” é inverificável. No entanto, podem-se perceber seus indícios na “malandragem constituída”. Grandes inventores malandros tiveram a dupla formação várzea - clube.

Em suma, poder-se-ia dizer que temos três momentos: o da malandragem “primeira”, a chamada “outra cena”: o futebol eminentemente praticado nas várzeas. Temos a “invasão bárbara” da malandragem: o acontecimento da formação do time do

Vasco da gama, que se deu ante “filtragem primeira” da malandragem. E a constituição da malandragem, quando a malandragem passou a reproduzir seus enunciados, efetivando a revolução simbólica.

3.2 Visões sobre a malandragem.

Mas o que se tem chamado de malandragem? Uma das abordagens mais citadas é a de DA MATTA (2000), para compreendê-la alguns pressupostos são necessários: os conceitos de Casa e Rua. A Casa não se reduz a “um lugar físico, mas de um lugar moral e social [...] assim, na casa, somos únicos e insubstituíveis [...] onde se realiza uma convivência social profunda.” (DA MATA, 2000, p. 26).

No espaço da Rua, o indivíduo é um anônimo; é uma mera engrenagem no modo de vida capitalista. Tem de trabalhar para levar o sustento para casa; é o lugar do “batente” no sentido de obstáculo. No espaço da rua, o malandro usa suas habilidades, trabalhando o menos possível para ganhar seu sustento (DA MATTA, 2000). “O jeitinho” brasileiro, portanto, seria um subterfúgio que o indivíduo se utiliza para se desvencilhar das impossibilidades que minam seu caminho social: uma espécie de “compensação” que o indivíduo tem direito a usar por fazer parte de um estado que não lhe reserva seus direitos.

Configura-se, portanto, como um elo entre o pessoal e o impessoal: é tornar algo eminentemente formal, cético, em algo descontraído, maleável. Por exemplo, ao

encontrar um ser respaldado pela lei, elevado à superioridade que o palco de sua função o posiciona, há alguns jeitinhos para dissolver tais distâncias: relações familiares, aquele primo distante, torcem pelo mesmo time, etc. Conseguir burlar a lei é a sina do malandro que podemos definir como “um profissional do jeito e da arte de sobreviver” (ibidem: 102).

Sob outra perspectiva, de acordo com BATISDAS (2002. p. 67), a “lei da transgressão” advém da idéia de que, dependendo da ocasião, a lei além de ser burlada é considerada normativa. Assim sendo, uma Lei formal, é de certa forma, complementada por uma informal (Lei da transgressão), que legitima a fuga da lei oficial dependendo da ocasião.

A falta de acontecimentos no vão da história brasileira que coadunasse o povo a uma causa teria gerado uma ação social que privilegia o interesse pessoal. Como ressalta BATISDAS: “[...] na história brasileira não houve um grande evento que evidenciasse a união do país em prol da nação, gerando uma política de ‘cada um por si’” (BATISDAS, 2002, p. 44).

GUERREIRO RAMOS (1966) pensa o “jeitinho” como uma ideologia que encontra eco, sobretudo, nos países latino-americanos onde funcionam duas dimensões sociais: uma jurídica caracterizada pelas leis oficiais e uma prática, que devido à discrepância entre as leis e o mundo ordinário, elabora táticas de sobrevivência. O jeitinho seria caracterizado como uma ação social de adaptação ante as situações desfavoráveis. Nesse sentido, com o desenvolvimento da sociedade brasileira, o jeitinho tenderia a diminuir, pois essa discrepância entre lei e mundo ordinário tende a se reduzir. No entanto,

BARBOSA (1992) mostra como não se pode reduzir a complexidade cultural de um povo a um prisma econômico, e muito menos o jeitinho a uma visão evolucionista, defendida por RAMOS (1966). O “jeitinho”, segundo BARBOSA (1992):

[...] não estaria ligado a estruturas arcaicas, pré-industriais [...] É afeito [...] aos domínios urbanos, impessoais, onde impera a representação da racionalidade e da igualdade. Ele nasce justamente do encontro da regra impessoal com a pessoalidade do sistema (BARBOSA, 1992, p. 13-14).

Na verdade, HOLANDA (2004), em seu “Homem Cordial”, já trazia um esboço da idéia do jeitinho. Segundo o autor, há no Brasil uma dissolução da formalidade em favor de uma relação de intimidade em que a personalidade “dificilmente suporta ser comandada por um sistema exigente e disciplinar” (HOLANDA, 2004, p. 155). Esse comportamento seria fruto de ressonâncias deixadas pelos nossos colonizadores, os portugueses.

O jeitinho, portanto, e o malandro (como um especialista na sua execução) funcionariam como táticas no sentido que DE CERTEAU (1994) as emprega. Trata-se de pensar que a prática cotidiana não se reduz inexoravelmente às estratégias dominantes que, segundo o autor, são elementos que racionalizam e modulam os espaços ditando um caminho preestabelecido. O autor afirma que da prática cotidiana emanam táticas, golpes, “ondulações espumantes de um mar que se insinua entre os rochedos e os dédalos de uma ordem estabelecida” (DE CERTEAU, 1994, p.97).

Prefiro pensar a malandragem como uma forma de saber, uma manifestação imanente da sedução. Pretendo não cair no romantismo de dizer que a “malandragem” ou

o nome que se queira dar a essa dada forma de pensar seja uma manifestação da “essência” do brasileiro. Acredito que a dita malandragem no futebol é antes fruto de táticas e estratégias corporais e de uma forma de pensar que emergiram em um dado contexto sócio-cultural e que se estabeleceram graças a seus bons resultados práticos. São também o que MAUSS (2003) chamou de técnicas do corpo “[...] maneiras pelas quais os homens de sociedade [...] sabem servir-se de seu corpo” (ibidem, 2003, p.401). Nesse sentido, a forma que se usa o corpo e o pensamento que o anima, estão envolvidos no bojo histórico cultural, há um *habitus* como pressuposto. Vale evidenciar a citação de MAUSS (2003) sobre o conceito de *habitus*:

Ela não designa os hábitos metafísicos, a “memória” misteriosa [...] Esses *habitus* variam não simplesmente com os indivíduos e suas imitações, variam, sobretudo com as sociedades, as educações, as conveniências e as modas, os prestígios. É preciso ver técnicas e a obra da razão prática coletiva e individual, lá onde se vê apenas a alma e suas faces de repetição (MAUUS, 2003.p, 404).

Destarte, partirei para descrever e compreender o *habitus* que chamarei de malandro. Este aprendizado futebolístico converge para técnicas do corpo que se tem chamado de “jogo de cintura” e o desenvolvimento de um pensamento sedutor que “anima” estas disposições.

3.3 Disposições para a sedução malandra.

Em que contexto surge o que chamo aqui de pensamento malandro? Quais eram as configurações existenciais de onde emanou essa forma de expressar? Estabelecerei dois matizes explicativos: 1) As inter - relações, a forma de sociabilidade e interiorização das relações objetivas: o *habitus*; 2) A relação entre saber-poder e subjetivação.

O *habitus*⁴, para BOURDIEU (1983), é uma espécie de conexão entre o ator social e a sociedade, uma segunda natureza. Desde criança, na educação familiar, vai se interiorizando valores que lhe servirão como um “gabarito” para conceber sentido e valor as ações sociais.

O *habitus* está no princípio de encadeamento das ações que são objetivamente organizadas como estratégias sem ser de modo algum o produto de uma verdadeira intenção estratégica (BOURDIEU, 1983, p. 61).

O que interessa no conceito de *habitus* é romper com as dicotomias entre indivíduo - sociedade, objetividade - subjetividade, teoria-prática. Trata-se, portanto, de situar o fenômeno em uma lógica onde os indivíduos são matizados pela cultura, mas, ao mesmo tempo, tendo suas práticas como parte estruturante dessa cultura. Portanto, há uma dominação que se estabelece pela prática. “[...] As relações de dominação se fazem, desfazem e se refazem na e pela interação entre as pessoas” (BOURDIEU, 2006.p.184).

Partindo de uma inspiração do conceito de *habitus* proposto por BOURDIEU (2006), poder-se-ia falar de um “*habitus* malandro”. Este seria uma disposição cultural dominada por valorações onde a diversão, experimentação e a sedução compõem uma “segunda natureza”. Esse *habitus* vincula-se a uma configuração social de forma mais

abrangente nos subúrbios. Trata-se de um contexto diferente do futebol de elite. São os chamados clubes de várzeas. Sobre sua origem esclarece ASPIS (2006):

Em outubro de 1903 foi registrada a existência das primeiras agremiações informais, em São Paulo: Cruzeiro Paulista, Santos Dumont, Silva de Almeida e Guarani. Estes clubes organizavam pequenos e despreziosos campeonatos na Várzea do Carmo. Por esse motivo receberam a denominação de *Clubes de várzea* (ASPIS, 2006. p. 43).

É, portanto, nas várzeas o local para onde os gandulas, os desocupados e os “vadios” que observavam o futebol de elite, como foi dito antes, levaram o futebol, conferindo outra manifestação expressiva: a malandra. Esse movimento se dá desde as primeiras experiências futebolísticas no Brasil.

Um “*habitus* malandro” aprendido, sobretudo, nos subúrbios, seria uma figuração onde as redes de interdependências dar-se-iam de forma “frouxa” culminando em um autocontrole das paixões diminuto. Partindo desse pressuposto, surge uma “irresponsabilidade social” abrindo espaços maiúsculos para a busca da satisfação e a experiência corporal. Nesse sentido, poder-se-ia falar da coexistência de dois *habitus* no aprendizado do futebol brasileiro: um elitista e um malandro. Poder-se-ia dizer ainda que essas formas de aprendizado futebolístico estavam em contextualizações sociais diferentes, conferindo uma variação na *hexis* corporal. Sobre isso, vale ressaltar uma citação de Elias:

O modelo de autocontrole, o gabarito pelo qual são moldadas as paixões, certamente varia muito de acordo com a função e a posição do indivíduo nessa

cadeia[...]variações de intensidades e estabilidade no aparelho de autocontrole que aparecem à primeira vista, muito grandes (ELIAS, ibidem, p.197).

O aprendizado futebolístico nos subúrbios, portanto, é norteado por uma interdependência que dá contornos a uma rede de sociabilidade matizada pela “irresponsabilidade” que culmina em uma maior experimentação: disposições para a criatividade. Poder-se-ia dizer que são elementos do lúdico como formação de uma cultura como pensa HUIZINGA (1996).

Parafrazeando ELIAS (2001), quando fala das diferenças de autocontrole entre o Guerreiro e o cortesão, poder-se-ia dizer: o malandro procura alcançar sua meta: a diversão. O elitista procura ser um distinto rapaz de boa família, como Marcos Mendonça, sempre com a roupa impecável depois dos jogos.

Em suma, a partir de gandulas que faziam “bicos” nos clubes e curiosos que observavam o futebol das “elites” se obteve informação mínima para levar o futebol para além dos espaços elitizados. São espaços improvisados onde um “outro” *habitus* proporciona uma disposição e uma forma de interdependência entre os indivíduos; e onde há outra valoração simbólica fazendo reproduzir essa sociabilidade.

Destarte, a partir de um *habitus* malandro, o futebol passaria a ser praticado por “disposições malandras” e, logo, matizado por esquemas sedutores de pensamentos que passariam a usar o futebol como forma de expressão culminando em um estilo malandro. Como demonstrei essa forma de pensamento foi “filtrada” a fim de conseguir sucesso performático, mas sua lógica da sedução perdurou aliada a um melhor preparo físico e tático.

3.4 Uma sabedoria marginal: o funcionamento sedutor da dominação malandra

Utilizarei outra matriz explicativa para dar conta da formação e do funcionamento de um estilo⁶ malandro de jogar futebol e do pensamento a ele envolvido: trata-se dos modos de subjetivação ou práticas subjetivas⁷. Nestas práticas há “todo um corpus definindo uma maneira de ser, uma atitude, formas de reflexão” (FOUCAULT, 2006. p. 15). Essa forma de existência não se reduz aos métodos científicos ou a discursos filosóficos. São antes formas de pensar que atravessam o vão da história por vezes capturados pelos discursos estabelecidos. FOUCAULT (2006) descreve como o cuidado de si antecede aos conceitos propriamente filosóficos:

[...] que essa exigência de ocupar-se consigo, essa prática, ou antes, esse conjunto de práticas, nas quais vai manifestar-se o cuidado de si- enraíza-se, de fato, em práticas muito antigas, maneiras de fazer[...]é um tema pré-filosófico que deu lugar a numerosos procedimentos mais ou menos ritualizados. Havia, se quisermos, muito antes de Platão, muito antes do texto de Alcebíades, muito antes de Sócrates, toda uma tecnologia de si que estava em relação com o saber[...]A necessidade de por em exercício uma tecnologia de si para ter acesso a verdade é uma idéia manifestada na Grécia arcaica, e de resto, em uma série de civilizações (ibidem, p.59).

O que interessa mostrar é como esses modos de pensar são “atualizados” por dadas civilizações em dados contextos criando uma sintaxe imanente. Quer dizer, um modo de

ser balizado pela diversão, pela disposição para a experiência e por um raciocínio que funciona sob a lógica da sedução, é uma prática subjetiva que podemos chamar de malandra. Trata-se de associar amálgamas sintáticos futebolísticos sedutores a um modo de subjetivação, pois “[...] a produção de subjetividade constitui matéria prima de toda e qualquer produção” (GUATTARI, 2005, p.36). Trata-se do que GUATTARI (2005) chama de sistemas tradicionais de produção de subjetividade na qual “a subjetividade é fabricada por máquinas mais territorializadas, nas escalas de uma etnia, de uma corporação profissional, de uma casta” (GUATTARI, 2005, p.33).

Encontra-se no Dionísio de NIETZSCHE (2007) uma ferramenta para entender a disposição para a experiência e a alegria de um pensamento malandro. Segundo o autor, Apolo e Dionísio são representações simbólicas do sonho e da embriagues: o primeiro é caracterizado por certa “ruminação” do pensamento, da aparência e da imaginação em um cosmos caracterizado pela representação e a verdade: “Apolo, como Deus de todas as faculdades criadoras de formas [...] é o ‘resplandecente’, a divindade da luz[...] reina também sobre a bela aparência do mundo interior da imaginação” (NIETZSCHE, 2007, p. 29). Já no Dionísio, Deus do vinho e da embriagues: caracteriza-se pela desfiguração do sujeito consciente. Ora, são mundos estéticos experimentais onde a vida torna-se obra de arte, devir, onde o canto e a dança são suas manifestações primordiais. Escreve o filósofo: “[...] primaveril que penetra alegremente toda a natureza[...], arrastando em seu ímpeto o individuo até aniquilá-lo num completo esquecimento de si” (ibidem. P. 30-31). Em suma, trata-se de duas formas de criar; a apolínea, caracterizada, sobretudo, pela imaginação; dionisíaca, matizada pela experimentação, uma dissolução libertadora.

Poder-se-ia falar que o modo de existência malandro representa uma política de subjetivação flexível, para usar um termo de ROLNIK (2007). Nesta política, as cartografias existenciais não se reduzem às margens cognitivas preestabelecidas, elas se dissolvem e fazem simbioses com o caos. Explicando melhor, é uma forma de existência que traz consigo um potencial inventivo, isso se dá por uma dupla forma que nossos sentidos percebem o mundo; a) uma baseada na memória, na carga cognitiva: são trilhas preestabelecidas de conhecimento que convergem para certa estabilidade do ser (cortical); b) a outra nas percepções de blocos de sensações que desestabilizam as cartografias existenciais vigentes, essa forma de perceber o mundo com flexibilidade é o que a autora chama de corpo vibrátil^s.

As políticas de subjetivação, a vulnerabilidade do corpo vibrátil, estão inseridas no bojo da história. Em um “modelo fordista”, por exemplo, onde a disciplina exige uma *performance* estável e equilibrada, a flexibilidade encontra um lugar diminuto, marginal, logo, a experimentação e a criação são contidas. Por outro lado, em um contexto onde a produção do desejo aponta para a experimentação, sem as amarras de um regime disciplinador sistemático, como nas várzeas, os processos criativos são catalisados.

Prefiro não trabalhar com a hipótese que teve seu cerne principalmente na obra de MÁRIO FILHO (2003), de que o estilo brasileiro de jogar se deve a miscigenação. Eu diria que a miscigenação é causa secundária no sentido de que, de fato, mulatos e negros eram grande maioria nas várzeas, nos terrenos baldios, etc. No entanto, a forma de jogar não se deve, penso, a esse fato, mas sim, como demonstrei antes: a dadas formas de interdependências, a incorporação das relações objetivas e a modos de subjetivação que no futebol produziram uma sintaxe imanente.

No entanto, um acontecimento do pensamento não se atualiza “de uma hora para outra”. Antes de surgir um saber, há um período de experimentações:

[...] primeiro, uma série de fatos brutos, fatos que poderiam dizer já físicos biológicos: vigor físico, força, energia, proliferação de uma raça, fraqueza de outra; uma série de acasos, de contingências, em todo caso: derrotas, vitórias, fracassos ou êxito das revoltas, sucessos e insucessos das conjurações e das alianças, enfim, um feixe de elementos psicológicos e morais (coragem, medo, desprezo, ódio, esquecimento, etc.). Um entrecruzamento de corpos, de paixões e de acasos: é isso que nesse discurso, vai constituir a trama permanente das sociedades[...] desse burburinho sombrio e às vezes sangrento, que se vai construir algo de frágil e de superficial, uma racionalidade crescente, a dos cálculos, das estratégias, das astúcias; a dos procedimentos técnicos para manter a vitória, para fazer calar, aparentemente, a guerra, para conservar ou inverter as relações de forças (FOUCAULT, 1999, p.64).

É, portanto, a formação de um saber que está envolvido nessa experiência, não um saber científico, com pressupostos de uma “razão iluminista”, mas sim, o que FOUCAULT (ibidem) chamou de saberes não-conceituais :

[...] toda uma série de saberes que estavam desqualificados como saberes não conceituais, como saberes insuficientemente elaborados: saberes ingênuos, saberes hierarquicamente inferiores[...] o saber das pessoas[...] um saber particular, local, regional, diferencial, incapaz de unanimidade (FOUCAULT, ibidem, 11-12).

Trata-se da emergência de uma forma de saber: um acontecimento do pensamento futebolístico. Essa forma de jogar estaria se aperfeiçoando no submundo do socialmente aceito até que seus resultados práticos advindos de sua “adequação” ao futebol de elite o levaram a quebrar os estigmas que os “marginalizavam”.

Como se pode descrever a sabedoria malandra de jogar futebol? Para isso, deve-se entender a relação entre saber - poder no sentido foucauldiano¹⁰ e deleuzeano¹¹. Nessa perspectiva, as relações de poder, por assim dizer, instáveis adquirem estabilidade quando são “selecionadas” por uma instituição que as estratifica em formações discursivas e não discursivas.

Partirei do pressuposto de que a sedução é que caracteriza as relações de forças que se diferenciarão em uma futebolidade malandra. Nesse sentido, mostrarei a lógica de seu funcionamento enquanto “categorias afetivas do poder (do tipo “incitar”, suscitar, etc.)” (DELEUZE, 2005, p.85). Perceber, portanto, a sedução como estratégia, como uma relação de forças que culmina em uma dominação.

Seu estratagema consiste em construir artifícios, iludir, enganar, ocultar uma verdade objetiva. Ela joga com a manipulação das aparências. É por ter como pressuposto essa dada política, que se metamorfoseia sem um fundo gravitacional consistente que a prenda e que as faça concluir um sentido: um quase dizer, um subtendido que jamais se diz e se compreende, pois seu “efeito de verdade” repousa na dúvida.

BAUDRILLARD (2006) pensa a sedução como estratégia de uma feminilidade¹². Não se trata de uma reflexão que se reduz ao gênero, mas sobre o funcionamento de estratégias antípodas: “[...]todo poder masculino é poder de produzir. Tudo aquilo que se produz, seja a mulher produzindo-se como mulher, recai no registro do poder masculino. O único e irresistível poder da feminilidade é aquele, inverso, da sedução” (BAUDRILLARD 2006, p. 21).

A sedução opera pelo jogo do segredo: o que ela oculta e o que se procura nela não estão envolvidos no jogo, ela é antes o adorno que absorve e conduz a uma dúvida: “o poder do significante insignificante, o poder do significante sem sentido” (ibidem, p.85). Nesse sentido, “a sedução é um adorno, faz e desfaz as aparências” (ibidem, p. 100), desliza no terreno flutuante de sentidos intermitentes, seu poder é o inverossímil:

A atração pelo vazio está no fundo da sedução; nunca há acumulação dos signos nem mensagens do desejo, mas a cumplicidade esotérica na absorção dos signos. É no segredo que se ata a sedução, nessa lenta ou brutal extenuação do sentido que embasa uma cumplicidade dos signos entre si; é aí, mas que num ser físico ou na qualidade de um desejo, que ela inventa. E é também o que faz o encantamento da regra do jogo (ibidem, p.89).

Poder-se-ia dizer que a atualização da sedução em espacialidades marginais é que caracteriza a lógica do pensamento futebolístico malandro no Brasil. Algumas advertências são necessárias: a) Trata-se de pensar a sedução, nesse contexto social, como uma “estratégia ordinária” que culminará na formação de um saber das pessoas; b) Nesse sentido, não se deve confundir com “diagramas” como o da disciplina, da soberania e o do biopoder estudados por Foucault que possuem uma forte conexão com as marco-estruturas de dominação; c) São estratégias assimiladas ainda de forma diminuta por uma máquina de estado; d) A idéia de instituições ordinárias¹³ : são espaços sociais que funcionam sem grandes ressonâncias sociais e que não estão diretamente ligadas as grandes estruturas de poder, mas que possibilitam a formação de saberes locais. Portanto, trata-se de pensar a formação de um saber a margem das instituições ligadas diretamente à estrutura capitalista.

A construção de um saber local passa, portanto, por uma “instituição ordinária”, ou melhor, por um espaço de discussão. Este atualiza a estratégia da sedução culminado em enunciados e visibilidades que se pode chamar de “malandros”. Lembrando que a atualização integra relações de poderes configurando os saberes em consonância com as matizes da instituição na qual emanam os enunciados e visibilidades imanentes¹⁴.

A atualização da sedução nas “margens” da prática futebolística no Brasil significa um acontecimento do pensamento futebolístico, isso porque a atualização não representa uma mera transposição de uma dimensão à outra (poder - saber) ela se dá por diferenciação, ela cria um saber imanente: educar, punir, jogar, por exemplo. Pode-se pensar a atualização da sedução em vários cenários sociais (embora não interesse aqui fazer uma reflexão aprimorada sobre outros campos): o “dito” jeitinho brasileiro, caracterizado, sobretudo, pela inserção de uma informalidade numa relação formal e desfavorável, é senão uma estratégia de sedução inserida no cotidiano onde se ilude o “interlocutor” com uma intimidade que não foi construída pelo convívio, mas como artifício para sair de uma situação adversa, enunciados do tipo: “amigão” vamos dá um jeito aí, “ô compadre a gente pode resolver isso de outra forma”.

Com as chamadas “várzeas”¹⁵, configura-se um espaço social onde se formatam formas de conteúdos e de expressão. Em 1910, já se tem notícia de clubes de várzeas disputando partidas organizadas: “[...] O União da Lapa foi um dos primeiros e mais respeitados times de várzeas paulistanos. Recepcionou, no dia 14 de setembro de 1910 [...], o Corinthians Paulista” (SILVA , 1997. p, 15). Por outras palavras, não se trata mais de jogos esporádicos em terrenos itinerantes, mas sim, de uma estabilização tantos dos enunciados quanto das visibilidades.

[...] Um enunciado sempre representa uma emissão de singularidades, de pontos singulares que se distribuem num espaço correspondente [...] pouco importa que uma emissão esteja sendo feita pela primeira vez, ou seja, uma repetição, uma reprodução (DELEUZE, 2006, p.16).

As várzeas se tornam espacialidades onde jogadores “marginais” se reúnem e formam times que produzem uma prótese identitária¹⁶, representando uma localidade. Esses espaços passam a assimilar as regras e as dimensões espaciais do futebol praticado na elite, no entanto, norteadas por pressupostos imanentes de formação futebolística, como foi demonstrado. Não é meu intuito dizer que “a várzea” produzia exclusivamente jogadores ilusionistas, mas de focalizar nas singularidades que foram sendo construídas até se configurarem em um saber, pois

[...] quando uma nova forma aparece, com suas novas regras e novas séries nunca é de um só golpe, numa frase ou numa criação, mas em tijolos, com a sobrevivência, o deslocamento a reativação de antigos elementos que subsistem sob as novas regras (ibidem, p.32).

O saber é caracterizado como arquivo (o visível e o enunciável), o indivíduo é uma derivada do saber que o faz ver e dizer (FOUCAULT, 1999), no caso, interessa-me uma forma de pensar que ganha uma regularidade e uma lógica além de uma expressão sintática.

Ora, a malandragem multiplica as tendências de percursos do corpo pela ilusão dos movimentos, o corpo sugere que vai e não vai. A verdade da malandragem é a dúvida. Por onde vai se efetivar o drible não é do domínio da malandragem, mas sim, de uma objetividade que finaliza o ato. O movimento malandro é antes o processo de esconder o segredo de algo que já não lhes diz respeito: o percurso “verdadeiro” por onde o driblador irá se conduzir. Trata-se de ondulações sem fundo de verdade, para lá e para cá, e ao

mesmo tempo para lado algum, é o movimento como adorno: “forçar o corpo a significar mas com signos que não tem sentido propriamente dito[...] Cobrir o corpo de aparências, de enganos, de armadilhas” (BAUDRILARD, 2006, p.104). Em uma palavra, o jogador malandro é um inventor de enigmas corporais, qual será meu percurso? Para onde irá a bola?

Temos, portanto, um amálgama sintático malandro como forma de expressão; a várzea como forma de conteúdo. Entre as formas de conteúdo e de expressão há uma simbiose entre os dois: há certa “luminosidade” na expressão como sombras enunciativas nos espaços, com a primazia das expressões. Em outro contexto, escreve Deleuze:

Existe, então, um há luz, um ser da luz ou um ser luz, exatamente como um ser linguagem. Cada um é absoluto e, no entanto, histórico, porque inseparável pela maneira pela qual cai sobre uma formação, sobre um *corpus*. E um torna as visibilidades visíveis ou perceptíveis, tal como o outro tornava os enunciados enunciáveis, dizíveis ou legíveis (DELEUZE, 2005.p.67).

Em termos práticos trata-se de pensar o espaço da várzea como um espaço “maleável”, “elástico” que o “malandro” “torce” e “retorce” inventando “buracos” (saídas). Isso porque as técnicas corporais malandras produzem espacialidades dúbias que se revezam ao pulsar da simulação. A visibilidade da sabedoria malandra é concentrada em “pequenos espaços”. Significa a capacidade de decodificar as mínimas espacialidades produzidas pela interação entre o malandro e seu marcador. Poder-se-ia dizer que o pensamento malandro funciona sob a égide da sedução e que seu efeito é, sobretudo, a invenção de espaços pela dúvida. Inventar espaços é senão criar “amálgamas sintáticas” que não estão preestabelecidos em uma cultura futebolística. Em uma palavra: É o poder

que age sobre a percepção do marcador, seduzindo-a. É o saber que produz enunciados sedutores e visibilidades “focalizadas” que geram a manipulação do pequeno espaço.

Em resumo, trata-se de um acontecimento do “pensamento futebolístico” que tem como “terreno” um modo de subjetivação e um *habitus* malandro que se atualiza no futebol produzindo amalgamas sintáticos que são caracterizados pela sedução e ampla liberdade de experiência, além da busca da diversão: surge um saber malandro futebolístico.

Como foi dito esse futebol passa por uma “filragem” antes da sua “invasão” no futebol de elite. O treinamento físico, realizado no Vasco da Gama, deu aos “malandros” melhores condições físicas para a efetivação do seu pensamento. Por analogia, podemos demonstrar empiricamente a veracidade desse fluxo. Pois foi esse o movimento várzea-clubes que perdurou por muito tempo no futebol brasileiro. Leônidas da Silva, Domingos da Guia e Garrincha são alguns dos inúmeros casos. Assim, eles refazem o caminho dessa primeira “filtração” da malandragem representando indícios sobre a lógica da formação do pensamento futebolístico malandro e sua gênese sociológica.

3.5. A revolução simbólica no futebol brasileiro

Logo se percebe o potencial das várzeas para produzir jogadores inventivos e talentosos, assim, aos poucos, estas passam a funcionar como um “braço” para a formação de jogadores para os clubes. O primeiro grande jogador brasileiro, Arthur Friedenreich, considerado o melhor jogador dos anos 10, 20 e 30 fora formado no Jardim América, clube de várzea da cidade de Pinheiros, logo indo para o *Club Atlético Paulistano* e seleção brasileira. No entanto, como foi dito antes, Friedenreich era uma exceção (ASPIS, 2006).

Os primeiros “vestígios” mais “regulares” da manifestação de um futebol então concebido como “marginal” (o aprendido nos subúrbios, nas várzeas) na cena social do futebol brasileiro, foi no The Bangu Athletic Clube, que pertencia a ingleses e altos funcionários da Companhia de progresso Industrial. As instalações do clube eram localizadas no bairro de Bangu, subúrbio carioca. Foi devido à localização do clube que indivíduos de outra formação futebolística (de subúrbio) começaram a despontar no cenário futebolístico estabelecido, a saber. É que os altos funcionários da fábrica não tinham contingente suficiente para completar o time e, ao mesmo tempo, a distância do centro econômico carioca pesava negativamente na decisão de outros ingleses irem treinar no subúrbio. Nesse sentido, começaram a chamar os operários da fábrica para completar o time.

Configura-se nesse contexto, segundo CALDAS (1990), as primeiras manifestações do chamado “amadorismo marrom”: os operários convocados para jogar passaram a receber benefícios tanto no que diz respeito ao tempo de serviço, que se

reduzia, como na aquisição de bens, entre eles animais. Por isso o nome “bicho” para designar um pagamento extra aos jogadores. “A convocação [...] significava prestígio junto aos diretores, possíveis promoções” (CALDAS, 1990, p.30)

A inserção de operários aos poucos vai se tornando fato normativo no clube. Isso se deve ao aumento da importância do clube que passava a representar o nome da empresa nos jogos. “[...] Em pouco tempo, o time de futebol já era mais conhecido que a fábrica [...], ele ajudaria a aumentar o prestígio e o sucesso comercial da empresa e do time” (CALDAS, 1990, p.30). Nesse sentido, os operários que se destacavam no trato com a bola eram aproveitados pelos times. Criaram-se então uma política de recrutamento de operários-jogadores, é o que ROSENFELD (1993) chamou de o futebol de fábrica.

O Bangu representava uma espécie de limite entre o espaço legítimo do futebol “nobre” e o “marginal” do subúrbio. Já o Fluminense representava o outro extremo, era o mais elitizado. CALDAS (1990) faz uma articulação interessante do que significava os dois times na época:

Bangu e Fluminense são, sem dúvida, dois dos mais importantes times na evolução histórica do nosso futebol, principalmente pelas oposições que apresentam [...] Enquanto o Fluminense era um time altamente elitizado [...] o Bangu nasceu e sempre foi time de subúrbio (CALDAS, 1990, p.25).

No entanto, o Bangu representou antes a submissão de uma urgência (a falta de jogadores ingleses para completar o time) do que propriamente uma quebra de uma valorização futebolística norteada pela nobreza, além do que o Bangu não estava entre os grandes times.

O futebol se popularizava, as várzeas se multiplicavam e ganhavam maiores reverberações sociais: tornando-se clubes de várzea. Grandes times como o Corinthians

paulista e o Vasco da Gama começaram como clubes de subúrbio e foram ganhando importância. O movimento que é preciso perceber é o crescimento de uma formação futebolística que se inicia marginal e começa a “transbordar”, adentrando no futebol dito de elite.

Essa “invasão” da “malandragem” para o cenário social vem no bojo de fenômenos políticos e históricos que convergiam para a aproximação das zonas afastadas para os grandes centros. Vale a pena citar Caldas, sobre esse fenômeno:

Esse momento [...] ocorre precisamente quando a sociedade brasileira inicia o processo de urbanização, em virtude do capital industrial europeu nas principais cidades brasileiras, logo após a primeira guerra mundial. Esse fato, como era de se esperar, estimula o primeiro movimento populacional em grande escala, do homem rural para o meio urbano. O futebol, cuja a participação no meio rural já havia permitido até o aparecimento das famosas “peladas”(descaracterizando, inclusive, o caráter elitista desse esporte, uma vez que nessas regiões ele era praticado por qualquer cidadão independente do seu nível sócio-econômico), passa a contar agora com um público cada vez mais numeroso, precedente das zonas rurais”(CALDAS, 1990. p.43).

Poder-se-ia dizer que a “migração” de indivíduos de zonas mais afastadas para os grandes centros e o “sucesso” performático de uma “futebolidade malandra” são os pressupostos que colocaram em questão os valores estabelecidos (no caso os de nobreza) e os submeteram à empiria (a disputa entre as duas formas de jogar).

O “transbordar” de uma “futebolidade malandra”, a “invasão bárbara”, se dá no campeonato carioca de 1923. O Vasco da Gama, recém chegado à primeira divisão, vence o campeonato como foi discutido.

A vitória do Vasco traz consigo a contestação dos valores estabelecidos pela nobreza, o que dá início a uma luta política entre um futebol amador (que queria manter-se distinto, nobre) e a profissionalização do futebol. Uma série de fatores estavam envolvidos no processo de profissionalização do futebol, a saber: 1) A necessidade econômica dos jogadores que desejavam se profissionalizar. 2) O jogo político das instituições futebolísticas que, atendendo a interesses particulares, oscilavam entre profissionalismo e amadorismo. 3) A revolução de 1930 e o Governo Vargas estabelecem bases políticas para a profissionalização do futebol. 4) O êxodo dos nossos melhores jogadores para países onde o profissionalismo já estava estabelecido. 5) A pressão da torcida, que já pagava ingresso, pela manutenção de seus craques no time. 6) O entendimento entre as entidades futebolísticas de Rio e São Paulo, a fim de instaurar o profissionalismo (CALDAS, 1990). Em 1933, oficialmente o Brasil legitima o futebol profissional. Mas antes, vou voltar um pouco no tempo para perceber a trama sociológica envolvida na mudança de valores no futebol brasileiro.

Como foi dito, os talentos produzidos pelas várzeas, no submundo do futebol de elite, transbordam a marginalidade e precipitam-se no mundo do futebol, colocando em xeque os valores estabelecidos. Esse fenômeno ocorreu de forma considerável em 1923 com o clube Vasco da gama. O fluxo que começa com o futebol de fábrica (no Bangu), passando pelo amadorismo marrom (onde os jogadores recebiam prêmios, dinheiro por bons resultados, os chamados “bichos”) e se concretiza com o futebol profissional.

Em 1923, quando o Vasco venceu o campeonato carioca com indivíduos de condições econômicas diminutas, tal decisão foi fortemente combatida, pois trazia consigo a dissolução do processo de distinção estruturado por valorações nobres. Ou seja,

a *doxa*, a opinião reproduzida pela *ortodoxia*, começa a ser contestada por uma heterodoxia que trazia o cerne de uma nova verdade: a que o futebol, no Brasil, não é privilégio das elites, mas sim, de qualquer brasileiro que tenha capacidade de praticá-lo. Isso não se deu de forma consciente, mas a prática do esporte é que tornou possível essa futura revolução simbólica.

O processo de aceitação de jogadores “não - nobres” foi delicado. Segundo ELIAS (2000), em outro contexto, um grupo estabelecido, ou seja, indivíduos que detêm as valorações construídas como superiores, tendem a hipervalorizar suas verdades em detrimento das dos chamados *outsiders*, tentando assim, por meio da estigmatização, depreciá-los e ao mesmo tempo manterem-se distintos:

O grupo estabelecido tende a atribuir ao conjunto do grupo outsiders as características ruins de sua porção pior [...] Em contraste a auto-imagem do grupo estabelecido tende a se modelar em lugar exemplar, mais “nômico” ou normativo (ELIAS, 2000 p. 23).

Os estabelecidos, no caso, os jogadores da alta sociedade e instituições ligadas a eles, defendiam o amadorismo como forma de excluir os “não-nobres”. Configura-se o estigma do jogador não civilizado, malandro, mal educado, sem condição de praticar um jogo de nobreza e caráter como o futebol. Friedenreich, por exemplo, considerado o melhor nos anos 10, 20 e 30 e um dos únicos aceitos no espaço nobre do futebol brasileiro, não escapou à representação dominante que predominava naquela época (sobretudo nos anos 10 e 20), vale citar:

[...] segundo um jornal, ‘andou como um macaco em casa de louças’ e ‘teve a pretensão de [...] prejudicar a ação de seus companheiros,

invadindo-lhes as posições até tomar-lhes a esfera “(WINISK, 2206, p. 205)

No entanto, a dominação simbólica, encontra seu crepúsculo ante a prática: times insubordinados à federação brasileira de futebol como o Vasco da Gama, do Rio de Janeiro, por trazerem jogadores de cor, mostravam-se vitoriosos.

Com jogadores habilidosos e criativos eles venciam constantemente os jogos contra os “nobres” colocando em xeque a superioridade dos últimos. Assim, essa figuração perde sua capacidade de estigmatizar havendo uma re-valorização. Ou seja, a dominação simbólica mostra-se despótica e sem sentido pela dissolução da crença dos dominados, dos outsiders. Trata-se da falência da verdade da “nobreza futebolística” no Brasil. “[...] a capacidade de estigmatizar diminui ou até se inverte, quando um grupo deixa de estar em condições de manter seu monopólio” (ELIAS, 2000, p. 24).

Como já se disse esse processo não se dá de forma abrupta, mas sim, um processo que vai ganhando ressonâncias maiores. Devemos então pensar de forma gradual a “malandralização” do futebol brasileiro. A sua efetivação consiste em uma “acontecimentalização [...] Uma ruptura absolutamente evidente [...] de fazer surgir singularidades [...]” (FOUCAULT, 2006.p.338). A revolução simbólica se torna efetiva quando a performática malandra é aceita socialmente e traz uma valoração positiva garantindo sua reprodução.

Na copa de 1938 temos a primeira seleção assumidamente com a participação efetiva de negros e mulatos e de diversas classes sociais. Nessa ocasião temos, talvez, a manifestação mais concentrada de um futebol malandro. A *performance* girava em torno,

sobretudo, da experimentação de dribles e da “irresponsabilidade” que era sua causa fundadora. Leônidas da Silva, o inventor do chute-bicicleta, em um dos jogos da copa de 1938, tirou as chuteiras e passou a jogar descalço como se tivesse jogando na esquina de casa:

Segundo um comentário posterior de Leônidas, o time brasileiro poderia ter ganhado o torneio se tivesse um mínimo de preparação (o treinador era Ademair Pimenta, um amigo dos jogadores e respeitado por eles, mas sem nenhuma ambição tática ou técnica; o sistema utilizado era o antiquado 2-3-5, quando na Europa se jogava desde 1925 o WN (WINISK, 2006. p193).

3.6 Garrincha : um artista das temporalidades

Procurei compreender a sociogênese de um pensamento malandro além de descrever como funciona o seu saber. Trata-se também de perceber a “interiorização” uma “intuição malandra”, na qual as experiências automatizam uma dada forma de raciocínio desvinculada do autocontrole: são disposições para o raciocínio. (PEIRCE, 2008).

Em termos semióticos a malandragem está vinculada à produção de falsos indícios. Como a linguagem futebolística se dá em movimento, trata-se de uma relação entre o presente (predicado) e a possível direção do percurso (sujeito). Assim, o signo malandro consiste em produzir predicados sem sujeitos, ou melhor, com “falsos” sujeitos. Quando o marcador é envolvido pela malandragem ele representa um percurso que está em

dissonância com o de fato percorrido pelo driblador. Encontra um sujeito que não esperava: o espaço vazio do campo enquanto o malandro lhe ultrapassa.

Há outro aspecto dos signos malandros. Ela é uma comunicação geralmente conotativa¹⁷, na qual um gesto ou um movimento (além dos demais elementos do amálgama sintático) estão sempre se ramificando a partir de outros: um movimento que se conecta com um gesto que indica um movimento contrário que, por outro lado, diminui a força dinâmica gerando uma representação de proximidade. Trata-se de um intenso “revezamento” e coexistência de marcas sintáticas que geram expressões polissêmicas¹⁸.

Na ocorrência do drible malandro há uma série de falsas e verdadeiras intenções envolvidas. Pode-se demonstrar a lógica dessa interação a partir da elaboração de um “quadro-semântico” que demonstra a lógica da malandragem e sua relação com a simulação da intenção. Trabalharei com quatro variáveis: A) O amálgama sintático que o driblador tem a intenção que o marcador represente como verdadeiro, mesmo que a verdade seja a simulação. Ou seja, pode-se enganar fingindo que “finge”: dando indícios que o percurso é uma simulação, quando o percurso é verdadeiro. B) O amálgama sintático que, de fato, o driblador escolhe para conduzir o percurso. C) A forma como o marcador representa o amálgama sintático emitido pelo marcador. D) A decodificação desse amálgama como verdade ou simulação. Em conexão com essas variantes temos duas possibilidades: S) seria a intenção de emitir ou representar como simulação. V) como a intenção de emitir ou representar como verdade. Partindo dessas variantes eis uma possibilidade de sucesso performático de um drible malandro:

A	B	C	D
V	S	V	V

Essa análise pode ser entendida como um recorte em “câmera lenta” do processo de significação e comunicação do drible. Pode-se ler este quadro da seguinte forma: O driblador emite um amálgama sintático com a intenção de que o seu marcador represente como verdadeiro, no entanto, trata-se de uma simulação. O marcador percebe o amálgama e o representa como um indício verdadeiro. Assim move seu corpo a fim de ocupar o espaço. No entanto, tratava-se de um “falso indício”: o marcador se deslocou para um dado espaço deixando livre uma brecha em sua marcação, é por onde o malandro passa.

Pode-se ter uma generalidade do pensar malandro a partir destas demonstrações. No entanto, interessa-me agora investigar o pensamento enquanto potencial de invenção: de produção diferenças sintáticas. Trata-se investigar como se “cria” malandramente.

Para isso utilizarei Garrincha como personagem conceitual, fazendo a análise de seus dribles a partir do filme: Garrincha: A Estrela Solitária (2003). Evidenciarei as variantes sintáticas que interpreto como primordiais para sua criação. Uma análise semiótica nos permite perceber o fenômeno em termos de comunicação baseada em um sistema de significação. Destarte, analisar "semioticamente" a invenção de um drible é perceber na interação futebolística a emissão de significantes que o marcador não consegue representar de forma eficaz. Isso porque a criatividade produz elementos sintáticos que

não estão preestabelecidos pelos códigos dificultando a compreensão do marcador: são “Sinais abertos que convidam o destinatário a atribuir um conteúdo, desafiando-o à interpretação” (ECO, 2005, p.207).

Garrincha nasceu com as pernas tortas, fato que antes lhe proporcionou uma maior complexidade no entendimento da lógica do seu movimento do que uma limitação para o atleta. Nascido em Pau Grande, Minas Gerais, foi descoberto em uma várzea e levado para o Botafogo, grande clube do Rio de Janeiro. Não se trata aqui de fazer uma biografia de Garrincha, mas sim, de analisar dois aspectos importantes para a compreensão do pensamento malandro: 1) Quais foram as condições sociológicas de sua aprendizagem futebolística; 2) uma análise de seu famoso drible pela direita, a fim de perceber a lógica da sua criação.

Garrincha aprendeu a jogar na várzea, logo, dentro das condições descritas anteriormente. Um ambiente onde a experimentação e a brincadeira encontram um lugar comum, dizia Rodrigues: “[...] o futebol de Maneco era realmente enfeitado, pulado, colorido como um índice de carnaval” (RODRIGUES, 1994, p.22). Trata-se, portanto, de um cenário composto por um “*habitus*” e “modo subjetivação malandro” como demonstrei. Uma potência dionisíaca que faz borbulhar uma “irresponsabilidade embriagada sedutora alegremente experimentadora”.

Inspirado por seu apetite irrefreável de brincar, no campo e fora dele, no sentido carnavalesco e no sentido macunaímico, Garrincha foge repetidas vezes, à noite, do sistema de internato da concentração, deixando no seu lugar outro que ele faz dormir com seu pijama (WINISK, 2006, p.279-280).

Garrincha aprendeu a jogar em um contexto sociológico no qual o pensamento malandro e sua lógica sedutora já eram representados socialmente como “positivos” e o raciocínio malandro circulava na prática social produzindo “instintos sedutores”. O jogador ficou conhecido pelo seu drible pela direita:

Garrincha pega a bola e para; o marcador sabe que ele vai sair pela direita; seu Mané mostra o corpo que vai sair pela direita; o público todo sabe que ele vai sair pela direita; seu Mané mostra mais uma vez que vai sair pela direita; a essa altura a convicção do marcador é granítica; ele vai sair pela direita; Garrincha parte e sai pela direita (WINISK, 2006, p.270-271).

O discurso verbal criou uma “identidade” do drible de Garrincha que nos induz a uma interpretação “direcionada” da sua *performance*, a saber; primeiro que seus dribles eram infalíveis; segundo que eram sempre para a direita. Se alongarmos nossa verificação para além de “pequenos” recortes de imagens podemos ter um campo compreensível mais legítimo. Pude verificar diversos dribles de Garrincha para a esquerda, para os dois lados, dando voltas sobre a bola, e de adversários que conseguiam parar Mané se utilizando do “carrinho”.

Minha análise, no entanto, é de seu famoso drible pela direita. A jogada pode ser pensada em três momentos: primeiro o momento da “sedução magnética”, pois tem a função de absorver o marcador. Segundo o da “sedução intempestiva”, caracterizada por “espasmos” de movimentos e gestos paradoxais de breve duração. O terceiro momento é a finalização do drible que advém também de um espasmo, mas que se torna um percurso “de fato”.

Garrincha se defronta com o marcador. Ao observar sua presença “Mané” executa pequenas pressões na bola com o pé direito em direção ao seu adversário. Nesse sentido, o vetor aponta para a direção do marcador. O “movimento para” leva indícios ao receptor que o porvir do movimento será o de aproximação. A baixa força dinâmica que Garrincha toca a bola produz uma representação de proximidade entre Garrincha e a bola. A extremidade, ou seja, o desenvolvimento do movimento se dá de forma cíclica, linear e curta gerando um percurso com longitude de largura e comprimento curtos. A velocidade e o tempo são lentos gerando uma espacialidade reduzida. A relação entre a bola e o corpo é de consonância e as características das marcas sintáticas da bola são as mesmas do corpo.

Nesse primeiro momento, Garrincha realiza um amálgama sintático, por assim dizer, facilmente representado. A baixa velocidade e a pouca mobilidade do movimento gera um amálgama defensivo da mesma monta. Esta ocorrência seria uma réplica de um legisigno - inicial - dicente¹⁹. Nesse sentido, o marcador é “magnetizado” pela “monotonia” e obviedade do momento e permite a aproximação de garrincha sem movimentos e gestos abruptos. Uma observação é válida: Garrincha era conhecido como um grande driblador, assim, os marcadores sabiam da sua capacidade e ficavam receosos para atacar a bola e serem driblados. Garrincha, portanto, utilizava esse primeiro momento para “magnetizar” a presença do marcador.

No segundo momento, da sedução “intempestiva”, Garrincha rompe o “marasmo” como gestos e movimentos abruptos, para esquerda ou direita.

Analisaremos para a esquerda. As partes do corpo mais influentes nesse momento são o quadril, os ombros e a perna: esta sempre em consonância com o lado da simulação, no caso a esquerda. A força dinâmica do movimento é alta, gerando uma representação de distância. O vetor indica para a esquerda. O “movimento” traz indicio de um porvir do movimento para a esquerda. A velocidade é alta e o espaço é curto provocando uma temporalidade rápida. O movimento se desenvolve para a esquerda e para frente gerando uma breve largura e uma pequena verticalidade. A bola permanece em linha reta: dissonância corpo - bola. Nesse sentido, alguns sub-códigos dão indícios de um “sujeito” do percurso distante: como um alto grau da força dinâmica. Outros apontam para um sentido de proximidade como a pequena extremidade do movimento. Nesse sentido, pode-se observar um alto grau de conotação nos gestos e movimentos: de sub-códigos que derivam de códigos, ora ratificando ora se contrapondo ao sentido precedente.

Este momento é fundamental na sedução de Garrincha. Ele instala o pânico e a dúvida no marcador desestabilizando seu corpo, algumas vezes levando a queda do marcador. Pode-se perceber isso pelos gestos do marcador, que seduzido, acompanha o movimento de Mané e tenta voltar ao perceber a simulação. Esses espasmos de movimentos produzem uma tripla incerteza. A primeira é de “tempo”, quando Garrincha irá, ou seja, em que momento ele romperá o marasmo? A segunda é: para que lado será esse percurso. Embora, grande parte fosse para direita, Mané por vezes driblava para a esquerda, e, sobretudo, simulava para os dois lados. A terceira: será simulação ou trata-se do percurso verdadeiro?

Na análise das imagens, pode-se perceber que por vezes Garrincha se utiliza uma, duas ou mesmo três vezes desses “espasmos” antes de efetivar o drible. Tudo se passa

como se Mané os utilizasse em consonância com a “resposta” do marcador. Nesse sentido, Garrincha parece ter desenvolvido uma concepção muito precisa dos movimentos e gestos do marcador. Quando percebe que o marcador perdeu um pouco o equilíbrio ou abriu em demasia uma brecha no espaço em decorrência da simulação, Mané parte para a direita. Antes de efetivar o drible ele produz a sedução “fatal”: joga a perna e o tronco para o lado esquerdo e no meio do desenvolvimento do movimento se precipita pela direita, efetivou-se o drible.

Em suma, poder-se-ia dizer que Garrincha cria o mesmo espaço, mas este é sempre outro: o espaço se diferencia no tempo²⁰. Este cria a “saída” em consonância com a sedução do marcador que, iludido, atualiza o espaço até então virtual. O espaço é o lado direito! Mas quando? O lado direito de que instante? Garrincha está constantemente colocando seu “drible em ação”.

RODRIGUES (1994) foi um dos inventores mais notórios de uma representação discursiva dos dribles de Garrincha. Para o escritor, o jogo de “Mané” era o símbolo do futebol brasileiro, a manifestação da mais alta brasilidade:

Amigos, a bola foi atirada no fogo como Joana D’ Arc. Garrincha apanha e dispara. Já em plena correria vai driblando o inimigo. São cortes límpidos, exatos, fatais[...]Garrincha ateava gargalhadas por todo o estádio. E, então, os tchecos não perseguem mais a bola. Na sua desesperadora impotência, estão quietos. Tão imóveis que parecem empalhados. Garrincha também não se mexe. É de arrepiar a cena. De um lado, uns quatro ou cinco europeus, de pele rósea como nádega de anjo; do outro lado, feio e torto, o Mane [...] Num simples lance isolado, está todo o Garrincha, está todo o brasileiro, está todo o Brasil [...] para Garrincha o brinquedo, no fim da batalha, foi à molecagem livre, inesperada, ágil e criadora. Varou os pés dos adversários, as canelas, os peitos. Não tinha nenhum efeito prático sua jogada arrebatadora e inútil. Mas o doce na molecagem é a alegria insopitável e gratuita (RODRIGUES, 1994, p.80)

* * *

Alguns esclarecimentos: 1) O que se chamou aqui de saber – malandro de jogar não era unívoco na manifestação futebolística brasileira, mas, representou uma forma de pensar, uma estratégia, uma emissão de singularidades dentre outras. 2) Isso implica dizer que a disciplina não estava excluída, mas sim representava uma porção “pouco desenvolvida” nas performances dos jogadores da época. Esta se configura entre o amadorismo marrom e os primeiros anos da profissionalização. 3) Pensar a mudanças de enunciados preocupando-se antes em apreender o funcionamento e a regularidade dos enunciados e seu estabelecimento do que seu ponto preciso de descontinuidade: “[...] o importante em tais mudanças não é se serão rápidas ou de grande amplitude[...] o que está em questão é o que rege os enunciados e a forma como eles se regem entre si para constituir um conjunto de proposições aceitáveis (FOUCAULT, 1999, p. 04).

Notas. (Capítulo 3)

1. Trata-se de grande número de jogadores que jogavam nas várzeas e foram levados para jogar em grandes clubes do futebol brasileiro. Nesse sentido, estes jogadores trazem indícios do futebol praticado nas várzeas, pois aprenderam a jogar neste cenário social. SILVA (1997) nos mostra uma série de jogadores que fizeram o movimento várzea- clube. “O futebol de várzea, como sempre um celeiro inesgotável de craques para o futebol maior, em fins da década de 40, enviou para o Corinthians nada menos do que cinco excelentes jogadores[...]Cabeção, goleiro; Luizinho, meia direita, o melhor de todos cujos os dribles eram fantásticos; Idário ; Colombo e Roberto Belanegro” (SILVA, 1997,p. 23). Barbosa que foi goleiro da seleção brasileira da copa de 1950, começou no LPB, clube amador. Na mesma época Brandão que brilhou na seleção brasileira e Corinthians veio do clube de várzea Caveira de ouro, de pinheiros, o autor apresenta uma série de exemplos do mesmo movimento. Estes jogadores, como venho reforçando, são percebidos como trazendo este forma “malandra” de jogar . Logo, penso não ser muito arriscado estabelecer esta conexão entre o estilo de jogo malandro e sua gênese no futebol de várzea.

2 A idéia de bárbaro não é pensada em termos evolucionistas, mas sim advém da produção de um estigma de saberes e valores que são representados pela civilização como marginais.No caso em questão, a civilização representada pelo futebol de elite e o saber malandro representado como “bárbaro”. FOUCAULT (1999) nos mostra um caminho que pode ser proveitoso para compreendermos o processo de “malandratização” do futebol brasileiro: da mudança do regime de enunciados. Para o autor o bárbaro só existe em contraposição à civilização. Sua relação é a de dominação, de invasão e imposição política que culmina na constituição de uma dada relação de forças. “Não há bárbaro, se não há em algum lugar um ponto de civilização em comparação ao qual o bárbaro é exterior e contra o qual ele vem lutar. Um ponto da civilização - que o bárbaro despreza, que o bárbaro inveja” (FOUCAULT, 1999, p.233). Ora, trata-se da relação entre a circulação dos enunciados de elite, legitimados socialmente e os “malandros” característicos do subúrbio. A vitória do Vasco em 1923 significou as invasões “bárbaras” no futebol brasileiro. Como lembra FOUCAULT(1999) a barbárie está vinculada revolução. Outro aspecto salutar nesse roteiro histórico-político é a filtragem da barbárie. Significa sua adequação a uma constituição, esta entendida como uma relação de forças. Essa relação de barbárie- filtração - revolução - constituição nos permite entender a lógica da mudança dos enunciados futebolísticos na passagem dos de elite para os malandros.

3. O devir-futebol do malandro está relacionado às contaminações, alianças feitas entre o futebol praticado pelos ingleses e indivíduos com “disposições malandras”. Como escreve DELEUZE (1997) o devir se dá por contágio, por alianças e se diferencia em uma involução. Assim, em um primeiro movimento, temos uma “contaminação” do malandro pelo “futebol de elite”: é o que chamamos de “malandragem selvagem”. No entanto como escreve DELEUZE (1997) “Os estados não deixaram de apropriar-se da máquina de guerra, sob a forma de exércitos nacionais, que limita estritamente os devires guerreiros” (DELEUZE, 1997, p.31). Em termos futebolísticos isso significa uma “adequação” da malandragem ao futebol “semi-profissional”. Vou discutir como se pode perceber essa “simbiose” no vão da história futebolística brasileira.

4. Na perspectiva de ELIAS (2001), o *hábitus* é concebido como uma rede de inter-relações na qual a interdependência entre os indivíduos produz um gabarito que envolve tanto a disposição do ser (*Ethos*) com as disposições corporais (*Hexis*). Nesse sentido, a forma de sociabilidade está diretamente envolvida com o controle das manifestações corporais, logo, com uma forma de se mover. Nesse sentido, Para ELIAS (2001) a sociologia deve se preocupar com “[...] as redes de inter-relações, as interdependências, as figurações e os processos formados pelos homens interdependentes” (ELIAS, 2001, p.13).

5. Escreve ELIAS(2001): “O primeiro, um dos últimos cavaleiros, procura alcançar sua meta num combate físico; o segundo, o cortesão, na conversa. O primeiro age a partir de impulsos[...]o segundo ajusta ininterruptamente o comportamento ao interlocutor”(ELIAS, 2001,p.233).

6. Para Deleuze, o estilo é uma ondulação de um sistema expressivo que produz variações nas linguagens. O estilo está vinculado a “um fora” da linguagem estabelecida que faz surgir mundos estéticos. “O estilo é uma variação da língua, e uma tensão de toda a linguagem[...]Para isso é preciso que a linguagem não seja um sistema homogêneo, mas um desequilíbrio, sempre heterogêneo: o estilo cava nela diferenças de potenciais entre os quais alguma coisa pode passar e surgir um clarão que saí da própria linguagem, fazendo-nos ver e pensar o que permanecia na sombra” (DELEUZE, 1992,p.176). O estilo malandro seria o pensamento que anima uma linguagem corporal, a invenção a partir da sedução dos gestos e movimentos. Em outro sentido, TERRIN (2004) pensa o estilo como a representação de uma “forma de vida” que é construída socialmente, uma orientação social: “O estilo é parte de um sistema muito amplo de sinais, símbolos e signos que indicam um determinado comportamento [...] É expressão, instrumento e resultado de uma orientação social [...] Tudo funciona como ponto de referência de um determinado modo de viver, de um estilo de vida” (TERRIN, 2004, p. 404). Poder-se-ia dizer que com Deleuze temos o estilo como uma possibilidade de diferenciações da linguagem, enquanto para Terrin o estilo surge como modos de existência. Aliando essas concepções a de LABAN (1978) penso que se pode chegar a uma idéia do que chamo de estilo malandro: “Cada estilo representa uma seleção especial de movimentos originados em características de épocas sociais, raciais e outras” (LABAN, 1978, p. 85). Em suma, o estilo malandro funda um mundo expressivo corporal pressuposto por um determinado modo de vida. As características desse estilo malandro serão evidenciadas a *posteriori*.

7. FOUCAULT (2006) mostrou muito bem como se configurou, na cultura helenística, uma forma de saber que envolvia o modo de ver o mundo e a si mesmo baseado, sobretudo, no cuidado de si. Trata-se de um modo de existência onde a verdade só pode ser obtida a partir do seu sacrifício, ou seja: a afirmativa que mantém estável a condição do “sujeito” deve ser contestada: “[...] o cuidado de si é uma espécie de agulhão que deve ser implantado na carne dos homens, cravado na sua existência, e constitui um principio de agitação, um princípio de movimento, um principio de permanente inquietude no curso da existência” (FOUCAULT, 2006, p.11).

8. “É a tensão deste paradoxo que mobiliza e impulsiona a potência do pensamento/criação, na medida em que as novas sensações que se incorporam à nossa textura sensível são intransmissíveis por meio das representações de que dispomos[...] O exercício do

pensamento/criação tem, portanto, um poder de interferência na realidade e de participação na orientação de seu destino, constituindo assim um instrumento essencial de transformação da paisagem subjetiva e objetiva” (ROLNIK. 2007. p. 3).

9. LYOTARD (2000) disponibiliza também uma boa ferramenta para pensarmos o saber malandro. O autor demonstra como o saber científico criou bases de legitimações a fim de validar seu saber balizado em enunciados denotativos e experimentais marginalizando outros enunciados. No entanto, esclarece o autor: “[...] pelo termo saber não se entende apenas [...] um conjunto de enunciados denotativos: a ele misturam-se idéias de saber-fazer, de saber-viver, de saber escutar[...]o saber é aquilo que torna alguém capaz de proferir bons enunciados denotativos, mas também prescritivos, avaliativos” (LYOTARD, 2000, p, 36). Poderíamos completar a seqüência de exemplos do autor com enunciados gestuais, de movimentos, etc. Em suma, trata-se de demonstrar uma sabedoria corporal aprendida nas várzeas.

10. Inspirado na perspectiva que o poder não se reduz a uma ideologia manifestada num vetor de cima para baixo, mas sim como presume FOUCAULT (2000), ele é “circular” e atua num patamar denominado pelo autor de microfísico: “em que o poder encontra o nível dos indivíduos, atinge seus corpos, vem a se inserir em seus gestos[...] em sua vida cotidiana” (ibidem, p. 131). Para o autor, o que há são relações de poder que estão em perpetuo combate. O poder não emana de um possuidor, ele se exerce por meio de manobras em que emanam efeitos de uma estratégia sem estrategista. Trata-se de um eterno mutante que age no cotidiano e atravessa os corpos, propagando-se em meio a eles, moldando seus comportamentos, definindo funções, podendo introjetar desejos e produzindo um saber que o regulamenta: “O exercício do poder cria perpetuamente saber e, inversamente, o saber acarreta efeitos de poder” (ibidem, p. 142).

11. Deleuze (2005), em seu livro sobre Foucault, faz uma produtiva articulação do pensamento foucaultiano. O saber para o autor é caracterizado como arquivo (Formações discursivas e não-discursivas), ou seja, o saber envolve tanto a forma de expressão: no futebol o amálgama sintático futebolístico, quanto a forma de conteúdo: as visibilidades, uma codificação do espaço no campo de futebol. O saber é sempre imanente à instituição que faz circular seus enunciados e visibilidades. O poder é concebido como relações de forças que são caracterizadas como funções e matérias “puras”. A relação entre poder - saber é de diferenciação, pois uma dada instituição se utilizará dessas funções “puras” para atender a necessidades imanentes, por exemplo: a disciplina pode ser atualizada nos hospitais ganhando contornos particulares, no clube de futebol, nas prisões, etc. O diagrama é a exposição das relações de força que constituem o poder, “é a repartição dos poderes de afetar e ser afetada; é a mistura das puras funções não formalizadas e das puras matérias não formadas” (ibidem, p.80). O que interessa é, portanto, descrever estratégias que foram “selecionadas” por um “saber - malandro” de jogar futebol. Minha hipótese é de que o pensamento futebolístico malandro é uma atualização de um “diagrama da sedução”, construindo elementos sintáticos imanentes: da dimensão futebolística.

12. Vale a citação de Baudrillard, na qual o autor esclarece o que significa feminilidade: “O feminino não precisamente como sexo, mas como forma transversal de qualquer sexo e de qualquer poder, como forma secreta e virulenta de insexualidade” (Baudrillard, 2006, p.21).

13. O termo instituição ordinária “talvez” não seja o mais fiel ao acontecimento, estou utilizando por comodidade. Parece-me mais adequado o que LYOTARD (2000) chamou de discussão, no qual os lances dos jogos de linguagem são norteados pelo desenrolar dos mesmos não havendo um dispositivo regulador “firme” norteando a legitimidade dos enunciados: “[...] uma instituição difere sempre de uma discussão no que ela requer de pressões suplementares para que enunciados sejam declarados admissíveis em seu seio. Estas pressões operam como filtros sobre os poderes do discurso, eles interrompem conexões possíveis sobre as redes de comunicação: há coisas que não devem ser ditas. E elas privilegiam certos tipos de enunciados[...] cuja predominância caracteriza o discurso da instituição: há coisas que devem ser ditas e maneira de dizê-las” (LYOTARD, 2000, p. 52).

14. Sobre esta relação esclarece Deleuze: “É que a relação de poder não tem forma em si mesma e coloca em contato matérias não-formadas (receptividade) e funções não formalizadas (espontaneidade). Enquanto as relações de saber, de cada lado, tratam de substâncias formadas e de funções formalizadas, ora sob a espécie receptiva do visível, ora sob a espécie espontânea do enunciável. As substâncias formadas se distinguem pela visibilidade, e as funções finalizadas e distinguem pelo enunciado. Não se deve, então, confundir as categorias afetivas do poder (do tipo “incitar”, suscitar, etc.) com as categorias formais do saber (“educar”, “tratar”, “punir”)[...] A instituição tem a capacidade de integrar as relações de poder, constituindo saberes que as atualizam e as remanejam, redistribuem-nas [...] e é conforme a natureza da instituição[...] as visibilidades de um lado e os enunciados de outro atingirão esse ou aquele limiar, que os tornará políticos, econômicos, estéticos” (DELEUZE, 2005, p.85).

15. Foucault pensou a máquina-prisão, máquina-asilo, por exemplo: são máquinas concretas caracterizadas pelas espacialidades que servem de “palco” para a estratificação das relações de força. Nesse sentido é que a várzea surge como local de agenciamentos malandros integrando enunciados e visibilidades. “As máquinas concretas são os agenciamentos, os dispositivos bifformes; a máquina abstrata é o dispositivo informe[...] é preciso que as máquinas materiais tenham sido primeiramente selecionadas por um diagrama, assumidas por um agenciamento” (DELEUZE, ibidem. p, 49).

16. Trata-se de pensar a identidade não com uma representação estável de uma essência, mas antes, como a construção de uma identificação que demarca contornos simbólicos que legitimam uma “igualdade” entre seus pares e estabelecem uma diferença, ou seja, a identidade é construída a partir das diferenças. “A identidade é, na verdade, relacional e a diferença é estabelecida por uma marcação simbólica relativamente a outras identidades” (DA SILVA, 2000. p. 10). Nesse sentido, os times de várzeas “contornavam” um campo de identificação no qual estabeleciam “próteses identitárias” que integrava os indivíduos de uma localidade pela diferença estabelecida pelos times de outras localidades.

17. Segundo ECO (2005) em termos semióticos a conotação significa uma “ramificação” de um código precedente: um denotativo. “É conotativa uma semiótica em que o plano de expressão se constitui de uma outra semiótica [...] tem-se código conotativo quando o plano de expressão é um outro código [...] O que constitui a conotação enquanto tal é o fato de que ela se institui parasitariamente à base de um código precedente e não pode ser veiculada antes de o conteúdo primário ter sido denotado” (ECO, 2005, p.46).

18. É esclarecedora a citação de ECO (1997) “as expressões polissêmicas [...] são expressões que consentem ao destinatário individualizar mais sentidos, ao emissor emitir mais percursos de leitura, a um e a outro escolher sentidos de recíproca contradição. Os contextos expressamente ambíguos são aqueles em que o emissor sabe que o destinatário terá de individualizar mais sentidos e o destinatário sabe que muitos sentidos tinham sido emitidos pelo emissor (ECO, 1997, p.169).

19. Trata-se de uma comunicação na qual a relação do signo com o objeto é caracterizada por uma ação concreta, a secundidade (momento do amálgama sintático demonstrado); é mediada por signos convencionados (legisignos); e a relação do signo com o interpretante produz uma representação “clara” por parte do interprete. Trata-se da sétima classes de signos proposta por Peirce: “Um legisigno indicial discente [...] é todo tipo de lei geral, qualquer que seja o modo pelo qual foi estabelecido, que requer que cada um dos seus casos seja realmente afetado por seu objeto de tal modo que forneça uma informação definida a respeito desse objeto. Deve envolver um legisigno icônico para significar a informação e um legisigno indicial remático para denotar a matéria da informação. Cada uma de suas réplicas será um sinsigno discente de um tipo especial” (PEIRCE, 2008, p.56).

20. O que me parece importante para perceber a “inventividade temporal de Garrincha” é que ele vai ao encontro da marcação, ele se deixa afetar por seus signos, decodifica-os e os controla: tudo se passa como se Mané manipulasse o tempo do jogo. São individuações temporais que “rasgam” os códigos impedindo a representação do marcador. Trata-se de um tempo *aion* por oposição ao tempo *cronos*. Neste último o significante encontra representação no significado, ou seja, há um código que garante a representação. Enquanto o “*Aion* [...] é o tempo indefinido do acontecimento, a linha flutuante que só conhece velocidades, e ao mesmo tempo não para de dividir o que acontece num já-aí e um ainda-não-aí, um tarde demais e um cedo demais simultâneos, um algo que ao mesmo tempo vai se passar e acaba de passar. E *cronos*, ao contrário, o tempo da medida, que fixa as coisas e as pessoas, desenvolve uma forma e determina um sujeito” (DELEUZE, 1997, p.49).

Capítulo 04. A sintetização da malandragem: Pelé, o malandro disciplinado.

Com a profissionalização ¹ e a entrada do capital de forma decisiva no mundo do futebol no Brasil, houve uma catalisação de estratégias vinculadas de forma direta ao sistema do capital, a saber: a da disciplina e a do sintético -midiático. Estas estratégias culminaram em metamorfoses no *habitus* e no modo de subjetivação produzindo “contaminações” na arte futebolística e na economia política dos movimentos. Como já foi dito, a mudança não se dá de uma hora para outra, ela vai se operando aos poucos. No entanto, pode-se arriscar a dizer que a partir da instituição de salários fixos e a inserção crescente do futebol na chamada indústria cultural o processo se acentua:

[...] os anos 30 correspondem ao surgimento dos primeiros profissionais exclusivamente dedicados ao futebol. É também nesse contexto que surgem os primeiros dispositivos de preparação, as tecnologias de treinamento, a legalização da profissão (DAMO, 2007, p.81)

A Indústria Cultural é uma das vertentes do capitalismo tardio, que a partir do entretenimento, via meios de comunicação, magnetiza e encarcera o tempo livre em “enlatados de diversão”: deve-se produzir e consumir: “[...] o tempo livre segue diretamente o trabalho como sua sombra” (ADORNO, 2002, p.113). Ainda segundo o autor, a Indústria Cultural dilui a prolixidade dos seus “produtos”, de forma a dar-lhes um caráter anestésico. “[...] O espectador não deve trabalhar com a própria cabeça; o produto prescreve toda e qualquer reação (ibidem, p.31).

É para esse cenário sócio-político e cultural que o capitalismo volta os olhos para o esporte como entretenimento. Aqui enfocamos de modo particular o olhar do sistema do capital para o futebol. Em 1938, a copa do mundo é transmitida pela primeira vez ao vivo

no rádio, representando o primeiro passo mais concreto da utilização do futebol como entretenimento pelos meios de comunicação.

A emergência do capitalismo atualiza dois poderes imprescindíveis para compreender o pensamento futebolístico contemporâneo: o disciplinar e o sintético - midiático ². O sistema capitalista submete o estilo dos jogadores à sua lógica, preocupando-se com as ressonâncias econômicas e políticas que essa forma de jogar vai lhes proporcionar, pois, como lembra FOUCAULT (1999): é percebendo como funciona o poder em seu nível microfísico e suas ressonâncias político – econômicas, que se pode compreender como essas técnicas de poder fazem parte do sistema.

A fim de organizar a exposição do pensamento, vou separar as análises de um funcionamento disciplinar e do sintético - midiático no futebol (embora sabendo que tais diagramas ³ coexistem e tem sua própria lógica de efetivação nos campos sociais e, ao mesmo tempo influenciam-se).

No momento moderno, de forma específica no poder disciplinar, a ciência passa a ter um papel decisivo na formação dos “discursos verdadeiros”, produzindo assim uma regulamentação de comportamentos: “a partir desses saberes disciplinados, apareceu uma nova regra que já não é a regra da verdade, mas a regra da ciência” (ibidem, p.222). Nesse sentido, não se trata, como na malandragem, de saberes das “pessoas”, mas de “estruturas de poder como estratégias globais que perpassam e utilizam táticas locais de dominação” (FOUCAULT, 2006. p. 53).

Portanto, entre a várzea (o que se chamou aqui de “instituição ordinária”) e o clube de futebol (instituição) há uma política divergente na construção dos saberes. Pode-

se pensar que a primeira é norteada por noções éticas enquanto a segunda por preceitos morais:

[...] moral se apresenta como um conjunto de regras coercitivas de um tipo especial, que consiste em julgar ações e intenções referindo-se a valores transcendentais (é certo, é errado...); a ética é um conjunto de regras facultativas que avaliam o que fazemos, o que dizemos, em função do modo de existência que isso implica (DELEUZE, 1992, p.125-126).

4.1 A “contaminação” disciplinar no futebol brasileiro.

Qual a lógica do funcionamento do “diagrama da disciplina”? Quais os contornos adquiridos na atualização futebolística? Que tipo de pensamento e modo de existência implica? Na ótica foucauldiana (2006), a disciplina consiste em; tecnologias políticas do corpo que adestram seus comportamentos; ordenando-os de forma salutar no espaço; de maneira a torná-lo dócil e útil; catalisando sua produção. “A disciplina é, antes de tudo, a análise do espaço. É a individuação pelo espaço, a inserção dos corpos em um espaço individualizado, classificatório, combinatório” (FOUCAULT, 2006.p, 106).

[...] técnicas de poder que eram essencialmente centradas nos corpos, no corpo individual. Eram todos aqueles procedimentos pelos quais se assegurava a distribuição espacial dos corpos individuais (sua separação, seu alinhamento, sua colocação em série de vigilância) e a organização, em torno dos corpos individuais e de todo um campo de visibilidade. Eram também as técnicas pelas quais se incumbiam desses corpos, tentavam aumentar-lhes a força útil através do exercício, do treinamento, etc. Eram igualmente técnicas de racionalização e de economia estrita de um poder que devia se exercer, da maneira menos

onerosa possível, mediante um sistema de vigilância, de hierarquias, de inspeções, de escriturações, de relatórios: toda essa tecnologia que podemos chamar de tecnologia disciplinar do trabalho (FOUCAULT, 1999, p.288).

Para pensar a disciplina no futebol, elencarei dispositivos que considero os principais na sua atualização futebolística. Primeiro, um conhecimento que torna mais eficaz o posicionamento do time em campo, “[...] uma arte de distribuição espacial dos indivíduos [...] colocá-los corretamente no lugar em que sua eficácia seja máxima” (FOUCAULT, *ibidem*, p.105). Isso culmina no aperfeiçoamento dos esquemas táticos e o aumento da importância do técnico para compor um esboço que deve coordenar mais ou menos os percursos dos jogadores a fim que eles atinjam um entendimento satisfatório: “começa-se a observar de que maneira os gestos são feitos, qual o mais eficaz, rápido e melhor ajustado” (IBIDEM, p.106). Trata-se de “interiorizar” no jogador uma sabedoria do deslocamento, evitando movimentos e gestos “a esmo” e desconectados com o funcionamento do sistema tático:

[...] é preciso anular os efeitos das repartições indecisas, o desaparecimento descontrolado dos indivíduos, sua circulação difusa, sua coagulação inutilizável e perigosa; tática de antideserção. [...] Importa estabelecer as presenças e as ausências, saber onde e como encontrar os indivíduos, instaurar as comunicações úteis, interromper as outras, poder a cada instante vigiar o comportamento de cada um, apreciá-lo, sancioná-lo, medir as qualidades ou os méritos. Procedimento, portanto, para conhecer, dominar e utilizar. A disciplina organiza um espaço analítico (FOUCAULT, 2007, p. 123).

Outro elemento importante é a catalisação da *performance* do corpo: o profissional da educação física ganha uma importância fundamental para que o time fique mais veloz e agüente o ritmo forte durante toda a partida (velocidade, resistência e força) além dos

médicos e fisioterapeutas que cuidam do bom funcionamento e recuperação do corpo do atleta. O “senso comum” e alguns pesquisadores representam o “futebol disciplinado” como reduzido à velocidade, força e resistência. Na verdade, essas são “antes” disposições corporais imprescindíveis para prática disciplinar. Da mesma forma, o “jogo” de cintura é uma técnica corporal que facilita a execução do pensamento malandro.

Um terceiro elemento é o “quadro das localizações funcionais”, no qual se estabelece uma singularização da função atrelada a um dado espaço: “[...] codifica um espaço que a arquitetura deixava geralmente livre e pronto para vários usos [...] criar um espaço útil [...] singularidades justapostas e cuidadosamente distintas” (IBIDEM, p, 123-124). O quarto elemento está diretamente vinculado ao terceiro. Trata-se de um ordenamento entre as funcionalidades, a configuração de um arranjo vivo:

[...] o lugar que alguém ocupa numa classificação, o ponto em que se cruzam uma linha e uma coluna, o intervalo numa série de intervalos que se pode percorrer sucessivamente. A disciplina é a arte de dispor em fila, e da técnica para a transformação dos arranjos. Ela individualiza os corpos por uma localização que não os implanta, mas os distribui e os faz circular numa rede de relações (IBIDEM, p.125).

O quarto seria a interiorização de um “tempo eficaz”, útil e objetivo. Os movimentos e gestos devem ser ordenados de forma a fazer render o tempo:

[...] importa extrair do tempo sempre mais instantes disponíveis e de cada instante sempre mais forças úteis. O que significa que se deve procurar intensificar o uso do mínimo instante [...] uma organização interna cada vez mais detalhada [...] um ponto ideal em que o máximo de rapidez encontra o máximo de eficiência (IBIDEM, p.130)

Esses elementos coadunados são capazes de produzir uma eficácia tática, que é o “ápice” de sistema disciplinar. “A tática, arte de construir, com os corpos localizados, atividades codificadas e aptidões formadas, aparelhos em que o produto das diferentes forças se encontra majorado por sua combinação calculada” (IBIDEM, p. 141).

Como se apresentam os enunciados e as visibilidades do futebol em um saber disciplinar? Uma forma de expressão caracterizada pela velocidade, obediência tática, funcionalidade ou divisão do trabalho (os jogadores se movem e se posicionam em consonância com a função que designam), movimentos objetivos (visando a produção do resultado). Já o campo de futebol torna-se uma “visibilidade” complexa de compartimentos funcionais onde cada espacialidade do campo representa um microcosmo funcional e ao mesmo tempo uma estreita relação de interdependência entre os jogadores.

Destarte, é válido destacar dois aspectos do saber - disciplinar no futebol, as visibilidades e os enunciados: 1) “O quadro-descrição é a regulação que caracteriza as visibilidades, assim como a [2] curva enunciado é a regulação que caracteriza os enunciados” (DELEUZE, 1988. p.87).

Ora, com a tática, cada região do campo comporta uma forma e uma determinação do movimento; o zagueiro, por exemplo, localiza-se em boa parte de sua *performance* no campo de defesa, mais especificamente na grande área e intermediária defensiva. Os movimentos devem ser objetivos e extremamente burocráticos no sentido de não fazer experiências, é um espaço que diz: “toca a bola de lado ai não é lugar pra inventar!”. Há um alto grau de virilidade nos movimentos além da ocupação precisa do espaço e de uma

percepção com alta precisão na relação velocidade - espaço, como se diz: “o zagueiro tem que ter o tempo da bola”. Os “manuais” de educação física e tática revelam de forma emblemática como a disciplina codifica os espaços além dos movimentos e gestos, vale à pena a citação:

Os zagueiros centrais (ou zagueiros de área). Física: Estatura elevada, agilidade, força, impulsão, bom porte físico, equilíbrio, reação rápida. Técnicas: cabeceador, manejo da bola, desarmador, boa antecipação, tempo de bola no ar, drible curto, visão periférica. Táticas: cobertura, entrosamento com o goleiro e os médios, colocação, saber guardar posição, saber colocar o adversário em impedimento. Psicológicas: capacidade de liderança, coragem, calma, muita decisão, combatividade, maturidade (BOSARI, 1989, p.15).

O ponto de meu principal interesse nessa descrição é perceber como uma série de “micropoderes”, que penetram nos gestos, nos movimentos, nas reações e na forma de decodificar os espaços, culmina em um “pensamento tático – objetivo futebolístico”. Diferente da “sabedoria malandra” em que as visibilidades “se concentravam”, sobretudo, na região imanente da sedução na qual o espaço é “torcido”. O pensamento tático - objetivo possibilita uma decodificação “panorâmica” do espaço”. Trata-se de uma visibilidade que estabelece conexão do espaço funcional do indivíduo à sua relação com as outras espacialidades incorporadas pelos outros jogadores: significa ver o campo como um sistema integrado. O malandro “vê” a imensidão oculta do pequeno espaço. O tático enxerga os “pequenos espaços” na imensidão do campo. No momento da descrição do Pensamento de Kaká retomarei a problemática.

Ora, o que está envolvido em uma emergência disciplinar no futebol brasileiro é, senão, o progressivo crepúsculo da experimentação e a ascensão do conhecimento. Trata-

se de um modo de subjetivação que busca a legitimação no bojo das tramas científicas. Os enunciados sempre convergem para algo que transcende o jogador como sujeito autêntico: “Vamos fazer o que o professor pediu para sairmos com a vitória!” - “Não sei, vamos ver como o professor vai ajeitar o time para o segundo tempo.” - “Não sei se tenho condição de jogo, vamos esperar o que o doutor vai dizer”.

Em suma, trata-se de uma forma de expressão que tem suas matizes no conhecimento, na contemplação de uma “verdade científica”. FOUCAULT (2006) percebeu como o cuidado de si enveredou para processos outros de “construção do ser” no chamado “momento cartesiano”:

Creio que a idade moderna da história da verdade começa no momento em que o que permite ascender ao verdadeiro, é o próprio conhecimento e somente ele [...], sem que seu ser de sujeito deva ser modificado ou alterado. É capaz, em si mesmo e unicamente por seus atos de conhecimento, de reconhecer a verdade e a ela ter acesso [...] condições formais, condições objetivas, regras formais do método, estrutura do objeto a conhecer [...] é do interior do conhecimento que são definidas as condições do acesso a verdade (FOUCAULT, *ibidem*. p.22).

4.2 O “nascimento” da disposição disciplinar no futebol brasileiro.

Com a profissionalização e o advento do futebol como um dos temas da cultura de massa, o capitalismo “se incorpora” de forma maiúscula na experiência futebolística e passa a coadunar “níveis” mais complexos de pressões sociais. Não se trata mais de jogar por diversão em uma “várzea”, mas jogar em um clube e sendo pago para tal, além de ter

dirigentes e torcedores pressionando os jogadores para uma boa *performance*. Significa, portanto, tornar mais complexas as redes de interdependências, interligando a função social do jogador ao sistema tático do time: uma consciência tática. Essa lógica de interdependência culmina em um maior autocontrole dos impulsos. Em termos práticos significa jogar não em busca da sua diversão, mas antes para o time, os torcedores, dirigentes, etc.:

À medida que mais pessoas sintonizavam sua conduta com a de outras, a teia de ações teria que se organizar de forma sempre mais rigorosa e precisa, a fim de que cada ação individual desempenhasse uma função social (ELIAS, 2001, p.196)

A partir da década de 1930 têm-se os primeiros registros de um aparato de preparação técnica e física. Trata-se da entrada da “disciplina” de forma profissionalizada no campo esportivo, especificamente no futebol. Claro que nessa época ela se manifesta de forma muito rudimentar, no entanto, significa a entrada da “disciplina” no “campo do poder” e nas relações objetivas. Destarte, dar-se início a uma “segunda filtragem da malandragem”.

Trata-se do processo de simbiose no *habitus* futebolístico brasileiro: uma dupla formação do pensamento. A Primeira, o aprendizado nas várzeas, nas quais os jogadores estão em um “*ethos*” norteado pela brincadeira e pouca responsabilidade e uma disposição corporal sedutora. Quando atingem uma “certa idade” vão para os clubes onde adentram em uma rede de interdependência mais complexa, como foi demonstrado, e passam a aprender disposições disciplinares.

O resultado desse processo é a configuração de uma malandragem-disciplinada: disposições que fazem coexistir sedução e uma tática objetiva. Em 1930, por exemplo, há um amplo domínio da malandragem.

Com o passar dos anos, a disciplina vai ocupando maiores porções em consonância com o aumento do interesse do capitalismo pelo esporte que exige alto desempenho. Trata-se, portanto, de um conflito dentro da “estrutura” do campo para definir a primazia da visão e divisão do mundo, como lembra BOURDIEU(1996): “[...] a tensão entre as posições, constitutivas da estrutura do campo, é também o que determina sua mudança[...] que são produzidas por essas lutas”(BOURDIEU, 1996, p.65).

Em suma, poder-se-ia dizer que em um “*habitus* disciplinar” há: uma interdependência das funções culminando em um maior autocontrole; uma disposição para um pensamento funcional integrado ao sistema de jogo. Por outro lado, temos disposições corporais que permitem o aumento da força, velocidade, resistência e, logo, um aprimoramento técnico.

Alguns esclarecimentos: a) A inserção da disciplina na formação do pensamento futebolístico brasileiro se dá de forma gradual, ao longo de décadas: aos poucos vai se estruturando um circuito simbólico que legitima esse saber inserindo-o no *habitus*,

passando a fazer parte da formação dos futebolistas. b) O desenvolvimento da disciplina não resulta no automático desaparecimento de um saber malandro. C) trata-se da formação de um pensamento que coaduna uma formação disciplinar e uma malandra onde há simbioses entre ambas culminando no que chamarei de malandragem - disciplinada. D) Como lembra FOUCAULT (2000), as relações de poder sempre supõe resistências, nesse sentido o jogador não se reduz a tais relações.

Tudo se passa como se houvesse uma “disputa” entre as funcionalidades de cada diagrama, um acordo divergente como escreve DELEUZE (1988): “Dir-se-ia, de certa maneira, que os diagramas se comunicam, por cima, por baixo dos estratos respectivos, entre eles” (DELEUZE, 1988, p.92). Ora, cada diagrama tem uma espécie de coeficiente de efetivação que age em consonância com emergências históricas que o atualizam, “[...] as relações de poder ‘servem’, de fato, porém não porque estão a serviço de um interesse econômico dado como primitivo, mas porque podem ser utilizados como estratégia” (FOUCAULT, 2006, 249). É nesse sentido que a disciplina como uma estratégia global de aprimoramento da produção assimila uma funcionalidade malandra, fazendo-a funcionar de forma mais eficaz: “[...] os procedimentos dispersados, heteromorfos e locais de poder são reajustados, reforçados, transformados por essas estratégias globais (FOUCAULT, ibidem, p. 249). Trata-se da concretização de uma dupla dimensão da formação futebolística brasileira; uma primeira “na várzea” onde o jovem jogador desenvolve uma estratégia malandra de jogar e aprende as nuances do movimento sedutor. E uma segunda no clube: no qual o jogador adequará suas astúcias a um regime de movimento disciplinador e eficaz. A malandragem disciplinada consiste em utilizar estratégias sedutoras adequadas a um desempenho eficaz, em uma palavra: a objetivação

da malandragem. *A posteriori*, o caso de Pelé servirá de intercessor para demonstrar essa formação.

Em 1939, é oficializada a profissão de treinador. Na década de 1930, como foi dito, tem-se notícia dos primeiros vestígios de um aparato disciplinar, no entanto, ainda muito rudimentar. Até então, a maioria dos times brasileiros jogava no esquema 2-3-5: considerado ultrapassado para a época. O esquema em uso na Europa era o WM⁴. Em 1930, têm-se as primeiras mostras dessa organização tática:

O primeiro esboço do WM no Brasil [...] foi por Gentil Alves Cardoso [...] Chefe de Máquinas da Marinha Mercante, Gentil teve a rara oportunidade de viajar mundo afora [...] chegou à Inglaterra [...] Ao voltar para o Brasil, começou a aplicar os sistemas de jogo que havia aprendido na Europa
“(ASSAF, 2002, p.27)

Apesar de uma formatação tática um pouco mais organizada, o futebol brasileiro ainda era fortemente influenciado por um saber malandro de jogar. Na copa de 1938 “[...] a equipe conseguiu alternar superioridade absoluta com a ‘velha mania das brincadeiras’, o que faz abrir vantagem e recuperar-se (WISNIK, 2008, p.184). Poder-se-ia dizer, com certa margem de erro, que a partir do decênio de 1960 tivemos uma formatação disciplinar mais concreta. Ora, essa foi uma época onde a simbiose entre malandragem e

disciplina encontrou uma “espécie” de "equilíbrio”. Trata-se da formação de atletas com boa preparação física, consciência tática e sendo, ao mesmo tempo, inventivos e malandros. A inserção de Zagallo como treinador da seleção brasileira na ocasião da Copa de 70, em substituição a João Saldanha, marcou não só a mão de ferro déspota do governo ditador de Médici, mas também, a instauração simbólica de uma nova forma de treinador:

Zagallo era um treinador diferenciado, que teve o mérito de introduzir na seleção brasileira o treinamento tático e a jogada ensaiada, de levar o estudo do jogo para um quadro-negro, de arrumar um punhado de opções que poderiam ser executadas conforme o andamento da partida, de levar a coisa mais cientificamente [...] sem perder a individualidade [...] uma preparação física tecnicamente acurada [...] com Zagalo, participaram do processo Cláudio Coutinho e Carlos Alberto Parreira, que passavam nesse momento da estrutura militar para a futebolística, pensando o futebol do ponto de vista da organização tática e de sua impositação tecnocrática [...] otimização do rendimento (WINISK, 2006.301).

4.3 A invenção do espaço pelo espaço: Pelé e o “banho de cuia”

É no escopo dessa sintonia entre “malandragem” e disciplina, que Edson Arantes do Nascimento (Pelé) desenvolve sua futebolidade. Tomarei Pelé como personagem conceitual para demonstrar a lógica do pensamento da malandragem - disciplinada.

Pelé conseguiu aliar um bom condicionamento físico e técnico a um espírito inventivo: furor dionisíaco e forma apolínea. No entanto, é importante perceber as condições da cultura futebolística na qual Pelé fez parte. Como lembra ELIAS (1994), o indivíduo é jogado em uma teia social onde ele é produto e ao mesmo tempo produtor desse complexo: trata-se de não pensar uma estrutura inexoravelmente produtora de individualidade ao mesmo tempo de uma individualidade distinta do cenário cultural. Ora, a geração precedente a de Pelé (a que chamei convencionalmente de malandra) fora caracterizada por grandes inventores; Friedenreich com seus jogos de corpo; Leônidas da Silva, Chute bicicleta; Didi, criador do chute folha seca e da “paradinha”. Em suma, trata-se de perceber a criação de um repertório de jogadas a serem aperfeiçoadas.

A “dupla dimensão” do *habitus* futebolístico daquela época (várzea e clube) permitia uma liberdade expressiva e uma organização disciplinadora. Na sua pouca idade, Pelé passava o dia inteiro jogando bola. Em princípio, jogou em times de várzeas como o Cruzeiro, Sete de Setembro, Botafogo, Canto do Rio e “Ameriquinha”, até chegar ao Baquinho (time infantil do Bauru), onde aprendeu com o treinador Waldemar de Brito, que tinha sido um reconhecido jogador da seleção brasileira. Aos 15 anos foi contratado pelo Santos-SP. Pelé trazia uma coexistência de modos de existência: 1) era altamente dedicado aos treinamentos, ficando depois dos treinos para aperfeiçoar fundamentos (chutes, cabeçadas); 2) Ao mesmo tempo experimentador, arriscando invenções de jogadas. Quando se diz que Pelé era um jogador completo, é por conseguir “pensar

corporalmente” de forma a conciliar duas modalidades diferentes de estratégia: produzindo movimentos sedutores e objetivos.

Dois aspectos importantes para compreender a “obra” de Pelé: a) trata-se de um bem sucedido “hermeneuta corporal” com desenvolvimento técnico e físico salutar. Deu uma nova roupagem aos dribles criados pelos seus antecessores, conferindo-lhes mais objetividade, velocidade e plasticidade. A remodelagem da folha seca, ganhando mais força e velocidade de execução, é um dos muitos exemplos. b) Criador de funções sígnicas futebolísticas, dribles. Em suma, trata-se de um manipulador do acervo de jogadas em circulação no futebol e de um inventor de dribles: uma de suas principais obras é o chamado “banho de cuia” ou “balão”, sua nomenclatura varia em consonância com a região do país.

Segundo o Filme Pelé Eterno (2002), Pelé inventou o drible nos campinhos de Bauru. Em confronto com os zagueiros mais altos e fortes, o jogador teria desenvolvido este drible para evitar o contado direto com o marcador. Como lembra DELEUZE (2003), o artista é sempre “agarrado” pelo pescoço em sua criação, há sempre um signo que o força a pensar. Com o drible, Pelé produz uma nova função sígnica. Possibilita uma nova forma de vincular a representação da marcação à essa técnica corporal. Um drible é, portanto, um código que associa o significante (amálgama sintático) a um significado (o percurso produzido pelo amálgama), ao ser afetado por um “signo defensivo”. Trata-se de uma involução no sentido deleuzeano, não obstante, uma invenção radical na perspectiva de ECO (2002). Não se trata de desenvolver uma jogada a partir de um drible precedente, mas “descalvengar” a lógica evolutiva e traçar uma linha de diferenciação. No entanto, como lembra ECO (2002), sempre se cria a partir de códigos precedentes, mesmo que

seja para “rasgá-los.” - “[...] os homens instituem e reorganizam continuamente os códigos unicamente porque existem códigos precedentes” (ECO, 2002, p.216).

O drible que analisarei será o “banho de cuia”, do Jogo Brasil e Suécia na final da copa do mundo de 1958. A jogada pode ser dividida em dois momentos. No primeiro, Pelé recebe o cruzamento e “mata” a bola no peito, conduzindo-a. Este momento é importante: Pelé se depara com seu marcador que logo se move a fim de codificar o espaço da marcação. Esse é o momento de sedução do “rei do futebol”. Pelé mata a bola no peito com uma “alta força dinâmica” que gera um indício de longa distância na representação do marcador. A alta velocidade que a bola precipita do “peito” de Pelé produz uma representação de aproximação acentuada. O marcador decodifica a interação de Pelé com a bola, emite gestos e movimentos a fim de se aproximar da bola e interceptá-la. Pelé rapidamente ergue a cabeça e decodifica o “amalgama sintático defensivo” do marcador. Esse é o grande momento de sedução: Pelé parece “oferecer” a bola ao marcador até o “último momento possível”. Há um duplo fluxo de aproximação: o de Pelé “oferecendo” a bola ao marcador, a fim de seduzi-lo, e o do marcador iludido, aceitando a “oferenda”, precipitando-se no encontro da bola.

O segundo momento é o da grande inovação sintática de Pelé: revela um raciocínio sedutor e ao mesmo tempo disciplinar. Com uma concepção de velocidade, tempo e espaço muito bem treinada, representa o exato momento para agir sobre a bola. Com o pé direito Pelé toca a bola sobre o adversário indo ao seu encontro (a bola) do outro lado, chutando-a e fazendo o gol. Pelé atinge a bola com uma alta força dinâmica e velocidade, o que gera uma representação de distância. No entanto, a extremidade do movimento é diminuta gerando um comprimento e largura (longitude) de pequena

dimensão. Temos aí um primeiro paradoxo de sentido: entre a força dinâmica e a velocidade que traça uma representação de distância e da extremidade com a longitude, que caracteriza uma representação de proximidade. O segundo é o da relação da bola com o corpo de Pelé. Ao tocar a bola, o rei do futebol impulsiona esta para o alto e produz um vetor que aponta para cima, ao mesmo tempo corre para lado do marcador, gerando outro vetor para a esquerda.

Ao analisar minuciosamente o lance em câmera lenta, podemos ver a “dificuldade” de representação do drible por parte do marcador: isso revela o caráter inovador do drible. Evidencia o “transbordar” dos códigos estabelecidos: uma nova forma de codificar na qual seus elementos sintáticos não encontram correspondentes no campo semântico, daí a perceptível “indefesa” do marcador ante ao drible.

Como lembra ECO (2002), o índice só consegue ser representado quando um código associa o sujeito ao predicado. Pode-se perceber que o marcador não consegue vincular o predicado (o toque por cima de Pelé) ao seu sujeito (o percurso da bola acima de seu corpo até atingir o espaço posterior da marcação: o porvir do percurso). O marcador parece não perceber que a bola vai por cima, sua única reação é elevar a perna direita tentando impedir a passagem de Pelé. Este o ultrapassa pela direita, pegando a bola no espaço atrás do adversário. Quando o “rei do futebol” o dribla, ele (o marcador) ainda se desloca para frente. Depois de alguns instantes é que percebe que foi driblado e olha para trás quando Pelé faz o gol. Assim, a relação de significação e comunicação é representada (pelo marcador) como uma rema: mera qualidade que, por não estar convencionalizada, não possibilita o surgimento de indícios: apenas uma impressão de algo que não se consegue precisar.

O drible cria uma nova dimensão espacial para transcender a marcação: o espaço sobre o marcador, “é um acontecer do espaço autêntico” que transcende as convenções espaciais da localidade e abre espaços para a “região descodificada” para usar termos de VATTIMO (1997).

Trata-se de não usar os lados ou o espaço entre as pernas do marcador para levar vantagem, mas o espaço acima do marcador. Toca-se a bola por cima do adversário de modo alcançá-la no espaço vazio para além do marcador. Pelé inventa uma dimensão do espaço (região acima do marcador) para construir outra (região posterior ao marcador, na qual se finaliza o drible). Pelé inventa um espaço pelo espaço. Vale citar como Nelson Rodrigues “representou” essa jogada emblemática de Pelé:

Ele atravessa os adversários assim como um fantasma atravessa as paredes [...] Pelé era uma força da natureza. Ele chovia, ventava, trovejava, relampejava [...] Mas o gênio inventa a oportunidade. E assim fez Pelé. Deu um lençol no marcador, criou um espaço e enfiou a bola. Ali, numa jogada de puro gênio, o Brasil tornou-se campeão mundial(RODRIGUES, 1994, p.165).

Em suma, trata-se da constituição de um *habitus* no qual o pensamento era “treinado” tanto para a experimentação quanto para o aprimoramento tático e técnico. Na época de Pelé brilhantes pensadores da bola foram formados: Tostão, Clodoaldo, Rivelino, entre outros. Poder-se-ia dizer que essa formação estendeu-se por um bom tempo, no entanto, com gradações diferentes na balança sedução - disciplina.

Podem-se estabelecer algumas diferenças entre a malandragem e a malandragem disciplinada a partir de seus personagens conceituais. Garrincha era o mestre das micro-regiões, criava a partir de uma visibilidade essencialmente malandra: a localidade

decodificada era a do marcador e pequenos espaços à sua volta: uma visibilidade focalizada. A grande jogada de Garrincha era driblar para a direita e cruzar para o meio da área. Com Pelé, já se percebe uma visibilidade diferente, o saber malandro - disciplinado permite uma visão mais panorâmica: o drible aqui descrito é emblemático. Ao receber a marcação, Pelé decodifica uma espacialidade maior do campo percebendo os espaços vazios para além do marcador. Assim, joga a bola por cima e pega do outro lado.

Partirei agora para perceber como a malandragem é usada para “caracterizar” uma identidade brasileira tendo o futebol como inspiração. Para isto me utilizarei das crônicas de Néelson Rodrigues para compreender esta experiência.

4.4 Representação verbal da sedução futebolística: a elaboração da identidade brasileira por Nelson Rodrigues

As crônicas de Nelson Rodrigues revelam de forma emblemática a “transubstanciação” do futebol em uma “identidade brasileira”, mesmo que momentânea. As reverberações que emanam do campo de futebol dão início a um processo de

identificação, no qual o brasileiro, face ao triunfo ou revés, elabora próteses explicativas para dar conta do que é “ser brasileiro”.

Destarte, as narrativas de Nelson Rodrigues funcionam como um “lodo” que se constrói a partir de um fato (jogo de futebol). Como diz Rodrigues:

[...] o fato em si mesmo vale pouco ou nada. O que lhe dá autoridade é o acréscimo da imaginação [...] A arte jornalística consiste em pentear ou desgrenhar o acontecimento e, de qualquer forma, negar sua imagem autêntica e alva (Rodrigues, 1994, p.12).

Analisar toda a complexidade da obra de Nelson Rodrigues mereceria um trabalho específico para esse fim. Assim, deter-me-ei em ressaltar algumas imagens criadas por Nelson sob duas perspectivas que estão vinculadas à construção de uma identidade brasileira, a partir do futebol: 1) percebendo o Europeu como uma presa fácil ante a “malandragem” do futebol brasileiro; 2) o Europeu como mais desenvolvido, sendo um modelo a se seguir.

Em princípio, narrativas que designam o europeu com valorações inferiores ante as astúcias dos movimentos malandros, vale a pena uma passagem sobre o jogo entre Flamengo/RJ e AIK , time da Suécia:

[...] Ora, o sueco representa o antibrasileiro por excelência. Temos a impressão de que, sob o ponto de vista técnico, tático e humano, ele é um inefável doce de coco, um cândido arroz doce. Nenhuma malícia, nenhuma maldade, nenhuma violência[...] o futebol dos visitantes caracteriza-se por uma ingenuidade

emocionante[...] Sim, amigos, os suecos são bons. Pena é que a bola os atrapalhe. (RODRIGUES, 1994, p.29).

Rodrigues constrói imagens de brasilidade evidenciando alguns pressupostos para a “superioridade” brasileira com a bola nos pés. O autor fala da “vadiagem” como elemento primordial para explicar o sucesso brasileiro na Copa do Mundo de 1962, diz Rodrigues: “[...] foi o mistério de nossos botecos, e a graça das nossas esquinas, e o soluço de nossas cachaças, e a euforia de nossos cafajestes” (RODRIGUES, 1994, p.81). Não obstante, a boemia e a indisciplina seriam causas fundadoras da brasilidade no futebol:

[...] se vamos tirar do brasileiro a indisciplina, que é uma das mais fidedignas características nacionais, ele perderá muito do seu charme e do seu *panache* [...] no esporte brasileiro, a indisciplina começa de cima (RODRIGUES, 1994, p.42)

Surge a imagem do brasileiro que se utiliza da bola como brinquedo, em que seu talento a faz de mero joguete ante sua habilidade. O malandro brinca sem preocupação e objetividade, como diz Rodrigues: “[...] o essencial para os nossos craques é o supérfluo” (RODRIGUES, 1994, p.143).

Nelson se utiliza de três personagens para demonstrar as reverberações do futebol na sociedade brasileira, a saber: a “crioulinha”, a grã-fina de nariz de cadáver e o turista. A “crioulinha” revela a importância que o futebol adquiriu nas classes menos favorecidas economicamente, tendo no futebol uma forma de ter contato com o sentimento de vitória,

vale a pena ler a citação de Rodrigues sobre a vitória do selecionado brasileiro na copa de 1962:

Nesse momento, a crioulinha, a favelada descalça, tem um halo de Joana D'arc. E o brasileiro mais pé rapado, mais borra botas, enrola-se num manto como Rei Lear. O Brasil venceu, somos milhões de reis. (ibidem p.75)

A grã-fina de nariz de cadáver demonstra uma reaproximação da elite brasileira com o futebol, significa o mundo da alta sociedade se coadunando às emoções ordinárias do futebol. É emblemática a citação de Néelson na ocasião da despedida de Pelé da seleção brasileira em 1971:

A grande tarde de domingo será tristíssima. Ainda agora, a grã-fina de narinas de cadáver bateu o telefone pra mim: -“já estou chorando”, disse-me radiante. É como se Pelé se despedisse, não somente do escrete, mas do próprio futebol (ibidem, 166).

O turista, penso, nos faz enxergar a importância do futebol brasileiro para o seu povo a partir do olhar do outro. O turista é um indivíduo que não compartilha dos valores e significados simbolizados pelo futebol. A partir das divergências entre as representações futebolísticas do turista e do brasileiro salta aos olhos o importante significado do futebol para o segundo. Vale também citar como o turista percebe as manifestações brasileiras na ocasião da despedida de Pelé do escrete brasileiro:

Um turista, que por aqui passasse e visse tanto estardalhaço havia de concluir: ‘O barão do Rio Branco morreu outra vez’. Nunca passará pela cabeça de um visitante que se gasta tanta tinta, tanto papel e tanta retórica por alguém que não se despede (ibidem, 167).

Por outro lado, Rodrigues sempre ressaltava a visão dos que ele chamava de “antibrasileiros”, dos “objetivistas”. Eram cronistas esportivos que, segundo Nelson, consagravam tudo que era do “mundo desenvolvido” em detrimento dos valores brasileiros. É reveladora uma passagem de Rodrigues na qual critica os cronistas esportivos que sobrevalorizavam a seleção da Hungria, em 1956:

[...] alguns cronistas patricios entoavam um verdadeiro canto de autonegação. Eles clamavam, em suma, o seguinte: os húngaros eram divinos e os nossos quase uns pernas de pau [...] Se falavam de Puskas, escorria-lhes da boca uma água indescritível, que era a baba grossa e bovina da admiração [...] São os colegas já referidos que se põe de cócoras, que se agacham, que se postam no culto abjeto do futebol húngaro (ibidem, p.19).

Rodrigues criava uma imagem caricaturada dos cronistas que se diziam intelectuais, modernos e objetivos. Eram os que estavam em consonância com as “idéias superiores dos europeus”. Rodrigues ironiza:

[...] qualquer comentarista de esporte tem, no bolso, esquemas táticos deslumbrantes. Só ele sabe meio e modos de perfurar os mais sinistros ferrolhos argentinos, gregos, troianos, abissínios [...] só a crônica esportiva tem um arsenal de certezas absolutas (ibidem, p. 101).

Na ocasião da vitória da Inglaterra na copa de 1966, da qual o Brasil fora eliminado, Rodrigues denuncia o caráter mentecapto dos cronistas que, enfeitçados pela vitória da Inglaterra, “relinchavam” ao futebol Inglês:

Amigos, o meu personagem da semana é o cronista patrício que foi a Inglaterra. Pois bem, saiu daqui bípede e voltou quadrúpede. Desembarcou no Galeão soltando, em todas as direções, os seus coices triunfais [...] O cronista que foi à Inglaterra (salvo raríssimas exceções) quer apenas isso: - fazer do futebol brasileiro uma miserável colônia do futebol inglês. Insisto no problema da viagem. O brasileiro que vai para Vigário Geral volta com sotaque. Mas pergunto aos paralelepípedos de boca de mato: - Tínhamos alguma coisa a aprender com o futebol inglês? (Ibidem, 1994, p.123).

Em suma, poder-se-ia dizer que as crônicas de Nelson Rodrigues denunciam a complexidade e os símbolos envolvidos na experiência futebolística no Brasil. Trata-se de perceber como “um monte de macho correndo atrás de uma bola” passa a ser (em uma copa do mundo, por exemplo.) significante que expõe as complexas redes de significados que estão envolvidos na atualização do que significa ser brasileiro.

No próximo capítulo adentrarei na compreensão do futebol inserido na lógica de uma sociedade caracterizada por uma comunicação generalizada. Analisarei efeitos desta experiência na *performance* do jogador em campo além de novas formas de representar o futebol através de recursos audiovisuais.

Notas (Capítulo 04)

1. A profissionalização do futebol brasileiro se deu oficialmente em 1933. Significa o fim do amadorismo e de um futebol dito de elite e o estabelecimento de um futebol malandro que sai da marginalidade para o estabelecimento. A profissão de jogador é legitimada e efetivada sob a forma de contrato. Trata-se de abrir o “campo” de futebol para quem tiver capacidade de praticá-lo. Com a profissionalização se legitima oficialmente o esporte como entretenimento, embora, antes da profissionalização já se pagasse ingresso, com a profissionalização se mostrava clara a participação do torcedor em pagar o ingresso para manter seus craques no time. A partir desse advento há uma “injeção” maior de dinheiro nos clubes o que os insere cada vez mais na lógica do sistema capitalista.

2. O que eu chamo de poder Sintético decorre da manipulação da virtualidade pelos meios de comunicação a fim de divulgar, entreter e, logo, “lucrar” com a audiência. Pode-se dizer que sua atualização decorre de uma sintetização porque tira sumo de uma “*performance* real”: o jogo de

futebol, e lhe acrescenta outras dimensões perceptivas através das técnicas de edição televisiva. Chamarei, portanto, as transmissões televisivas de performances sintéticas.

3. Segundo Deleuze (1988) O diagrama é a exposição das relações de força que compõem o poder. Poder-se-ia dizer que é uma “seleção” de certas funcionalidades que caracterizam um a dada relação de poder.

4. BOSARI (1989) nos dá uma boa explicação sobre esse esquema “Foi Herbert Chapman, treinador da equipe do Arsenal da Inglaterra, que criou o sistema “WM”, [...] a distribuição e função dos jogadores ficou da seguinte forma. Ataque: três atacantes, destacados à frente; um centro avante destacado próximo á área adversária; e dois pontas, cada um de um lado, com funções totalmente ofensivas; mais atrás, jogando na intermediária do seu campo e na do adversário, dois meias; uma pela esquerda e outro pela direita com funções de armação e de finalização a longa distância. Defesa: dois médios defendem o meio do campo e marcam os dois meios armadores adversários; três zagueiros formam a última linha de defensores e marcam os três atacantes adversários avançados “(BOSARI, 1989, p.50).

Capítulo 05. O futebol no escopo da contemporaneidade: o nascimento da estrela futebolística.

A inserção do futebol nos meios de comunicação, interessando-me a televisão, dá-se no escopo do que ADORNO (2002) chamou de indústria cultural. Poder-se-ia dizer que a indústria cultural consiste em transformar cultura em mercadoria, logo, seguindo as leis de mercado. Nesse sentido, para facilitar o “consumo informativo”, este deve ser de “fácil” assimilação a fim de entreter.

No início das transmissões futebolísticas no Brasil na década de 1970, o futebol já era um esporte popularizado e consagrado, quando começou a ser usado como “mercadoria cultural” pela televisão. Não se trata de pensar que os “todos poderosos”

meios de comunicação impuseram aos brasileiros o futebol. Trata-se de construir novas dimensões perceptivas do espetáculo e, sobretudo, criar novas espacialidades para rituais de torcer, como será discutido a *posteriori*.

Nos anos 70, época da ditadura militar sob o comando do Governo ditatorial de Médici, a vitória do selecionado brasileiro na Copa do Mundo de 1970 foi coadunada à ideologia da ditadura militar. Isto foi feito a fim de reforçar a idéia de uma “evolução” do povo brasileiro. Nesse mesmo ano foi transmitida a primeira Copa do Mundo pela televisão. Poder-se-ia dizer que Pelé foi o “mito” fundador do jogador brasileiro enquanto estrela do mundo do futebol, ele transcendeu sua influência dos campos de futebol e deu início à “carreira” de garoto propaganda de bens de consumo. “Pelé é um ser de transição entre o futebol de rádio e o futebol de televisão, cujos teipes contribuíram para torná-lo o símbolo de alcance planetário” (WINISK, 2006, p.36).

Significa a inserção do futebol brasileiro no que se tem chamado de sociedade do espetáculo ¹. Anuncia-se a emergência de um novo dispositivo de poder no cenário futebolístico: o sintético-midiático ².

Interessa-me a atualização desse poder no campo jornalístico, mais precisamente, o jornalismo esportivo. O que está em jogo nesta relação de força é a conquista da audiência entre as emissoras, a capacidade de mobilizar mais visibilidade da experiência, culminando em altos índices de audiência. Como lembra BOURDIEU(1997), o campo jornalístico apesar de ter suas “regras de combate” imanentes, é dependente de fatores extrínsecos, sobretudo, o econômico e o social. A maneira de medir o poder simbólico de uma dada emissão é o índice de audiência: “[...]o índice de audiência é a sanção do

mercado, a economia, isto é, de uma legalidade externa e puramente comercial”(BOURDIEU, 1997, p.96).

Em seguida, mostrarei estratégias dos meios de comunicação para seduzir o “tempo livre” do telespectador e, logo, dominando-os pelo entretenimento e aumentando os índices de audiência.

5.1 A manipulação do virtual: performances sintéticas no futebol brasileiro.

A idéia de virtual não remete exclusivamente aos meios eletrônicos, o virtual é um nó problemático que desconfigura leis normativas de funcionamento, atendendo a uma emergência. O pensamento, ou que Bergson chama de atenção à vida, é senão uma atualização da memória virtual em consonância com o presente que lhe dá uma utilidade. (DELEUZE, 2004). Como lembra LÉVY “[...] a imaginação, a memória, o conhecimento, a religião, são vetores que nos fizeram abandonar a presença muito antes das redes digitais” (LÉVY, 2007. p.20).

Meu esforço é, no entanto, perceber como um “diagrama sintético - midiático” seleciona determinadas funcionalidades do virtual configurando uma estratégia que se coaduna aos interesses dos meios de comunicação. Mas o que está se chamando de virtual?

[...] o virtual é como um complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que se chama um processo de resolução: a atualização”(LÉVY, 2007.p.16).

A sintetização implica desdobramentos importantes para se perceber como uma estratégia da virtualidade serve aos meios de comunicação, a saber: ela “desmagnetiza” o funcionamento natural das percepções abrindo vetores para a sua manipulação, trata-se de [...] um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado” (LÉVY, ibidem. p.18).

Com a manipulação tecnológica das imagens, sobretudo, no cinema e na televisão, instaura-se uma virtualização em um suporte extrínseco a mente humana. Trata-se de um movimento de “desencaixe” que é composto tanto pela mente humana, operador, mas que tem como potencia “desgravitacional” a tecnologia de edição de imagens. Não se trata apenas de tecnologia: haja vista que o homem é quem manipula a edição de imagens e acima de tudo a inventou. Por outro lado, o contrário não se estabelece: sendo a máquina que proporciona os meios para a manipulação das imagens.

A virtualização manipulada pelos meios de comunicação promove um impacto “singular” na trama social, pois:

A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interações em tempo real por redes eletrônicas, as transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença), continuidade de ação apesar de uma duração descontínua (como na comunicação por secretária eletrônica ou por correio eletrônico). A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo (LÉVY, 2007, p. 21).

Cabe um esclarecimento: a virtualização é o processo de problematização, a atualização é a “resposta” a problemática. Significa a invenção de novas “gravidades existenciais”. O que interessa é demonstrar como os meios de comunicação (transmissões televisivas) se utilizam da virtualização para produzir configurações outras das performances futebolísticas. Em uma perspectiva foucaultiana, trata-se de um diagrama que seleciona funcionalidades da virtualidade para a constituição de uma espécie de um “saber sintético - midiático” que é a “síntese” entre as existências reais e sua manipulação tecnológica.

Trata-se de um “saber” no qual os efeitos de verdade são norteados pela “novidade”, esta utilizando estratégias de fascínio. Este, por sua vez, pode tomar formas diferentes em consonância com o contexto da atualização. Na transmissão televisiva de futebol, que é o que me interessa, há a dimensão dos torcedores e dos jogadores. Os primeiros são os, por assim dizer, principais “alvos” da estratégia midiática, interessa “dominar” seu tempo livre sob a forma de “consumo cultural”. Os segundos são as “mercadorias culturais” e estão no palco do espetáculo. A dominação, nestes últimos, se dá de forma diferente: quer-se “hiperrealizá-los”, torná-los fascinantes. São os “produtores do fascínio” e ao mesmo tempo seus “fantoques”, adiante falarei mais sobre esse aspecto.

Os enunciados e visibilidades que surgem no escopo desse “saber”, são altamente “metamorfos”. Isso porque são atualizações de uma “funcionalidade” virtual, que opera problematizando e inventando configurações. Em termos “foucaultianos - deleuzeanos”,

poder-se-ia dizer que as formas de expressão são os “signos televisivos”: as imagens do jogo de futebol que são ininterruptamente mixadas, ampliadas, vistas sob diversos ângulos. As formas de conteúdo são os aparelhos receptores: é o espaço que atualiza as relações de dominação pelo fascínio. Este é tão polimorfo quanto à forma de expressão. Geram-se inúmeros “microcosmos” de dominação: desde a sala de casa, ao aparelho celular que tem função de “televisão”, bares nos quais passam os jogos de futebol, etc.

Para compreender o funcionamento desse saber, analisarei as transmissões televisivas, percebendo como ela se utiliza da manipulação das imagens construindo um imaginário estético ³ para um “consumo imagético”.

Antes, alguns esclarecimentos: a performance real é o acontecimento em seu andamento “natural”, ou seja, aquele em que os modos de execução e percepção do acontecimento são norteados por existências “organicamente humanas”. A sintética é construída com a real, mas não se reduz a esta última. Ela cria artificialmente velocidades e dimensões de existências “além-humanas” em busca do fascínio, é uma dimensão paralela que cria microcosmos artificiais onde a *performance* é manipulada ao sabor da informação “pornográfica”.

5.2 A engenharia do sintético: A “lógica imagética” das transmissões televisivas.

Interessa-me analisar a “engenharia” do processo de sintetização das performances futebolísticas: analisando como as transmissões televisivas de futebol se apropriam de técnicas do cinema e como estas foram transformadas para atender a sua lógica imanente: “[...] a televisão é o consenso por excelência; é a técnica imediatamente social[...] é o social-técnico em estado puro” (DELEUZE, 1992, p. 95-96).

O cinema proporciona um auto - movimento da imagem, ou seja, a conexão entre imagens proporciona o movimento. “[...]uma imagem nunca está só, o que conta é a relação entre imagens” (DELEUZE, 1992. p.69). O autor analisa dois “tipos” de imagem; a imagem-movimento, orgânica, caracterizada por um sistema sensorio - motor de movimento; e a imagem-tempo, na qual o tempo ganha autonomia, caracterizado por propriedades óptico-sonoras puras. Não me interessa aqui fazer um esquema detalhado da taxonomia deleuzeana do cinema, mas perceber como as transmissões televisivas reutilizaram alguns tipos de imagens cinematográficas para veicular a *performance* futebolística.

Notar-se-á a transformação do estádio de futebol em uma espécie de “estúdio-estádio”, há câmeras espalhadas por todo o espaço: câmeras fixas, flutuantes, “voadoras” e as conduzidas pelos cinegrafistas. Cada câmera cria um mundo-perceptivo: “[...] a câmera, com todas as suas funções, proporcionais, é antes um terceiro olho, o olho do espírito” (ibidem, p.72). A lógica da *performance* futebolística possibilita a utilização de um sistema orgânico de imagens. O jogo de futebol é marcado por ações e reações, ataques e contra – ataques: é uma dinâmica marcada por movimentações “duelísticas”, “similar” a de filmes de ação. São elementos característicos para a utilização da imagem-movimento:

O cinema das imagens orgânicas remete ao que Deleuze chama de esquema sensório - motor- ações e reações em face do dado, do modelo de reconhecimento[...] nos quais um personagem irá sempre reagir diante da ação iniciada por outros personagens (VASCONCELOS, 2006, p.52).

É claro que as transmissões televisivas são construídas em um contexto totalmente diferente do cinema. A “essência” do cinema está na “riqueza criativa de seus criadores, inventores de signos e imagens (ibidem, p.49)” além de narrativas editadas de forma complexa, há uma “ruminação” do pensamento na confecção das imagens.

Nas transmissões televisivas se busca a divulgação do jogo ao vivo e o entretenimento. Evidente que não há roteiro prévio do desempenho dos jogadores apenas regras de conduta. Portanto, a lógica das imagens segue uma padronização que busca uma consonância com a seqüência das jogadas. No entanto, como lembra ECO (2000), os signos com fins de entretenimento de massa podem também ter caráter estético, embora esse não seja seu fim. Destarte, a televisão, por vezes, “re-cria” signos cinematográficos, ou mesmo, inventa sua própria dinâmica sógnica: como o *replay*, por exemplo.

No cinema, segundo DELEUZE(1992), o tempo realiza a conexão entre as imagens, um dialogo entre os conjuntos proporcionando uma continuidade e uma ligação com o contexto geral: o todo. Mas o que me interessa aqui é a lógica dessa narrativa:

Há como que três níveis cinematográficos coexistentes: o enquadramento é a determinação de um conjunto provisório artificialmente fechado; a decupagem é a determinação do ou dos movimentos que se distribuem nos elementos dos conjuntos; mas o movimento exprime também uma mudança ou uma variação do todo, sendo este uma questão de montagem. O todo atravessa todos os conjuntos, e os impede precisamente de se fecharem totalmente. (ibidem, p. 74).

O enquadramento, o plano e a montagem conduzem a lógica da imagem-movimento, por outros termos: o conjunto fechado, o movimento e o plano aberto:

[...] O conjunto fechado, que se articula com outros conjuntos fechados, que parte de uma unidade mínima, corresponderia ao enquadramento. Essa unidade mínima coincide com o plano cinematográfico, e o todo aberto, que é o corte móvel na duração[...] leva-nos a decupagem. O plano, em Deleuze, funciona como uma unidade básica, ponto de partida da maquinaria cinematográfica, a transformar-se no todo, extrapolando conjuntos fechados em direção ao todo aberto, tornando-se imagem em movimento, melhor dizendo, *IMAGEM - MOVIMENTO* (VASCONCELOS, 2006, p.58).

Nas transmissões de jogos de futebol, a formatação dar-se-á da seguinte forma: parte-se de um princípio de inércia - início da partida, cobrança de lateral, escanteio falta, etc. Nesse momento, o plano é utilizado, fornece uma imagem do todo, no qual o desenho tático geral é melhor visualizado. Ao iniciar a ação, quando a bola entra em jogo, dar-se início a interconexão entre as imagens. Do contato do jogador com a bola aciona-se o enquadramento (conjunto fechado). Precipita-se a ação do jogo. Em sintonia com esta a montagem permuta-se diversos enquadramentos (diálogos entre conjuntos fechados) acompanhando o desenrolar das ações. Assim, compõe-se uma narratividade imagética do “ao vivo”. Trata-se da adequação da lógica da imagem-movimento à dinâmica do jogo de futebol.

No entanto, há um hiato: um vácuo que asfixia o andamento sensório-motor das partidas de futebol. É que, diferente do cinema, os jogos de futebol não são norteados por roteiros e o tempo real do acontecimento não pode ser “cortado” da partida. Isso resulta

em um “tempo morto”, onde nada acontece. O tempo de reposição da bola, a cera do jogador. Trata-se do tempo de intervalo para que a bola possa ser recolocada em jogo e reative o sistema sensório motor.

No “silêncio” do sistema - sensório motor das transmissões televisivas utiliza-se um subterfúgio que faz perdurar o entretenimento através do fascínio. É quando o movimento cede lugar ao tempo na condução da imagem: a utilização da imagem-tempo. Segundo DELEUZE (1992), o cinema moderno é caracterizado pelas imagens-tempo, onde se rompe com o esquema sensório-motor e se criam outras existências, outros paradigmas de percepções:

[...]é forte demais, doloroso demais, belo demais. A ligação sensório-motora foi rompida. Ele não está mais em uma situação sensório-motora, mas numa situação óptica sonora pura[...]quando se está assim diante de situações ópticas sonoras puras, não é apenas a ação e, portanto, a narração que desmoronam, são as percepções que mudam de natureza[...] O cinema moderno constrói espaços extraordinários (ibidem, p.68-69).

Nas transmissões televisivas o uso é inteiramente outro, não há construção de dimensões perceptivas outras agindo em consonância com acontecimentos vividos pelos personagens. Há antes uma ponte entre uma jogada e outra que ativa um sistema sensório-motor. O *replay* das jogadas é um bom exemplo; recria-se artificialmente a *performance* utilizando várias “gravidades” diferentes; dilata-se os espaços, manipula-se o tempo. O acontecimento é minuciosamente observado. VIRILIO (2002) argumenta que entramos no domínio da luz, no qual as próteses de percepção excluem o “silêncio” da visão produzindo um cosmos onde tudo é visto:

[...]máquinas de visão destinadas a ver, a prever em nosso lugar, máquinas de percepção sintéticas capazes de nos superar em determinados domínios, determinadas operações ultra - rápidas em que nossas próprias capacidades visuais são insuficientes pelo fato da limitação[...]pela profundidade de tempo excessivamente fraca de nossa apreensão fisiológica das imagens (VIRILIO, 2002, p.88-89).

Poder-se-ia dizer que os espaços entre uma jogada e outra são caracterizados por *replay* ou acontecimentos não mostrados no esquema sensório – motor. Nestes se utilizam outras dimensões perceptivas do acontecimento, seja como adorno da transmissão ou mesmo para tirar uma dúvida sobre o ocorrido: se a bola entrou ou não, por exemplo; mostrar um acontecimento que não foi evidenciado no esquema sensório-motor, um detalhe do torcedor, uma expressão do técnico ou uma jogada “fora do lance”. Em suma, o que está envolvido na utilização dessas imagens é tornar fascinante a fruição televisiva a fim estabelecer uma relação de dominação do tempo livre do telespectador. Para isso, o caráter pornográfico⁴ desponta como uma das principais atualizações da estratégia midiática.

5.3 Contaminações sintéticas no futebol brasileiro.

Qual o impacto da virtualização das performances na cultura futebolística? Que modos de existências estão envolvidos? Em princípio, pensar o fenômeno no escopo de uma dita “pós-modernidade”, tomando esse conceito simplesmente como uma época

fortemente influenciada pelos meios de comunicação onde, pela própria multiplicidade de visões de mundos, culmina em uma sociedade mais complexa. Ora, a possibilidade de mostrar os diversos “dialetos” coloca em cheque a hierarquização de valores norteados por preceitos ocidentais e sua visão central da história. Escreve VATTIMO (1992) sobre o momento “pós-moderno”:

a) que o nascimento de uma sociedade pós-moderna um papel determinante é desempenhado pelo mass mídia; b) que estes caracterizam esta sociedade não como uma sociedade mais transparente, mais consciente de si, mais ‘iluminada’, mas como uma sociedade mais complexa, até caótica; e por fim, c) que é precisamente neste relativo “caos” que residem nossas esperanças de emancipação (VATTIMO, 1992, p. 10).

A tese de VATTIMO (1992) vai ao encontro de um “despojamento do ser” na contemporaneidade. Os diversos “dialetos” se revezam sobre um “fundo simbólico” peremptório, que caracteriza o desenraizamento constante das “verdades” e sua vinculação com a oscilação do ser. A experiência estética está associada a:

[...]outros mundos possíveis e mostrar-lhes, assim, a contingência, a relatividade, o caráter não definitivo do mundo real que se encerra[...] possibilidades de existência a atuarem sobre os nossos olhos. São aquelas que representam múltiplos dialetos[...]. Viver nesse mundo múltiplo significa fazer experiência da liberdade como oscilação contínua entre pertença e desenraizamento (VATTIMO 1992, p.16).

LYOTARD (2000), não obstante, pensa a condição da pós-modernidade como uma incredulidade ante os “metadiscursos” filosófico - metafísicos e suas verdades eternas. Significa a ascensão de um saber comprometido com uma eficácia prática (desempenho) e sem pretensões de eternidade: a idéia do acaso, do desconhecimento

entra em cena. A *performance* passa a ser o potencial de legitimação nos jogos de linguagens pós-modernos: saber e poder estão vinculados. Esses saberes circulam incessantemente pelos meios informatizados gerando gradações diferentes de participação na construção desse conhecimento.

Não me interessa aqui fazer defesa dos “pós-modernos” ou dos “modernos”, mas antes saber como posso usá-los: “torcer” seus conceitos a fim de entender o futebol na contemporaneidade. Pode-se perceber um duplo fluxo na forte inserção do futebol no “palco” dos meios de comunicação. Um primeiro disciplinar: no qual a inserção de “grandes” quantias monetárias exige uma melhor *performance*: aumenta-se a pressão dos treinamentos e dos resultados. Um primeiro aspecto seria a catalisação da disciplina. Um segundo fluxo advém da intensa visibilidade proporcionada pelos meios de comunicação. As culturas futebolísticas, pelo menos as principais, passam a se contaminar vertiginosamente. As sabedorias locais são constantemente estudadas e adaptadas a contextos imanentes. Trata-se, portanto, da circulação intensa de “dialetos futebolísticos” que seu sucesso performático mobiliza a cada passo a forma de jogar futebol.

Enfocarei elementos que considero pertinentes para pensar a experiência futebolística na perspectiva de sua “mercadoria cultural” (jogadores). São eles: a) advento de um sinóptico - sintético; b) intensificação das contaminações entre as culturas futebolísticas; c) ascensão das estrelas futebolísticas; d) modos de subjetivação sintéticos - midiáticos; e) um poder que age sobre o desejo.

O Sinóptico^s é uma modalidade de visibilidade onde elementos centrais, uma minoria, são observados por uma maioria. Assim, a visibilidade produz o efeito de “um

palco” em meio a uma “platéia” que os observa. Segundo VIRILIO (1988), com o advento da videografia surge a produção de percepções que transcendem as humanas em que se adentra em uma lógica paradoxal, na qual a imagem, simulacro do real, vem a substituí-lo “[...] Essa virtualidade que domina a atualidade, substituindo a própria noção de real” (VIRILIO, 1988, p.91).

Nas transmissões televisivas essa lógica torna-se evidente. Ao acontecer um fato duvidoso no campo, recorrem-se as próteses perceptivas (repetições em câmera lenta, por exemplo) para a construção da “verdade” do acontecimento, saber se a bola entrou ou não, se o lance foi impedimento, é sempre a virtualização da *performance* quem define a sua verdade. Ainda segundo o autor essa dada lógica privilegia a intensidade das imagens, aquilo que habita o subterrâneo da percepção humana “restituindo uma nova geração do real, uma realidade degenerada onde a velocidade se sobrepõe ao tempo, ao espaço, da mesma forma que a luz já predomina sobre a matéria”(ibidem, p. 102).

O campo de futebol, na contemporaneidade, tornou-se um espaço de vigília intensa. As câmeras captam os mínimos detalhes de quase todas as ações realizadas em campo. Tal advento culmina numa subjetividade influenciada pela visibilidade, ou seja, os jogadores têm a sensação de constante vigília e, assim, modulam seus movimentos também por essa percepção. Trata-se de um sinóptico - sintético onde as visibilidades são manipuladas pelas edições de imagens e onde o público está para além da percepção do jogador. Pode-se observar o fenômeno claramente quando os estádios gozam de telões em suas dependências. O telão materializa a visibilidade que o jogador presume sobre seu desempenho. Experiência emblemática é a do jogador português Cristiano Ronaldo, agora atuando pelo do Real Madrid. Após suas jogadas, constantemente olha para o telão para

contemplá-las em *replay*, sintetizadas. Pode-se notar o surgimento de táticas para “driblar” a intensa visibilidade dessa dominação, como colocar a “mão na boca” para evitar a leitura labial.

Esse dispositivo leva a importantes simbioses entre as funcionalidades dos diagramas até aqui desenvolvidos, na disciplina:

1) Temos a virtualização dos corpos, segundo Rosemary (2004), com o advento da “bioinformática”, no que se chama de “sociedade da informação”, o corpo se torna um dos locais de preferência das pesquisas científicas e passa a ser um produtor de informações sobre o seu funcionamento. Segundo LÉVY (2007), a “bioinformática” possibilita a virtualização do corpo, “[...] Virtualizada, a pele se torna permeável[...] O interior passa ao exterior ao mesmo tempo em que permanece dentro (LÉVY, 2007, p. 30). Nesse sentido, a partir dos testes físicos, de porcentagens de gordura, produz-se uma “vigília do invisível” e tem-se o controle da produção corporal do jogador, pois, “[...] A disciplina é uma técnica de poder que implica uma vigilância perpetua e [...] um registro contínuo” (FOUCAULT, 2000, p. 107). Nas chamadas inter- temporadas (período em que o time tem uma pequena folga na tabela de jogos) são realizados testes a fim de avaliar a condição física dos jogadores.

2) Utilização das imagens para detectar erros nas performances a fim de corrigi-los. Após a derrota por 3 a 1 frente ao Atlético Goianiense, pela série B do campeonato brasileiro de 2009, o técnico do Fortaleza, Giba, deu uma declaração reveladora: “não dá tempo de treinar, vou colocar o *tape* do jogo e mostrar os erros aos jogadores para que eles não ocorram novamente”. Nessa perspectiva, desponta também a “dissecação” e

“contaminação tática”. A primeira advém de análises das imagens para conhecer o funcionamento dos esquemas táticos dos “adversários”. No segundo, a análise serve para se utilizar desses esquemas táticos, adaptá-los a seu contexto.

3) A imagem se torna uma aliada da punição, todo o espaço do campo é manipulável pela visibilidade sintética de modo que cada infração que não for percebida pelo olhar do juiz pode ser executada *a posteriori*, pelo STJD (Superior Tribunal de Justiça Desportiva). No campeonato brasileiro de 2008, jogo entre Cruzeiro/MG e Palmeiras/SP, o atacante do time paulista Diego Souza deu uma cotovelada no cruzeirense Fabrício. O Juiz Heber Roberto Lopes não marcou nada. No entanto, com ajuda das imagens da transmissão televisiva o STJD puniu o jogador palmeirense pela agressão.

Na malandragem, temos um duplo fluxo agindo:

1) Uma estratégia malandra confere um ornamento ao jogo, tornando-o mais agradável, nesse sentido, temos uma malandragem sintética: onde os movimentos são manipulados a fim de tornarem-se mais espetaculares e fascinantes. Na copa das confederações de 2009, por exemplo, antes dos jogos do Brasil eram mostradas jogadas “malandras” dos jogadores brasileiros. Uma que sempre se repete de forma “hiper-real” é o drible de Robinho contra a seleção do Equador pelas eliminatórias para a copa de 2010: o que ele batizou de dois pra lá dois pra cá. Tem-se aí a visibilidade de uma malandragem sintética.

2) Por outro lado, todos os subterfúgios da malandragem perdem seu caráter obscuro: fingimento de faltas, táticas para enganar o juiz, o drible é mostrado em câmera

lenta evidenciando como funciona a lógica do engano, em suma: uma visibilidade que revela a estratégia sedutora. O drible “dois pra cá dois pra lá”, realizado por Robinho, foi analisado minuciosamente depois do jogo, mostrando como o jogador conseguiu iludir os adversários.

5.4 A constituição do Olimpo Futebolístico

A construção das Estrelas do mundo no futebol vem no escopo da massificação dos meios de comunicação e da sociedade do consumo, a saber. O que interessa agora perceber é que a virtualização produz um duplo da existência real: uma sintética. Nessa trama há um duplo fluxo em movimento onde: o real impulsiona o sintético e o sintético metamorfoseia o real, “[...] as estrelas são seres ao mesmo tempo humanos e divinos[...] suscitando um culto, e mesmo uma espécie de religião” (MORIN, 1989. p. X).

Trata-se de perceber a ascensão de indivíduos a condição de estrelas: no qual as ressonâncias do seu nome chamam a atenção dos telespectadores, produzindo o entretenimento. No futebol, portanto, o nome do time sempre vem acompanhado de sua estrela, ou melhor: a estrela é que vem acompanhada do nome do time, como veiculam os meios de comunicação: “Hoje temos o Milan de Kaká”, “O Corinthians de Ronaldo”, “Portugal de Cristiano Ronaldo”. Análogo ao processo que caracteriza a ascensão das estrelas no cinema:

[...]à medida que o nome do intérprete se torna tão ou mais forte que o do personagem, começa a se operar enfim a dialética do ator e do papel, na qual surgirá a estrela”(MORIN, ibidem, 06).

Ora, é no escopo do estrelato televisivo que a virtualização (no uso que os meios de comunicação lhe conferem) funciona como um poder que opera sobre o desejo. O espaço midiático como paraíso, em que, “simulacros-jogadores” são personagens olímpicos e onde o dinheiro, fama e felicidade compõem o roteiro. É o “mito” no universo do futebol. Trata-se de “simulacro futebolístico” que constrói um imaginário de felicidade do jogador de sucesso, que ganha altos salários e vai jogar na Europa e na seleção brasileira. Como lembra MORIN (1997), a cultura de massa é senão a mitologia moderna. Esta é caracterizada por uma perspectiva imanente ao real: ela não busca a satisfação no além, mas antes no cotidiano que é simulacrado e moldado pelos meios de comunicação.

É um poder que age sobre o desejo e isso traz duas implicações: a) maior subjugação as disciplinas, pois só se consegue ser uma estrela futebolística com uma rotina intensa de treinamento b) um modo de existência sintético onde os fluxos ordinários e os hiper-reais compõem linguagens na construção da percepção do indivíduo de si e do mundo.

Com efeito, trata-se de uma teia significativa complexa que faz coexistir lógicas diferentes (disciplina e sintético) que se metamorfoseiam nas suas intercontaminações. A alta profissionalização do futebol e sua crescente assimilação pela indústria cultural vêm eclipsando uma experiência malandra no futebol contemporâneo. Os clubes vêm se tornando instituições totais futebolísticas nas quais a preparação do atleta se estende

desde a infância à profissionalização. Ora, trata-se do ocaso das várzeas como instância formadora de atletas e a ascensão das categorias de base.

Trata-se, mais uma vez, de um processo de mudança de *habitus*, onde o crepúsculo de um pensamento malandro cede lugar ao “conhecimento científico” e os “holofotes” dos meios de comunicação. Significa a ascensão da disciplina em sua capacidade de impor a visão de mundo e ao mesmo tempo de reprodução nas relações objetivas. A “malandragem” (a malandragem “malandra” não a disciplinada) agora é percebida como um ponto negativo do jogador. Executar dribles que não tenham “função tática” é representado como firula gratuita e o jogador é desvalorizado ante a codificação disciplinadora.

Trata-se da legitimação pela otimização das performances. LYOTARD (2000) mostra esta lógica através da diminuição do *input* (energia despendida) e o aumento do *output* (informações ou modificações obtidas). Em termos futebolísticos, significa emitir gestos e movimentos e, sua relação com a bola, minimamente necessária para realizá-los com eficácia, ou seja, com uma função tática. Eis a eliminação da gratuidade dos movimentos, de seus adornos e, ao mesmo tempo, a ascensão de uma disposição corporal que permita eficácia, resistência e velocidade a fim de da uma regularidade performática. Daí surge a importância dos treinamentos para aperfeiçoar a balança *input* - *output*. Os manuais de educação física nos dão um bom caminho para entender as representações hierarquizadas como superiores. A palavra chave parece ser rendimento:

O caminho para esse rendimento máximo é bastante duro longo, requer conhecimento e paciência, mais uma correta dosagem do treinamento

através de uma periodização em todas as suas fases[...] o treinamento é o caminho que conduz ao máximo de rendimento (FERNANDES, 1994, p.13)

Em suma, trata-se da ascensão da disciplina e de sua forma de codificar as experiências. Esta é animada por um pensamento que funciona sob a lógica tática – polifuncional. No entanto, não se trata de um fenômeno homogêneo e simultâneo. Poder-se-ia dizer que há uma coexistência clara da malandragem adestrada com um pensamento tático - polifuncional e “alguns” espasmos de malandragem.

5.5 Kaká e a imaginação tática: criar em fuga e perseguição.

O jogador Kaká servirá como personagem conceitual para entender o pensamento tático - polifuncional. Mas antes alguns esclarecimentos. Não se deve confundir disposições corporais com o “potencial criativo” do pensamento. Muitos “pesquisadores” pensam o futebol atual reduzido a força, resistência e velocidade. Esses elementos são antes características “imprescindíveis” para o futebol praticado na atualidade. São disposições corporais que permitem um pensamento tático- polifuncional. Poder-se-ia dizer que os grandes pensadores do futebol neste contexto criam a partir deste pressuposto.

Em uma perspectiva semiótica o pensamento tático funciona como um sistema. Em termos futebolísticos este pode ser definido como a associação do sistema sintático (a sincronização dos movimentos e gestos dos jogadores do seu time e do adversário) ao sistema semântico (noções táticas, possibilidade de visibilidades panorâmica, de compreender os sentidos dos arranjos em movimento). Destarte, a manipulação do código do sistema tático do futebol permite ao jogador uma inserção eficaz dentro do “sistema” do seu time e ao mesmo tempo conseguir “decodificar” as brechas no sistema defensivo do adversário.

Para se evitar anacronismos temos que perceber a invenção tático- polifuncional a partir de seu contexto cultural imanente. Ou seja, não se trata de buscar na sedução dos movimentos a invenção do espaço, mas na imaginação tática. Está poderia ser caracterizada como uma capacidade de “ver” as informações do jogo (o arranjo tático do seu time em consonância com o do adversário) e na sua velocidade, imaginar 7 espaços nos quais seus “sujeitos” (devir do percurso) estarão desmarcados.

Essa capacidade de “visibilidade” vem se desenvolvendo no mundo do futebol há tempos. Jogadores que são capazes de pensar taticamente podem transcender a tática. Isso porque sendo capaz de representar sua função em consonância com a do seu esquema tático e em adequação ao do adversário, pode-se sincronizar mudanças de função. Gerando uma “tática móvel”. Pela visibilidade e senso de “organismo” o jogador pode trocar de função com outros, confundindo a marcação adversária. Na copa de 1954 o time da Hungria já ensaiava as primeiras “fagulhas” do que se chamou de futebol total. O então Treinador Kalmar “obrigava seus craques a movimentarem-se por todo o campo, procurando as infinitas triangulações capazes de deixar os adversários

perdidos”(ASSAF, 2002, p.49). O Brasil da Copa do Mundo de 70 também deu contribuições para o desenvolvimento dessa lógica de pensamento.

Os revezamentos entre Tostão e Pelé, que em seus clubes tinham a mesma função, na seleção constantemente trocavam de posição. Além das subidas do lateral Carlos Alberto, incomum para a época, que aparecia no ataque quase como um “ponta”. A Holanda de 1974 talvez tenha dado contornos mais claros a essa forma de pensar, o chamado carrossel holandês: no qual o senso de organismo da zaga permitia fazer a linha de impedimento com precisão; os jogadores do meio campo e ataque revezavam posição confundindo a marcação. Além da marcação pressão, na qual os atacantes e meios campistas, pela sua noção “tática”, se posicionavam de forma a sufocar a saída de bola adversária.

Destarte, poder-se-ia pensar em um pensamento polifuncional : no qual não se limita a divisão espacial de funções, estas são antes manipuladas e, por isso, transcendidas.

Para demonstrar como se dá a criação no bojo de um saber tático- polifuncional e com disposições da mesma monta, analisarei a “arrancada” do Kaká. Como material empírico, utilizarei a jogada efetuada por Kaká no jogo entre Brasil e Argentina, em setembro de 2006. As imagens foram colhidas no *Youtube*.

Kaká rouba a bola na intermediária defensiva e avança em alta velocidade. Com disposição corporal ereta e passadas largas o jogador a cada momento levanta a cabeça a fim de analisar a disposição tática do adversário. Esse momento me parece importante para perceber sua criação. É que Kaká não toma como objeto de sua representação apenas

o marcador que está a sua frente, mas a vasta porção de campo a percorrer. Nesse sentido, Kaká vai decodificando as “brechas” do sistema defensivo e imaginando sua futura abertura. Em consonância com sua rápida velocidade ele vai erguendo a cabeça e “prevendo” o deslocamento do adversário. Seu drible não consiste em seduzir o marcador, mas antes inventar “percursos em movimento”, sempre atualizados em cada decodificação tática (levantar da cabeça), a fim de evitar o contato com o marcador.

O drible de Kaká, portanto, pode ser entendido a partir de um duplo fluxo: o de fuga e perseguição. O primeiro diz respeito a “escapar” da marcação. Kaká pega a bola e sai em disparada. Com o pé esquerdo joga a bola para frente e prossegue conduzindo-a. Os movimentos se dão em alta velocidade e força dinâmica gerando uma representação de distância e de intensa aproximação: o que força o marcador a organizar seu amálgama sintático defensivo em intensa velocidade. Este (o marcador) corre em direção ao seu gol e constantemente olha para trás para decodificar o deslocamento de Kaká e adequar sua marcação. O marcador foge de Kaká para persegui-lo no devir do movimento.

Um momento primordial no drible é quando Kaká joga a bola em direção ao seu marcador (pequena fagulha de sedução em alta velocidade), com um vetor que indica em direção deste (compreende a região central do campo). Esse amálgama produz uma extremidade que se precipita para o encontro do marcador. Um movimento de largura diminuta e alta profundidade produzindo uma representação de intensa aproximação. O marcador olha para trás decodifica o movimento e se posiciona a fim de ocupar essa região. Em uma fração de segundo, quando o marcador tira a vista de Kaká, este joga a bola para direita: para o espaço desmarcado. O movimento é em alta velocidade e força dinâmica e efetuado com o pé direito. É nesse momento que Kaká foge da marcação e

persegue uma visibilidade mais distante: o gol. Quando o marcador percebe que Kaká mudou o percurso, já é tarde, não consegue acompanhá-lo. Kaká completa o drible e chuta na saída do goleiro.

Kaká inventa o espaço pela imaginação. A cada “erguer” de cabeça, faz a leitura das “ressonâncias” dos seus movimentos no sistema defensivo adversário. A partir dessa decodificação imagina a falência deste: seus movimentos “forjam” essa falência.

Como foi dito, aqui se deve perceber as formas de invenção em consonância com suas disposições. Kaká inventa a partir de disposições táticas – polifuncionais. Nesse sentido, não devemos buscar uma criatividade com adornos e sedução, mas antes com imaginação e objetividade. Pela sua consciência tática, Kaká consegue coadunar funções. Não se sabe se Kaká é meio - campo ou atacante, há uma dúvida entre os comentaristas esportivos. Trata-se da formação de uma complexa consciência tática que permite o uso do corpo de forma a multiplicar sua funcionalidade estendendo sua zona de influencia por uma porção maior do campo, atualizando funções em consonância com a necessidade da partida. Por outras palavras, Kaká volta para preencher os espaços no meio de campo como também organiza o ataque e finaliza as jogadas em gol. Em suma, é um desdobramento da disciplina que não se reduz ao esquadramento da especialização funcional. Configura-se o domínio de múltiplas funções. Não se trata de dizer que a sedução não se manifesta mais nos movimentos dos jogadores brasileiros, mas antes de perceber uma singular forma de criar através da *performance* de Kaká.

5.6 Narrativas contemporâneas: Transmissões televisivas no futebol brasileiro.

A fim de entender como o discurso “constrói” sua análise do futebol contemporâneo utilizarei como material empírico as transmissões televisivas de futebol. Trata-se de perceber como essas narrativas relevam os valores estabelecidos no futebol brasileiro, especificamente o mundo do estrelato futebolístico.

Antes do jogo em si, início da transmissão, há a propaganda do jogo, em que, é evidenciado aquilo que deve produzir mais expectativas no público, as estrelas: os mitos do espetáculo. O jogo entre Brasil e Portugal em 2008 estiveram em campo duas das maiores vedetes do Olimpo futebolístico: Kaká e Cristiano Ronaldo, nesse sentido, antes do jogo foi criada uma espécie de duelo de titãs, o combate entre os supostos dois maiores jogadores da atualidade.

No início da transmissão as câmeras invadem o túnel que dá acesso ao campo mostrando a expectativa dos jogadores, focalizando principalmente as expressões das grandes estrelas. A exaltação é sempre em duas dimensões; visual, da imagem em si, mostrando exaustivamente a vedete; discursiva, que é conduzida pelo narrador esportivo, em que, as hipérboles frequentemente acompanham os nomes dos jogadores. Os mínimos detalhes são documentados, como o sinal da cruz que Robinho fez ao entrar em campo. A política do detalhe, da pornografia, faz parte do ritual das transmissões televisivas.

A escalação dos times é mostrada por meio de um gráfico computadorizado, mostram-se os jogadores e o desenho tático de cada time: é uma espécie de apresentação de quais “produtos futebolísticos” vão ser consumidos nesse dado jogo. Logo depois os jogadores se posicionam para a execução do hino, nessa fase do ritual as câmeras procuram evidenciar a conexão entre jogadores e torcedores, buscando mostrar o que os conecta: a pátria. A câmera foca na expressão dos jogadores, mostrando a emoção que acompanha o canto do hino intercalando com imagens dos torcedores que demonstram a mesma emoção.

Enquanto os jogadores buscam aquecimento em campo as últimas “pitadas” de expectativas são colocadas pelos especialistas no assunto: geralmente ex-jogadores que se tornam comentaristas: é uma voz respaldada para falar sobre o que pode acontecer e o que acontece no jogo.

Começando a ver o Pelé ali, já estou entusiasmado, vai ser um grande jogo, ver o Kaká que foi o melhor do ano, o Cristiano Ronaldo, que deve ser escolhido, e o Pelé, o melhor de todos (Falcão).

Pelé é um mito a parte, até hoje é considerado o melhor jogador de todos os tempos, isso se deve, penso, ao fato de não ter se “sacralizado” pela atual lógica do consumo. O que se utiliza, o que se consome do Pelé é o próprio mito, o mito Pelé. O Rei do futebol foi reutilizado como um “Jesus futebolístico”, em que, se espera que reencarne em outro atleta. Ao surgir um grande jogador logo a pergunta surge, será um

novo Pelé?! “ O rei Pelé, o maior jogador de todos os tempos[...] Deus quis que ele nascesse em três corações, o maior atleta de todos os tempos”, diz o narrador.

O início do jogo caracteriza outra fase: duelo entre o jogador e seu duplo, este último construído sinteticamente pelos meios de comunicação. No decorrer do jogo nem Kaká nem Cristiano Ronaldo pareciam não ser os mesmos exaltados há pouco tempo, a disjunção entre a realidade e a estrela construída pela mídia salta os olhos. Luis Fabiano, o fabuloso, foi o destaque do jogo. Atribuiu-se uma suposta pancada levada por Cristiano Ronaldo no início do jogo sua má *performance* e Kaká a falta de ritmo de jogo.

O que me interessa perceber nas transmissões televisivas são esses ritos de exaltação dos jogadores que antecedem o início da partida, que buscam espetacularizar o acontecimento, exaltar as vedetes e entreter o telespectador para conquistar sua audiência.

Enfocando nas representações construídas pela mídia especificamente direcionadas a um pensamento futebolístico podemos notar uma espécie de “estica e puxa” na relação entre a “malandragem” e a “disciplina”. Nesta relação ora a malandragem é vista como a essência do futebol brasileiro, ora é representada como “atrasada” e gratuita. Nesta última, pode-se perceber uma violência simbólica no sentido de BOURDIEU (1997), na qual o sentimento de degradação conta com o consentimento

do sujeito. Em 2009, o então técnico do Santos, Luxemburgo, deu uma declaração interessante para percebermos como se representa a malandragem nesta perspectiva. Segundo o treinador, o jogador Neymar teria que ter mais objetividade, este parece ter se adequado ao enunciado do treinador: “Ele tem que driblar para frente e fazer com que o adversário cometa a falta e seja expulso, como aconteceu hoje e não parar a bola e ficar passando pezinho para lá e para cá”. Neymar, por sua vez, responde que suas jogadas são objetivas. O que me interessa mostrar é o espaço “marginal” no qual a malandragem de outrora é decodificada ante a hierarquização valorativa contemporânea.

Por outro lado, quando um jogador faz uma “jogada malandra” pode-se ver “ressuscitar” esta valoração. No jogo entre Brasil e Irlanda em 2010, Robinho faz suas “pedaladas” e o narrador logo se empolga: “Esse é o futebol brasileiro, esse é o Robinho que conhecemos”. Antes dos jogos a fim de seduzir o torcedor, geralmente são utilizados grandes “dribles malandros” com efeitos de edição.

Este “estica e puxa” da malandragem pode ser entendido pela coexistência de forças que direcionam os discursos. Por um lado, geralmente a visão do técnico, por assim dizer, o “símbolo” da disciplina faz reproduzir o discurso da objetividade ou de uma malandragem com fins eminentemente objetivos. Por outro a mídia, ao mesmo tempo que reproduz os discursos dos técnicos em seu meio, propaga também a “malandragem”, pois esta tem um efeito de “adorno” e que pode funcionar como entretenimento.

Partirei para tentar compreender como os rituais na sociedade contemporânea nos servem para compreender os significados que são atualizados na experiência futebolística neste contexto social.

5.7 Ritualidades e “devires” no futebol contemporâneo

Os rituais longe de se reduzirem a mera repetição tem a função de atualizar sentidos, valores e conflitos em uma dada sociedade. (DURKHEIM, 1996). Pode-se dizer que o desenvolvimento e a reprodução de uma lógica de pensamento também estão envolvidos com os ritos que os colocam em ação. Desta forma, algumas observações são válidas; a formação do pensamento está envolvido com ritualidades não só na sua reprodução como na produção de sentido e suas metamorfoses, como lembra Turner (2005): o ritual adapta e readapta sistematicamente o individuo as condições básicas e aos valores axiomáticos da vida social. As performances, portanto, estão imbricadas no bojo das construções dos saberes, estruturando e sendo estruturadas, nesse sentido, “A performatividade não é algo que o sujeito faz, mas um processo através do qual o sujeito é construído” (ALMEIDA, 2004, p. 220). Farei uma aliança entre os rituais e os saberes. Trata-se de pensar como o processo ritual está envolvido, na contemporaneidade, com o funcionamento desses saberes, a saber: malandragem, disciplina e sintéticos – midiáticos.

5.8 Entre o fascínio e o sentido: A semântica dos rituais futebolísticos na contemporaneidade.

Em uma contemporaneidade caracterizada por uma comunicação generalizada onde a imagem veleja no escopo da multiplicidade de mundos perceptivos veiculados pelos meios de comunicação, quais sentidos são atualizados? Não obstante, para usar um termo de NIETZSCHE (1989), como pensar a formatação de um ideal ascético¹⁰ na contemporaneidade?

Poder-se-ia falar de um significado metafísico - religioso (ideal ascético cristão, por exemplo), em um racional - positivista (ideal ascético “cartesiano”).

Ou mesmo de um fascínio-imagético (pelos meios de comunicação). Como esses códigos se expressam no futebol brasileiro na contemporaneidade?

TERRIN (2006) defende que na “pós-modernidade” “a cultura mesma está em fase de decantação ou, mais radicalmente, em via de desconstrução total” (TERRIN, 2006, p.372). Seria o desencantamento do mundo em favor de performances intermitentes em meio a uma estrutura simbólica diluída e fragmentada. “O pós-moderno é uma sensibilidade feita de fragmentos e de resíduos, é uma sensibilidade desiludida [...] crise de todo mundo representado e representável” (ibidem, 373).

É sob a égide de uma degradação cultural que TERRIN (2006) afirma que a experiência pós-moderna é caracterizada por ritos sem mitos, pois os “fundamentos” da sociedade moderna já não constituem sentido, “O pós-moderno é o moderno sem ilusões

tecnocientíficas, filosóficas e também teológicas” (ibidem, p.374). Ainda segundo o autor os jogos reproduzem essa lógica pós-moderna:

[...] os jogos e os esportes são ritos sem mitos, ou são mitos “ajustados” e de curta memória “[...] Aí é o pós-moderno que se dobre sobre si mesmo, que se ajoelha perante a sua própria imagem, reproduzindo as mesmas simbologias vazias da moda e vergando sinais sobre si mesmos (TERRIN, 2006, p.411- 412).

Não penso que a *performance* futebolística se reduza a “simbologias vazias da moda vergando sobre si mesma”. Basta analisar de forma detida os gestos simbólicos dos jogadores para se perceber a complexidade de significados e valores envolvidos na trama do jogo. Vejamos:

1) uma experiência “metafísico-religiosa”: o sinal da cruz, entrar em campo com o pé direito, apontar o dedo para o céu como sinal de agradecimento a Deus. Além dos gestos, as narrativas tratam de construir sentidos para ocorrências que estão em dissonância da lógica racional: “quando a bola não quer entrar não tem jeito”, diz o senso comum. O que Nelson Rodrigues (1994) chamou de Sobrenatural de Almeida.

2) Significado científico: prefiro pensar que os rituais de treinamento futebolísticos não como praticas vazias que visam somente à catalisação do desempenho, mas sim, ritos que trazem consigo uma lógica que confere um sentido e um propósito aos jogadores: torná-los aptos a serem jogadores de futebol profissional. Há todo um processo ritual para se adentrar no espaço “sagrado” do campo de futebol, escreverei sobre isso a *posteriori*.

3) Significado Hiperreal: trata-se do imaginário construído pelos meios de comunicação que fazem circular a idéia de sucesso e felicidade no mundo do futebol, como já foi dito. Poder-se-ia dizer que esses três elementos constituem as principais “próteses” de fundamento de significados que circulam no mundo do futebol: um mito futebolístico. Portanto, não se trata de pensar em ritos sem mitos, mas em ritos que se fundamentam em pressupostos imanentes a realidade sócio - cultural.

Por outro lado, é inegável a forte influência dos meios de comunicação e de sua alta velocidade de circulação de imagens e sentidos. Como lembra BAUDRILLARD (1991), a inflação da informação gera uma deflação do sentido: “Para além do sentido, há o fascínio, que resulta da neutralização e da implosão do sentido” (BAUDRILLARD, 1991, p. 108). No entanto, seria simplificar em demasia a problemática traçando uma linha unívoca explicativa ao dizer que o “social” morreu e que o intenso revezamento dos simulacros culminou na falência do real. Como seria ingênuo pensar em certa “asepsia” das ritualidades em relação aos meios de comunicação.

Prefiro pensar como VATTIMO (1997), uma cultura contaminada por uma miríade de imagens: culturas em simbioses. Nesse sentido, desponta um mito futebolístico¹¹ na contemporaneidade a partir de um campo semântico complexo onde estão envolvidos: religião, ciência, malandragem e hiper-realidade. Como lembra VATTIMO é “[...] uma realidade mista, em que a alteridade consumou-se, mas não em favor da sonhada organização total, e sim de uma condição de contaminações difundidas (VATTIMO, 1997, p.164).

Poder-se-ia dizer que o futebol traz no seu “firmamento simbólico” uma complexidade de fundamentos no qual está coadunada: um saber local (malandragem, por exemplo), um metafísico (motivações religiosas), uma científica (disciplina) e, também, por uma hiperreal (sob a lógica da sociedade do consumo). Interessa-me identificar rituais que atualizam estas lógicas.

5.9 Rituais e performance no futebol contemporâneo.

Perceberei o rito como *performance*: compreendendo-o em ação. Ou seja, através dos gestos, das linguagens estão envolvidas em uma trama simbólica que lhe confere um caráter litúrgico. Portanto, é importante “distinguir entre *performance* e comportamento, entre ação simbólica e o comportamento bruto (TERRIN, 2006, p.352). Como lembra DA MATTA (1997) o ritual expressa os valores e conflitos de uma sociedade em uma gramática imanente.

No futebol, a expressão dos valores pode ser percebida sob a lógica dos rituais. O campo de futebol é um espaço sagrado, pois é lá onde ocorre a disputa pela consagração. É que a vitória é o “ser” sagrado que irá contaminar os jogadores vencedores estendendo-se até os torcedores nas arquibancadas, bares, etc. A saber, evidenciarei esse ritual de forma mais detalhada.

Para adentrar no espaço sagrado, no caso, o campo de futebol, o jogador é submetido a um processo de purificação para que esteja apto a pisar à grama do campo.

Segundo DURKHEIM (1996), as atividades características da vida ordinária são interditas para que o indivíduo se purifique e entre em contato com o sagrado:

[...] o homem só pode entrar em contato íntimo com as coisas sagradas se despojar-se do que há de profano nele[...], ninguém pode se envolver numa cerimônia religiosa de alguma importância sem se submeter a uma espécie de iniciação prévia que o introduza progressivamente no mundo sagrado. (DURKHEIM, 1996, p. 328).

Para MAUUS (2005), o sacrifício prepara os indivíduos para o terreno sagrado, os ritos vão lhes excluindo o caráter profano:

Eles são profanos, e é preciso que mudem de estado. Para tanto, são necessários ritos que os introduzam no mundo sagrado e ali os comprometam mais ou menos profundamente, conforme o papel que desempenharão a seguir (MAUUS, 2005, p. 26).

Ainda segundo o autor, esse processo de purificação é coordenado pelo sacrificante que efetua os ritos que tornarão a vítima apta para o sacrifício. Para compreendermos esses processos em sua versão futebolística temos que adaptá-los a uma estrutura de saber contemporânea, ou seja, teremos aí saberes que norteiam “efeitos de verdade” principalmente condicionados pela Disciplina.

Despontam, portanto, ritos de treinamentos físicos e táticos para que o jogador possa adentrar no campo. Para isso, são vários os sacrificantes que serão responsáveis pela capacitação do jogador: os preparadores físicos, médicos, fisiologistas, são responsáveis pela parte orgânica do corpo; testes físicos, de porcentagem de gordura, academia, corrida, alimentação balanceada; na parte intelectual - técnica: treinamento

tático, de posicionamento, cruzamentos, remates a baliza, etc. A declaração do técnico do Ceará Paulo César Gusmão em 2009 é reveladora. Explicando o motivo de ter deixado o jogador Boiadeiro fora dos jogos, o treinador diz: “Só entra em campo quem tiver no mínimo 10% de gordura, ela estava com 16%, e para um jogador profissional não dá”.

A concentração é o último rito antes do jogo, em que, o jogador é privado de todos os prazeres ordinários: o sexo, bebidas alcoólicas, etc. Na concentração, o jogador entra em um estado de liminaridade na concepção de TURNER (2005). A liminaridade é um ritual de passagem caracterizado por um interdito das relações ordinárias, “esses estados de ausência de sexualidade e anomia são inteiramente característicos da liminaridade” (TURNER, 2005, p. 126). A concentração é um ritual que busca conferir uma concentração e uma preparação final para que o jogador entre no espaço da consagração: o campo de futebol.

Por outro lado, há o que poderíamos chamar de rituais malandros: como a fuga da concentração. O ritual consiste em fugir do estado de liminaridade em busca de diversão. Garrincha, sem dúvida, fora um grande mestre nesse sentido. Pagava indivíduos para que dormissem no seu lugar, a fim de enganar a “fiscalização”. Trata-se da busca do gozo, da diversão. Clodoaldo, ex-jogador do Fortaleza, fora várias vezes punido por trazer bebida alcoólica para a concentração. Os rituais malandros, em um estágio altamente profissionalizado do futebol, não são tolerados e culminam em punição ou mesmo em afastamento do atleta.

Há, no entanto, rituais malandros “legitimados”. Os chamados rachões (jogos nos quais não há rigor tático) e as rodas de bobo (trata-se de posicionar um jogador no meio

da roda que tentará tomar a bola dos que formam uma circunferência ao seu redor), por exemplo, são ilhas performáticas da malandragem em tempos de alto profissionalismo, onde o jogador tem espaço para experimentar e divertir-se sem compromissos táticos ou de resultado. É emblemática a declaração do técnico do Fortaleza Giba em 2009: “Vou fazer só um rachão para descontrair os jogadores, não é? Não é momento de treinar, a partida já é amanhã”. São também momentos do que TURNER (2005) chama de *communitas*, no qual as estruturas hierárquicas se desfazem a fim de uma relação horizontal entre os indivíduos e uma maior “comunhão”, o intuito é descontrair os jogadores antes de jogos importantes.

5.10 fagulhas de “malandragem-malandra” na contemporaneidade: o devir-malandro do brasileiro.

A ocasião era a final do campeonato paulista de 1999 entre Palmeiras e Corinthians. Edílson, então jogador do Corinthians, conduz a bola e inicia uma seqüência de embaixadinhas. O faz de forma gratuita e brincalhona: uma malandragem, por assim dizer, primordial. A jogada ocasiona conflito entre os jogadores, pois os palmeirenses representaram a atitude como desrespeitosa.

Em 2007, Kerlon, jogador do Cruzeiro, aplica um drible de sua autoria denominado drible da foca. A jogada consiste em conduzir a bola com a cabeça driblando o

adversário: a estética da jogada é de brincadeira. Coelho, o jogador “driblado”, não gostou da jogada e deu uma cotovelada em Kerlon.

Neymar, no campeonato paulista de 2010, jogando pelo Santos, deu um “banho de cuia” no jogador Chicão do Corinthians. A bola estava “fora de jogo”. Foi pura brincadeira, diversão e gratuidade. Os corintianos se revoltaram partindo para cima de Neymar.

O que está em jogo nessa experiência é a quebra da moral¹² do futebol altamente profissionalizado, no qual a brincadeira e gratuidade são representadas como afronta e desrespeito. Trata-se de dizer, dentro de um regime de verdade que domina o futebol contemporâneo, o indizível: de revelar o segredo. Pois, como Lembra FOUCAULT (2000), o segredo¹³ se opõe ao discurso da dominação.

Trata-se de “perfurar” os modos de existências dominantes abrindo espaço para experiências minoritárias até então silenciadas pelas relações de poder. Destarte, a “malandragem malandra” foi marginalizada ao segredo pela assimilação do futebol pela lógica do “profissionalismo - capitalismo” e seu compromisso com o desempenho e a disciplina. No entanto, “vez por outra” vemos a enunciação do segredo: o devir-malandro do brasileiro¹⁴. São modos de existências que ascendem pervertendo os enunciados dominantes. Fagulhas de uma “malandragem malandra” provocando a revolta social. Parafraseando Deleuze (1997) é o pacto com o demônio da “malandragem primordial”.

No próximo capítulo, enfocarei na compreensão de alguns efeitos decorrentes da virtualização do espaço do campo de futebol através das transmissões televisivas. Trata-se de rituais, formas de sociabilidades e de fruições que se “configuram” em bares no

Ceará. Esta experiência está vinculada a apresentação de jogos de futebol na televisão.

Trata-se, portanto, de analisar outras formas de usos e apropriações discursivas do pensamento “futebolístico corporal”.

Notas.(Capítulo 05)

1. Na esteira do pensamento marxiano, DEBORD(1997) caracteriza uma sociedade do espetáculo pela substituição de uma construção do sentido do mundo ordinário para um baseada em signos imagéticos, escreve o autor: “[...]tudo que era vivido diretamente tornou-se uma representação”(ibidem,p. 13).Trata-se também de uma sociedade na qual sua política da superprodução culmina na “implosão” do sentido em favor da novidade. É através do consumo dessas “novidades” apresentadas no palco dos meios de comunicação de massa, que o indivíduo passa a fazer parte dos valores estabelecidos nessa dada sociedade. O intenso revezamento dos signos demarca seu caráter peremptório e ao mesmo tempo garante a sobrevivência do sistema, que se “alimenta” do fascínio e brevidade das “novidades”.

2. Sobre o sistema midiático LÉVY escreve: “As mídias fixam, reproduzem e transportam as mensagens em uma escala que os meios somáticos jamais poderiam atingir. Mas ao fazê-lo, descontextualizam essas mensagens e fazem-nas perder sua capacidade original de adaptar as situações nas quais eram emitidas pelos seres vivos” (LÉVY, 1998, p.52). De fato, as transmissões televisivas de futebol podem ser inseridas nesta dada lógica. No entanto, pode-se perceber, em sua “estrutura” significativa, uma intensa virtualização do real que emerge da sua aliança com a informática. É claro que sua “rede de significados” persistirá desdobrando-se por uma miríade de localidades. No entanto, a produção de seus signos por vezes “toca” a dimensão digital: manipulando velocidades, temporalidades, misturando os sentidos e simulando existências. Sobre a lógica digital o autor escreve: “[...] o digital sempre pairou acima da mídia. Pois ele é o absoluto da montagem, incidindo sobre os mais ínfimos fragmentos de mensagem, uma disponibilidade indefinida e incessantemente reaberta à combinação, à mixagem, ao reordenamento dos signos” (LÉVY, 1998, p. 53).

3. A idéia de MORIN (1997) de um imaginário “construído” sob a égide de imagens, no caso, televisivas. Escreve Morin sobre o imaginário: [...] o além multiforme e multidimensional de nossas vidas, no qual se banham igualmente nossas vidas. É o infinito jorro virtual que acompanha o que é atual, isto é, singular, limitado e finito no tempo e no espaço. É a estrutura antagonista e complementar daquilo que chamamos real, e sem a qual, sem dúvida, não haveria o real para o homem (MORIN, 1997, p. 80). Segundo o autor em uma cultura de massa, no qual as “imagens televisivas” alimentam o imaginário, este se manifesta, sobretudo, projetando-se e buscando identificação nos signos televisivos.

4. Trata-se do fascínio pela pornografia: trazer o imperceptível as imagens a fim de excluir o obscuro e resgatar toda a “realidade” do acontecimento pela hiperrealidade. Sobre esta

experiência escreve BAUDRILLARD (1991): “[...]o real torna-se um vertiginoso fantasma de exatidão que se perde no infinitesimal[...] essa noção de uma verdade inexorável não mais mensurável pelo jogo das aparências e que apenas a sofisticação de um aparelho técnico pode relevar. Fim do segredo” (BAUDRILLARD, 1991 p.39).

5. FOUCAULT(2006) mostra o funcionamento do sinóptico no absolutismo monárquico. No suplicio público o “infrator” era submetido a uma série de torturas. Tais profanações eram em locais públicos que conferissem uma grande visibilidade ao evento. “O suplicio público, longo, terrificante[...]seu caráter espetacular servia para fazer participar o povo do reconhecimento dessa soberania”(FOUCAULT,2006153). Utilizo o sinóptico em um contexto outro:o dos meios de comunicação de massa, no qual a visibilidade é em grande parte invisível para o individuo exposto, ele apenas presume sua exposição.

6. As escolinhas de base são espécies de fábricas de jogadores: instituições totais futebolísticas. Ao adentrar nesse dado microcosmo a criança passará por ofensivas crepusculares do seu eu em favor da elaboração de um “eu - jogador”. Nesse sentido, essa “profanação-construção” traz consigo características do que GOFFMAN (1996) chamou de instituições totais: “A instituição total é um híbrido social, parcialmente comunidade residencial, parcialmente organização formal[...]Em nossa sociedade são estufas para mudar pessoas: cada um é um experimento natural sobre o que se pode fazer do eu” (GOFFMAN, 1996, p. 22). Da simbiose do sonho de ser um grande jogador e do terreno árido da falta de perspectivas sociais – econômicas, as escolinhas de base são o caminho para uma “pasárgada futebolística”. Portanto, há uma predisposição insuflada pelo desejo. Esta se volta para a profanação do eu para que os “aspirantes” possam estar aptos a serem jogadores. Em grande parte dos casos há a cisão da vida familiar e o alocamento total na instituição. Inicia-se o processo de descaracterização do “eu individual”, ou seja, aquilo que singulariza a pessoa como única, a forma como ela manipula sua expressividade; seus gostos; manias; maneiras de vestir, e o insere em um cenário em que se busca uma construção de um eu padronizado: “O novato chega ao estabelecimento com uma concepção de si mesmo que se tornou possível por algumas disposições sociais estáveis no seu mundo domestico. Ao adentrar, é imediatamente despido do apoio dado a tais disposições[...] O seu eu é sistematicamente, embora muitas vezes não intencionalmente, mortificado (ibidem, p. 24).” A primeira profanação diz respeito a seu lugar na hierarquia de valores no clube, ele é o novato, o desconhecido, o mais baixo escalão do clube. Há ritos que evidenciam essa passagem para o mundo da instituição; a apresentação feita pelo treinador do jovem atleta aos demais; e dos próprios companheiros com os chamados salgas que consiste em investir a mão de forma aberta sobre o crânio do profanado.

7. LYOTARD (2000) escreve que o saber na “pós-modernidade” é um saber em “sistema”, “a valorização do trabalho em equipe pertence a esta prevalência o critério do desempenho no saber” (LYOTARD, 2000, p.95). Segundo o autor o aumento do desempenho não se reduz a acumulação de informações, pois estas são antes pressupostos imprescindíveis para o bom desempenho. O que se torna mais significativo para a melhoria da *performance* é um novo lance no jogo da linguagem. Seja ele para melhorar a lógica do jogo (invenção) ou mesmo para compor uma nova (paralogia). Escreve o autor “O melhor desempenho não pode consistir, por hipótese alguma, na aquisição de tal suplemento [informação]. Ela resulta de um novo arranjo e obtém-se ordinariamente mediante a conexão de séries de dados tidos até então como independentes. Pode-

se chamar imaginação esta capacidade de articular em conjunto o que assim não estava. A velocidade é uma de suas propriedades” (LYOTARD, 2000, p.93). Em uma perspectiva futebolística a invenção tática está vinculada uma conexão com o coletivo (esquema tático) e sua capacidade de produzir lances através da imaginação. Esta resulta na invenção de espaços.

8.A estrela futebolística na contemporaneidade segue a lógica do consumo em que os signos “esgotam-se na própria duração de sua absorção e nunca apontam para além de si mesmo” (BAUDRILLARD, p. 131). A *performance* da louvação nos estádios torna clara essa lógica, explicando melhor, é que a construção do enunciados não acompanha a velocidade da formação das estrelas, assim, conserva-se a estrutura da louvação e muda-se o nome do “santo”, do jogador. Exemplo, quando se trata de goleiros, a louvação se dá de seguinte forma: “ão,ão,ão, o “fulano” é paredão”, de atacantes; “uh, terror, o “sicrano” é matador”. Portanto, é antes um espaço do que o indivíduo em si, o jogador é movimento, é uma face diferente de um mito que preexiste a sua chegada e perdura com sua ausência.

9. Escreve ORTIZ “A análise do discurso permite compreender como determinados grupos agenciam suas idéias e procuram apreender o mundo tendo como ponto de referência os conceitos centrais que elaboram. No entanto é necessário perceber que todo discurso se estrutura a partir de uma posição determinada, as pessoas falam sempre de algum lugar” (ORTIZ, 2006, p.67).

10. Para NIETZSCHE (1989), os ideais ascéticos tem o simulacro como fundamento: tais ideais se manifestam ante a realidade substituindo-a por uma metafísica e fazendo quem é submetido a ela negar os acontecimentos reais em favor dos ilusórios, e assim, se livrando das dificuldades e sofrimentos da “vida real.” “[...] o ideal ascético tem sua origem no instinto de proteção e de salvação próprio de a uma vida em degenerescência, e que de todos os meios procura maneira de conservar-se; é uma luta pela existência; é um indicio de um esgotamento fisiológico parcial (NIETZSCHE, 1989, p. 117). Nesse sentido, os meios de comunicação fazem circular valores, crenças que fundamentam o sentido na sociedade contemporânea. Claro que não se trata de dar aos meios de comunicação um caráter unívoco nessa formação. Mas antes de lhe atribuir uma considerável influência.

11.Pensar no mito futebolístico como “um conjunto de condutas e situações imaginárias” (MORIN, 1989, p.26) imanescentes ao contexto do futebol: Jogar nos times mais ricos da Europa e seleção brasileira, ganharem muito dinheiro, se relacionar com belas mulheres, ser ovacionado pela crítica e torcedores, dedicar-se aos treinamentos, ser o craque do time, etc. Nesse sentido, temos um mito do jogador de sucesso que ao mesmo tempo é uma utopia de uma felicidade completa e uma espécie de horizonte a ser perseguido conferindo um sentido para o trabalho ordinário do profissional. Vale a pena uma citação de Menezes (1985) sobre o discurso mítico: “[...] o discurso mítico tem a sua posição no ponto de confluência entre a submissão e a recusa da realidade (que para o sujeito é fundamentalmente social), contendo em germe tanto o ideológico enquanto pode justificar determinada ordem, quanto utópico, que percebe confusamente as contradições e projeta as esperanças” (Menezes, 1985, p. 07)

12.NIETZSCHE (1989) estrutura sua concepção de moral na origem dos sentidos de “bem” e “mal”. Segundo o autor, há uma valorização primeva que se origina de uma relação de forças na qual o tempo empoeira sua face despótica e a legitima dando origem a antípodas: o bem e o

mal(Em termos de futebol contemporâneo “objetividade- gratuidade”). O que move esta valoração é o próprio sentimento: “Foi o sentimento, não a utilidade- em uma hora de exceção, senão em todo o tempo - repito, a consciência da superioridade e da distância, o sentimento geral, fundamental e constante de uma espécie superior e dominadora, em oposição a uma espécie inferior e baixa” (ibidem,p. 25).Para o autor, as noções de bem e mal, são imanentes a cada contexto histórico- social. A moral, portanto, emana de uma relação de forças em que a triunfante impõem seu efeito de verdade norteando os princípios de valor. Um “sol” que ilumina as valorações que estão em consonância com os seus “raios” e submerge na escuridão as díspares. “É necessário deduzir a existência de grande quantidade de copos escuros do lado do sol- de corpos que jamais lograremos ver” (NIETZSCHE, 2004, p. 110). Outro elemento para se entender a moral em Nietzsche é a má consciência. Esta submete o indivíduo a um suplício no qual o carrasco está introjetado na pisque pela idéia de castigo. Tornam os instintos humanos em enfermidades em que o algoz é a própria consciência: “[...] Conseguiram que os instintos do homem selvagem, livre e vagabundo se voltassem contra o próprio homem. A hostilidade, a crueldade, o prazer em perseguir, na agressão, na mudança, na destruição, tudo isso se dirigia contra o detentor desses instintos: essa é a origem da má consciência (NIETZSCHE, 1989, p. 81). A função da moral é fazer perdurar o espírito de rebanho que lhe nutre as entranhas, portanto, dar continuidade aos costumes, as valorações dominantes, domesticar o medo. Assim, impedindo o novo, a criação e a experimentação. Para o autor, a quebra da moral é o que promove as transvalorizações: a fuga do rebanho. Dessa forma, quem as promove é representado como desviante: o louco. “[...] é a loucura que abre alas para novas idéias, que quebra o encanto de um uso e de uma superstição venerados [...] todos os homens superiores, que eram irresistivelmente levados a romper o jugo de uma moralidade e instaurar novas leis, não tiveram alternativa, caso não fossem loucos senão tornar-se ou fazer-se de loucos (NIETZSCHE, 2004, p.21-22)”

13. De forma análoga argumenta DELEUZE (1997) “O segredo foi inventado pela sociedade, é uma noção social ou sociológica. Todo segredo é um agenciamento coletivo [...] só os devires são secretos; o segredo tem um devir” (DELEUZE, 1997, p.82-83).

14. Para DELEUZE (1997) o conceito homem não está vinculado, por assim dizer, ao “sexo”, mas a experiências majoritário-dominantes. “[...] o homem é majoritário por excelência, enquanto que os devires são minoritários, todo devir é um devir minoritário [...] Maioria supões um estado de dominação” (DELEUZE, 1997, p.87). A malandragem no futebol surgiu como uma “máquina de guerra” que foi assimilada pela máquina de estado e, sobretudo, filtrada. A fatia por, assim dizer, descartada por essa filtragem foi sendo levada a marginalidade até se tornar segredo. Nesse sentido, aspectos da malandragem como a brincadeira gratuita se tornaram “indizíveis” no cenário social. DELEUZE (1997) nos fala do Devir-Judeu, do judeu ou mesmo Devir-Mulher, da mulher, isso significa a ascensão de desejos que foram levados ao segredo e trazidos a tona em processo de devir. Este é o caso do devir-malandro do brasileiro: a “libertação” da “gratuidade”, da “brincadeira” em plena dominação da disciplina e do profissionalismo.

Capítulo 6. A reapropriação das “performances sintéticas”: o torcer nos bares.

Os meios de comunicação promovem novos microcosmos para o ritual futebolístico: virtualiza-se pelas ondas de rádio, televisão, internet e atualiza-se em uma miríade de possibilidades. Por outros termos, “desencaixa-se” a experiência de fruição futebolística do estádio, estendendo-a para além dos limites da arquibancada: criam-se rituais em bares, em casa, no trabalho, ou seja, novas “espacialidades” onde esse acontecimento é atualizado. Interessa-me o que poderíamos chamar de “torcer no bar”.

Para se compreender a lógica do torcer nos bares é necessário pensar em uma “contaminação” que opera em diferentes dimensões do ritual futebolístico. A reverberação primeira emana do campo de futebol, espaço no qual os jogadores lutam pela consagração, a vitória. O resultado da disputa, seja a vitória ou a derrota, produz ressonâncias no estádio de futebol e, ao mesmo tempo, nas localidades receptoras das imagens, sons, de qualquer meio de comunicação. Assim, temos um “organismo” com sua propulsão no campo de futebol, mas que está interconectado com uma infinidade de localidades.

O futebol passa a fazer parte dos temas da indústria cultural. Trata-se de pensar o “tempo livre” previamente codificado pelas possibilidades de jogos. No Brasil, de terça a domingo, o futebol preenche esse “tempo livre”. Na semana, os jogos são à noite de

modo a entreter o indivíduo depois de um dia de trabalho, no final de semana ocorrem geralmente à tarde.

MORIN (1997) escreve que com o crepúsculo dos grandes “fundamentos” da sociedade moderna (o estado, a família, religião e o trabalho) ante a burocratização e o desencantamento da vida, a cultura de massa funciona como um “compensador” do niilismo na contemporaneidade. Trata-se de uma ética do lazer e da distração:

A cultura de massa pode assim ser considerada como uma gigantesca ética do lazer[...] que desabrocha em detrimento da ética do trabalho e ao lado de outras éticas vacilantes, toma corpo e se estrutura na cultura de massa (MORIN, 1997, p.69).

Não seria apressado dizer que no Brasil o futebol é fonte de entretenimento e de “catarse” de boa parte da população brasileira, sobretudo a masculina. O futebol surge como um parêntese ante a realidade. O torcedor se projeta e vivencia as emoções da partida. Ele entra em uma “dimensão futebolística de existência”, é o que MORIN (1997) chama de uma relação estética. Essa relação é fundamentada pelo imaginário que possibilita um “[...] duplo movimento de projeção e identificação[...] O imaginário é um sistema projetivo que se constitui em universo espectral e que permite a projeção e a identificação mágica, religiosa e estética” (ibidem, 81). Ainda segundo MORIN (1997), as relações estéticas mediadas pela cultura de massa conferem um caráter passivo ao receptor que, anestesiado pela distração, apenas contempla as imagens que lhe apresentam o mundo.

No entanto, como lembra ECO (2000), à crítica “apocalíptica” da cultura de massa reduz as miríades de possibilidades de recepção a de um homem-massa, “[...] não

interessa ao crítico nem o conteúdo nem as modalidades estruturais nem as condições fruitivas da mensagem” (ECO, 2000, p.21). É claro que se trata de uma indústria que toma o futebol como mercadoria visando o capital, mas isso não significa a total passividade da recepção dos torcedores nem mesmo uma experiência estética estéril.

A virtualização do espaço do campo de futebol, a partir das transmissões televisivas e a sua atualização em diversas localidades, significa uma intensa expansão do processo de semiose na fruição futebolística. Tomando-se o jogo de futebol como “mola propulsora” desse processo, tem-se o seguinte fluxo: campo de futebol, o jogo em si, é o objeto e determina o primeiro interpretante que é a transmissão, essa faz coexistir duas dimensões: a primeira é composta pelo conjunto das câmeras e pela permutação de suas imagens além das edições: poder-se-ia chamar de dimensão visual e sonora de interpretação. A segunda é composta pelos narradores, jornalistas e comentaristas, que poderíamos chamar de interpretação discursiva. A atualização da transmissão televisiva em um dado local significa a propagação da semiose para além do estádio. Logo, a veiculação televisiva tornar-se-á objeto para um novo fluxo comunicativo e significativo que, na investigação em questão, encontrará seus interpretantes nos bares. O que me interessa, portanto, é perceber como os torcedores representam os “signos-televisivos” e dão seguimento ao processo de semiose.

A fruição está vinculada a um *habitus*, este compõe um “gabarito” para as disposições perceptivas e de ação dos torcedores. Como lembra ELIAS (2000), as disposições de um membro da alta sociedade são diferentes das de um proletário. Nesse sentido, investigarei em três restaurantes: Kasa Kaiada e Pizza Burger, restaurantes de

classe média em Fortaleza. E outro, que por não encontrar sua identificação, batizei-o de quintal-restaurante, localizado em Mundaú, litoral cearense.

6.1 A fruição do torcer no Kasa Kaiada: para além do “apocalipse” e aquém do agir - comunicativo.

O primeiro *locus* da pesquisa é o restaurante Kasa Kaiada. O estabelecimento é referência na cidade de Fortaleza nas transmissões de jogos de futebol. Tal distinção se deve a uma estrutura organizada especificamente para atender aos torcedores. Penso que alguns elementos são importantes para perceber como o torcedor representa os “signos televisivos” no bar: paixão, razão, discussão, ideologia e intenção fruitiva. Eu diria que esses elementos coadunados compõem uma “arquitetura” satisfatória para compreender o que significa torcer nos bares. Mas antes, uma análise geopolítica.

O lugar faz coexistir três microcosmos de torcer, a saber, onde cada televisão compreende um “campo gravitacional” de sentido, estabelecendo uma “identidade” espacial itinerante ¹.

O primeiro se estende da entrada do restaurante até o primeiro televisor: cria-se uma trilha de sentido e uma organização espacial de cadeiras e mesas direcionadas para o televisor que, por sua vez, direciona sua “face” para o lado exterior do estabelecimento compondo uma perspectiva de vão.

A segunda dimensão é oculta em uma visibilidade primeva: a cada passo, contornos se contorcem compondo uma política espacial enigmática e sedutora que se finda no aparelho televisor: do imperceptível inicial surge uma ramificação para a esquerda.

Se a segunda especialidade é sedutora, a terceira é altamente pornográfica, de súbito ela aparece desnuda, mostra-se por completa: uma espécie de sobrado foge das entranhas do concreto como um vômito que se escondia na “escuridão estomacal” do lugar. As cadeiras, nessa região, dão as “costas” para a segunda dimensão direcionando-se para o aparelho televisor.

Há zonas, no entanto, que são liminóides: são espacialidades habitadas apenas por garçons ou crianças “desobedientes”. Trata-se do espaço marginal que separa os microcosmos do torcer, impedindo a intercontaminação das sujeiras rituais.

Há duas espacialidades liminares: 1) Região posterior do primeiro televisor demarca uma margem entre a primeira e a segunda região. 2) Espécie de portal que demarca um íterim entre a segunda e a terceira espacialidade do torcer.

Esses contornos geopolíticos se dão em dias caracterizados por uma “consonância” de grandes jogos, ou seja, quando pelo menos três grandes times jogam em horários parecidos. Tais arranjos são movimentados por fundamentos diferentes de torcer. Trata-se de perceber composições diferentes de torcer, a saber.

* * *

Os torcedores que chamarei de regionais são aqueles que torcem exclusivamente por times da sua região, no caso: Ceará, Fortaleza e, esporadicamente, Ferroviário. Dentro dessas fronteiras há outra distinção: os que vão aos estádios, logo, vão aos bares apenas quando seu time joga fora de casa; e os que só assistem jogos em bares. Tais conceituações são tipos ideais de torcedores, é claro que se pode ir ao estádio algumas vezes e outras ao bar.

Torcedores mistos: torcem tanto para os times regionais quanto para equipes sulistas (em geral do eixo Rio/São Paulo). A proporcionalidade de identificação é variável: mas pode-se dizer que uns tendem mais para o regional e outros o oposto, conferindo sempre uma oscilação na “balança da preferência”.

Torcedores de “times nacionais”: são aqueles que torcem por times que não representam sua região, são torcedores de “performances digitais”. Em grande parte só acompanham os times pela televisão. Uma vez ou outra tem a oportunidade de ver o time jogando quando o mesmo vem jogar na sua região. Pode haver também torcedores de “bar” regionais, indivíduos que nunca vão aos estádios, acompanhado os jogos pela televisão.

Lógicas diferentes de identificação compõem a construção do torcer. Na época das várzeas, e de forma mais abrangente nos clubes, o torcer trazia uma identificação regional maior: torcia-se por times nos quais repousava uma paixão pelo local, os jogadores como extensão da região. Parece-me que grandes times como São Paulo, Flamengo, Corinthians, por exemplo, representam outro tipo de identificação, uma nacional, a saber. Com a virtualização da performance aliada às grandes vitórias, esses

times conquistaram torcida em todo o país, configurando-se como uma espécie de “times nacionais”. Nestes a “fonte” de identificação é antes a *performance* do time do que sua região. Em uma discussão com um torcedor do Fortaleza, o do Corinthians esbravejou: “O Corinthians não é só de São Paulo não, é do Brasil todo”.

6.2 A construção dos significados espaciais do torcer no Kasa Kaiada.

A construção do território do torcer é imanente: a prótese indenitária espacial varia em consonância com o televisor transmissor do jogo. Como parte do “cardápio” o garçom pergunta: “qual o time: Corinthians, Vasco ou Fortaleza? Em sincronia com a resposta é direcionado o lugar para onde o consumidor-torcedor deve se instalar. Quando não avisado da “identidade espacial” do local o torcedor pergunta: “é o que aqui hoje?!”. Trata-se, portanto, de uma construção espacial do significado em sincronia com a transmissão do televisor.

Produz-se uma incessante reconfiguração do sentido das espacialidades. As lembranças dos torcedores evidenciam o caráter “nômade” dos sentidos conferidos ao espaço: “Não macho, esse jogo aí foi no lugar onde a carniça tá hoje, não foi aqui não”, explica um torcedor. A noção de “carniça” e “mundiça” seria o que DOUGLAS (1997) chamaria de estar à margem, uma poluição ritual, “[...] uma pessoa que polui está sempre em erro. Desenvolveu alguma condição indevida ou, simplesmente, cruzou uma linha que não devia ter cruzado” (DOUGLAS, 1997, p.136). O torcedor esbraveja: “Mamãe saia do lado dessas carniças, a senhora não tem idade pra tá num lugar desse não”. Em suma, o

que interessa perceber é: 1) a rotatividade e a imanência que estruturam a lógica da construção do sentido em diferentes localidades do espaço; 2) isso confere espaços “sagrados” e poluídos em consonância com a atualização do torcer num dado dia condicionado pelo televisor que transmitirá a partida.

O banheiro do estabelecimento marca um espaço de coexistência e de maior atrito entre os adversários. Trata-se de uma espécie de “área de passagem”. Muito mais do que uma região caracterizada por aliviar necessidades fisiológicas, ela possibilita o ataque direto ao adversário posicionado no mictório ao lado: “Porra de time paulista, tem que torcer é pros times daqui! Quero vê os paulistas torcerem pros times daqui, torcem é porra”, vocifera o torcedor (trajando uma blusa do Fortaleza), lavando as mãos e arrancando o papel destinado a enxugá-las como quem arranca as entranhas de um inimigo. “Os times rei daqui só ganha estadual porque é o jeito”, enuncia de soslaio um torcedor do Flamengo. Há diversos arranjos possíveis de rivalidades; entre dois times regionais; entre regionais e imagéticos; entre dois imagéticos.

6.3 Fruição futebolística no Kasa Kaiada.

A recepção se dá no bojo histórico-cultural que “conduz” a uma visibilidade do fenômeno. Por outros termos, são esquemas perceptivos que compõem um prisma, permitindo compreender as nuances da obra. Trata-se de um pacto de recepção no qual uma “linguagem futebolística” é dominada pelos torcedores, permitindo-os enxergar para além de “um monte de macho correndo atrás de uma bola”. Sob outro contexto, no

entanto, em uma lógica semelhante, PASSERON (1995) pensa a recepção das obras de arte:

A imagem não poderia ser entregue à recepção selvagem [...] quando se trata de fazerem as obras falarem o que disseram historicamente aos públicos que permitiram sua visibilidade - nada mais nada menos. (PASSERON, 1995, p.306)

Ora, as “visibilidades dominantes” matizam uma dada forma de ver a *performance*, adequando-a aos códigos perceptivos estabelecidos. Nas transmissões televisivas, com o auxílio das técnicas da videografia, especialistas compõem “trilhas de significado” interpretando as jogadas à exaustão, anestesiando a mente do torcedor.

Trata-se do crepúsculo de uma comunicação que se entende como fluxo e refluxo de argumentação em favor de uma via legítima de interpretação que faz silenciar a réplica, criando um “quase” monólogo no qual “[...] grandes portadores de trajetórias na recepção legítima terminaram por criar uma volumosa bolha especulativa.” (PASSERON, 1995.p.319) Não obstante, HABERMAS (2003) denuncia o enfraquecimento das ações discursivas baseadas na argumentação e no entendimento, em favor de um prisma hermenêutico quase unilateral norteada pelos meios de comunicação. Não obstante, PASSERON (1995) chama a atenção para uma comunicação fraca, “[...] uma comunicação problemática. Essa ausência de uma comunicação densa ou estrita” (PASSERON, 1995, p.321).

Tratar-se-ia de um torcer que se reduz à precessão dos modelos interpretativos que circulam nos meios de comunicação? No entanto, o torcer no bar cria uma crosta, um

“lodo” ordinário produzindo ondulações nas interpretações majoritárias difundidas pelos meios de comunicação, como mostrarei adiante.

* * *

O bar não se reduz à prática do torcer, mas sim, como diz um torcedor: “encontrar os amigos pra tomar umas, sair um pouco dos olhos da polícia (mulher), bater um papo gostoso e ver o leão (Fortaleza Esporte Clube) jogar”. Poder-se-ia pensar este contexto de forma análoga ao que HABERMAS (2002) chamou de mundo da vida? Este último é caracterizado por fluxos discursivos, a fim de criticar e confirmar a validade de seus intentos, solucionar seus desacordos e chegar a um acordo. Percebi na mesa do bar que se discute a relação homem-mulher, política, festas e futebol com uma dinâmica de interação considerável.

O burburinho das discussões nas mesas de bar eclipsa os enunciados proferidos pelos especialistas na televisão. No restaurante, a “interpretação especializada” se coaduna aos murmúrios ordinários das conversas de mesa de bar. Em um olhar apressado, poder-se-ia dizer que seria o que HABERMAS (2002) chamou de agir comunicativo: argumentação e o convencimento de um ponto de vista direcionado a um entendimento. É emblemático um diálogo entre torcedores do Fortaleza. “Cara, o problema do Fortaleza é a zaga, tem muito espaço aí, o cara entra como quer.” - “Mas é porque o meio não marca, aí a zaga fica de cara com o ataque.” - “É verdade, mas tem que corrigir os dois.”- “Isso, os dois , não adianta só ajeitar a zaga se o meio tá aberto”.

Penso que o torcer no bar consiste em fazer simbioses entre as “interpretações superiores” dos especialistas e considerações ordinárias. Ora, é notório que os esquemas interpretativos que circulam pelos meios de comunicação produzem tendências consideráveis na forma de pensar dos torcedores, no entanto, o que percebo na pesquisa é uma utilização imanente desse manancial teórico ou mesmo uma discordância: “- Esse bicho tá é doido, é porque ele é do sul, eles lá são contra os nordestinos, essa bola aí foi pênalti!” “-É ‘mermo’ macho, taí, puxou a camisa dele”; contestação e entendimento entre torcedores em dissonância com a interpretação do especialista em arbitragem.

No entanto, essa “presumida” sinceridade de argumentação em busca do entendimento evanesce ante uma análise mais duradoura. Ela só perdura dentro dos limites da ideologia². Em uma situação na qual o juiz não marca o impedimento, beneficiando o torcedor do Fortaleza, abre-se margem para o diálogo: “Tava impedido não, só um ‘poquim’ na frente e se tiver”, diz o torcedor do Fortaleza olhando para seu companheiro de torcida em um quase sorrir. Um torcedor do Ceará que estava na mesa falou: - “Tava impedido sim, olha aí no ‘replay’, tava na frente”. “Meu querido, o juiz né máquina não, dava pra ver isso não, tem que relevar, dá pra passar esse aí”, defende o torcedor do Fortaleza. Na discussão não houve vontade de entendimento, sinceridade, o que estava em jogo era antes trazer a “verdade” para o lado do seu time.

Em suma, trata-se de pensar um íterim entre a dominação total promovida pelos meios de comunicação e uma “acepção” total do ordinário ante as interpretações dominantes.

6.4 Intempestividade performática: os signos da paixão no torcer.

Pode-se notar de forma evidente a manifestação da paixão na *performance* do torcedor observando a expressão de seu rosto. O rosto é uma potência expressiva: paisagens tempestuosas, primaveris e inertes se revezam intempestivamente contornadas pela paixão. Vale a pena uma breve descrição da manifestação do torcer na iminência do gol, o momento potencialmente polimorfo na performance: “Céu carregado”, sobrancelhas turvas, olhos em erupção ansiando o gozo, “Vai! Vai! Chuta! pela ‘mor de deus’ faz!”, enuncia o torcedor. O gol é descarga elétrica que rasga a escuridão iluminando-a, “Gooooool!!! Porra!!!” A paisagem se contorce, sorriso arco-íris: verão na paisagem “rostial”.

Esse caráter intempestivo do torcedor pulsa sob a lógica do que Deleuze (2002) chama, em seu livro sobre Espinosa, de idéias inadequadas. Trata-se de conferir a consciência um funcionamento ilusório: tomar como causa meros efeitos alienando do espírito o caráter produtivo dos encontros. As idéias inadequadas, portanto, consistem em subordinar as alegrias e as tristezas do espírito a corpos outros, e não ao encontro. A consciência é, portanto, um estado perpétuo de passagem onde só registra as variações das paixões, “[...] a consciência é puramente transitiva” (DELEUZE, 2002, p27).

A ordem das causas é então uma ordem de composição e decomposição de relações que afeta infinitamente toda a natureza. Mas nós, como seres conscientes recolhemos apenas os efeitos dessas composições e decomposições: sentimos alegria quando um corpo se encontra com o nosso e com ele se compõe [...] inversamente, sentimos tristeza quando um corpo ou uma idéia ameaçam nossa própria coerência (IBIDEM, p.25).

Ora, é sob a égide das paixões que a intempestividade da *performance* do torcer tira seu sumo. É, sobretudo, da relação com o desempenho do seu time que o torcedor compõe ou decompõe seu estado de espírito. Ações abruptas, socos nas mesas, abraços, um acervo vasto de “xingamentos” manifestam-se nos encontros com as variações de desempenho do seu time. Notam-se as faces turvas e tristonhas ante a derrota do time, por outro lado, alegria e simpatia em relação com a vitória.

A fruição intempestiva caracterizada por socos na mesa, pisos no chão e palavras de encher a boca. Estes estão envolvidos com a predominância de um interpretante energético³. Os signos que representam a bola fora, o gol sofrido ou marcado por um time na transmissão televisiva são interpretados, principalmente, de forma sentimental e energética. Nesse sentido, na emissão desses “signos da paixão” o raciocínio intelectual está, por assim dizer, inexistente, gerando interpretações meramente musculares e sentimentais aquém de qualquer conclusão.

6.5 Performances projetivas: o pensamento futebolístico discursivo no bar.

Geralmente se pensa o torcedor de futebol como uma massa homogênea na qual sua inteligência se reduz a reproduzir gritos de guerra e proferir xingamentos aos juízes, familiares e jogadores. “Os espectadores não podem agir sobre o espetáculo que os

reúne[...] Nas arquibancadas, fazer sociedade é ser a favor ou contra” (LÉVY, 2007, p.122). De fato, uma forte solidariedade se constrói onde a divisão do trabalho (torcer pelo time) culmina em uma espécie de solidariedade mecânica, principalmente nos estádios onde se constata uma consciência coletiva intensamente coadunada. No entanto, a *performance* do torcedor, sobretudo nos bares, não se reduz a emissão de comportamento de massa e “pensamentos positivos”. Ele dá seguimento ao fluxo do pensamento em sua percepção, pois, perceber é significar mais como lembra PEIRCE (2008)

Ora, o pensamento futebolístico do torcedor é outro do que o praticado em campo. O jogador tem o corpo como forma de expressão, “a prontidão”, seu pensamento funciona em uma zona nebulosa onde o gesto e o pensamento que o anima estão em constantes simbioses. Já o torcedor raciocina partindo de uma perspectiva outra, a saber, através de próteses perceptivas que proporcionam uma multiplicidade de visibilidades que fundamentam a construção de uma consciência discursiva para usar um termo de GIDDENS (2003). O primeiro está envolvido em um processo de significação e comunicação no qual o objeto e sua interpretação são signos de gestos e movimentos. O segundo percebe através de “signos televisivos” e “responde” através de enunciados gestuais e discursivos.

Como o próprio LÉVY (2007) escreveu: A imaginação, memória e a possibilidade de se colocar no lugar do outro são elementos de virtualização que surgiram muito antes da experiência digital. O pensamento virtualiza: decompõe a espacialidade do bar inserindo o torcedor no jogo em síntese com as performances sintéticas: trata-se de uma

projeção. Dessas “próteses perceptivas” o torcedor compõe uma interpretação (signo-pensamento) coadunando-a a realizada pelos jogadores, uma apreciação estética.

Ora, a apreciação estética “[...] tira seu sentido da mímica, da força apreendida, do ‘sentimento de regras’, de uma impressão difusa de ‘correção’, de uma mistura de afetos e de conhecimentos” (PASSERRON, 1995.p.293). É a partir de um conhecimento adquirido que o torcedor cria esses mundos interpretativos; concordando com jogadas construídas: “Boa bola, jogou certo aí”, diz o torcedor; inventando jogadas que o jogador não realizou; “Bicho burro, a bola era ali do lado direito, tava sozinho o Bamban”, comenta um torcedor do Fortaleza enfurecido.

Trata-se do que poderíamos chamar de um “pensamento futebolístico discursivo”: uma forma de pensar que reside no bojo das especulações e que se compõe no âmbito da linguagem verbal não precisando ser comprovado por uma eficácia empírica.

Em resumo, o torcer no Kasa Kaiada implica ondulações performáticas norteadas:

1) por uma sociabilidade construída pela discussão e pelo entendimento - desentendimento; 2) que remete a um pensamento discursivo futebolístico que se fundamenta no escopo das próteses perceptivas dos meios de comunicação; 3) pelas intempestividades das paixões.

6.6 A lógica do torcer, do “secar” e do “frescar”: buscando fruições outras.

A relação torcedor - jogador é imprescindível para a compreensão da performance do torcer. Há uma lógica de contaminação que emana da vitória, atinge os jogadores e se expande aos torcedores, deve-se perceber o papel do jogador como análogo ao do soberano nas sociedades tradicionais:

A necessidade de proteger o rei contra toda forma possível de perigo decorre da sua imensa importância para os seus súditos, seja para o bem estar, seja para a preocupação destes. É a sua pessoa que, estritamente falando, regula todo o curso da existência (FREUD, 1999, p. 52).

Emanam do corpo do soberano os atributos nos quais seus súditos creem sentindo, assim, a sua realidade satisfatória. De forma análoga, guardando as devidas proporções, é do jogador de futebol que transbordam as significações que tornam possível o torcer, ou seja, eles que produzem o contato com a vitória, são os responsáveis pela “bonança” futebolística, são os soberanos no estádio de futebol.

A relação antípoda que norteia os sentimentos dos súditos em relação ao soberano também ocorre de entre jogadores e torcedores, explicando melhor, nas sociedades tradicionais:

[...] o soberano nelas existe apenas para os seus súditos, sua vida só é valiosa enquanto se desempenha dos deveres de sua posição ordenando o curso da natureza em benefício de seu povo. Assim que fracassa em consegui-lo o cuidado, a devoção, e as homenagens religiosas que até então lhe haviam prodigalizado cessam e se transformam em ódio e desprezo (Ibidem, p. 53).

O jogador, portanto, passa da idolatria ao desprezo em sincronia com a eficácia da sua *performance*. É emblemática a exaltação do torcedor no jogo entre Fortaleza/CE e Vasco da Gama/RJ pela série B do campeonato brasileiro. O jogador Christian do Fortaleza faz um passe errado, o torcedor comenta: “Esse bicho é muito ruim, tem condições de jogar no Fortaleza não, tira essa cara, porra!!!”. No segundo tempo o mesmo jogador faz o gol de empate do Fortaleza, eis o comentário do torcedor: “Golaço!! Joga muito, tu viu o que ele fez?!”.

Essa relação dúbia e vacilante entre o torcedor e o jogador é um dos elementos que caracteriza o torcer. DA MATA (2006) viu muito bem como o torcedor se difere do fã:

O fã se identifica com um time; mas o torcedor fica com e pelo seu time, misturando-se fisicamente aos seus jogadores, símbolos, gestos e trajetória. O fã dedica-se a uma apreciação setorizada e sempre positiva. Já o torcedor, ao “torcer” pelo seu time torce imediatamente contra o outro [...] O fã aplaude na vitória e na derrota- trata-se, afinal, de esporte e futebol. Mas o torcedor não pode aceitar a derrota e exige vitórias não só definitivas, mas também esmagadoras e totais (DA MATTA, 2006, p.114).

Mas não se trata só de uma relação de julgamento, o torcer faz parte do “organismo” da consagração, da vitória do time. O torcedor confere a sua ação um poder que influencia positivamente o destino do jogo. Não se trata aqui de saber se, de fato, isso é verdade, mas sim de perceber o sentido que os torcedores conferem ao seu torcer. Essa lógica é reproduzida pelos torcedores, pela imprensa e pelos próprios jogadores. São clássicas as frases dos jogadores: “contamos com a presença da torcida para nos ajudar a

ganhar o jogo”, “jogar no campo deles com a ajuda da torcida é mais difícil, mas não impossível”. É emblemática uma declaração de um torcedor do Corinthians: “Eu não perco esse jogo por nada, ano passado eu não pude assistir ao jogo contra o Sport e o Timão perdeu, o Corinthians perdeu porque eu não pude assistir.”.

* * *

O sentido inverso do torcer é o que se chama de “secar”. Se os torcedores acreditam que o seu torcer ajudará seu time os secadores acreditam que podem atrapalhar o time rival. Geralmente se “seca” os grandes rivais dos times da preferência do torcedor. Por exemplo, o torcedor do Ceará seca o time do Fortaleza, o torcedor do Palmeiras seca o do Corinthians e vice-versa. Nesse sentido, se o torcedor sempre torce pelo mesmo time, o secador é o contrário: ele sempre muda de time. É que ele sempre torce pelo adversário do seu grande rival e contra o rival, assim, a cada vez que o time rival muda de adversário vai mudando o time que o secador vai torcer.

No Kasa Kaiada, devido a construção das “identidades espaciais” ser muito delimitada, ou seja, há o espaço para cada torcida, os secadores são muito contidos. Geralmente surge um sorriso no rosto, um punho fechado que se agita quase que de forma oculta ao presenciar o gol do adversário do rival.

Certa vez, passava em frente a uma pequena pizzaria chamada Pizza Burger, era a ocasião do jogo do Fortaleza/CE contra o Figueirense/SC. No entanto, embora não

houvesse jogo do Ceará, blusas alvinegras (cores da blusa do Ceará) eram quem conferiam cores ao espaço do torcer. Achei interessante e resolvi pesquisar no local. Trata-se de um bar de secadores, estranhamente não havia torcedor do Fortaleza além desse pesquisador. O secador falava “Eu sou Figueirense desde pequenininho, eu quero é que esse Fortaleza se ‘exploda’ e vá rebaixado”. O amor do secador é como o de prostituta: entrega-se ao primeiro que jogar contra o time rival, não importa qual seja o time, basta que o time seja o adversário do rival. Nesse sentido, há uma dupla tendência que movimenta essa relação: o torcedor ama mais seu time ou odeia o rival? Não se pode dizer ao certo, mas é evidente essa relação de amor ao time está associada ao ódio pelo rival. Uma declaração do torcedor me pareceu reveladora: “Eu prefiro que essa carniça (Fortaleza) desça para a terceira divisão do que o Ceará subir para a primeira. Tá bom na segunda divisão, ‘tamo’ bem, mas eu queria que o ‘bostaleza’ fosse pra terceira”.

Em outra “peregrinação” em busca da compreensão do “torcer” em bares percebi uma singularidade de forma mais evidente, a saber: a “lógica do frescar”. A experiência foi no município do Mundaú, litoral do estado do Ceará. Era noite de clássico-rei: Fortaleza e Ceará, logo, um ritual que reuniria muito fervor por ser o mais disputado do estado. Nesse cenário, a violência por vezes desponta como um “ritual de sacrifício” que poderia comprometer a continuidade da investigação, nesse sentido, não estava disposto a ritualizar. Perguntei a um “nativo” se havia violência em dias de jogos entre Fortaleza e Ceará. Ele logo mostra os dentes que reluziam seu deboche ante a ignorância do

investigador, diz o nativo: “tem ‘má’, vez passada morreu dois”, falou olhando para o lado buscando mais “impulso” para o escracho na gargalhada de seu parceiro que fazia o mesmo. E então ele me respondeu: “Não patrão, tem briga não. Mas o pessoal dá o maior valor frescar, mas é só frescura mesmo, dá briga não.”

A descrição do local disponibilizada pelo nativo foi um tanto imprecisa, de forma que não conseguia especificá-lo. Não havia placas, movimento externo, nem garçons. Tratar-se-ia de frescura? No entanto, os indícios que levariam ao local eram antes sonoros do que visuais. Ao caminhar, escutei as gargalhadas sempre permutadas por um “iieiii”. Essa expressão é uma forma peculiar do cearense de demonstrar sua felicidade ante a desgraça alheia, mas sempre com alegria.

O local era antes um quintal travestido de bar do que o contrário. Minha entrada no “quintal-bar” foi interpretada com uma síntese de “franzimento de testa” e “movimentos de sobrancelhas”. Presumo que o primeiro sintoma era motivado por minha presença, o segundo advinha da companheira. Trata-se da relação “estabelecidos-outsiders” demonstrada por ELIAS⁷ (2000).

Eu era o “invasor”! Sabendo disso, tinha de reverter à forma como sou representado pelos estabelecidos a fim “desarmá-los” e investigar sem “rituais de sacrifícios” norteados pela violência. Havia demarcações simbólicas designando onde os torcedores do fortaleza e do Ceará deveriam ficar: “Ei, cabeça de bode, vai pu teu lugar carniça, tira essa cabeçona daí”, grita um torcedor do Ceará. O comentário gera uma risada coletiva e muitos “íeiis”. O torcedor insultado embora coagido, mas querendo revidar, volta para o

seu lugar soltando imperativos ao colega envolvidos com a inserção de objetos em sua região retal, não convém à descrição tal qual do enunciado.

Há também uma disputa territorial para a conquista de maiores espaços e de locais privilegiados para colocar a bandeira, quanto mais perto do televisor maior o significado da conquista: “É, má (macho), quanto mais perto da televisão fica mais visado né a bandeira?!”. Diz o torcedor do Fortaleza.

Ao iniciar a transmissão, logo percebi os códigos vigentes nessa dada rede de significados. Trata-se do código da frescura. A primeira vítima é o comentarista: “ó o boca de peba, ô diabo fêi!” risos. Os comentários dos jornalistas chamavam atenção quando se podia utilizá-los para fins de frescura. Nesse sentido, a risada é um dos elementos principais da sociaçãõs. É uma *communitas* no sentido de Turner (2005). Pois após a piada, as “estruturas” se desfazem na univocidade da risada. Torcedores dos dois times, garçons, crianças e “outsiders” fazem parte de algo comum: a risada é o desfecho da frescura.

Foi a partir desse subterfúgio que consegui o reconhecimento dos nativos. A Cada piada compartilhava com os nativos a “graça”. Os indícios do reconhecimento estão no gesto de olhar, balançar a cabeça e continuar rindo. Tudo se passa como se buscassem no sorriso alheio uma flama a mais para alimentar seu sorrir. Mas só o fazem com quem é considerado “fresco”. Ao perceber minhas investidas de risadas, o nativo ao lado comentou: “fresquim né você”.

O torcer fresco, portanto, consiste em uma capacidade de decodificar qualquer mínima variação normativa da conduta ou qualquer desprazer de outrem e transformar em

deboche. Um gesto “mais animado”, uma orelha ou nariz mais avantajados são significantes que encontraram significados de deboche no campo semântico da frescura. Nas transmissões televisivas, frescar com o rival é o ápice do regozijo. Sobretudo com as falsas esperanças de gol. Em jogadas de ataque do rival o “fresco” está sempre atento nos gestos do adversário a fim de buscar a mínima fagulha para fazer graça. “Tem gente aí que já vai pedir a conta pra não ver a peia, leão véi virou gatinho”, comenta o torcedor do Ceará ao ver o do Fortaleza levantar o dedo para o garçom. “Eita, vai pro banheiro chorar né carniça?”, grita outro.

Há uma hierarquia de frescura que vai do “fresco supremo”, que por vezes lhe cabe até o direito de intervir na frescura alheia, passando pelos “frescos comuns”, crianças e outsiders. Nesse quintal - bar um sujeito conhecido como “ossos largos” me parecia que ocupava o lugar supremo. Além de a toda hora “frescar”, utilizava a frescura alheia contra o próprio emissor. Um torcedor do Fortaleza ao entrar no bar fala a um do Ceará: “Ei, má (macho), num pode entrar cachorro aqui não”, logo, o frescador supremo intervém: “Não cara, pode entrar, já tiraram a placa” e todos entram na gargalhada. Além disso, qualquer passe errado do Ceará ele sempre gritava: “olha aí, maxo! A gente tá dando chance pra vocês, mas os ‘bixim’ são ruins demais”. Quando o Fortaleza atacava, Ossos Largos ironizava: “Vai, é agora, é agora”, quando a bola saía ele despontava a rir. Era, portanto um sujeito que dominava os códigos da frescura e tinha um reconhecimento social.

No entanto, na frescura, parece haver uma espécie de “margem de conduta”. A primeira é que não se deve reagir com violência física, ou você aguenta a frescura calado ou tenta revidar com outra frescura. A segunda é um limite de depreciação de um mesmo indivíduo. Houve certo momento em que o “soberano” (conhecido como Ossos Largos)

deu uma declaração que me pareceu emblemática: “Tá bom pessoal, tá bom, já frescamos demais com o póbe do fimose”. Fimose, por sua vez, acuado, se moveu em um deslocamento de quase gratidão balançando a cabeça. A outra é limitar a frescura apenas aos que são do grupo e são reconhecidos como tais. “Ossos Largos” falou para Fimose nessa ocasião: “Fique com raiva não má, eu só brinco com quem eu gosto”.

O estigma⁹ é um dos artifícios utilizados para frescar. Na fruição do jogo, jornalistas, comentaristas, jogadores e colegas torcedores são constantemente codificados em um. “Eita, esse aí é cachaceiro, num aguenta dez minutos. Bixo desse joga profissional e é só nas biritá”, diz o torcedor. Um outro diz, “joga sério, porra! Bixo é enceradeira, só faz frescar, isso aí num dá em nada, toca essa bola!”. Esses enunciados estão envolvidos diretamente com o papel social¹⁰ do jogador na contemporaneidade, ou melhor, com os desvios desse papel. Em um futebol altamente profissionalizado e objetivo, o torcedor espera do jogador seriedade, um corpo saudável e dedicado aos treinamentos, além de objetividade. Há outros estigmas: venta de sovela, fimose, boca de peba, barriga de pia emborcada são alguns que fazem referência às partes do corpo que estão em dissonância com padrões estéticos que são representados como normativos. Há também profanações vinculadas a sexualidade como “baitola”, “viado”, “gay”. Estes últimos usados para depreciar geralmente indivíduos heterossexuais e em contextos que transbordam a sexualidade. Um torcedor do Ceará

comenta “rapaz quem sabe de futebol aqui sou eu”, um outro responde: “tu dá muito é a bunda viadão”. Para a utilização destes artifícios de frescura não é necessário qualquer tipo de desvio por parte da vítima ou do seu time. “Saí daí barriga de pia emborcada”,

grita um torcedor do Fortaleza para um do Ceará. Que interpreta o enunciado apresentando um dos dedos ao colega.

Em suma, poder-se-ia dizer que o torcer - fresco consiste em um pensamento que é treinado para perceber gestos, movimentos e palavras que potencialmente podem ser usadas contra o emissor para depreciá-lo. Outro elemento é risada generalizada que acompanha a piada, esta não necessariamente tem de ser engraçada. Muitas vezes o fresco é quem começa a rir esperando a solidariedade dos amigos. Pois quando um fresco solta uma piada e ninguém rir seu “capital simbólico” de frescura” fica comprometido. Outro elemento é a vinculação do indivíduo ao time que torce, se o time perder, ou estiver mal no jogo é uma oportunidade para frescar com seu torcedor. O estigma é outro artifício, muitas vezes serve de abertura para uma outra frescura: “ Eita, venta de sovela, vai se limpar que teu time escapou fedendo de tomar outro gol”, outras vezes é tautológico, como na situação do barriga de pia emborcada.

Notas (Capítulo 6).

1. A identidade é pensada aqui antes como os significados compartilhados pelos atores sociais do que por uma “identidade autêntica”. Como Lembra ORTIZ (2006) “[...] é o

momento de reconhecermos que a identidade é uma construção simbólica (a meu ver necessária), o que elimina as dúvidas sobre a veracidade ou a falsidade do que é produzido[...] não existe uma identidade autêntica, mas uma pluralidade de identidades, construídas por diferentes grupos sociais em diferentes momentos históricos” (ORTIZ, 2006, p.08). A identidade, por assim dizer, é percebida pela diferença, mesmo que essa diferença seja “forjada” pelos atores sociais para estabelecer uma distinção. HALL IN SILVA (2000) propõe que a identidade não deve ser pensada em termo de “mesmo”, idêntico a si ao longo do tempo. Mas antes dentro das práticas discursivas que constroem um sentido de exclusão e inclusão. HALL (2000) se utiliza de dois pressupostos para pensar a identidade. Por um lado, “os discursos e as práticas que tentam nos interpelar, nos falar ou nos convocar para que assumamos nossos lugares como sujeitos sociais de discursos particulares e, por outro lado, os processos que produzem subjetividades, que nos constroem como sujeitos aos quais se pode falar.” (HALL IN SILVA, 2000, p.112). Nesse sentido, as identidades são espaciais porque estão vinculados aos televisores que demarcaram a espacialidade de distinção em um dado dia, e itinerantes porque essas “identidades espaciais” variam em consonância com o televisor que transmitirá a partida.

2. A concepção de ideologia em uma perspectiva semiótica pode ser caracterizada como: um dado percurso semântico norteado por disposições precedentes, nos quais se oculta, ou evita-se problematizar o argumento em favor da manutenção do caminho semântico já condicionado. “[...] uma série de acertos semióticos, baseados em pontos de vistas anteriores, sejam ou não explicitados, ou na escolha de seleções circunstanciais, que atribuem uma dada propriedade ao semema, ao mesmo tempo ignorando ou ocultando outras propriedades contraditórias, que são igualmente predicáveis daquele semema por causa da natureza não linear e contraditória do espaço semântico.” (ECO, 2005, p.248).

3. Como lembra SANTAELLA(1995) a segunda categoria dos interpretantes é caracterizada por um interpretante emocional (primeiridade), energético (secundidade) e lógico (terceiridade). O primeiro é um sentimento singular que cada signo desperta, o segundo é a relação desse sentimento com uma ação motora, muscular. O terceiro caracterizado pela inferência lógica podendo gerar uma mudança de habitus. Há uma outra divisão que pode servir para entendermos o funcionamento dos signos da paixão futebolística. Trata-se da definição de três tipos de inferência escreve PEIRCE (2008) “Primeiro, inferência intelectual com suas três variantes, Hipótese, indução e dedução, segundo Juízos da sensação, emoção e movimentos instintivos que são hipóteses cujos predicados não são analisados na compreensão: e terceiro hábitos, que são induções cujos sujeitos não são analisados em extensão. Esta divisão nos leva a três elementos da consciência. Primeiro sentimentos ou elementos da compreensão; segundo esforços ou elementos da extensão; e terceiro noções ou elementos da informação, que é a união da extensão e da compreensão” (PEIRCE, 2008, p. 304). Nesse sentido, no torcer norteado

pela paixão predomina uma representação do sentimento e do esforço, logo, pouco se pode perceber de uma inferência racional.

4. Para DURKHEIM (1984), a divisão do trabalho não se reduz a catalisar o processo produtivo, mas antes, produz, por meio da mútua dependência de funções, uma solidariedade que coaduna os indivíduos em um cosmos moral. “[...], com efeito, os serviços econômicos que ela proporciona são de menor monta ao lado do efeito moral que ela produz, e sua verdadeira função é criar entre duas ou mais pessoas um sentimento de solidariedade” (DURKHEIM, 1999, p.63). Para o autor, da divisão de trabalho emana uma atmosfera moral que se deve a interdependência entre os indivíduos que se solidarizam uns com os outros devido a uma necessidade, “O relacionamento social pressupõe que dois seres dependem mutuamente um do outro porque ambos são incompletos” (ibidem, p. 64). No entanto, para haver a solidariedade, a sociedade deve “disponibilizar” possibilidades para que o indivíduo possa realizar seu papel social. “A Divisão do trabalho não engendra cooperação nem solidariedade, sublima Durkheim, se as aptidões (os talentos naturais) não esposarem as tarefas a que são destinadas” (PIZZOMJO in CONH, 1977, p.58). Para o autor a maneira mais primitiva de sociedade é a horda que “deveríamos concebê-la como uma massa absolutamente homogênea, cujas partes não se distinguem umas das outras” (DURKHEIM, 1984, p.85). Nesse sentido, a solidariedade mecânica emana de uma divisão de trabalho em estado primevo em que há uma consciência coletiva forte agindo sobre o indivíduo. “Onde os indivíduos são mera dependência do tipo coletivo[...], mas essa autoridade é toda uma emanção da consciência comum, e ela é grande porque essa própria consciência comum é muito desenvolvida (ibidem, p. 89). É nesse sentido que se poderia dizer que no estádio de futebol há uma solidariedade desse tipo, pois, a divisão do trabalho consiste em torcer pelo time, caracterizando uma solidariedade mecânica haja vista o caráter “primitivo” da divisão de trabalho.

5. Como escreve ECO (2005) “os campos semânticos dão forma às unidades culturais de uma dada cultura e constituem, em suma, uma determinada organização (ou visão) do mundo (ECO, 2005, p.66). As unidades culturais são formas distintas de organizar e distinguir o mundo baseados em códigos imanentes. Nesse sentido, ECO (2005) fala da transubstanciação na religião cristã, na qual não importa se o efeito desse ritual pode ser “cientificamente” provado, mas antes se os “cristãos” o representam como verdadeiro. No futebol a cultura do torcer, sua unidade cultural, liga o significante, torcer, vibrar, ao significado ajudar o time a vencer.

6. Trata-se de um significante utilizado, sobretudo no Ceará, no qual o significado está vinculado ao sentimento de regozijo ante as paixões tristes de outrem. Em situações de queda, “gafe”, por exemplo. Em geral são dissonâncias ante o que é representado como conduta normativa, o que GOFFMAN (1988) chamou de membro destoante: “Começando com a noção muito geral de um grupo de indivíduos que compartilham

alguns valores e aderem a um conjunto de normas sociais referentes à conduta e a atributos pessoais, pode-se chamar de ‘destoante’ a qualquer membro individual que não adere às normas, e denominar desvio sua peculiaridade” (GOFFMAN, 1988, p.151). Nesse sentido, o “ííei” é a forma como esses indivíduos representam as dissonâncias dos destoantes.

7.Segundo ELIAS (2000), um grupo estabelecido, ou seja, indivíduos que detêm as valorações construídas como superiores, tendem a hiper-valorizar suas verdades em detrimento das dos chamados *outsiders*, tentando assim, por meio da estigmatização, depreciá-los e ao mesmo tempo manter-se distintos: “O grupo estabelecido tende a atribuir ao conjunto do grupo outsiders as características ruins de sua porção pior [...] Em contraste a auto-imagem do grupo estabelecido tende a se modelar em lugar exemplar, mais “nômico” ou “normativo” (ELIAS, 2000 p. 23).

8.Trata-se de perceber elementos, que em uma dada sociedade, denunciam sua forma e seu significado socialmente convencional. Escreve SIMMEL (2006): “Defino assim, simultaneamente, como conteúdo e matéria da sociação, tudo o que existe nos indivíduos e nos lugares concretos e toda a realidade histórica como impulso, interesse, finalidade, tendência, condicionamento psíquico e movimento nos indivíduos - tudo o que está presente nele de modo a engendrar os efeitos sobre os outros, ou a receber esses efeitos dos outros” (SIMMEL, 2006, p.60) No caso de uma sociação estabelecida pela frescura significa uma disposição para frescar e rir das frescuras. A frescura surge como uma forma de coadunar os indivíduo e fluidificar as interações gerando uma solidariedade mecânica, o riso é a manifestação mais explícita dessa solidariedade. Há por, assim dizer, uma divisão de trabalho bem clara para que haja a frescura. O frescador, que é o que interpreta possibilidades de frescura e as executa, a vítima, o indivíduo que é profanado, e os “risantes” são os indivíduos que finalizam o rito da frescura emitindo risadas.

9.GOFFMAN (1988) nos mostra que uma “identidade virtual” molda a percepção de acordo com a convenção social, daquilo que é representado como normal. Quando em uma interação face-a-face à identidade real está em dissonância com a virtual, surge um estranhamento. O estigma pode ser pensado como a codificação desse estranhamento que se estabelece em uma relação face a face. Três formas de estigmas são mencionados por GOFFMAN, a saber “[...] Em primeiro lugar, há as abominações do corpo- as várias deformações físicas. Em segundo, as culpas de caráter individual, percebidas como vontades fracas, paixões tirânicas ou não naturais, [...] há os estigmas tribais de raça” (GOFFMAN ,1988, p.14).

10.Segundo GOFFMAN (1975), o papel social está vinculado a uma dada expectativa que determinado “personagem” traz consigo, o que se espera de sua performance. Escreve Goffmam (1975) “A sociedade exige que se limite a sua função [...] Há

realmente muitas precauções para aprisionar um homem naquilo que ele é” (GOFFMAN, 1975, p.75).

11. Para BOURDIEU (1996) o capital simbólico é qualquer tipo de capital que é conhecido e reconhecido pelos atores sociais. Esta distinção se deve a esquemas perceptivos que moldam os padrões de visão e divisão do mundo. Estes são incorporações das relações objetivas. Estas relações estão em um campo de poder, caracterizado por relações de força, no qual a disputa entre os agentes hierarquiza as gradações do capital simbólico.

7. Apêndice: A construção do corpus da pesquisa: semiótica do drible e etnografia da audiência.

Tornar inteligíveis os contornos traçados pela contemporaneidade; procurar bases explicativas ante a poeira flutuante do acontecimento onde, ao mesmo tempo, asfixiam-se conceitos obsoletos e desliza-se em novas conceituações movediças, é um trabalho árduo e, sobretudo, arriscado. Nesse sentido, ante a “desgravitação” das bússolas conceituais do pensamento, é imprescindível a máxima de KANT (2005): ousar saber, ou melhor, ousar PENSAR!

Assim, ao invés “acomodar” o pensamento em um espírito de rebanho¹ em sua versão acadêmica priorizando “perspectivas ideais”, pretendo utilizar os conceitos como esquemas perceptivos que nos fazem “organizar o caos” de maneiras diferentes. SIMMEL (2006) já nos mostrava que o “real em si” não pode ser “traduzido” pela ciência e que os conceitos são sempre abstrações baseadas nas experiências, significando antes “pontos de vista”, “distâncias diferentes” do que uma representação unívoca da realidade:

[...] o conhecimento precisa ser compreendido [...] segundo um princípio que, partindo de um complexo de fenômenos que aparentemente constitui uma unidade, dele retire um grande número de variedades, de objetos, de conhecimentos específicos - com especificidades que não impeçam o reconhecimento desses objetos de maneira definitiva e unitária. Pode-se caracterizar melhor esse princípio com o símbolo das diferentes distâncias que o espírito se coloca em relação ao complexo dos fenômenos (SIMMEL, 2006, p.13).

Destarte, ao invés de seguir uma matriz “ideológica” tomando um dado caminho conceitual como “melhor”, desconsiderando os outros por não estarem no cume da hierarquia de um dado jogo de poder, pretendo antes tirar proveito dos conceitos que

considero válidos para meus intentos. Utilizando-os, como escreve FOUCAULT (2006): qual uma caixa de ferramentas.

No trabalho utilizarei “ferramentas” sociológicas através de conceitos elaborados por Bourdieu, Elias e Durkheim, adentrando na fronteira antropológica, sobretudo com Turner e Geertz no estudo dos rituais e fazendo uma “descrição densa”. Também do diálogo da sociologia, com o “pós-estruturalismo” de Foucault e com a filosofia da diferença deleuzeana. A última ferramenta utilizada se volta para a semiótica, sobretudo a de Peirce e Eco. Essas ferramentas me darão “visões” diferentes da experiência que me proporcionarão responder as problemáticas principais do trabalho que seriam:

Quais as condições sociológicas que estão envolvidas com uma dada forma de pensar futebolisticamente e suas discontinuidades no Brasil? Como funciona esse pensamento e como pode ser analisado? E antes de tudo, o que significa o pensamento futebolístico? Como dados discursos verbais se apropriam desse pensamento?

Essas diferentes dimensões não significam alternâncias, ou seja, pegar um caminho “ou” outro, mas antes uma complementaridade significa pegar um percurso “e” outro.

I. Elementos para a construção de um corpus geral: o bojo histórico - cultural da formação do pensamento.

Utilizarei como ponto de partida metodológico um *corpus* geral² a fim de compor um “cenário” sócio-histórico do qual emerge o interesse da minha problemática: definir formas singulares de pensar utilizando o corpo como forma de expressão e sua apropriação pelo discurso verbal, seja por “especialistas” ou ainda por sujeitos do “mundo – ordinário”. Destarte, meu material de pesquisa nesse primeiro momento será arquivos da história do futebol brasileiro, especificamente livros especializados nessa temática.

Pode-se através deste *corpus* geral perceber a “trama” social que está envolvida na “formação” do pensamento futebolístico. Seja percebendo os valores representados como superiores, as formas de sociabilidades, a reprodução ou metamorfoses dos *habitus* nos dados contextos sociais.

Parto do conceito do Tipo Ideal de MAX WEBER (1991). Segundo o autor, as causas que produzem a realidade são de natureza miríade e impossíveis de serem compreendidas em sua “natureza”. Assim, segundo o autor, deve-se compreender a realidade sociocultural a partir de elementos historicamente agrupados que influenciam essa dada realidade e lhes atribuir um valor. A essa construção, o autor chamou de Tipo Ideal: “O tipo ideal é acima de tudo uma tentativa para apreender os sujeitos históricos e os seus diversos elementos em seus conceitos genéticos” (WEBER, 1991, p.109). Assim, o percurso metodológico é o seguinte: em princípio, aciona-se a racionalidade para agrupar os elementos saltares para a pesquisa ante a multiplicidade da realidade; então

se produz a unilateralidade do acontecimento que, aliada ao sentido utópico, culminará na produção do Tipo Ideal.

Utilizarei o tipo ideal para demarcar três formas de pensar que considero singulares para compreender o pensamento futebolístico no Brasil: pensamento malandro, malandro-adestrado e tático- polivalente. Esses tipos ideais são os que eu seleciono como pertinentes para entender o pensamento futebolístico brasileiro na contemporaneidade.

Poder-se-ia fazer outras subdivisões para se contar a história do futebol brasileiro: analisando mudanças de sua infra-estrutura, de sua popularidade e mudanças políticas. ASPIS (2006), por exemplo, dividiu em oito períodos tomando como base, principalmente, a eficácia da *performance* da seleção brasileira: antecedentes, implantação, popularização, profissionalização, apogeu, esplendor sem vitórias, esplendor com vitórias e contemporâneo.

GIULIANOTTI (2002) tem um projeto mais ousado, parte de três tipos ideais: pré-moderno, moderno e contemporâneo. A partir dessas tipologias o autor procura explicar diversas dimensões do futebol mundial como a forma de organização, esquemas táticos e a forma de torcer. Meu recorte, no entanto, consiste em perceber o contexto sócio-cultural e o funcionamento de formas singulares de “pensamento corporal” e como o discurso verbal representa esse pensamento. É claro que tantos outros elementos estão envolvidos nas performances dos jogadores, a construção da masculinidade através da virilidade dos movimentos e gestos, por exemplo. No entanto, “selecionei” aqueles que compreendo estar vinculados de forma determinante ao processo de criação na ocasião do drible e são constantemente representados no discurso verbal.

A idéia do tipo ideal me dará “margem” para pensar a singularidade das formações. Por exemplo, na formação que eu chamo malandra não há exclusividade de performances malandras, no entanto, é o elemento que seleciono como singular para entender o pensamento futebolístico brasileiro em um dado contexto. Trata-se, portanto, de um ponto de partida ideal que abre caminho para a análise empírica do drible e demarca as singularidades.

Partindo das “demarcações” do tipo ideal, buscarei nos conceitos de saber - poder e subjetivação, de inspiração foucaultiana, a normatização social de uma dada modalidade de pensamento e a lógica do seu funcionamento.

Para analisar a formação dos saberes, temos que evidenciar um duplo aspecto: o primeiro; uma instituição³ como espaço coercitivo que integra relações de poder, constituindo saberes imanentes. Interessa-me o clube de futebol como instituição e as várzeas como o que chamei de “instituições ordinárias”. Portanto, uma atualização de um saber futebolístico em uma dada instituição, “todo comportamento mais ou menos coercitivo, aprendido [...] todo o social não discursivo é a instituição (FOUCAULT, 1999. p.247). O saber consiste em amalgamar enunciados e visibilidades constituindo um “efeito” de verdade.

O segundo: uma Emergência, ou seja, uma dada necessidade histórica que “seleciona” funções do “diagrama” enlaçando-os a seu *corpus* (instituição) que, de certo modo, “responderão seus apelos”: é “[...] a entrada em cena das forças; é sua interrupção, o salto pelo qual elas passam dos bastidores para o teatro, cada uma com vigor e sua

própria juventude “(FOUCAULT, 1999, p.24).Trabalharei com quatro “estratos” de saber: de elite, malandro, malandro- disciplinado e tático - polifuncional⁴. O que interessa investigar nestes saberes é o seu funcionamento e legitimação na prática social e os acontecimentos^s que “demarcam” singularidades, novas “formas de pensar com o corpo”. Por outros termos, trata-se de investigar como e o que pode ser pensado, além do que está envolvido nas mudanças de pensamento futebolístico.

Outra das “dimensões” conceituais que utilizarei é a noção de *habitus* nas perspectivas, sobretudo, de BOURDIEU (2005) e ELIAS (1993). Trata-se de investigar como a teia social e a lógica de suas interdependências estão envolvidas com o aprendizado de uma dada forma de pensar. A idéia do *Habitus* como uma “segunda natureza” que insere o indivíduo dentro de um campo de possibilidades, estas sendo reproduzida ou modificadas em consonância com as práticas sociais. Nesse sentido, cada dado “estilo” de pensar será analisado em consonância com um *habitus* que lhe serve de “motiz”.

Trata-se, portanto, de investigar um processo de transformação do *habitus* que reverbera tanto na disposição do ser como nas disposições corporais. A noção de campo de BOURDIEU (2005) também será utilizada, percebendo como as relações de força configuram hierarquias que convergem para a reprodução de um campo de possibilidades de pensamento.

II. Da utilização dos “personagens conceituais” futebolísticos.

Para compreender a importância do personagem conceitual, em princípio, temos de entender a relação entre caos⁶, plano de imanência ou imagem do pensamento e o conceito. O personagem conceitual não é uma abstração, ou uma alegoria, é antes, por assim dizer, conexão - extensão - diferenciação entre o caos, imagem do pensamento e conceito. Os personagens conceituais⁷ são intercessores⁸ que me farão criar conceitos a fim de construir esquemas perceptivos para explicar singularidades do pensamento futebolístico no Brasil.

Os jogadores são inventores de idéias futebolísticas: de espaços, de tempos, inventores de saídas. Nesse sentido, meu trabalho não é do domínio imanente futebol, mas sim sobre futebol. Estarei sempre aquém e além da dimensão propriamente futebolística. Os jogadores serão quem emitirão essas “ressonâncias” que me farão criar conceitos a fim de explicar, no campo das ciências humanas, um fenômeno esportivo.

Nesse sentido, a importância de me utilizar de grandes inventores de “saídas” para dar conta de “passagens” do pensar futebolístico:

[...] a história do esporte passa por esses inventores que cada vez constituíam o inesperado, a nova sintaxe, as mutações e sem as quais os progressos puramente tecnológicos teriam permanecidos quantitativos, sem importância e sem interesse (DELEUZE, 1992, p. 165).

O personagem conceitual não é o Kaká, Garrincha ou Pelé enquanto tipos psicossociais ou figuras estéticas⁹, mas antes enquanto servem para criar com eles. Significa pensar em uma dimensão outra, não a da arte futebolística, mas sim, a da

criação de conceitos de: pensamento malandro, malandro - disciplinado e tático - polifuncional.

Há um “desencontro” sobre o que significa o pensamento diferencial em Deleuze. No entanto, esse trabalho não é sobre Deleuze, ele é apenas mais um “usado” em meu trabalho, uma peça da “caixa de ferramentas”. Assim, não vou ficar elencando pontos e contrapontos, para isso seria necessário um trabalho específico. No entanto, cabe esclarecer como ele funciona no meu trabalho.

O que Deleuze chama de um acontecimento do pensamento, criação, é uma experiência que vai buscar no caos das dissonâncias determinativas novas possibilidades de pensar. Isso é fazer a linguagem gaguejar, criar. Não obstante, uma questão que muitas vezes não é levada em conta e que me parece *sine qua non* é: de onde se opera o salto?

Ora, a (des)codificação que faz gaguejar a linguagem manifesta-se a partir de uma linguagem estabelecida. Isso que dizer que o pensamento é diferença, mas que esta invenção é determinada não só pela inserção de elementos caóticos, mas pelas condições sociológicas e semióticas que estão

envolvidas com o contexto do “salto” e as reverberações de seu “pouso.” Poder-se-ia dizer que o campo sócio-histórico cultural e semiótico não determinam o que serão as variações sintáticas, mas a forma como se vai criar.

Esse é o ponto central do que me interessa em Deleuze¹⁰. Trata-se de estabelecer uma relação entre “pensamento da diferença” e a sociologia. Poder-se-ia, então, vislumbrar uma sociologia do pensamento ou da arte? Isso significa que meus personagens conceituais Garrincha, Pelé e Kaká ajudarão a criar um caminho para

compreender a história do pensamento brasileiro, dos inventores de percursos, estabelecendo sempre a relação com o “solo” do qual o pensamento opera o salto: o *habitus*, o campo, os modos de subjetivação, relações de poder e formas de saber e a linguagem que ele faz “gaguejar”.

III. Semiótica do drible: análise intensiva de imagens.

Para entrar, por assim dizer, na dimensão “analítica” e compreensiva do pensamento futebolístico recorrerei à semiótica. Isso significa que ao invés de buscar explicações no “espírito absoluto”, analisarei o pensamento através do processo de semiose¹¹ e sua ação pragmática¹². A partir desse método, pode-se analisar o funcionamento do pensamento a partir do processo de comunicação e significação. Partirei do pressuposto que a experiência social percebe e age sobre o mundo através de signos:

[...] A semiótica não é apenas uma teoria, mas uma prática comum. “É porque o sistema semântico muda e ela só pode descrever parcialmente em resposta a acontecimentos comunicativos concretos. É porque a própria prática social apenas se pode exprimir em forma de semiose. Os signos são, pois, uma força social e não simples instrumentos de reflexo das forças sociais (ECO, 1997, p.172).

A partir de três categorias fenomenológicas: Primeiridade, Secundidade e Terceiridade¹³, Peirce (2008) estabeleceu as bases para a semiótica. Segundo o autor, através dessas categorias, poder-se-ia analisar e descrever qualquer tipo de linguagem.

Interessa-me a cinésica: o estudo dos gestos e dos movimentos (ECO, 2002). Nesse sentido, através da análise dos signos¹⁴, ou melhor, das funções sígnicas que se estabelecem na ocorrência do drible, investigarei o pensamento futebolístico em ação. Trata-se de fazer uma semiótica do drible futebolístico.

Na investigação empírica do drible, a partir da análise intensiva das imagens, abordarei tanto a relação do signo com o objeto como a relação do signo com seu interpretante¹⁵. A investigação das tricotomias proporciona um método para analisar detidamente os três aspectos diferentes da semiose. (SANTAELLA, 1995, p. 125). No capítulo sobre o pensamento futebolístico descreverei de forma mais detida as nuances do processo de semiose e de suas possibilidades criativas.

Em suma, poder-se-ia dizer que o que está em jogo nesse método é perceber o fluxo da significação e da interpretação - produção do signo no ato da comunicação. Significa dizer que, em uma jogada individual, o driblador emite gestos e movimentos em consonância com a bola, no que chamarei de amálgama sintático futebolístico¹⁶. Isso a partir da interpretação dos movimentos e dos gestos do marcador que, por sua vez, baseado no campo semântico de sua aprendizagem futebolística, emite gestos e movimentos a fim de dificultar as possibilidades de percursos por ele interpretados como os prováveis do driblador. Para analisar a relação marcador - driblador, partirei do que ECO (1997) chama de sentido de um termo¹⁷.

No capítulo destinado ao pensamento futebolístico, o processo de comunicação e significação entre driblador e marcador será tratado de forma mais detida. O que interessa

aqui é perceber o enlaçamento do pensamento em incessante semiose com o contexto sociológico e cultural que lhe serve de “motriz”.

Utilizarei um visionamento intensivo de imagens para analisar e descrever o processo de semiose no futebol. Farei isso a partir da investigação dos gestos e movimentos emitidos tanto pelo marcador quanto pelo driblador. Trata-se de uma análise minuciosa das imagens, utilizando recursos como a da câmera lenta para compreender as nuances da *performance*. Os materiais a serem utilizados serão os documentários: Pelé Eterno e Garrincha: A Estrela Solitária, de imagens do *YouTube* além da gravação de jogos da seleção brasileira com o intuito de analisar a performance de Kaká .

IV. A dimensão do pensamento futebolístico discursivo: dos enunciados “especializados” aos ordinários.

Em princípio, é fundamental entender a lógica das contaminações entre as diferentes formas de pensamento futebolístico: corporal e discursivo .O campo de futebol é a “mola propulsora” das dimensões de interação¹⁸, é o desempenho dos jogadores que norteia o fluxo das contaminações que vai desde o campo de futebol , passando pelo discurso dos jornalistas e “especialistas” em futebol nas transmissões televisivas, até chegar aos bares, onde circula o discurso ordinário.

As narrativas estão envolvidas no mesmo contexto histórico-social que uma consciência prática. No entanto, elas têm uma forma de expressão imanente. Nesse sentido, no que chamarei de primeira formação do pensamento futebolístico brasileiro, a

de Elite, utilizarei citações de jornais da época e algumas memórias de ex-jogadores encontradas em livros sobre a história do futebol. Na segunda e na terceira formação, respectivamente, do pensamento malandro e da malandragem - disciplinada, utilizarei as crônicas de Nelson Rodrigues. Na quarta formação, a que eu chamo de tático - polivalente, os discursos dos narradores e comentaristas esportivos nas transmissões televisivas.

No momento final da pesquisa, farei uma investigação no Restaurante Kasa Kaiada. Escolhi este estabelecimento por ser conhecido como ponto de referência no que diz respeito à transmissão de jogos de futebol. Interessa-me, em princípio, perceber a construção de uma consciência discursiva futebolística em um espaço ordinário. Para isso, farei entrevistas e analisarei as discussões entre os torcedores. Fazer, portanto, uma etnografia da audiência¹⁹, percebendo as reapropriações do discurso televisivos nos enunciados ordinários nesse dado restaurante.

Além da análise de uma consciência discursiva, pesquisarei o que significa torcer no bar. O que está sendo negociado nas ações sociais? Perceber, no *locus* da ação social (Kasa Kaiada) qual o significado das *performances*. Trata-se de fazer uma “descrição densa”, interpretar o fluxo, o “dito” no discurso social, como presume GEERTZ (1989), a partir dos símbolos expressivos que são “fontes extrínsecas de informações em termos dos quais a vida humana pode ser padronizada”(ibidem, p. 123). Ou seja, interpretar as nuances dos gestos, dos discursos dos torcedores e, como escreve GEERTZ (1989), “adivinhar” os significados que estão sendo negociados na ação social.

A partir da análise dos rituais futebolísticos, investigarei o envolvimento das performances e das formas de pensar com os significados que são negociados no futebol contemporâneo no Brasil. Como lembra TURNER (1972) o ritual revela de forma “privilegiada” os significados que a experiência atualiza em uma dada sociedade. Assim, trata-se de investigar como a malandragem, a disciplina e a presença marcante dos meios de comunicação ganham uma “gramática imanente” no mundo do futebol. A análise de reportagens e das transmissões televisivas dará suporte empírico para perceber a manifestação desses significados.

Através da análise dos rituais, partirei para compreender como os torcedores nos bares representam estes significados (malandragem, disciplina), além da lógica do torcer, secar e do “frescar” que evidenciarei no capítulo destinado a este fim.

Notas (apêndice)

1. Para NIETZSCHE (2004), o espírito de rebanho mantém as “existências” estáveis livrando-as de experiências não codificadas que colocariam em cheque sua presumida segurança. Isso se dá pela aderência ascética e não problematizante de suas “próteses” de verdade. Como escreve NIETZSCHE (2004) a história da humanidade é a história da invenção desses falsos “fundamentos” da existência. Ora, o que está em jogo é o “endeusamento” de certos autores ou métodos que levam ao total descaso os que estão fora do “rebanho”. Nietzsche já nos mostrava as várias faces do espírito de rebanho “não desejamos voltar ao que consideramos superado e caduco [...] chama-se ele de deus, virtude, verdade, justiça, amor ao próximo [...] pontes de mentira que nos levam em direção a velhos ideais” (NIETZSCHE, 2004, p.13).

2. “Um corpus para propósitos gerais é delineado, tendo em mente um espectro amplo de questões de pesquisa, e serve como recurso no sentido mais amplo [...] Coleções de arquivos se constituem em *corpora* de pesquisa para propósitos gerais” (BAUER, 2002, p.54).

3. Vale citar DELEUZE (1988) “[...] a instituição tem a capacidade de integrar as relações de poder, constituindo saberes que as atualizam e as remanejam, redistribuem-nas [...] e é conforme a natureza da instituição [...] as visibilidades de um lado e os enunciados de outro que atingirão esse ou aquele limiar, que os tornará políticos, econômicos, estéticos” (DELEUZE, 1988, p.85).

4. É pertinente distinguir o tipo ideal da formação dos saberes. O saber não significa um tipo ideal, como por exemplo, o tipo ideal do malandro ou do disciplinado. A relação saber-poder tem um caráter ontológico, pois traz como pressuposto atualizações que são imanentes às práticas sociais. Por outras palavras, não se trata de fazer uma teoria geral do poder, mas antes, perceber como o poder funciona em determinados contextos sociais, nas prisões, nos asilos. É esclarecedora a citação de Foucault “[...] A disciplina não é expressão de um tipo ideal (o do homem disciplinado); ela é a generalização e a conexão de técnicas diferentes que devem atender a objetivos locais (aprendizagem escolar, formação de tropas capazes de manejar fuzil)” (FOUCAULT, 2006, p.344).

5. Os acontecimentos demarcam a emergência de uma singularidade, de uma nova “regra” na formação dos enunciados e das visibilidades. Trata-se da ruptura de relações de forças estabelecidas que passam a associar-se, coadunar-se, metamorfosear-se de diversas formas com as novas estratégias estabelecidas. Foucault esclarece: “Ruptura das evidências, essas evidências sobre as quais se apóiam nosso saber, nossos consentimentos, nossas práticas [...] a acontecimentalização consiste em reencontrar as conexões, os encontros, os apoios, os jogos de força, as estratégias [...] que em um dado momento, formaram o que em

seguida, funcionará como evidência” (FOUCAULT, 2006, p.339). Nesse sentido, interessa-me pensar a história dessas singularidades no futebol brasileiro, a história dessas passagens que demarcam formas distintas de pensar com o corpo em consonância com o que um dado saber institui como evidente.

6. Para DELEUZE (1992) : “O que caracteriza o caos, com efeito, é menos uma ausência de determinações que a velocidade infinita com a qual elas se esboçam e se apagam: não é o movimento de uma a outras, ao contrário, a impossibilidade de uma relação entre as duas determinações, já que uma não aparece sem que a outra tenha já desaparecido” (DELEUZE, 1992, p.58). O plano de imanência é um corte no caos que funciona como uma máquina abstrata, um diagrama. “[...] O plano envolve movimentos infinitos que o percorrem e retornam, mas o conceito são velocidades infinitas de movimentos finitos, que percorrem cada vez seus próprios componentes” (DELEUZE, 1992, p.51). Essa citação é esclarecedora para meus propósitos com Deleuze. O que me interessa aqui é o plano de imanência como o “crivo” que se diferencia do caos e que constitui uma imagem do pensamento: “O plano de imanência toma do caos determinações, com as quais faz seus movimentos infinitos ou seus traços diagramáticos” (IBIDEM, p.68). Deleuze nos mostra a imagem do pensamento clássica, cristã, moderna e dos gregos. Trata-se de estabelecer movimentos infinitos do pensamento, mas dentro do diagrama do plano de imanência. Significa dizer que os filósofos cristãos, por exemplo, pensam de infinitas formas, mas sempre “deságuam” em um deus transcendente. É ao mesmo tempo o reservatório e o horizonte infinito. Se o plano de imanência é a máquina abstrata, o conceito é o agenciamento concreto. O conceito não se confunde com o plano de imanência, “os conceitos são o arquipélago ou a ossatura, ou antes, a coluna vertebral que um crânio, enquanto plano, é a respiração que banha as tribos isoladas[...] os conceitos são acontecimentos, mas o plano é o horizonte do acontecimento” (ibidem, p.52).

7. Esclarece Deleuze: “o personagem conceitual e o plano de imanência estão em pressuposição recíproca[...] Por um lado ele mergulha no caos, tira daí determinações das quais vai fazer os traços diagramáticos de um plano de imanência[...] Por outro lado[...] faz corresponder traços intensivos de um conceito que vem ocupar uma região[...], como se esta se fendesse” (DELEUZE, 1992, p.99)

8. Segundo Deleuze (1992), os intercessores são como pontos de ressonâncias que tem sua lógica imanente, mas que reverberam em outros campos produzindo o movimento do pensamento, as idéias. Nesse sentido, os intercessores podem ser “[...] pessoas para um filósofo, artistas ou cientistas; para um cientista [...] é preciso fabricar seus próprios intercessores” (DELEUZE, 1992, p.156). O pensador social estabelece alianças com intercessores a fim de criar conceitos, bases explicativas para compreender, em seu campo, o que está em jogo no pensamento.

9. Os personagens conceituais são de uma dimensão filosófica, ou seja, estão relacionados com a criação de conceitos, enquanto as figuras estéticas estão envolvidas com o plano de composição, que é característico da arte, no caso em questão da arte futebolística: inventar espaços. Significa que a arte, a futebolística, tem suas formas e substâncias de expressões

imanes que culminam na invenção de espaços. Essa criação está sempre envolvida com o pensamento, “[...]pensamento é criação”(DELEUZE, 1992, p.73). Já os sujeitos psicossociais “têm precisamente este sentido: nas circunstâncias mais insignificantes ou mais importantes, tornar perceptíveis as formações de território, os vetores de desterritorialização, o processo de reterritorialização.” (DELEUZE, 1992, p.91). Há relações de mútua “contaminação” entre os três, da figura estética como inventores de afectos e perceptos imanente da arte, do tipo psicossocial como elemento sócio-cultural e histórico e do personagem conceitual como potencia para a invenção de conceitos, há uma conjunção. Em suma, poder-se-ia traçar o seguinte fluxo: pensamento futebolístico (crivo do plano de composição), tipo psicossocial (plano sociológico), personagem conceitual (intercessor), conceito (filosófico).

10. Em seu trabalho sobre o cinema, Deleuze nos dá uma boa mostra de como se utiliza os personagens conceituais e, sobretudo, o que significa pensar no cinema. O cineasta é também um artista, um inventor e seu pensamento se utiliza de signos e imagens como forma de expressão. Mas o que me interessa é tentar mostrar que essas invenções estão vinculadas a um solo sócio -histórico - cultural. Ora, o cinema clássico era eminentemente sensório-motor, orgânico, auto -movimento da imagem, em suma, das relações entre enquadramento, plano e decupagem. Seus inventores produziam variações sintáticas, novas imagens, mas sempre dentro do sistema sensório - motor. A imagem percepção com Beckett, a imagem afecção de Carl Dreyer ou a imagem ação de Flaherty são imagens criadas no bojo do contexto sociocultural do cinema clássico, suas invenções não ultrapassam o limite do esquema sensório-motor. A passagem da imagem-movimento, cinema clássico, para a imagem-tempo está vinculada a uma série de acontecimentos históricos e sociológicos, “[...] a crise do capitalismo, a exaustão da guerra, além do crescimento populacional na periferia das grandes cidades, ocasionando maior visibilidade aos excluídos sociais” (VASCONCELLOS, 2006, p.109). Esse é o contexto da “invenção” do neo-realismo italiano, considerado por Deleuze, um dos primeiros acontecimentos de uma nova forma de pensar no cinema, não mais centrado no auto - movimento da imagem, mas antes, na supremacia do tempo. Em suma, não me interessa mostrar pormenores da obra deleuzeana sobre o cinema, mas antes esclarecer como ele se utiliza de seus personagens conceituais e, sobretudo, mostrar a relação entre a invenção e o contexto sócio - histórico e cultural, que me parece determinante na forma de como se vai criar. Por outros termos significa dizer que Garrincha cria “malandramente”, Pelé de forma “malandramente disciplinada” e “Kaká taticamente polifuncional”.

11. Trata-se de analisar o funcionamento do pensamento a partir da auto geração sígnica. O pensamento é a interpretação de um signo que também é um signo que será um signo para um pensamento posterior, a assim ao infinito. Escreve Peirce: “da proposição de que todo pensamento é um signo, segue-se que todo pensamento deve endereçar-se a algum outro pensamento, deve determinar algum outro pensamento, uma vez que é a essência do signo[...] todo pensamento deve ser interpretado em outro” (PEIRCE, 2008, p.253). Nessa trama, segundo PEIRCE (ibidem), estão envolvidos três correlatos, o primeiro signo em relação a si mesmo, o segundo o signo em relação com o objeto e o terceiro o signo em relação ao interpretante. Num processo de semiose o objeto determina o signo, e este determina o interpretante. Assim, como lembra PEIRCE (2008), o pensamento se processa por meio de signos, não há pensamentos sem signos. Escreve DELEUZE (2003), em seu livro sobre

Proust que os signos nos violentam, nos tiram da comodidade e nos forçam a pensar, a decifrá-los. “Há sempre a violência de um signo que nos força a procurar, que nos rouba a paz” (DELEUZE, 2003, p.15).

12. O Pragmatismo em PEIRCE (2008) diz respeito aos desdobramentos dos interpretantes finais, ou seja, o que é salientado é uma análise dos signos que resultam de uma inferência intelectual que podem ser: indução, dedução e abdução. Como lembra PEIRCE (2008) “[...] os elementos de todo conceito entram no pensamento lógico através das portas da percepção e delas saem pelas portas da ação utilitária (PEIRCE, 2008, p.239). Nesse sentido, o que me interessa é a análise dessas ações utilitárias, dos gestos, dos movimentos, a face da semiose que pode ser empiricamente verificada. O pragmatismo também está envolvido com, por assim dizer, hábitos de raciocínio, que são desenvolvidos e interiorizados na experiência prática. Parte-se de ações auto reguladas, num monitoramento racional das ações, até torná-las “automáticas”. A idéia de concepção, que será discutida no capítulo sobre o pensamento futebolístico, está vinculada ao pragmatismo, “o teor racional [...] reside exclusivamente, em sua concebível influencia sobre a conduta de vida: de modo que nada que não resultasse de um experimento pode exercer influencia direta sobre a conduta”(PEIRCE, 2008, p284). Partindo desse pressuposto, pode-se pensar em estilos de raciocínios que se desenvolvem em consonância com as necessidades sócio-culturais e históricas. Nesse sentido, interessa-me investigar formas de raciocínios futebolísticos que se desenvolveram em dados contextos. Poder-se-ia falar de um raciocínio malandro, disciplinado e tático- polifuncional. Isso nos leva a pensar que mesmo os dribles inovadores trazem consigo uma dada forma de inventar, de inferir que estão conectadas a uma forma de raciocínio.

13. A Primeiridade diz respeito ao acaso, a originalidade, qualidade intrínseca e sem relação dual. Secundidade é relação, ação e reação, força bruta, trazendo a tona distinções de qualidades. A Terceiridade é mediação, traz tanto a Primeiridade quanto a Secundidade coadunadas num “tecido” simbólico, há intervenção determinante da mente. Escreve PEIRCE (2002) “três elementos radicalmente diferentes da consciência[...] ligados à idéia de um, dois e três. Sentimento imediato é a consciência do primeiro, o sentido de polaridade é a consciência do segundo; a consciência sintética é a consciência do terceiro, ou meio” (PEIRCE, 2002, p. 16).

14. Uma clássica definição de signo em Peirce é de que o signo é uma coisa que está no lugar de outra. Isso que dizer que há um fluxo de determinações onde um signo que representa um objeto é traduzido por um interpretante, um outro signo, dando continuidade ao fluxo de pensamento, e isso “ao infinito”. PEIRCE(2008) escreve “[...]um signo é tudo aquilo que está relacionado com uma segunda coisa, seu objeto, com respeito a uma qualidade, de modo tal a trazer uma terceira coisa, seu interpretante, para uma relação com o mesmo objeto” (PEIRCE, 2008, p.28). No entanto, segundo ECO (2002), signo passa uma idéia de entidade semiótica fixa, na verdade há uma constante variação na interconexão entre planos de conteúdo e de expressão. Seria mais apropriado chamar de função sígnica, “[...] Quando um código associa os elementos de um sistema vinculante aos elementos de um sistema veiculado, o primeiro se torna expressão do segundo, o qual, por seu turno, torna-se conteúdo do primeiro” (ECO, 2002, p.39).

15 Peirce (2008) em principio elabora três tricotomias: a primeira do signo em relação a si mesmo: qualisigno, sinsigno e legisigo; a segunda da relação do signo com seu objeto: ícone, índice e símbolo; da relação do signo com seu interpretante: rema, discente e argumento.

Cada tricotomia podendo variar em consonância com sua característica de Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. Essas três tricotomias tomadas em conjunto, ou seja, estabelecendo uma relação entre objeto, signo e interpretante proporcionam a formação de mais dez tricotomias. Dessas dez categorias ainda resultariam cinquenta e seis, totalizando sessenta e seis categorias. Não convém fazer a descrição inteira de todas as categorias, isso requeria um trabalho voltado a esse fim.

16. Amálgama sintático futebolístico significa as variantes sintáticas que estão envolvidas na significação e na comunicação futebolística. Para elaborar esse conceito utilizei em princípio, a técnica de análise do movimento de LABAN (1978) que fornece quatro dimensões analíticas: 1) Qual a parte do corpo que se move? 2) Em que direção ou direções do espaço o movimento se realiza? 3) Qual a velocidade que se processa o movimento? Que grau de energia é gasto no movimento? (LABAN, 1978, p.56). Aliado a esses elementos coadunarei elementos estudados na cinésica, propostos por ECO (2002). A primeira é a noção de extremidade que está envolvida com a idéia do início e crescimento do movimento: com a lógica do seu desdobramento, “[...] distinguir o ponto em que a seta nasce do ponto que a seta cresce” (ECO, 2002, p.108). A segunda a longitude que está vinculada a primeira: o comprimento e a largura do movimento estão relacionados com os desdobramentos do percurso. Essas duas primeiras marcas sintáticas são dimensionais. A terceira marca sintática diz respeito ao movimento propriamente dito, o movimento para, embora imperceptível em sua totalidade, os “recortes” da percepção indicam uma possibilidade de percurso. A quarta marca é a força dinâmica, a intensidade do movimento nos dá indícios de proximidade - distância. No entanto, para descrevermos o pensamento futebolístico, tem-se que inserir elementos outros. Primeiro, que está associado a relação da velocidade com o espaço: a temporalidade, uma codificação do tempo. Segundo, a relação dessas variantes sintáticas com a bola e as próprias variantes sintáticas da bola, que são as mesmas, excerto a parte do corpo que se move. Para se interpretar o movimento da bola há de se dominar seus códigos imanentes, de velocidade, tempo, etc. Nesse sentido na comunicação e significação futebolística estabelecerei nove dimensões sintáticas: 1) partes do corpo, 2) vetorial 3) velocidade 4) espacialidade 5) temporalidade 6) força dinâmica 7) extremidade 8) longitude 9) bola. Na análise do drible, privilegiarei as dimensões que estão diretamente envolvidas no processo criativo.

17. Antes de chegar à definição de sentido do termo é importante salientar conceitos que são, por assim dizer, seus antecessores. Em princípio, o de unidade cultural como sistema binário de distinções que formam os interpretantes, trata-se da forma como a cultura ilumina a percepção a partir de eixos opacionais. O semema é a árvore hierárquica dos interpretantes possíveis da unidade cultural. Diz-se hierárquica porque o código estabelece também quais são entre os interpretantes possíveis os que a convenção e a prática tornam mais recorrentes. “O semema é dado pelo conjunto dos reenvios que a unidade cultural realiza no interior dos eixos ou campos opacionais de outras unidades culturais de que dadas posições são consideradas como interpretantes da primeira unidade cultural” (ECO, 1997, p.166). Outro elemento é o contexto, que pode ser entendido como os amálgamas entre os eixos semânticos que estão envolvidos na ocorrência. E por fim, o sentido de um termo como um percurso, de fato, escolhido entre os possíveis em dado um contexto. Significa descrever as interpretações do espaço, movimento, tempo e seu amálgama com a bola priorizando o sentido construído pelo driblador.

18. Interação é aqui usada no sentido de GOFFMAN (1975), caracterizado “como a influência recíproca dos indivíduos sobre ações uns dos outros, quando em presença física

imediate” (GOFFMAN, 1975, p. 23). Nesse sentido, temos uma interação em uma linguagem corporal, no campo de futebol, que dará ferramentas para a construção de uma interação em linguagem discursiva, nos comentários de especialistas nas transmissões televisivas ou mesmo de indivíduos “comuns” nas arquibancadas ou em bares.

19. Uma etnografia da audiência como um procedimento de acompanhamento das relações entre o discurso dos meios de comunicações e seus telespectadores, vale a pena a citação: “Eu não posso, me parece, falar de uma etnografia da recepção e sim de uma etnografia da audiência. Primeiro porque a audiência da mais a idéia de coletivo [...] recepção refere-se a qualquer mensagem em um processo comunicativo, não indica especificamente meios de comunicação de massa [...] recepção da uma idéia de processo individualizado” (BAUER,2002,p.151).

A última “finta”: à guisa de conclusão

Da mesa do bar às elaborações científicas, a discussão entre o futebol-arte e o futebol de resultado vem ganhando eco. Há quem pense que o futebol de outrora, dito “futebol malandro”, é o único capaz de arte, reduzindo assim o contemporâneo à força e velocidade. Neste trabalho, em princípio, procurei demonstrar as singularidades de cada forma de inventar. Trata-se de descrever formas imanentes de criar que se dão em consonância com os contextos sócio-culturais e com as técnicas corporais aprendidas nestes. Ao mesmo tempo, procurei indicar formas de apropriação deste “pensamento futebolístico” pelo discurso verbal: seja na “elaboração” de “identidades”, seja na atualização de ritualidades ou de formas de sociação.

Para isso, dividi a história do futebol brasileiro em quatro “estilos” de “pensamento” e suas representações discursivas. O primeiro: futebol de “elite”. Por não haver material empírico para fazer uma análise semiótica do drible, privilegiei as representações discursivas. Descrevi como o futebol nesta “configuração” estava relacionado à distinção social. O goleiro Marcos Mendonça, que jogou na seleção brasileira, é emblemático para perceber o significado do futebol para a época. A partir de citações de jornais da época, podem-se perceber estas valorações.

No segundo momento, a partir do estilo malandro de pensamento, descrevi o que chamei de “*habitus* malandro”, aprendido, sobretudo, nas várzeas. São disposições que convergem para o pensamento que busca antes a diversão do que os resultados e que se utiliza da sedução como estratégia de dominação. Técnicas corporais como a finta e o “jogo de cintura” são atualizadas no futebol, favorecendo a sedução. No entanto, esse pensamento só adquiriu um sucesso performático quando foi, por assim dizer, filtrado. Esse processo se deu de forma considerável no time do Vasco da Gama da década de

1920, que foi campeão carioca de 1923, utilizando, sobretudo, “pensadores futebolísticos” das várzeas.

Para compreender a forma de invenção malandra, fiz uma análise semiótica do “drible para a direita” de Garrincha. Trata-se de perceber como se cria “malandramente”. Garrincha inventa os espaços criando, principalmente, “signos temporais”. O jogador manipula a dúvida em seu marcador até o momento de sair pela direita. A questão, portanto, não é saber se Mané, de fato, vai para o lado direito, mas antes em que instante do lado direito irá partir?

O terceiro “estilo” de pensamento se dá no contexto da ascensão da profissionalização no futebol brasileiro. Este aumento está vinculado ao crescimento da importância do futebol e seus primeiros “usos” pelo sistema capitalista. Destarte, a disciplina surge como um saber que funciona a fim de aperfeiçoar as performances dos jogadores que passam a ter mais “responsabilidade” de vitórias. No entanto, neste momento há uma síntese entre malandragem e disciplina. Como demonstrei, trata-se de aliar a sedução malandra à objetividade e à tática da disciplina.

A partir da análise semiótica do drible “banho de cuia” do Pelé, descrevi a lógica da criação do pensamento malandro - disciplinado. Trata-se de usar a sedução aliada a movimentos mais objetivos e em direção ao gol e com uma capacidade de decodificar “porções” maiores de visibilidade. Pelé inventa o espaço vislumbrando uma nova perspectiva de espaço: a espacialidade acima do adversário.

Nas crônicas de Nelson Rodrigues podemos notar a construção de uma “identidade brasileira” a partir da “malandragem” e seus embates com a disciplina:

representada como européia. De um lado o malandro esperto que “passa a perna” no europeu, este desponta como quase “indefeso” ante as astúcias do malandro.

No que chamei de pensamento tático - polifuncional, o futebol passa a ser assimilado de forma maiúscula pelos meios de comunicação e torna-se uma de suas principais mercadorias culturais. Neste sentido, há a intensificação do profissionalismo e o ocaso da malandragem em consonância com a ascensão da disciplina. O jogador se torna “estrela” da sociedade do espetáculo. No entanto, é da ascensão da disciplina que emerge sua transcendência. A partir da capacidade de manipular os códigos táticos, os jogadores passam a enxergá-los e ter a capacidade de perverter a funcionalidade esquadrinhada da disciplina. Significa que o jogador pensa coadunando ou mudando sua função tática em sintonia com a emergência da partida.

A partir da análise do drible de Kaká, demonstrei como se cria a partir da imaginação - polifuncional. Kaká constantemente ergue a cabeça a fim de decodificar o sistema tático defensivo e direciona seu percurso nas brechas deixadas pelo movimento da defesa. Para analisar a representação discursiva deste momento utilizei transmissões televisivas, além de declarações de técnicos, comentaristas e jogadores. Estes por um lado saem em defesa da objetividade, por outro, clamam pelo dito futebol – arte, com adornos malandros.

Outra forma de representação que demonstrei foi a que se constitui nos bares no Ceará. Esta decorre da intensa inserção do futebol nos meios de comunicação de massa. A partir das transmissões televisivas, diversas possibilidades de fruições, de representação, de sociabilidades e ritualidades passam a ser possíveis. No Kasa Kaiada,

descrevi como há uma reconfiguração semântica do espaço do bar. Este passa a sediar espaços para o torcer futebolístico. O ritual do torcer ganha um “estilo” imanente, o que poderíamos chamar “torcer no bar”. A partir da presença da televisão que transmite um dado jogo, criam-se territórios que demarcam a dominação de uma dada torcida. Procurei descrever como o torcedor representa a partida de futebol neste contexto, negociando os sentidos com os “especialistas”.

No momento final, investiguei em dois outros bares a fim de demonstrar diferenças fruitivas. No restaurante Pizza Burguer, constitui-se uma manifestação concentrada do “secar”. Este consiste em torcer contra o time rival. No “quintal-restaurante” o torcer que chamei de “Fresco” pode ser investigado com intensidade. Essa forma de torcer busca a “graça”, a diversão, a partir dos acontecimentos passados no campo de futebol e suas ressonâncias no cenário social da transmissão televisiva.

Em resumo, meu esforço era, em princípio, fazer um trabalho criterioso para investigar o pensamento futebolístico brasileiro. É claro que um trabalho de mestrado não finaliza a discussão, ele antes lança uma “fagulha magnética” atraindo contribuições e desdobramentos. Em vez de dizer que o futebol brasileiro tem “jogo de cintura” e malandragem que, penso, não explica muita coisa, procurei investigar a lógica do pensamento futebolístico, que tem como material de expressão o corpo, a bola, além das regras que constituem a prática futebolística. Neste sentido, elaborei conceitos a fim de explicar o funcionamento deste pensamento, compreendendo-o empiricamente através da análise semiótica do drible.

No segundo momento, priorizei as reverberações que o pensamento produz no cenário social brasileiro: suas representações, a construção de identidades, de sociabilidades, de ritualidades. Um esforço, portanto, de compreender a lógica imanente do pensamento que se opera com o corpo e seu impacto e usos no campo social.

Referências Bibliográficas

ADORNO, Theodor W. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo : Paz e Terra, 2002.

ALMEIDA, Miguel Vale. **Outros destinos**: ensaios de antropologia e cidadania. Campo das Letras. Porto : 2004.

ASPIS, Abrão. **Futebol Brasileiro** : Do início amador à paixão nacional. Evangraf. Porto Alegre, 2006.

ASSAF, Roberto. **Banho de bola**: os técnicos, as táticas e as estratégias que fizeram história no futebol. Rio de Janeiro: Relume Dumará , 2002.

AUSTIN, John Langshaw. **Quando dizer é fazer**. Artes Médicas. Porto Alegre, 1990.

BARBOSA, Livia. **O jeitinho brasileiro**. Canpos: Rio de Janeiro, 1992.

BASTIDAS, Cláudio. **Driblando a perversão** : psicanálise, futebol e subjetividade brasileira. São Paulo : Escuta, 2002.

BAUDRILLARD, Jean. **Da Sedução**. Papirus. Campinas, 1991.

_____. **Simulacros e Simulação**. Lisboa:Relógio d' Água,1991.

_____. **A sociedade do consumo**. Lisboa : Edições 70, 2000.

BAUER, W. Martin(org.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. Petrópolis, RJ : Vozes, 2002.

BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro, Marco Zero Limitada. 1983.

_____. **Sociologia**. São Paulo: Ática. 1983.

_____. **Razões Práticas**. Campinas: Papirus. 1996.

_____. **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 1997.

_____. **A produção da crença:** contribuição para uma economia dos bens simbólicos. Porto Alegre: Zouk, 2006.

_____. **O poder simbólico.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil LTDA, 2005.

BOSARI, José Roberto. **Futebol de campo.** São Paulo: EDU, 1989.

CALDAS, Waldenyr. **O pontapé Inicial.** Memória do futebol brasileiro. São Paulo. Ibrasa, 1990

_____. **Temas da Cultura de Massa.** Música, Futebol e Consumo. São Paulo. Arte e Ciência, 2001.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer.** Petrópolis: Vozes, 1994.

DA MATTA, Roberto (coord.). **O Universo do Futebol;** esporte e sociedade brasileira. Rio de Janeiro : Pinakothèque, 1982.

_____. **Carnavais, Malandros e Heróis.** Para uma sociologia do dilema brasileiro. Rocco. Rio de Janeiro, 1997.

_____. **O que faz o Brasil, Brasil?.** Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

_____. **A bola corre mais que os homens:** duas copas, treze crônicas e três ensaios sobre futebol. Rio de Janeiro. Rocco, 2006.

DAMO, Arlei. **Do dom à profissão :** A formação de futebolistas no Brasil e na França. Anpocs. São Paulo, 2007.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo :** comentários sobre a sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro : Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido.** Perspectiva. São Paulo, 1974.

_____. **Foucault.** São Paulo : Brasiliense, 1988.

_____. **Conversações.** São Paulo : 34 , 1992.

_____. **Bergsonismo**. 34. São Paulo, 1997.

_____ & GUATTARI, Felix. O que é a filosofia? Rio de Janeiro: Ed 34, 1992.

_____. Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**, vol 4. São Paulo: 34, 1997.

_____. **Espinosa: Filosofia Prática**. Escuta: São Paulo, 2002.

_____. **Proust e os signos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

_____. **A Ilha deserta: e outros textos**. Iluminuras. São Paulo, 2006.

DOUGLAS, Mary. **Pureza e Perigo**. Perspectiva. São Paulo, 1976.

DURKHEIM, Émile. **As formas elementares da Vida Religiosa**. Martins Fontes. São Paulo, 1996.

_____. **Da Divisão do Trabalho Social**. São Paulo : Martins Fontes, 1999.

ECO, Umberto. **O signo**. Lisboa: Presença, 1997

_____. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

_____. **Tratado geral de semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ELIAS, Norbert. **O Processo Civilizador**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar. 1993.

_____. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1994.

_____. **Os estabelecidos e os outsiders.** Sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2000.

_____. **A sociedade de corte.** Investigação sobre a sociologia da realeza e da aristocracia da corte. Rio de Janeiro, Jorge Zahar. 2001.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Microfísica do Poder.** Rio de Janeiro : Graal, 2000.

_____. **Estratégia, poder-saber.** Rio de Janeiro:Forense universitária, 2006.

_____. **A hermenêutica do sujeito.** Martins fontes. São Paulo, 2006.

_____. **Vigiar e punir: O nascimento da prisão.** Petrópolis : Vozes, 2007

FREUD, Sigmund. **Totem e Tabu.** Rio de Janeiro : Imago, 1999.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas.** Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GIDDENS, Antony. **As conseqüências da modernidade.** São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1991.

_____. **A Constituição da Sociedade.** São Paulo : Martins Fontes, 2003.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana.** Petrópolis : Vozes LTDA, 1975.

_____. **A elaboração da face:** uma análise dos elementos rituais da interação social. In : Figueira, S.(Org). **Psicanálise e Ciências Sociais.** Rio de Janeiro: Francisco alves, 1980.

_____. **Estigma:** Notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Rio de Janeiro: Guanabara S. A, 1988.

_____. **Manicômios, prisões e conventos.** São Paulo: Perspectiva S.A, 1996.

FERNANDES, José Luis. **Futebol: ciência, arte ou...sorte!:** Alto rendimento: preparação física, técnica, tática e avaliação. São Paulo: EPU, 1994.

FREYRE, Gilberto. **Casa Grande & Senzala.** São Paulo: global Editora, 2006.

GUATARRI, Felix e ROLNIK, Suely. **Micropolítica:** Cartografias do desejo. Petrópolis: Vozes, 2005.

HABERMAS, Jürgen. **Mudança estrutural na esfera pública:** investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa. Tempo Brasileiro. Rio de Janeiro, 2003.

_____. **Verdade e justificação:** ensaios filosóficos. São Paulo: Loyola, 2004.

HEAL, Ronaldo. **A invenção do país do futebol:** mídia raça e idolatria. Rio de Janeiro: 2001.

HOLANDA, Sergio B. **Raízes do Brasil.** São Paulo : Companhia das Letras, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** O jogo como elemento da cultura. São Paulo. Perspectiva, 1996.

KANT, Immanuel. **Textos Seletos.** Vozes. Petrópoles, 2005.

LABAN, Rudolf. **O Domínio do Movimento.** São Paulo: Summus, 1978.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?.** São Paulo: Ed.34, 2007.

_____. **A inteligência coletiva.** São Paulo: Loyola, 2007.

LYOTARD, Jean- François. **A condição pós - moderna.** Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia.** Cosac Naify. São Paulo, 2003.

_____. **Sobre o sacrifício.** Cosac Naify. Rio de Janeiro, 2005.

MENEZES, Diatahy. Prometeu e Pandora entre o espelho e as máscaras, ou fantasma, ordem e mistério no moínho do sentido. São Paulo, USP: 1984.

MORIN, Edgar. **As estrelas:** Mito e sedução no cinema. José Olympio: Rio de Janeiro, 1989.

_____. **Cultura de Massas no século xx :** o espírito do tempo. Rio de Janeiro : Forense universitária, 1997.

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da Moral :** um escrito polêmico. São Paulo : Brasiliense, 1989.

_____. **A Gaia Ciência.** São Paulo : Martin Claret, 2004.

_____. **Aurora:** reflexões sobre preceitos morais. São Paulo: companhia das letras, 2004.

_____. **O Nascimento da Tragédia.** São Paulo: Escala, 2007.

ORTIZ, Renato. **Cultura brasileira e identidade nacional.** São Paulo: Brasiliense, 2006.

PASSERON, Jean- Claude. **O raciocínio sociológico:** o espaço não popperiano do raciocínio. Petrópolis. Rio de Janeiro: 1995.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo, perspectiva, 2008.

RAMOS, Alberto Guerreiro. **Administração e estratégias de desenvolvimento-** elementos de uma sociologia especial da administração. Fundação Getúlio Vargas. Rio de Janeiro, 1966.

RAMOS, Roberto. **Futebol: ideologia do poder**. Vozes, Petrópolis, 1984.

ROLNIK, Suely. Geopolítica da Cafetinagem. Documenta 12 Magazines. São Paulo, 2007.

RODRIGUES FILHO, Mário. **O negro no futebol brasileiro**. Mauad. São Paulo, 2003.

RODRIGUES, Nélon. **A Pátria em chuteiras**: novas crônicas de futebol. São Paulo: companhia das letras, 1994.

ROSENFELD, Anatol. **Negro, Macumba e futebol**. São Paulo : Perspectiva, 1993.

SANTAELLA, Lúcia. **A teoria Geral dos signos**. São Paulo, Ática S.A, 1995.

SILVA, Euclides. **O mundo fascinante do futebol de várzea**. Scortecci. São Paulo, 1997.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, RJ : Vozes, 2000.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

TERRIN, Aldo Natale. **O rito: antropologia e fenomenologia da ritualidade**. Paulus. São Paulo, 2004.

TURNER, Victor. **O Processo do Ritual**: estrutura e anti-estrutura. Petrópolis: Vozes, 1974.

VATTIMO, Gianni. **As aventuras da diferença**: O que significa pensar depois de Heidegger e Nietzsche. Edições 70: Lisboa, 1980.

_____. **A sociedade transparente**. Relógio D'Água: Lisboa, 1992.

_____. **O fim da modernidade:** Nihilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna.
Martins Fontes: São Paulo, 2007.

VASCONCELLOS, Jorge. **Deleuze e o Cinema.** Rio de Janeiro: Ciência Moderna LTDA, 2006.

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão.** Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

WEBER, MAX. **Ensaio de Sociologia.** Rio de Janeiro: LTC, 1982.

_____. **Economia e sociedade.** Brasília: UNB, 1994.

WINISK, José Miguel. **Remédio Veneno :** o futebol e o Brasil. Companhia das Letras. São Paulo, 2008.

4.2 Filmes e vídeos

GARRINCHA: estrela solitária. Produção de Alencar JR. Rio de Janeiro: Vídeo Lar/S.A., 2003. DVD (105 minutos).

Pelé Eterno. Produção de Aníbal Massaíni. São Paulo: UIP, 2004. DVD (120 minutos).