

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Escola de Comunicação

PEDRO LERNER GARCIA

O JOGO DOS POSSÍVEIS
acaso, narrativa e identidade no futebol

Rio de Janeiro

2013

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Centro de Filosofia e Ciências Humanas

Escola de Comunicação

PEDRO LERNER GARCIA

O JOGO DOS POSSÍVEIS

acaso, narrativa e identidade no futebol

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura

Orientador: Prof. Dr. Paulo Roberto Gibaldi Vaz

Rio de Janeiro

G216

Garcia, Pedro Lerner

O jogo dos possíveis: acaso, narrativa e identidade no futebol /
Pedro Lerner Garcia. 2013.
95 f.

Orientador: Prof^o. Dr^o. Paulo Roberto Gibaldi Vaz.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro,
Escola de Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comuni-
cação, 2013.

1. Comunicação e cultura. 2. Futebol. 3. Estética. I. Vaz, Paulo
Roberto Gibaldi. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro.
Escola de Comunicação.

CDD: 302.23

Setembro de 2013

O jogo dos possíveis
acaso, narrativa e identidade no futebol

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da UFRJ, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Rio de Janeiro, 06 de setembro de 2013

Banca Examinadora

Prof. Dr. Paulo Roberto Gibaldi Vaz – Orientador
PPGCOM/UFRJ

Prof. Dr. Márcio Tavares D’Amaral
PPGCOM/UFRJ

Prof. Dr. Bernardo Borges Buarque de Hollanda
CPDOC/FGV

RESUMO

GARCIA, Pedro Lerner. **O jogo dos possíveis: acaso, narrativa e identidade no futebol**. Rio de Janeiro, 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

Essa pesquisa se debruça sobre os significados do jogo e, em especial, do futebol no mundo cotidiano. Partindo de autores como Johan Huizinga e Eugen Fink, para quem o jogo se apresenta respectivamente como elemento fundador da cultura e símbolo mesmo do mundo, e passando pelas reflexões de Deleuze acerca do jogo em autores como Nietzsche e Jorge Luis Borges, a pesquisa busca em Roger Callois uma historização dos diversos jogos humanos e dos instintos lúdicos a que correspondem para, em seguida e recorrendo sobretudo a José Miguel Wisnik, procurar definir o lugar próprio do futebol no registro contemporâneo. Intrinsecamente aberto ao acaso e na encruzilhada de múltiplos registros narrativos, o futebol aparece como um teatro de alternância e reversibilidade em que, encarando de frente a experiência do possível, torcedores e espectadores encontram um espaço privilegiado para a elaboração de sua identidade e experiência do mundo. A pesquisa busca ainda, através do diálogo com autores como Georges Didi-Huberman e Jacques Rancière, traçar paralelos e ressonâncias entre o universo do esporte e o das artes, aproximando o torcedor do leitor ou espectador de cinema e propondo que, no fim, trata-se sempre de viver o mundo através de narrativas que promovem um alargamento do próprio possível.

Palavras-chave: Jogo; Futebol; Acaso; Narrativa; Estética

ABSTRACT

GARCIA, Pedro Lerner. **The Game of possible: chance, narrative and identity in soccer**. Rio de Janeiro, 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

This research investigates the meanings of game and especially of soccer in the everyday world. Starting with authors such as Johan Huizinga and Eugen Fink, for whom game is respectively a founder element of culture and a symbol of the world itself, and passing through Deleuze's reflections over the concept of game in authors such as Nietzsche and Jorge Luis Borges, the research finds in Roger Callois a historical perspective of the human games and its correspondent ludic instincts. In the following, it relies on José Miguel Wisnik's writings to try and define the place of soccer in contemporary culture. Intrinsically open to chance and placed at the intersection of multiple narrative styles, soccer appears as a theatre of changing and reversibility in which, facing the experience of possible, fans and watchers find a privileged space to elaborate their identity and experience of the world. The research also tries, through a dialogue with authors such as Georges Didi-Huberman and Jacques Rancière, to trace parallels and resonances between the universes of sports and arts, approaching the fan to the reader or movie spectator and proposing that, in the end, it's always about experiencing the world through narratives that promote an enlargement of possible itself.

Keywords: Game; Soccer; Chance; Narrative; Aesthetics

SUMÁRIO

I. Introdução	2
1. O JOGO E O MUNDO	
1.1. Jogo e cultura	11
1.2. O jogo do mundo	17
1.3. Conexões deleuzianas	22
1.4. Futebol, formas de jogar e transformação	28
2. FUTEBOL E ACASO	
2.1. Definição e tipos de jogo	41
2.2. Especificidades do futebol	45
2.3. Competência e sorte	53
2.4. Futebol e vida	57
3. O FUTEBOL E O MUNDO	
3.1. Identificação e apreciação	64
3.2. Torcer por um time	66
3.3. Espectador e experiência estética	75
II. Conclusão	86
Referências bibliográficas	89

I. Introdução

Meu pai conta que, após o primeiro jogo de futebol a que me levou, Fluminense 1x0 São José, pelo Campeonato Brasileiro de 1990, no estádio das Laranjeiras, me perguntou o que eu havia achado da experiência e, com fisionomia algo assustada, respondi que havia gostado, mas que ele ficava “muito nervoso”. Eu tinha então cumprido havia poucos meses meu terceiro aniversário e, ao longo dos vinte e três anos decorridos desde então, provavelmente nada me deixou mais nervoso do que as inúmeras partidas do Fluminense a que compareci, em estádios espalhados pelo Rio de Janeiro, Brasil e América do Sul, e assisti pela televisão ou escutei através do rádio.

Meu avô veio do interior do estado para a capital no começo do século e se dizia torcedor do Bangu. Mas se instalou no Cosme Velho e meu tio Edu, o filho mais velho, frequentava o Fluminense, que naturalmente escolheu como clube para torcer nos campeonatos de futebol que, àquela altura, se disputavam ainda em escala quase que unicamente local. Por causa dele o irmão do meio também se tornou tricolor e meu pai, o caçula, evidentemente seguiu o mesmo caminho. Por isso, e talvez porque meu pai também escolheu Laranjeiras como bairro, me tornei torcedor do Fluminense. É curioso pensar como os aspectos mais importantes da nossa existência (não tenho dúvidas de que o torcer por um time, com o envolvimento afetivo e tudo que ele dramatiza em termos de identificação, pode se constituir num aspecto tão decisivo para a vida do indivíduo quanto seus amores, perdas, escolhas e conquistas) também remetem, em última instância, a eventos mais ou menos aleatórios.

O Fluminense, com o passar dos anos, se transformou para mim no pertencimento que nunca encontrei no judaísmo, no Brasil ou em qualquer outro lugar. Acho que tem a ver com a diferença entre pertencimentos impostos, a um país e principalmente um povo que nunca aceitei assumir como elementos centrais da minha identidade, e um pertencimento arbitrário que, no entanto, me permitia pensá-lo como escolha. Num exercício de imaginação, certa vez, me dei conta de que, se me dissessem que um grupo de brasileiros se encontrava prisioneiro de guerra num país distante, ou um grupo de judeus, ou de jovens, ou de jovens de classe média brasileiros judeus ou qualquer outra categoria na qual me enquadro, a denominação em questão, *jovem*, *brasileiro* ou *judeu* ou qualquer outra, causaria em mim a mesma consternação que a expressão *seres humanos*. Se em lugar delas fosse usada a palavra *tricolores*, no entanto, o significado para mim seria o de *pessoas como eu*.

A década de 1990, a da minha infância e apaixonamento pelo futebol, foi certamente a pior nos mais de cem anos de existência do Fluminense. Se, em 1995, o célebre gol de barriga de Renato Gaúcho redimia os anos de equipes medíocres e vice-campeonatos, como o da Copa do Brasil de 1992, a primeira grande experiência de injustiça que vivi, a segunda metade da década levou o Fluminense a patamares desconhecidos e inimagináveis de humilhação. Os dois rebaixamentos, a virada de mesa comemorada com champanhe e a inverossímil queda para a terceira divisão do futebol nacional fizeram do Flu o único dos grandes clubes brasileiros a, ainda que por um breve período, divisar o fim como uma possibilidade real.

O Fluminense, ainda que de forma controversa – foi beneficiado por uma perniciosa “reorganização” do futebol nacional que fez com que o título da terceira divisão o levasse diretamente à primeira –, voltou à elite do futebol brasileiro em 1999, mas não seria protagonista no cenário nacional durante a próxima década. Minha adolescência, época de presença intensa no Maracanã, foi tanto para mim quanto para o Fluminense um período de dúvidas e hesitações. Parecíamos, ambos, inseguros quanto ao nosso direito e vontade de vencer. Duas vezes semifinalista do Campeonato Brasileiro em 2001 e 2002, o Flu não conseguiu, entretanto, alcançar as finais. Em ambas as vezes faltou um gol.

Meu pai, que me levava àquele primeiro jogo nas Laranjeiras e a tantos outros ao longo da década de 1990, foi gradualmente sendo substituído por outras companhias. Nunca frequentei torcidas organizadas, mas me parece plausível afirmar que meus amigos Vinicius Fantezia e Ian Fernandes mantiveram comigo, durante aqueles anos, uma espécie preciosa de amizade em que as frustrações afetivas e futebolísticas se misturavam e, na medida do possível, eram traduzidas em riso e esperança. De 2000, ano em que pela primeira vez telefonei ao Vinicius, a quem mal conhecia, na expectativa (confirmada) de que nos ajudássemos mutuamente a digerir uma eliminação dolorosa, passando por 2001, ano em que o Ian entrou no colégio e passamos a formar um notório trio de tricolores, até 2007, quando o Fluminense finalmente se sagrou campeão de um torneio nacional, vivemos incontáveis noites de Maracanã cheio e vazio, de alegria e tristeza, nervosismo e alívio, algumas glórias e muitas frustrações.

Depois que meus pais iniciaram seu longo processo de separação, em 2006, meu pai, se ressentindo da ausência do convívio diário que sempre tivéramos até então, voltou a frequentar o Maracanã de forma mais assídua. O estádio passou a ser, também,

um espaço de convívio e compartilhamento entre nós dois. É esse contexto que explica sua presença em Florianópolis quando, em junho de 2007, viajamos juntos para assistir ao Fluminense vencer o Figueirense e sagrar-se campeão da Copa do Brasil. Vinicius e Ian também estavam lá e o pranto do Vinicius, que reconheço como alguém ainda mais profundamente envolvido com o Fluminense do que eu, é uma imagem que acredito que não esquecerei. O título da Copa do Brasil, além de ser o primeiro que nós, nascidos após 1984, víamos o Fluminense conquistar em âmbito nacional, dava ao clube o direito de disputar a Copa Libertadores no ano seguinte e, dessa forma, realizar o sonho de toda uma geração de novos torcedores para quem a grandeza do Fluminense só existia nos relatos dos pais.

Derramei algumas lágrimas em Florianópolis, mas minha própria catarse aconteceria menos de um ano depois, em abril de 2008, quando Washington marcou de cabeça nos minutos finais e o Fluminense eliminou o São Paulo da Copa Libertadores para enfrentar o Boca Juniors nas semifinais. A classificação do Fluminense, às vésperas do confronto, não parecia provável. Era um time sem tradição alguma na Copa Libertadores contra um tricampeão da competição. Uma semana antes eu estivera com Ian e Vinicius no Morumbi, em São Paulo, onde o Flu fora derrotado por 1x0, e o São Paulo conquistaria naquele ano seu terceiro título brasileiro consecutivo, consolidando-se como o clube mais vencedor da minha vida de torcedor – minhas primeiras lembranças marcantes no futebol são os títulos da Libertadores e mundiais conquistados pelo São Paulo de Telê Santana em 1992 e 1993 e, pouco antes, com Paulo Autuori em 2005, o São Paulo voltara a sagrar-se campeão da América e do mundo.

No futebol, como na vida, tudo sempre me levou a acreditar na força das repetições. Dos meus bloqueios e dificuldades de socialização, na infância, até os repetidos fracassos do Fluminense nos momentos decisivos, passando pelas minhas inibições e neuroses adolescentes e pelas humilhantes derrotas do Vasco frente ao Flamengo no triênio 1999-2001, tudo me ensinava que as coisas, no mundo, tendem mais a se repetir do que a ocorrer de maneira diferente. No futebol, em particular, em que a *força da camisa* é tantas vezes mais decisiva do que a qualidade técnica dos jogadores que entram em campo, a transformação parecia extremamente improvável quando a repetição costumava ocorrer de forma tão natural. O Fluminense montara um grande time para jogar sua primeira Libertadores em mais de vinte anos mas, com o São Paulo pela frente, tendo perdido sem marcar gols fora de casa, o discurso otimista que

assumimos pelas ruas do Rio tinha algo de ficcional, como se nos quiséssemos convencer de uma possibilidade que, no íntimo, sabíamos remota.

Por isso o gol de Washington e a classificação para as semifinais, eliminando o poderoso São Paulo, significaram tanto para mim e para o Fluminense. Os dez minutos em que chorei descontroladamente, assistindo à festa da torcida e tentando assimilar o que acabara de ocorrer, não foram fruto somente de uma catarse futebolística mas da descoberta, no Maracanã de tantas frustrações e também de tantas conversas sobre as frustrações da adolescência, de que, também para o Fluminense, e por extensão para mim, era possível vencer mesmo o mais difícil dos adversários. Ao Fluminense, e quem sabe, portanto, também a mim, não estavam então vedadas as maiores glórias e alegrias, as melhores e mais importantes *vitórias*, como tudo até então me levava a crer. Não é exagero dizer que aquela noite de 2008 transformou algo na minha maneira de ver o mundo e suas possibilidades e, se desde então o Fluminense foi duas vezes campeão brasileiro enquanto eu sigo, a meu ver, desprovido de grandes conquistas, o que aprendi no Maracanã é, dentre tudo o que vi em qualquer âmbito da vida, o que mais me dá razões para crer que o futuro pode ser diferente do passado.

Treze anos se passaram entre o gol de Renato Gaúcho e o de Washington. Com sete anos de idade em 1995 e vinte em 2008, não parece absurdo afirmar que meu caráter e minha personalidade tomaram forma nesse intervalo, que configura também o período mais apagado da história do Fluminense. Com o futebol regional esvaziado e o clube afastado das disputas nacionais, o Flu foi mero coadjuvante entre a epifania do gol de barriga e a catarse da Libertadores. Não posso dizer, no entanto, que esse Fluminense algo trágico não tenha sido a companhia perfeita para a minha melancolia adolescente, quando posso ter feito dessa identificação um caminho privilegiado na busca pela beleza que sempre existe no sofrimento. Cada clube traz consigo uma ética e uma estética, transformáveis ao sabor das vitórias e derrotas mas com algo de permanente através dos tempos, e a verdade é que o discurso triunfalista dos grandes clubes vitoriosos nunca me seduziu. Desconfio que o Vinicius e o Ian também tomassem parte nesse arranjo, e me agrada ver que todos nós, assim como o meu pai, que voltou a frequentar os estádios, tenhamos sabido aceitar e desfrutar o ciclo vitorioso que começou em 2008. Acho que nós, o Vinicius (sempre à minha frente na percepção dos devires do futebol) em 2007, eu em 2008, o Ian em algum momento que não terei nem me dado conta,

aprendemos com o Fluminense que a vida era possível também para nós, *até mesmo* para nós.

Mas não foi apenas com o Fluminense que aprendi, e tampouco a lógica dessa breve narrativa (a de um ciclo derrotista que começa com Renato Gaúcho e termina com Washington), uma lógica que associa o sofrimento a uma noção de fracasso tendo a alegria da vitória como contraponto, é capaz de dar conta, sozinha, dos múltiplos sentidos do sofrimento no futebol e na vida. Algumas das derrotas mais dolorosas não se atribuem facilmente a erros e acertos, dificultando uma leitura em termos de mérito e abrindo caminho para a compreensão do elemento de aleatoriedade presente no sofrimento. Em outras palavras, muitas vezes a derrota futebolística se parece mais a uma *perda* do que a um *fracasso*, e essa ideia do acaso como núcleo duro e diferenciador do futebol, aproximando-o do *jogo* e da *vida*, é um dos temas principais de que tratarei nesse trabalho. O fato de que o futebol se dê sempre e incessantemente ao longo do tempo, ano após ano e torneio após torneio, trazendo sempre consigo a possibilidade de redenção e tragédia na medida em que as hegemonias jamais duram muito mais do que um par de anos, abre também a possibilidade de uma compreensão do sofrimento como *lote* e da alternância (o *devoir*) como única regra possível para entender o fluxo do futebol e da vida.

Desde sempre assisto ao máximo de jogos de futebol que consigo, muitas vezes abrindo mão de compromissos sociais e até mesmo profissionais e, em que pese o grande número de filmes assistidos e leituras teóricas durante uma juventude cinéfila e acadêmica, posso afirmar que, com a possível exceção da literatura, *nada me ensinou tanto sobre o mundo e a existência humana quanto o futebol*. O trabalho que se segue é fruto e, ao mesmo tempo, lugar de elaboração dessa convicção. Leitor de filosofia mas também de toda sorte de crônica esportiva, busco nessa dissertação aproximar esses dois gêneros, utilizando o vocabulário do primeiro sem abandonar os chavões do segundo, procurando usar ferramentas teóricas para entender as transformações do futebol mas, sobretudo, indagando sempre o que o jogo e o futebol deixam ver do mundo e dos modos de vida. A crença da qual parte esse trabalho, que elaboro e apresento como conclusão, é de que o futebol, como o cinema, a arte e a literatura, é lugar de uma narrativa e de um modo de dar sentido à vida. O espectador de futebol, como o leitor, mergulha num mundo imaginário de desdobramentos e abertura de possibilidades.

O primeiro capítulo busca definir o lugar do *jogo* na existência humana e, rapidamente, mostrar de que forma o futebol afirma sempre o surgimento do novo em detrimento do mesmo. Começo por Huizinga e sua postulação de que o jogo antecede a cultura, com a civilização emergindo a partir do espírito lúdico humano, e procuro descrever a teorização formal que ele empreende acerca das características e significados do jogo na existência humana, assim como sua argumentação a respeito da maneira como diferentes elementos da vida em sociedade, como o direito, a guerra e o próprio conhecimento, emergem em última instância do universo do jogo. O movimento seguinte me leva ainda mais longe, mais precisamente às ideias de Eugen Fink e a seu argumento segundo o qual o jogo humano figura como uma espécie de símbolo do mundo. A discussão, nesse ponto, se desloca do ambiente mais mundano e concreto em que se situava Huizinga para um âmbito mais filosófico e abstrato, em que se volta à Grécia e ao “jogo do mundo” de Heráclito para traçar as diferenças e semelhanças entre homens e deuses e, por fim, investigar de que forma o jogo pode aparecer como modo privilegiado de relação entre a existência e o todo.

Sigo, então, guiado por Deleuze, por um percurso que leva de Fink a Leibniz e por fim a Nietzsche, tendo sempre Jorge Luis Borges como um ponto de referência e elucidação. Do deus de Leibniz que joga e escolhe entre mundos possíveis ao jogo de dados de Nietzsche, passando pelo jogo ideal deleuziano onde não existem regras preexistentes e cada lance inventa suas próprias regras, o que está em questão é sempre o jogo, segundo diversas leituras e possibilidades, como símbolo ou chave para a compreensão das coisas do mundo. A afirmação nietzscheana do acaso e as reflexões de Deleuze acerca do jogo como *afirmação e transformação* na obra de Nietzsche me levam, por fim, a uma arriscada correlação entre o modelo nietzscheno e as mudanças atuais e passadas na dinâmica do futebol.

A ideia, nesse ponto, é mostrar de que forma o futebol se mostra como um universo em que a mudança e a afirmação do novo se dão sempre a despeito de eventuais hegemonias e dominações, dramatizando e fornecendo um modelo cristalino do que em outros aspectos da vida acaba muitas vezes obscurecido. Aqui recorro a Pasolini, provavelmente o primeiro a pensar sistematicamente o futebol em suas dimensões estéticas, mas corroboro em seguida as críticas que Georges Didi-Huberman dirige, em livro recente, à evolução do pensamento político do cineasta italiano. Sigo Didi-Huberman em sua reflexão sobre sobrevivências, resistências e vaga-lumes, que, ao

contrário do que passou a afirmar Pasolini, resistem sempre mesmo sob a luz dos mais ferozes refletores, e me arrisco a ver no futebol um exemplo acessível e paradigmático desse possível inesgotável, a novidade reminescente que surge sempre mas Pasolini deixou de reconhecer tanto no futebol como na vida. Nesse final do primeiro capítulo recorro a Tostão, o mais lúdico e estético de nossos comentaristas futebolísticos, e a José Miguel Wisnik, por quem cheguei a Pasolini e cujo brilhante *Veneno Remédio*, provavelmente o melhor livro sobre futebol de todos os tempos (devo a afirmação a Kátia Maciel, que me presenteou com o livro há alguns anos), funciona a partir desse ponto como uma espécie de fio condutor das reflexões que se seguem.

De um ponto de vista formal, no entanto, o segundo capítulo é conduzido pelas análises de Roger Caillois, que começa de onde Huizinga parou e promove uma reflexão aprofundada a respeito dos diferentes tipos de instintos de jogo (*agôn, alea, mimicry e ilinx*) em diversas etapas da história e de suas vigências e modos de penetração na cultura do século XX. Ao longo do capítulo, faço algumas digressões para, recorrendo extensamente a Wisnik e a Nuno Ramos em seu brilhante artigo *Os suplicantes: aspectos trágicos do futebol*, mostrar o que o futebol tem de específico no contexto mais geral do jogo e do esporte e defender que sua força é estabelecer uma narrativa em que, como na vida, competência e sorte se entrelaçam de forma indissociável.

A importância da reflexão de Caillois reside, em primeiro lugar, em sua sistematização ampla e rigorosa que permite discernir, de um ponto de vista formal, as características gerais inerentes ao conceito de *jogo* assim como as nuances que possibilitam diferir diversos tipos de jogo segundo suas próprias lógicas internas. Mais decisivamente, eu assumo sua classificação, que separa entre jogos de competição, de sorte, de imitação e de vertigem, e aceito também sua hipótese de que o advento da civilização propriamente dita, concordando com Huizinga quando ele afirma que a civilização nasce do espírito lúdico, tenha sido acompanhado, grosso modo, pela substituição da imitação e da vertigem (marcas dos rituais primitivos) pela competição e a sorte como reguladores sociais. É compreensível que Caillois situe os esportes coletivos de massa no âmbito dos jogos de competição, em oposição a outros jogos mais evidentemente regidos pela sorte, mas é esse o momento em que me separo de suas reflexões, que de toda forma tinham outros objetivos, para, seguindo Wisnik, Ramos e Decio de Almeida Prado, acentuar minuciosamente o quanto o futebol, mesmo em

comparação a outros esportes coletivos complexos, contém de acaso e imprevisibilidade em sua própria estrutura.

Na parte final do capítulo apresento o texto *Esporte na Sociedade: Um ensaio sobre o Futebol Brasileiro*, publicado em 1982 por Roberto DaMatta e espécie de marco inaugural da sociologia esportiva brasileira, e sua conclusão, traduzida para os termos de Caillois que utilizo ao longo do texto, de que o sucesso do futebol no Brasil se deveria sobretudo a instaurar um universo regido pelo *agôn* (competição) numa sociedade ainda dominada, no fim das contas, pela *alea* (acaso) do nascimento. Retomo os argumentos de Caillois acerca do papel regulatório e da indissociabilidade do par *agôn-alea* na cultura do século XX para, recorrendo a argumentos de Wisnik, Ramos, Tostão e do próprio DaMatta na década posterior, afirmar que o fascínio exercido pelo futebol, no Brasil como no mundo e ao contrário do que afirmava DaMatta em 1982, se deve sobretudo à sua abertura intrínseca ao acaso e a uma dramatização lúdica e engenhosa da relação entre mérito e sorte que caracteriza as buscas e conflitos humanos.

No terceiro e último capítulo apresento as figuras do *torcedor* e do *espectador*, que se confundem mas permanecem conceitualmente discerníveis, como os pólos complementares entre os quais oscila a experiência de se assistir a partidas de futebol. Defendo que, embora ambos oscilem entre uma série de sentimentos enquanto acompanham os jogos tanto de seus clubes e seleções como de outros, para os quais não torcem *a priori* mas costumam acabar torcendo no decorrer das disputas, a experiência do espectador se define em última instância por uma *apreciação*, e a do torcedor, por sua vez, por uma *identificação*. Em seguida, retomo de certa forma o tema dessa introdução e faço uma rápida radiografia do que significa *torcer* por um time de futebol. Nesse caminho recorro mais uma vez a Wisnik, que parte de sua experiência pessoal com o Santos de Pelé para investigar que fatores incidem na escolha de um time e nos perfis etários e de classe das torcidas, e chego a Bernardo Borges Buarque de Holanda, que traça, em seu *O clube como vontade e representação*, um amplo painel do surgimento e evolução das torcidas organizadas no Brasil, tendo como pano de fundo teórico a ideia de uma *vontade torcedora* como núcleo profundo e atemporal do futebol. Wisnik volta a aparecer para uma discussão acerca da relação intrínseca entre futebol e violência e, por fim, recorro ao pluralismo de Tostão e à estética de Gumbrecht para apontar a existência de diversas éticas torcedoras que convivem no mundo do futebol.

Por fim, me arrisco a uma tateante e talvez dissonante aproximação entre o público esportivo e o público artístico e teatral, seguindo Jacques Rancière em seu *O espectador emancipado* mas, ao mesmo tempo, me permitindo algumas críticas e a sugestão de novos caminhos. Provavelmente de alguma forma repito Brecht, a quem Rancière critica e que, como mostra Bernardo Borges Buarque de Hollanda, via no público esportivo da Alemanha dos anos 1920 o modelo que gostaria de seguir no teatro. Apresento a crítica de Rancière às oposições vazias que definem a concepção do espectador teatral como um ser que precisa ser arrancado de sua suposta passividade e endosso sua postulação de uma arte da eficácia estética, que suspende a relação de continuidade entre a intenção de um artista e o olhar do espectador. Procuo, em seguida, aproximar o futebol dessa concepção de uma arte que se recusa a antecipar seus significados, produzindo narrativas sem sentido prévio das quais os espectadores se apropriam para configurar e reconfigurar seu estar no mundo. Recorro novamente a Gumbrecht, que afirma ver nos eventos esportivos o campo privilegiado da experiência estética em nossos tempos, para terminar sugerindo, muito mais como caminho do que como conclusão, que o futebol, mantendo o acaso como força motriz e promovendo uma narrativa aberta que não deixa ao espectador outra alternativa a não ser preenchê-la com suas próprias experiências e significados, realiza, ainda que no seu universo circunscrito, a tarefa política da arte ao propiciar a construção de sentidos mediadores da relação dos torcedores com o mundo e lhes possibilitar a criação de narrativas transformadoras da realidade.

Esse trabalho é fruto de uma paixão pelo futebol. Os agradecimentos, portanto, são sobretudo àqueles que participaram desse apaixonamento. Meu pai, é claro, mas também minha mãe, que sempre admirou o mundo do futebol e faz o possível para compartilhar seus códigos e compreensões. Meus companheiros de arquibancada, de torcida, de noites de quarta-feira e de tardes de Champion's League; o Fernando, pelos sofrimentos compartilhados de uma infância em que ser Botafogo só não era pior do que ser Fluminense; e o João, por trilhar junto comigo esse fascinante caminho que é tentar entender a vida através das dualidades do futebol.

1. O JOGO E O MUNDO

1.1 Jogo e cultura

É até difícil começar uma reflexão sobre o jogo sem ser por Johan Huizinga, que praticamente inaugurou e marcou de forma definitiva os estudos sobre o tema com seu *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, lançado em 1938. Huizinga afirma que o jogo, cuja existência acredita verificar também na vida animal e não apenas no que se refere ao humano, é uma função significativa, situando-se para além de um mero fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico. O que ele postula com isso, no que parece uma constatação aceitável sem maiores problemas, é que a intensidade e o poder de fascinação do jogo fogem a uma análise feita em termos biológicos. O ponto central e desconcertante de seu argumento, no entanto, enunciado já no primeiro parágrafo do livro, é que “a civilização humana não acrescenta característica essencial alguma à ideia geral de jogo.” (HUIZINGA, 2010, p. 3)

Mais do que não acrescentar, na verdade, a civilização aparece emergindo a partir do princípio geral do jogo, cuja presença Huizinga mostra na origem de elementos arquetípicos da sociedade humana como o mito, o culto e a própria linguagem, “esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar.” Se a linguagem, enquanto expressão abstrata, oculta uma metáfora que é sempre *jogo de palavras*, é no mito e no culto, por sua vez, “que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm sua raízes no solo primevo do jogo.” (HUIZINGA, 2010, p. 7) Ou, se ainda faz falta esclarecer a que ponto o autor holandês confere um papel originário ao espírito lúdico: “A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.” (2010, p. 6)

Huizinga afirma que a característica mais fundamental e inalienável do jogo é ser uma atividade voluntária, e que esse elemento constitutivo de liberdade basta para afastá-lo definitivamente do âmbito da evolução natural. O jogo figura como um domínio acrescentado, algo que recobre a evolução como um *ornamento* ou uma roupagem. Em qualquer momento é possível suspender ou adiar o jogo, não sendo ele nunca uma necessidade física ou um dever moral, o que leva Huizinga a concluir que o jogo é fundamentalmente livre ou, ainda, é ele próprio liberdade. Além disso, não é vida corrente nem vida real, o que o torna *desinteressado*, ou seja, fora do circuito de

satisfação imediata de necessidades e desejos que é a tônica da vida comum. Mais do que isso, na verdade, ele parece interromper esse mecanismo:

Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. É pelo menos assim que, em primeira instância, o ele se nos apresenta: como um *intervalo* em nossa vida cotidiana. Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. (HUIZINGA, 2010, p. 12)

A terceira característica fundamental do jogo, depois da liberdade e do desinteresse, seria algo como um isolamento, já que, além de ter um sentido próprio, ele é jogado do início ao fim dentro de certos limites de tempo e (principalmente) espaço. O jogo instaura mundos temporários dentro do mundo habitual e estabelece um ritmo feito de alternâncias e repetições, criando em seu domínio uma ordem específica e absoluta. Essa seria, para Huizinga, mais uma característica inegociável do jogo: ele cria e é ordem. “Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada(...)”, criando uma tensão que é também incerteza e acaso e que atinge seu ápice nos jogos de azar e nas competições esportivas: “Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador.” (HUIZINGA, 2010, p. 13)

Essas qualidades seriam tais como força, tenacidade, habilidade e coragem, mas também um sentido de lealdade na medida em que o jogador, por muito que queira ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. As regras de todo e qualquer jogo são absolutas e não permitem discussão, e a desobediência põe fim ao mundo do jogo, trazendo os jogadores de volta ao âmbito da vida real. É por isso que o trapaceiro, aquele que infringe as regras por trás dos panos, é mais facilmente tolerado do que o estraga-prazeres, inimigo por excelência do jogo por denunciar o absurdo de sua ficção. Nas palavras de Huizinga:

É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato deste último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. (...) O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso. Mesmo no universo da seriedade, os hipócritas e os batoteiros sempre tiveram mais sorte do que os desmancha-prazeres. (2010, p. 14)

O cerne do argumento de Huizinga volta a aparecer quando ele afirma que, além de anterior à cultura, o jogo também é superior ou ao menos autônomo em relação a ela. (2010, p. 23) Mais à frente, em capítulo significativamente chamado *O Jogo e a Competição como Funções Culturais*, ele escreve que a cultura surge sob a forma do jogo e que é, em seus primeiros passos, “jogada”. Mas esclarece que não se trata de dizer que o jogo se transforma em cultura, “e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo. Na dupla unidade do jogo e da cultura, é ao jogo que cabe a primazia.” (2010, p. 53) Embora no decorrer do desenvolvimento de uma cultura o elemento lúdico vá, gradativamente, recuando para o segundo plano, sendo absorvido pela esfera do sagrado ou cristalizando-se em formas de saber (folclore, filosofia, direito, política), o que Huizinga chama de instinto lúdico pode a qualquer momento, mesmo nas culturas mais desenvolvidas, reafirmar-se em sua plena potência. E as competições e exibições, como divertimento, não procedem da cultura, mas na verdade a precedem.

O parentesco entre o jogo e o direito, afirma Huizinga no capítulo 4, se evidencia já no fato de todo o processo judiciário parecer-se bastante a uma competição, sendo o direito considerado desde a Grécia como algo da esfera do *agôn*, da competição. Quem diz *competição*, prossegue Huizinga, diz *jogo*, e o lúdico e o competitivo permanecem presentes em todas as esferas da vida jurídica. A afinidade começa pelo tribunal, que assim como o campo de jogo é um lugar sagrado, separado e afastado do mundo vulgar, passa pelo desejo intenso de ganhar, nutrido por ambas as partes em qualquer processo submetido a um juiz, e chega por fim às batalhas verbais dos advogados, cuja dimensão performática e caráter agonístico são bastante evidentes. O que Huizinga destaca, no entanto, é que, se para nós o julgamento se apresenta antes de tudo como uma disputa entre um bem e um mal, e ganhar ou perder é um aspecto de alguma forma secundário, a justiça primitiva, por sua vez, não conhecia essa preocupação com valores éticos:

O que interessa ao espírito primitivo não é tanto o problema abstrato do bem e do mal, mas principalmente o problema extremamente concreto de ganhar ou perder. Dada esta fraqueza dos padrões éticos, o fator agonístico vai ganhando imenso terreno na prática judicial à medida que recuamos no tempo. E, à medida que o elemento agonístico vai aumentando, o mesmo acontece com o fator sorte, e daqui resulta que depressa nos encontramos na esfera lúdica. Estamos perante um mundo espiritual em que a idéia da decisão por oráculos, pelo juízo divino, pela sorte, por sortilégios – isto é, pelo *jogo* – e a da decisão judicial fundem-se num único complexo de pensamento. E ainda hoje reconhecemos o caráter absoluto dessas decisões todas as vezes que, quando não conseguimos ser nós próprios a decidir qualquer coisa, resolvemos “tirá-la à sorte”. (2010, p. 90)

A questão central é que, se para nós as ideias de sorte, destino e vontade divina parecem conceitualmente diferentes, para o espírito primitivo elas são mais ou menos equivalentes. A balança da justiça, metáfora que surge de uma imagem homérica, é a mesma da perpétua oscilação da sorte, e qualquer ideia de triunfo da verdade moral ou de um bem que pese mais do que um mal só viria a surgir muito mais tarde. “Zeus segura os divinos decretos do destino e da justiça em uma mesma balança. Os Ases jogam aos dados o destino do mundo. O espírito primitivo não distingue, como manifestações da Vontade Divina, entre o resultado de uma prova de força, ou o de uma luta armada, e a maneira como cai um punhado de pedras ou de pauzinhos.” (HUIZINGA, 2010, p. 92) Ou, ainda mais profundamente: “Para o espírito primitivo o fato de ganhar, *enquanto tal*, é prova da posse da verdade e do direito; o resultado de qualquer competição, seja uma prova de força ou um jogo de sorte, é uma decisão sagrada, concedida pelos deuses.” (HUIZINGA, 2010, p. 93)

A luta, segundo Huizinga, é a forma mais intensa e enérgica, mas também mais óbvia e primitiva de jogo. Ela só apresenta as características formais do jogo e funciona como função cultural, no entanto, uma vez que esteja submetida e limitada por regras e que sua qualidade lúdica seja em alguma medida reconhecida. A guerra, da mesma maneira, só poderá ser considerada uma função agonística da sociedade quando seus participantes se considerarem iguais ou antagonistas com direitos iguais – sua função cultural, em outras palavras, depende de sua qualidade lúdica. Se a função lúdica, como defende Huizinga, é inerente ao mundo do *agôn* e da competição, ela estará, por outro lado, ausente sempre que uma guerra for travada fora do âmbito dos iguais, contra grupos não reconhecidos como humanos e portanto privados dos direitos humanos; e em formas de combate claramente não agonísticas como o ataque de surpresa, a emboscada, a expedição de pilhagem ou o massacre total. Esse último ponto não parece tão nítido, no entanto, já que ataques de surpresa costumam fazer parte de elaborados jogos estratégicos, e o próprio conceito de emboscada já contém o elemento lúdico na forma de astúcia e encenação. Huizinga, que escreve às vésperas da eclosão da Segunda Guerra Mundial, admite ser “difícil identificar o elemento agonístico na guerra propriamente dita”, mas assinala que

Mesmo que não passe de uma ficção, esta concepção da guerra como um nobre jogo de honra e virtude desempenhou um papel importante no desenvolvimento da civilização, pois foi nela que teve origem a idéia da cavalaria e, portanto, em última instância, o direito internacional. (2010, p. 109)

Huizinga reafirma suas premissas quando, ao discorrer sobre o princípio lúdico na origem da guerra, acaba por concluir que “num sentido puramente formal, poderíamos considerar toda a sociedade como um jogo, sem deixar de ter presente que esse jogo é o princípio vital de toda civilização.” Logo em seguida, no entanto, usa palavras duras ao comentar as guerras do século XX:

Atualmente, as coisas chegaram a tal ponto que o sistema de direito internacional deixou de ser reconhecido, ou respeitado, como a própria base da cultura e da vida civilizada. A partir do momento em que um ou mais membros de uma comunidade de Estados praticamente negam o caráter obrigatório do direito internacional e, quer efetivamente quer apenas em teoria, proclamam os interesses e o poder de seu próprio grupo – nação, partido, classe, igreja ou seja o que for – como única norma de seu comportamento político, o que desaparece não é apenas o derradeiro vestígio de um imemorial espírito lúdico, é também toda e qualquer pretensão de civilização. A sociedade desce ao nível da barbárie, e a violência original readquire seus velhos direitos. (2010, p. 114)

A equação de Huizinga, exposta aqui ao avesso, parece tornar-se especialmente clara. Pois, se a volta à barbárie coincide com o desaparecimento do espírito lúdico, isso é apenas o correlato óbvio do fato de que a própria civilização decorre do jogo. A civilização nasce da capacidade do homem para criar e seguir regras e, quando a guerra se estende para além de qualquer regra ou direito universal, é a própria ideia de civilização que desaparece no rastro do espírito lúdico que a engendrou.

Huizinga vai ainda mais longe, no capítulo seguinte, ao afirmar que o jogo, na forma sobretudo do enigma, está na origem do próprio conhecimento. O enigma, enquanto jogo sagrado, se situaria para além de qualquer distinção possível entre jogo e seriedade, sendo ambos ao mesmo tempo. A evolução da civilização, no entanto, apresentaria uma bifurcação, fazendo surgirem do enigma a filosofia mística, de um lado, e de outro um simples divertimento. Nessa bifurcação, entretanto, adverte Huizinga, não devemos ver a decadência de uma seriedade que passaria a ser jogo e nem tampouco uma ascensão do jogo à esfera do sério; o que acontece é apenas o delineamento gradual de dois modos distintos de vida espiritual, “aos quais chamamos ‘jogo’ e ‘seriedade’, e que originalmente constituíam um meio espiritual contínuo, do qual surgiu a própria civilização.” (2010, p. 125)

Vale a pena pontuar, de passagem, que nesse trecho Huizinga parece fazer nascer a civilização de uma continuidade entre jogo e seriedade, ao passo que no decorrer do livro o espírito lúdico aparece como a grande e soberana força na origem da civilização. Huizinga afirma, de toda forma, que os gregos da época mais tardia já tinham plena consciência do papel do jogo dos enigmas nas origens da filosofia; e defende que o

filósofo, desde as épocas mais antigas até os últimos sofistas, sempre ostentou as características do campeão: “Desafiava seus rivais, submetia-os à crítica mais veemente, afirmando suas próprias opiniões como as únicas verdadeiras (...) Quanto ao estilo e quanto à forma, os exemplos mais antigos de filosofia possuem um caráter polêmico e agonístico.” (2010, p. 130) Habitado a pensar todas as coisas como dominadas pelo conflito e governadas por uma oposição dualista, o homem grego tende a entender os processos vitais e cósmicos como “manifestações do eterno conflito entre os opostos que é o princípio último da existência, do mesmo modo que o *yin* e o *yang* dos chineses.” (HUIZINGA, 2010, p. 131)

No último capítulo, em que discute a presença do elemento lúdico na cultura contemporânea e volta a definir as guerras modernas como um regresso à barbárie, recorrendo, paradoxalmente, ao universo do esporte para definir a própria ideia de civilização¹, Huizinga se debruça sobre “a transição do divertimento ocasional para a existência dos clubes e da competição organizada” (2010, p. 219), concluindo que o espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, e o esporte, além de não ser uma atividade culturalmente criadora, não possui qualquer ligação orgânica com a estrutura da sociedade: “Seja qual for sua importância para os jogadores e os espectadores, ele é sempre estéril, pois nele o velho fator lúdico sofreu uma atrofia quase completa.” (HUIZINGA, 2010, p. 220) E, já que “no verdadeiro jogo é preciso que o homem jogue como uma criança”, Huizinga profere sobre os esportes modernos uma sentença definitiva: “No caso do esporte temos uma atividade nominalmente classificada como jogo, mas levada a um grau tal de organização técnica e de complexidade científica que o verdadeiro espírito lúdico se encontra ameaçado de desaparecimento.” (2010, p. 221) Vinte anos depois, como veremos no segundo capítulo, caberá a Roger Caillois a tarefa de revisitar Huizinga e produzir uma análise mais profunda e generosa da presença do instinto do jogo na cultura do século XX.

¹ “Chegamos portanto, através de um caminho tortuoso, à seguinte conclusão: a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceites. De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por certas regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*.” (HUIZINGA, 2010, p. 234)

1.2 O jogo do mundo

O argumento da primazia do jogo é colocado de maneira ainda mais radical por Eugen Fink em seu *Le jeu comme symbole du monde*, de 1960. Fink começa seu livro com a curiosa ideia de que jogo e pensamento parecem remeter a aspectos opostos da existência e pensar sobre o jogo, portanto, se assemelharia a pensar sobre algo que está por princípio fora de qualquer questão. Ele prossegue com a tarefa, no entanto, e apresenta a teoria, segundo ele geralmente aceita, de que o jogo é um fenômeno marginal na paisagem da experiência humana cujo valor se resume a servir de antídoto para os aspectos sérios da vida, que o modelam e determinam. O jogo, que é a pura realização da vida durante a infância, constitui então apenas uma atividade marginal na vida do adulto, e o crescimento do indivíduo corresponderia a um processo no qual o jogo vai do centro à periferia da vida na medida em que vai sendo substituído pelos aspectos sérios da existência. A pergunta que Fink faz, então, é se o jogo, como assunto da primeira infância que parece ser, pode servir como um objeto digno para a reflexão filosófica.

Fink define Deus, a natureza e a liberdade humana como os grandes objetos tradicionais da filosofia, sua dignidade contrastando com a indignidade geral de todas as coisas fúteis e sem importância. Mas sobre o que, pergunta Fink, se funda a diferença entre o digno e o indigno? Uma longa reflexão marcada por Heidegger, em que define as *coisas* como “alianças misteriosas entre o ser e o nada” (1966, p. 11, tradução minha), o leva a concluir que, se na interpretação mítica do mundo o ser humano se vê dependente, dono de esforços e projetos vãos frente à superpotência dos deuses, a filosofia, por sua vez, não reconhece essa estrutura hierárquica tão clara. No pensamento filosófico todas as coisas de certo modo se equivalem, são seres, e, antes de hierarquizá-las, cabe primeiro entender o que é isso que todas elas têm em comum. O método da filosofia consistiria em sempre propor uma hierarquia das coisas do mundo apenas para, em seguida, destruí-la de novo – a jornada da sabedoria humana lembrando então, de certa forma, o mito de Sísifo.²

² “Os deuses condenaram Sísifo a empurrar incessantemente uma rocha até o alto de uma montanha, de onde tornava a cair por seu próprio peso. Pensaram, com certa razão, que não há castigo mais terrível que o trabalho inútil e sem esperança. Se dermos crédito a Homero, Sísifo era o mais sábio e prudente dos mortais. Mas, segundo uma outra tradição, ele tendia para o ofício de bandido. Não vejo contradição nisso.” (CAMUS, 2005, p. 137)

Nada no universo é pequeno demais para surpreender. Tudo que é, em geral, é adorável e misterioso em seu ser e, portanto, um objeto válido para a pesquisa filosófica. Essa conclusão, no entanto, não resolve mas apenas altera a questão acerca do jogo, que agora passa a ser: o jogo é assunto digno para a filosofia na medida única em que qualquer coisa o é ou, ao contrário, se distingue e destaca pelo fato de se referir ao homem e, mais do que isso, ser uma maneira particular de compreensão do homem? Fink não só parece escolher a segunda opção como, em seguida, vai ainda mais longe: pode isso que parece estar na periferia da vida conter uma significação cósmica? Terá o jogo sua pátria não apenas na finitude humana mas, inadvertidamente, conter a linguagem mais adequada para falar no todo do mundo?

Fink se apressa em esclarecer que a noção de *jogo cósmico*, por ele apresentada, aparece desde o começo como um pensamento e nada mais. Mas indaga se um pensamento será mesmo só um fantasma, uma representação que não corresponde a nada real ou se, ao contrário, não penetrará na natureza do ser mais profundamente do que o conhecimento sensível das “coisas reais”? O *jogo cósmico* aparece, em suma, como “um símbolo especulativo para interpretar o movimento global da realidade do mundo por analogia com o jogo humano.” (FINK, 1966, p. 17, tradução minha) O projeto de Fink, no fim das contas ainda mais ambicioso, seria o de investigar qual é a relação de uma coisa intra-mundana particular, o homem, e a totalidade do mundo. Não se trata, portanto, de utilizar no âmbito do jogo conceitos prontos acerca da diferença entre homem e cosmos; trata-se, ao contrário, de empreender um estudo do jogo para chegar a uma concepção original das diferenças e afinidades entre o homem e o cosmos ou, em outras palavras, do lugar do homem no todo do mundo.

Não podemos pensar a relação entre o homem e o mundo, prossegue Fink, como a relação entre duas coisas diferentes, pois todas as coisas que conhecemos, intra-mundanas, se relacionam a si mesmas (identidade) e a outro ser. O caráter de mesmo e de diferença são inseparáveis, e o cosmos, por sua vez, não é um limite exterior do campo intra-mundano. O mundo é a região de todas as regiões, o espaço de todos os espaços e o tempo de todos os tempos. Nem tudo no mundo, no entanto, se dá à experiência; o universo não é o resultado da soma da consciência de todos os seres humanos. Mas o que podemos dizer, então, sobre algo que não se dá a nenhuma experiência (nem a mais estendida) e recusa toda possibilidade de acesso? No entanto, prossegue, Fink, “o destino curioso de nossa razão humana” é ser atraída e instigada

pelo pensamento da totalidade e de tudo o que existe; “o pensamento da imensidão e do sublime habita nosso espírito”, dando azo a “um sentimento de imensa nostalgia do ilimitado, um sentimento oceânico que nos assola quando lançamos nossos olhares sobre vastos oceanos ou contemplamos o céu estrelado acima de nós.” (1966, p. 24, tradução minha)

O caráter teológico da metafísica, argumenta Fink, obscureceu e recobriu aos poucos a relação mundana da humanidade. Ele propõe então uma volta à Grécia, aos princípios do pensamento ocidental, na tentativa de encontrar um caminho ou um sentido para um pensamento original do mundo. Fink, no que parece constituir a base argumentativa de seu projeto, resgata um fragmento de Heráclito em que ele afirma que “essa ordem do mundo idêntica para todos não foi criada por nenhum deus, nem por nenhum homem mas foi sempre, é e será um fogo eternamente vivo (...)” (FINK, 1966, p. 26, tradução minha). O que a Fink parece decisivo, no entanto, não é que deuses e homens sejam descartados como criadores da harmonia do mundo mas, ao contrário, que sejam mesmo *mencionados* em relação à criação do cosmos. Pois, na mitologia grega, a ideia de um deus criador do universo é desconhecida; os deuses, tal como os homens, são seres dentro do mundo. São imortais enquanto mortais os homens, mas ambos têm em comum a força de produzir:

Os deuses habitam o céu, as regiões elisianas das estrelas e dos fogos celestes; de todas as coisas intra-mundanas, eles são os mais parecidos com o fogo. A partir de suas altas casas siderais eles exercem o poder dentro do cosmos, eles governam e dirigem os destinos dos mortais e lhes enviam o signo de seu favor e de sua desgraça. Os homens habitam em baixo, sobre a dura e sombria terra, e estão ainda próximos do império dos animais. Eles aprendem penosamente, de seus mestres divinos, a vida justa e os bons valores. Malgrado a diferença considerável entre os deuses imortais e os homens mortais, deuses e homens se assemelham pelo fato de que possuem a força de produzir. (...) Como técnico, o homem produz coisas que, sem ele, não existiriam na natureza; ele tem um poder criador limitado e finito. E esse se manifesta não somente nas obras que o homem fabrica de suas mãos, mas ainda nas obras de sua vontade social já que o homem constrói estados e que funda cidades e impérios. (FINK, 1966, p. 27, tradução minha)

Homens e deuses são, então, os únicos seres determinados por sua relação com o fogo criador, que figura como “a potência organizadora que dá a cada ser individualizado a forma de uma bela e brilhante construção.” Eles existem no mundo, portanto, travando uma relação de compreensão com a potência fundamental que produz e organiza tudo, legislando sobre o curso e a mudança das coisas. Através dessa compreensão, homens e deuses são também capazes, através de uma derivação, de serem *produtores*, os deuses mais do que os homens mas menos do que o “fogo do

mundo”. O fogo cósmico de Heráclito, que sempre *foi, é e será*, é ainda para Fink o próprio *tempo* do mundo com suas dimensões de passado, presente e futuro. (1966. p. 28)

É por isso que a Fink parece tão decisivo que Heráclito escreva, em outro fragmento, que *o tempo do mundo é uma criança que joga*. O mundo reina, então, como jogo, e deuses e homens travam relação aberta com o fogo criador. Sua força de produção deriva do jogo do mundo que, entre as coisas, não se produz nunca e jamais. Mas quanto haverá de acaso no fato de que Heráclito tenha utilizado o jogo humano como metáfora cósmica? Por que utilizar o nome de uma conduta humana para nomear a potência que define e organiza o mundo? Haverá no jogo humano, como fenômeno, uma indicação que remeta ao todo do mundo? Fink chama a atenção para o fato de que, em Heráclito, os deuses e os homens, em sua relação aberta com o fogo criador, apareçam no fim das contas como imitadores, criadores subordinados à potência produtora. Sua força poética se funda no jogo do mundo e eles são, em última instância, *jogadores*. No entanto, prossegue, cada vez vemos menos representada a relação mundana comum a homens e deuses e mais se afirma a diferença entre os seres celestes e os mortais. Interpretamos a essência do homem a partir da distância que o separa de Deus.

Fink discorda de Huizinga ao afirmar que o jogo, enquanto fenômeno, é um dado antropológico que deve ser distinguido das condutas animais que biologicamente apresentem um aspecto similar. Isso pois o homem, ao contrário do animal, está em relação com o fogo do mundo. Ele compreende o ser e, através do jogo, participa da razão do universo. O homem é aberto ao mundo, ao contrário da pedra, da árvore e dos animais, que não são hostis ao mundo, mas existem no modo da simplicidade, repousam em si mesmos. O homem, ao contrário, tem continuamente relação com o seu próprio ser e com o ser de todas as coisas; ele existe dentro da compreensão do ser. Mas será que ele simplesmente possui seus privilégios (linguagem, razão, espírito), pergunta Fink, ou é na verdade a linguagem que possui o homem e a razão humana não é, portanto, mais do que um reflexo da razão mundana? O homem, de toda forma, aparece para Fink como um ser paradoxal que é habitado pelo pensamento da imensidão e do infinito, e “a meditação sobre o jogo é um fio que nos conduz não para fora do labirinto do questionamento, mas nos empurra ao contrário mais profundamente.” (FINK, 1966, p. 54, tradução minha)

A conclusão a que Fink chega no final de seu livro é que o jogo humano é o modo privilegiado pelo qual a existência se relaciona com o todo e se deixa atravessar e animar pelo todo. É justamente na medida em que o homem é essencialmente determinado pela possibilidade do jogo, argumenta Fink, que ele é habitado pela profundidade insondável, a indeterminação, o aberto, o possível do mundo que nele se reflete. O jogo aparece, ainda, como uma curiosa espécie de liberdade: se o homem, em suas decisões livres, determina sua individualidade e constrói para si uma realidade particular entre as múltiplas possibilidades abertas, se tornando cada vez mais o resultado de suas escolhas, o jogo o liberta temporariamente da historicidade de suas ações, do legado de sua liberdade, proporcionando uma irresponsabilidade que vivemos com prazer. Nessa espécie de abertura ilimitada o homem se perde na ação e pode experimentar o que há de lúdico no fundo da liberdade, o que há de irresponsável na origem de toda responsabilidade.³ Assim, o homem toca o que há de mais profundamente ligado ao mundo dentro de si, e o que há de mais ambíguo nessa caracterização é que o jogo, através de um tipo peculiar de irrealidade, figura como aquilo que liberta o homem de sua própria liberdade. (FINK, 1966, p. 229)

O jogador está, por seu próprio papel, separado do contexto de sua vida cotidiana, e é através dessa separação que um fragmento intra-mundano, o jogo humano, está destinado a representar o todo do mundo; é através dela que pessoas e coisas assumem o papel de vicários da potência que tudo produz. Embora o termo *metáfora cósmica*, como admite Fink, suscite a necessidade de pensar-se sobre se é legítimo que algo finito sirva como metáfora do infinito, o *jogo* aparece como símbolo do *mundo* na medida em que ambos, e só eles, parecem escapar ao esquema da causalidade. É que no mundo, embora tudo esteja sempre em movimento, as coisas aparecem segundo regras e desaparecem por alguma razão; sua aparição e desaparecimento é determinada por relações determinadas e regulares. A textura da realidade permanece, e costumamos chamar *causalidade* a essa determinação regular do movimento das coisas no mundo: tudo que se produz tem uma razão, tendo seu fundamento em uma causa precedente e surgindo como efeito dessa causa. A causalidade pode ser mecânica,

³ O tema da separação do jogo em relação à vida comum aparece, não por acaso, na obra de Hans Ulrich Gumbrecht, que procura defender o esporte como experiência estética: “Além do jogo enquanto objeto e da reação do espectador como conteúdo de uma experiência estética, o estádio, através do estabelecimento de uma distância entre o jogo e o mundo cotidiano externo, se transforma na materialização do “desinteresse” enquanto condição-chave para a experiência estética.” (GUIMARÃES; LEAL; MENDONÇA [org], 2006, p.60)

final ou, na esfera da ação humana, uma causalidade da vontade, mas não seria absurdo falar em uma causa para o mundo em si? O niilismo, coloca Fink, atribui ao mundo uma inutilidade estranha e enigmática. O mundo, “para além do bem e do mal”, é desprovido de qualquer finalidade ou valor moral, mas o ponto fundamental é que a ausência de razão do mundo não é menos, e sim mais do que o fundamento do ser, sendo o governo do mundo na verdade algo de muito mais original: “(...)sem razão e sem objetivo, ele é inútil e não tem sentido, ele é sem valor e sem plano. Eis os traços fundamentais do mundo que se refletem no jogo humano.” (FINK, 1966, p. 235, tradução minha)

Embora o homem seja um ser dentro do mundo, portanto, alguns traços do governo do mundo se refletem nele e em seu jogo, que por isso mesmo adquire o sentido de símbolo do mundo. O jogo humano é, em meio à causalidade geral das coisas intramundanas, o lugar onde surge um elã da vida se movendo sem razão própria, como símbolo do governo do mundo. “É porque nós somos abertos ao mundo e porque essa abertura da existência humana ao mundo implica que o homem saiba que o todo é sem razão, é por isso que nós somos capazes de jogar.” (FINK, 1966, p. 236, tradução minha) O mundo aparece, por fim, como um *jogo sem jogador*, e, se todo ser é jogo cósmico, *todo jogador é também jogado*.

1.3 Conexões deleuzianas

Deleuze cita Fink quando, em seu livro sobre Leibniz (1991, p. 105), fala da ideia nietzschiana do pensamento-mundo que emite um lance de dados. Para Nietzsche, no entanto, que trata de um mundo sem princípios ou que perdeu todos os seus princípios, “o lance de dados é a potência de afirmar o Acaso, de pensar todo o acaso (...)”, ele “restitui à ausência ou ao nada o que sai do acaso, o que pretende dele escapar, e assim limitá-lo por princípio (...)” (DELEUZE, 1991, p. 104), enquanto o jogo leibniziano na verdade se opõe ao jogo de dados e

é inicialmente a proliferação dos princípios: joga-se por excesso e não por falta de princípios; o jogo é dos próprios princípios, é de invenção de princípios. Trata-se, portanto, de um jogo de reflexão, de xadrez ou de damas, no qual a destreza (não o acaso) substitui a velha sabedoria e a velha prudência. (DELEUZE, 1991, p. 106)

Esse jogo de destreza leibniziano é, segundo Deleuze, o de um deus que escolhe incessantemente entre mundos *impossíveis*, ou seja, mundos possíveis mas incompatíveis entre si. Definindo o mundo como uma infinidade de séries convergentes, prolongáveis umas nas outras em torno de pontos singulares, Deleuze chama

compossíveis ao conjunto das séries convergentes e prolongáveis que constituem um mundo e *impossíveis*, por outro lado, às séries que divergem e pertencem, portanto, a dois mundos distintos. É assim que, se por exemplo o mundo em que Adão pecou está incluído em Adão, a proposição “Adão não pecou”, se não é em si contraditória, inclui necessariamente um outro mundo. O mundo em que Adão peca e aquele em que ele não peca são, na linguagem de Leibniz, *impossíveis*, e Deleuze aponta que, se a ideia de um deus que escolhe entre uma infinidade de mundos possíveis é bastante corrente, o conceito leibniziano de *impossibilidade* evoca uma relação profundamente original entre esses mundos possíveis:

Estabelecendo assim uma infinidade de mundos possíveis, Leibniz de modo algum reintroduz uma dualidade que faria do nosso mundo relativo o reflexo de um mundo absoluto mais profundo; ao contrario, ele faz do nosso mundo relativo o único mundo existente, mundo que repele os outros mundos possíveis, porque é relativamente “o melhor”. Deus escolhe entre uma infinidade de mundos possíveis, *impossíveis* uns com os outros, e escolhe o melhor ou o que tem mais realidade possível. Ao passo que o Bem era o critério de dois mundos, o Melhor é o critério do mundo único e relativo. (DELEUZE, 1991, p. 95)

Deleuze ressalta que o jogo de Leibniz é uma não-batalha, mais próxima da guerrilha do que da guerra de extermínio, em que “ninguém se apodera do adversário para restituí-lo à ausência, mas trata-se de cercar sua presença para neutralizá-lo, para tornar-lo impossível, para impor-lhe a divergência.” (DELEUZE, 1991, p. 106) É curioso notar, aqui, a facilidade com que se poderia aplicar essa definição ao mundo do esporte e em especial do futebol, onde se trata sobretudo de neutralizar as armas do adversário através da ocupação consciente dos espaços e de deslocamentos planejados ou intuídos. As ideias de *impossibilidade* e de um deus que escolhe entre mundos possíveis, por sua vez, parecem uma chave de leitura interessante para se pensar a relação entre futebol, possibilidade e tragédia, um dos temas do segundo capítulo.

A existência de um jogo divino na origem do mundo, prossegue Deleuze, já foi cogitada por muitos grandes pensadores; a novidade de Leibniz, no entanto, seria o advento de um Deus que joga, mas dá regras ao jogo: “A regra é que mundos possíveis não podem passar à existência se forem *impossíveis* com aquele que Deus escolheu.” (DELEUZE, 1991, p. 98) O jogo do mundo, portanto, emite singularidades, estende séries infinitas entre essas singularidades e “instaura regras de convergência e divergência de acordo com as quais essas séries de possíveis organizam-se em conjuntos infinitos, sendo cada conjunto possível, mas sendo dois conjuntos *impossíveis* um com o

outro (...)” (DELEUZE, 1991, p. 104), cabendo a Deus a tarefa de escolher o melhor entre esses conjuntos-mundos impossíveis.

Jorge Luis Borges, a quem Deleuze apresenta como um discípulo de Leibniz, “desejaria, assim como Maurice Leblanc, que Deus trouxesse à existência todos os mundos impossíveis ao mesmo tempo, em vez de escolher um, o melhor.” (DELEUZE, 1991, p. 98) O exemplo evocado por Deleuze aqui é o conto *O jardim de veredas que se bifurcam* (BORGES, 2001), sendo a ideia de bifurcação definida como o ponto em que as séries divergem. No conto, Borges evoca Ts’ui Pen, o filósofo-arquiteto chinês inventor de “um labirinto barroco cujas séries infinitas convergem ou divergem e que forma uma trama de tempo abarcando todas as possibilidades.” (DELEUZE, 1991, p. 97)

Um trecho do conto de Borges é especialmente elucidativo:

Em todas as ficções, cada vez que um homem se defronta com diversas alternativas, opta por uma e elimina as outras; na do quase inextricável Ts’ui Pen, opta – simultaneamente – por todas. *Cria*, assim, diversos futuros, tempos, que também proliferam e se bifurcam. Daí as contradições do romance. Fang, digamos, tem um segredo; um desconhecido chama à sua porta; Fang decide matá-lo. Naturalmente, há vários desenlaces possíveis: Fang pode matar o intruso, o intruso pode matar Fang, ambos podem salvar-se, ambos podem morrer etc. Na obra de Ts’ui Pen, todos os desfechos ocorrem; cada um é o ponto de partida de outras bifurcações. (BORGES, 2001, p. 111)

A ideia de uma bifurcação no tempo, e não no espaço, e a presença de mundos alternativos e tempos paralelos, todos elementos constantes na obra de Borges, fazem Deleuze falar em um jogo sem regras de Borges em oposição ao jogo regado do deus de Leibniz. No universo de Borges, ao contrário do que ocorre no esquema leibniziano, os mundos impossíveis coexistem, o que segundo Deleuze “seria globalmente possível, pois a impossibilidade é uma correlação original distinta da impossibilidade ou da contradição.” (1991, p. 98) A paixão de Borges pelas bifurcações leva Deleuze a, no capítulo seguinte, situá-lo menos próximo de Leibniz do que daquele que chama de seu sucessor, Whitehead, para quem

as bifurcações, as divergências, as impossibilidades e os desacordos pertencem ao mesmo mundo variegado, *que já não pode estar incluído em unidades expressivas*, mas que é somente feito ou desfeito segundo unidades preensivas e conforme configurações variáveis ou cambiantes rupturas. Num mesmo mundo caótico, as séries divergentes traçam veredas sempre bifurcantes; é um “caosmos”, como se encontra em Joyce, mas também em Maurice Leblanc, Borges ou Gombrowicz. Até mesmo Deus deixa de ser um Ser que compara os mundos e escolhe o mais rico possível; ele se torna Processo, processo que ao mesmo tempo afirma as impossibilidades e passa por elas. O jogo do mundo mudou singularmente, pois tornou-se o jogo que diverge. (DELEUZE, 1991, p. 125)

Deleuze já havia recorrido ao jogo sem regras de Borges quando, em *A Lógica do Sentido*, falava do *jogo ideal* como aquele que não pode ser realizado por um homem ou por um deus, mas apenas pensado, já que “só o pensamento pode *afirmar todo o acaso, fazer do acaso um objeto de afirmação.*” (DELEUZE, 2011, p. 63) As características dos jogos normais, escreve Deleuze, são “as regras categóricas preexistentes, as hipóteses distribuintes, as distribuições fixas e numericamente distintas, os resultados consequentes.” Eles “*retêm o acaso somente em certos pontos* e abandonam o resto ao desenvolvimento mecânico das consequências ou à destreza como arte da causalidade”, sendo, dessa forma, eles mesmos *mistos*, remetendo forçosamente ao mundo do trabalho e da moral, “dos quais eles são a caricatura ou a contrapartida, mas também cujos elementos integram em uma nova ordem.” (2011, p. 62) No homem que faz a aposta de Pascal ou no deus jogador de Leibniz, prossegue Deleuze, o jogo não é tomado explicitamente como modelo mas remete, na verdade, a modelos implícitos (o Bem, o Melhor) exteriores ao mundo do jogo.

O jogo ideal, que não parte, como em Fink, de uma oposição entre o jogo maior do mundo e o menor dos homens, ou entre o jogo divino e o jogo humano, consiste por outro lado em imaginar novos princípios, aparentemente inaplicáveis mas graças aos quais o jogo se torna puro. “Não há regras preexistentes, cada lance inventa suas regras, carrega consigo sua própria regra”; e, em lugar de dividir o acaso em jogadas distintas, “o conjunto das jogadas afirma todo o acaso e não cessa de ramificá-lo em cada jogada. (...) O único lançar é um caos, de que cada lance é um fragmento.” (DELEUZE, 2011, p. 62) Trata-se, aqui, de um jogo reservado ao pensamento e à arte, onde “não há mais vitórias para aqueles que souberam jogar, isto é, afirmar e ramificar o acaso, ao invés de dividi-lo *para dominá-lo, para apostar, para ganhar.*” (DELEUZE, 2011, p. 63)

Se, em nossos jogos, o acaso é fixado em certos pontos, os pontos de encontro entre séries causais independentes (o movimento da roleta e o da bola lançada, por exemplo), e uma vez ocorrido o encontro as séries seguem seu fluxo protegidas contra novas ramificações casuais⁴, o mesmo Borges já aparecera para Deleuze como exemplo de um jogo sem regras que afirma o acaso em todas as suas instâncias. Dessa vez o conto era *A loteria em Baibilônia*, e o mundo apresentado, no qual aceitar erros não é

⁴ “Se um jogador se inclinasse bruscamente e assoprasse com todas as suas forças, visando precipitar ou contrariar o curso da bola, seria detido, expulso e o lance seria anulado. O que é que ele teria feito, porém, além de reinsuflar um pouco o acaso?” (DELEUZE, 2011, p. 63)

contradizer o acaso mas corroborá-lo, é regido pelo acaso não apenas em pontos pré-estabelecidos mas em todas as suas dimensões:

Se a loteria é uma intensificação do acaso, uma periódica infusão do caos no cosmos, não conviria que o acaso interviesse em todas as etapas do sorteio e não apenas em uma? Não é irrisório que o acaso dite a morte de alguém e que as circunstâncias dessa morte – a reserva, a publicidade, o prazo de uma hora ou de um século – não estejam subordinadas ao acaso? Esses escrúpulos tão justos provocaram, por fim, uma considerável reforma (...) Na realidade, o número de sorteios é infinito. Nenhuma decisão é final, todas se ramificam em outras. Os ignorantes supõem que infinitos sorteios requerem um tempo infinito; na realidade, basta que o tempo seja infinitamente subdivisível, como o ensina a famosa parábola do Certame com a tartaruga. (BORGES, 2001, p. 78)

Deleuze esclarece que esse tempo, que não tem necessidade de ser infinito mas apenas infinitamente subdivisível, é o *Aion*, que se caracteriza por um presente que é puro instante matemático e se divide entre um passado e um futuro essencialmente ilimitados, e está em oposição ao *Cronos*, tempo de um presente limitado que contrai dentro de si o passado e o futuro. Fica claro, de toda forma, que o jogo ideal, que Deleuze encontra em Borges e se caracteriza por estender o acaso por sobre as próprias regras, está muito mais próximo do jogo de dados nietzscheano, cuja potência é a de afirmar o Acaso, do que do deus de Leibniz, cuja destreza consiste em escolher o melhor dos mundos. O jogo ideal não admite modelos implícitos que não sejam jogos, como é o caso da categoria do Melhor que serve de regra no jogo leibniziano. Ele lembra o jogo de dados nietzscheano na medida em que afirma o acaso em toda a sua potência e vai contra tudo aquilo que pretende lhe escapar: “O Aion é o jogador ideal ou o jogo. Acaso insuflado e ramificado. É ele a cartada única de que todos os lances se distinguem em qualidade. Ele joga ou se joga sobre duas mesas pelo menos, na juntura das duas mesas.” (DELEUZE, 2011, p. 67)

Essa mesma imagem já aparecera quando, em seu *Nietzsche e a filosofia*, Deleuze escrevia que a “mesa do lance de dados é portanto dupla, mar do acaso e céu da necessidade, meia-noite-meio-dia.” (DELEUZE, 1976, p. 17) É que, uma vez que o jogo de dados é a afirmação do múltiplo e, um pouco como o fogo de Heráclito, afirma todo o acaso de uma vez, ele promove uma fratura na “mesa da terra” sobre a qual se joga. Para Nietzsche, saber afirmar o acaso é saber jogar, e o mau jogador é aquele que dispõe da causalidade e da probabilidade para alcançar uma combinação que considera desejável. É que, na filosofia nietzschiana, *acaso* e *necessidade* (destino) não estão opostos, já que “do mesmo modo que o um não suprime ou nega o múltiplo, a necessidade não suprime

ou abole o acaso. Nietzsche identifica o acaso ao múltiplo, aos fragmentos, aos membros, ao caos: caos dos dados que sacudimos e que lançamos. *Nietzsche faz do acaso uma afirmação.*” (DELEUZE, 1976, p. 15) O lance de dados - sempre todos os dados jogados de uma só vez - afirma o acaso, enquanto a combinação que formam ao cair é a afirmação da necessidade entendida como destino.⁵ Essas são, portanto, as duas mesas sobre as quais o jogo tem de ser jogado: a mesa onde se lançam os dados, a terra; e a mesa onde caem os dados, o céu. Mas “essas duas mesas não são dois mundos. São as duas horas de um mesmo mundo, os dois momentos de um mesmo mundo, meia-noite e meio-dia, a hora em que se lançam os dados, a hora em que caem os dados.” (DELEUZE, 1976, p. 14)

Que o acaso apareça como algo a ser *afirmado* é na verdade a consequência lógica da posição crucial que a ideia de *afirmação* ocupa na obra de Nietzsche. Segundo Deleuze, Nietzsche recusa a noção de *negação* contida no processo dialético, colocando em seu lugar a afirmação de uma diferença. Ele vai, dessa forma, contra a dialética, e o anti-hegelianismo, que atravessa sua obra como o fio condutor da agressividade, o faz com tal intensidade que sua filosofia parece abstrata e até incompreensível se não a considerarmos como dirigida a Hegel. Nas palavras de Deleuze:

Em Nietzsche, a relação essencial de uma força com outra nunca é concebida como um elemento negativo na essência. Em sua relação com uma outra, a força que se faz obedecer não nega a outra ou aquilo que ela não é, ela afirma sua própria diferença e se regozija com esta diferença. O negativo não está presente na essência como aquilo de que a força tira sua atividade, pelo contrário, ele resulta desta atividade, da existência de uma força ativa e da afirmação de sua diferença. O negativo é um produto da própria existência: a agressividade necessariamente ligada a uma existência ativa, a agressividade de uma afirmação. (...) Nietzsche substitui o elemento especulativo da negação, da oposição ou da contradição, pelo elemento prático da *diferença*: objeto da afirmação e de gozo. (...) A diferença é o objeto de uma afirmação prática inseparável da essência e constitutiva da existência. O “sim” de Nietzsche se opõe ao “não” dialético. (1976, p. 7)

O que está em questão, aqui, é a maneira como aparece o novo, que em Nietzsche surge não de uma *negação* mas de uma *diferença*. Se o mundo é jogo de dados, o que importa é a forma de jogar, e a questão passa a ser qual é a forma de jogar que *cria* e afirma o devir. O ressentimento e a negação podem ser uma forma de jogo, mas uma sem

⁵ É notável que, como aparecerá no segundo capítulo, Nuno Ramos postule a tese de que o aspecto mais apaixonante do futebol seja justamente a maneira única pela qual nele aparecem articulados *acaso* e *necessidade*. É que, se Deleuze, no capítulo em questão (*O trágico*) procura analisar o sentido do sofrimento na obra de Nietzsche, o artigo de Ramos (*Os suplicantes – aspectos trágicos do futebol*) busca, por sua vez, dar conta dos sentidos e narrativas que costumam acompanhar o sofrimento oriundo das grandes derrotas futebolísticas.

potência criativa e cujas vitórias, portanto, não afirmam e nem fazem surgir o novo. O futebol e seus estilos e transformações, como veremos no próximo item, podem ajudar a jogar luz sobre essa diferença. No trecho seguinte, em que apresenta em linhas gerais o clássico argumento da *Genealogia da moral* (NIETZSCHE, 1998) quanto à moral do escravo, Deleuze nos insta a perguntar

o que quer o próprio dialético? O que quer essa vontade que quer a dialética? Uma força esgotada que não tem força para afirmar sua diferença, uma força que não age mais, e sim reage às forças que a dominam; só uma força assim faz passar o elemento negativo para o primeiro plano em sua relação com o outro, ela nega tudo que ela não é e faz, desta negação, sua própria essência e o princípio de sua existência. (...) Por isso Nietzsche apresenta a dialética como a especulação da plebe, como a maneira de pensar do escravo: o pensamento abstrato da contradição prevalece sobre o sentimento concreto da diferença positiva, a reação sobre a ação, a vingança e o ressentimento tomam o lugar da agressividade. (1976, p. 7)

1.4 Futebol, formas de jogar e transformação

O jogo, portanto, além de fornecer uma chave de leitura para a relação indivíduo-mundo, como vimos com Fink e também em Huizinga através da ideia de *cultura*, funciona também, no esquema nietzscheano, como modelo de compreensão para a maneira como se dão no mundo a sucessão e a alternância, a temporalidade e o devir. Um pouco como no jogo ideal de Deleuze, trata-se aqui muito menos de vitórias e derrotas do que da busca de formas de jogar capazes de criar e afirmar o novo. A história do futebol ao longo do século XX e as transformações em curso no momento atual, em que um novo estilo germânico-globalizado parece se impor após meia década de domínio da escola espanhola, podem funcionar como um insuspeitado exemplo palpável para a reflexão que foi levada a cabo no plano teórico. O pressuposto que justifica a inserção do futebol numa discussão sobre acaso e forças que surgem é o de que, jogo mais popular de nossos tempos e com uma série de características específicas que serão discutidas no segundo capítulo, entre as quais se destaca justamente uma abertura constitutiva ao acaso que o diferencia de todos os outros esportes coletivos, o futebol funciona como uma espécie de exemplo concreto e cotidiano do mundo como um jogo em que as regras são a mudança e o surgimento do novo.⁶

⁶O tema do surgimento do novo no mundo foi abordado por mim em dois artigos ao longo do processo da pós-graduação: em sua dimensão filosófico-conceitual, em *O vivo e o novo no mundo: Bergson, Deleuze, Whitehead e Shaviro*, e atrelado a uma análise das transformações ocorridas no século XX, em *Os dispositivos e o novo no mundo: de Foucault a Zizek*.

A interpretação que se segue, que - como todas as que se dão no momento histórico a que se referem e tentam prever seus desdobramentos - corre certamente o risco de ser desmentida pelo tempo, parte da hegemonia mantida pelo futebol espanhol e em especial pelo Barcelona nas últimas cinco temporadas e acredita na consolidação da superioridade técnica e tática que os dois maiores clubes alemães, Bayern de Munich e Borussia Dortmund, demonstraram recentemente ao atropelarem nas semifinais da Liga dos Campeões (torneio de clubes mais prestigiado do planeta) Barcelona e Real Madrid, os dois gigantes espanhóis considerados quase de forma unânime como os melhores times do mundo nos últimos anos. Ao se impor sobre o espanhol - e vale ressaltar que o Brasil que goleou a Espanha na final da Copa das Confederações tinha muito do Bayern campeão da Liga em sua forma de jogar -, o novo estilo alemão escreve mais um capítulo de uma história do futebol marcada por hegemonias e revoluções, dominações e resistências, fracassos e redenções. No futebol, mais ou menos como na vida, os estilos se renovam e se sucedem de forma incessante, de forma que a evolução do esporte cristaliza e torna perceptível uma transformação que é também, de forma mais ou menos correspondente, a do mundo que o circunda. E se, na vida cotidiana, a contingência e a alternância acabam por vezes obscurecidas, o futebol por sua vez se mostra sempre como sucessão e abertura, sendo a paixão da contingência e a pressão dos possíveis alguns dos seus recados mais profundos.

A supremacia espanhola e em especial catalã é facilmente defendida com números. O Barcelona, apontado como o melhor time do mundo e alçando Lionel Messi a ser cogitado por muitos como o melhor jogador de futebol de todos os tempos, chegou em 2013 a sua sexta semifinal consecutiva de Liga dos Campeões, feito nunca antes alcançado por este ou qualquer outro clube. Enquanto a crítica especializada, em linhas gerais, coincide em definir o Barcelona como o melhor time de futebol da história, Messi conquistou o prêmio da FIFA de melhor jogador do mundo por quatro anos consecutivos - ninguém jamais havia conquistado sequer três vezes em sequência. Ao mesmo tempo, a Espanha, jogando sem o argentino Messi mas com a base do Barcelona, conquistou em 2010 seu primeiro título mundial e ganhou também as Eurocopas de 2008 e 2012. Jamais havia acontecido de uma seleção nacional conquistar o que é chamado na Europa de "tríplice coroa."

Por isso os resultados de abril de 2013, e em especial os inverossímeis 7x0 impostos pelo Bayern no placar agregado dos dois jogos frente ao Barcelona, parecem

tão sintomáticos. O Barcelona teve um Messi longe das condições ideais e já dava, ao longo da temporada, sinais de fragilidade, mas o mundo do futebol ficou assombrado ao assistir ao time mais poderoso de que se tem notícia ser implacavelmente superado em todos os aspectos pela equipe alemã. Com a eliminação do Real Madrid do técnico português José Mourinho pelo Borussia Dortmund na outra semifinal, a final alemã entre Borussia e Bayern, vencida pelo Bayern em Wembley, na Inglaterra, anunciava uma nova hierarquia no futebol mundial. O futebol alemão parece acompanhar o momento econômico do país e a Alemanha, gigante das Copas do Mundo, parece pronta para, no que José Miguel Wisnik definiu em artigo no jornal O Globo (04/05/2013) como uma “revolução dentro da revolução”⁷, afirmar seu estilo veloz e impetuoso frente ao antes insuperável toque de bola espanhol. O que está em questão, mais uma vez, não é simplesmente que as equipes espanholas tenham sido derrotadas pelas alemãs, o que reduziria a discussão a uma alternativa entre vitória e derrota, mas sim que tenhamos assistido, no primeiro semestre de 2013, à ascensão e afirmação de um estilo *novo*, que marca sua diferença em relação ao que havia e aponta novos caminhos de evolução para o futebol.

Certamente a afirmação do futebol alemão tem muitas explicações, desde o investimento nas categorias de base até as medidas que asseguram que os clubes pertençam majoritariamente aos seus sócios e impedem um controle excessivo da liga nacional pelo capital. Não cabe, aqui, aprofundar-se nessas análises, da mesma forma que uma possível analogia entre o sucesso futebolístico e o êxito econômico alemães não será desenvolvida. Do que se trata, aqui, é de voltar aos trechos de Deleuze sobre Nietzsche e tentar mostrar de que forma o futebol, e em especial seu momento atual, podem mostrar de forma exemplar e acessível a maneira como novas forças surgem e se

⁷ Wisnik escreve: “Como já tem sido comentado, o futebol desses times alemães, o Bayern e o Borussia Dortmund, combina qualidades do Barcelona com mais volúpia, intensidade e verticalidade atacante. O giro de bola paciente, meticuloso, calculado e às vezes tedioso do time catalão, é contrastado por uma explosão sôfrega de contra-ataque. A inteligência tática se combina com técnica, dribles e vitalidade interna.” Sobre a soberania do Barcelona, que estaria sendo superada pela *revolução alemã*, eis as palavras de Wisnik no mesmo artigo: “Há dois anos o Barcelona dava demonstrações do mais completo domínio de jogo, de uma posse de bola sem precedentes, de uma superioridade avassaladora sobre os adversários, como se tivesse descoberto a fórmula do futebol que os outros desconhecem, como se tivesse decodificado a própria quadratura do círculo que está na base secreta do futebol. Contando ainda com a eficácia absurda de Messi, despida de qualquer estrelismo (em contraste com a petulância irreprimível de seu rival máximo, Cristiano Ronaldo), o efeito estava próximo de uma condição supra-humana.” Interessa a força dos adjetivos pois se tratará, mais à frente, de argumentar que, no futebol como na vida, mesmo as dominações mais definitivas deixam um resto que, cedo ou tarde, se constituirá em diferença afirmadora.

afirmam no mundo. Entre 2008 e 2012, período em que o ex-jogador do Barcelona Pep Guardiola atuou como técnico do time catalão e que é considerado como o auge da geração mais vitoriosa do clube e do país, além de uma época de revolução no futebol como um todo, o Barcelona também fracassou. Chegou nos quatro anos à semifinal da Liga dos Campeões, mas só duas vezes chegou à final. Conquistou dois títulos, mas amargou duas eliminações dolorosas diante de sua torcida. Trata-se, mais uma vez, de escapar à redução do fenômeno futebolístico a uma alternativa entre vitória e derrota, mérito e fracasso. O fato a ser ressaltado, portanto, é que, durante os quatro anos (período historicamente curto, talvez, mas bastante longo no tempo da sucessão futebolística) em que foi considerado de forma mais ou menos unânime como a melhor equipe de futebol no mundo, o Barcelona não venceu sempre; foi, pelo contrário, derrotado em ocasiões capitais, derrotas que, em 2010 e 2012, lhe tiraram a chance de disputar o título mais ambicionado por seu técnico, jogadores e torcedores.

O que impediu que essas eliminações engendrassem um questionamento, no entanto, e permitiu que o Barcelona passasse por elas sem ter a condição de melhor time do mundo colocada em dúvida, foi Inter de Milão e Chelsea, os algozes de 2010 e 2012 respectivamente, terem sido forças concebidas, na essência, como um elemento negativo. “Em sua relação com uma outra”, escreve Deleuze, “a força que se faz obedecer não nega a outra ou aquilo que ela não é, ela afirma sua própria diferença e se regozija com esta diferença.” Pois o que fizeram a Inter, treinada por José Mourinho, e o Chelsea, moldado pelos anos em que foi dirigido pelo treinador português, foi justamente negar o Barcelona e tudo o que eles não eram, constituindo seu jogo em uma espécie de anti-Barcelona e conformando seu comportamento em campo a neutralizar as características do time de Guardiola para vencer em suas fragilidades: o contra-ataque rápido e, acima de tudo, a bola aérea. Se, em Nietzsche, “o negativo não está presente na essência como aquilo de que a força tira sua atividade, pelo contrário, ele resulta desta atividade, da existência de uma força ativa e da afirmação de sua diferença” (DELEUZE, 1976, p. 7), a Inter de 2010 e o Chelsea que seguiu seu caminho em 2012 tiraram sua força explicitamente de uma negação. Essas duas equipes levantaram a taça da Liga dos Campeões e, no mundo do futebol, não há contestação possível à frieza dos números; a seus torcedores, da mesma forma, interessará pouco que se tenha vencido afirmando um estilo ou negando um outro. Mas o fato é que esses dois times, legítimos *vencedores* em seus anos, não se afirmaram como forças criativas, não impuseram uma forma de

jogo nova e não apontaram um caminho, de forma que, no universo do futebol, o papel do Barcelona como elemento criador e afirmador não pôde ainda ser contestado naquele momento. Tratava-se, no caso de Inter de Milão e Chelsea, de encontrar o atalho mais curto para a vitória, o que, diga-se de passagem, é perfeitamente legítimo e até louvável no mundo competitivo do futebol. Mas o estilo potente e criador, fonte real e virtual de *novidade e invenção*, ainda era o do Barcelona.⁸

No centro do espetáculo a figura de José Mourinho, o personagem perfeito do ressentimento. Renegado pelo Barcelona, onde começou sua carreira como assistente técnico, narcisista e obcecado pela vingança, sedento por mostrar que o Barcelona e Guardiola não passavam de uma fraude, Mourinho enxergou em cada derrota frente ao time de Messi a injustiça do jogo e mirabolantes conspirações de arbitragem. E, mais decisivo, acreditou sempre no triunfo a qualquer preço. Ora, se o que importa é apenas a vitória e o adversário parece invencível, como pareceu o Barcelona durante os anos de Guardiola, a negação de seu estilo, tanto no sentido de desvalorizá-lo publicamente quanto no de treinar um time de estrelas unicamente para neutralizá-lo, parecerá sempre a melhor opção. É assim que Mourinho conseguiu, com artilheiros internacionais como Eto'ó e Diego Milito atuando praticamente como defensores, deixar o Barcelona de fora da final da Liga dos Campeões em 2010. O Chelsea, em 2012, alcançou o mesmo sucesso recorrendo à mesma negação, mas essas derrotas não serviram para fazer o Barcelona e a Espanha balançarem no topo da hierarquia do futebol mundial.

É que Mourinho e o Chelsea que carrega sua marca se assemelham demais à definição deleuziana do *dialético*, essa “força esgotada que não tem força para afirmar sua diferença, uma força que não age mais, e sim reage às forças que a dominam; só uma força assim faz passar o elemento negativo para o primeiro plano em sua relação com o outro, ela nega tudo que ela não é e faz, desta negação, sua própria essência e o princípio de sua existência.” Trata-se da “maneira de pensar do escravo: o pensamento abstrato da contradição prevalece sobre o sentimento concreto da diferença positiva, a reação

⁸ Me furto, por conta do risco de descambar ainda mais excessivamente para a crônica futebolística, a descrever a revolução operada pelo Barcelona, que leva Wisnik a definir o novo estilo alemão como uma “revolução dentro da revolução”. Com uma filosofia de trabalho oriunda de Cruyff e do futebol holandês, que mudaram a maneira de se entender o espaço e a movimentação no futebol ao longo da década de 1970, o Barcelona criou um estilo próprio, o *tic-tac*, que implementa há mais de duas décadas desde as categorias de base até o profissional. A maioria de seus jogadores é formada no próprio clube, e o sucesso com Pep Guardiola como treinador, entre 2008 e 2012, é entendido na Espanha como a colheita dos frutos que vêm sendo plantados ao longo dos anos. Sobre a revolução do Barcelona e seu significado para o futebol recomendo o interessante *O Barça: todos os segredos do melhor time do mundo*, de Sandro Modeo.

sobre a ação, a vingança e o ressentimento tomam o lugar da agressividade.” (DELEUZE, 1976, p. 7) E, por fim, o desejo obsessivo pelo triunfo a qualquer preço, que marcou a fracassada passagem de Mourinho pelo Real Madrid entre 2010 e 2013 e o colocou como inimigo número um da imprensa espanhola, parece não ser mais do que as vontades que querem, em Hegel, “fazer *reconhecer* seu poder, *representar* seu poder. Ora, segundo Nietzsche, aí reside uma concepção totalmente errônea da vontade de poder e de sua natureza. Tal concepção é a do escravo, ela é a imagem que o homem do ressentimento faz do poder. É o escravo que só concebe o poder como objeto de um reconhecimento, matéria de uma representação, o que está em causa numa competição e, portanto, o faz depender, no fim do combate, de uma simples atribuição de valores estabelecidos.” (DELEUZE, 1976, p. 8)⁹

O Bayern de Munich, por outro lado, atropelou o Barcelona afirmando seu estilo e suas convicções, que eram *novas*, e por isso esse confronto é tão emblemático. Aliando força física e de vontade fora do comum a um jogo de técnica apurada e passes rápidos, cedendo a bola ao Barcelona apenas fora de sua zona de conforto e transformando cada posse de bola em chance de gol, marcando e buscando o gol o tempo inteiro com velocidade e compactação impressionantes, o Bayern transformou o Barcelona, tristemente impotente, num pálido reflexo de si mesmo. O Bayern opôs o *sim* de Nietzsche ao *não* dialético de Mourinho (não é a primeira vez que se recorre a Nietzsche para falar de Mourinho) e fez da diferença “o objeto de uma afirmação prática inseparável da essência e constitutiva da existência”, mantendo o negativo como “um produto da própria existência: a agressividade necessariamente ligada a uma existência ativa, a agressividade de uma afirmação.” (DELEUZE, 1976, p. 7) E, caso se quisesse ir mais longe, poder-se-ia refletir sobre o fato de que a afirmação que ao afirmar sua diferença coloca o Barcelona e o futebol espanhol em cheque tenha vindo de clubes da Alemanha, país de Nietzsche, ao passo que a negação tenha se personificado na figura de um treinador português.

⁹ Em artigo publicado no jornal *El País* no dia seguinte à derrota frente ao Borussia Dortmund, cujo título é *Mourinho y el maldito juego*, José Samano critica o técnico português por colocar-se acima do clube e da torcida e ter transformado sua passagem por Madrid em uma cruzada pessoal em busca dos títulos (reconhecimento, representação, atribuição de valores) que, conquistados ao preço que fosse, lhe redimiriam e dariam razão: “Enfrentou a tudo para cumprir uma missão. Não cumpriu, e talvez não saiba que aqueles que sustenta que o odeiam, nem o odeiam nem o culpam de todo. O problema é o jogo, o maldito futebol. (...) Também acontece a outros técnicos que não se sentem tão especiais. Não é o jogo que condena Mourinho, mas ele a si mesmo.” (*El País*, 03/04/2013, tradução minha)

Mas, antes que se queira ver no povo alemão uma força criadora e afirmadora da diferença e no português, ao contrário, um povo fraco e dominado pela moral escrava, cabe lembrar que José Miguel Wisnik, na esteira de Gumbrecht (2007), desconecta as escolas nacionais de futebol de outros aspectos da cultura do país em questão, relacionando-as antes a experiências bem-sucedidas que se convertem em praxe:

Dentro do campo, o futebol é o esporte que melhor permite, pela sua abertura à contingência, como reconheceu Gumbrecht – um filósofo resistente à hermenêutica –, a identificação de *estilos* nacionais: haveria um estilo alemão, um estilo italiano, um estilo holandês, um estilo argentino, um estilo brasileiro, embora não correspondam, segundo ele, à expressão de *essências* nacionais. Em vez disso, esses estilos corresponderiam a formulações futebolísticas bem-sucedidas que vingaram por acaso em certo momento, e que permaneceram como paradigma. O ethos da “bem-sucedida vontade para o sacrifício” e a capacidade de renascer das cinzas, nos alemães, por exemplo, e sua tradução como estilo de jogo, não viria desde sempre, mas seria uma construção ligada às vicissitudes da Copa de 1954 e do pós-guerra. A evidente disciplina tática e a recorrente e refinada atenção dos italianos à defesa não encontrariam correspondente na vida italiana: quem sustentaria, em sã consciência, que os italianos são um povo propenso “à defesa disciplinada”? (WISNIK, 2008, p. 26)

10

Pier Paolo Pasolini, em 1971, escrevia justamente situando o futebol italiano como uma *prosa estetizante*, em oposição ao futebol sul-americano, jogado como *poesia*, mas também à *prosa realista* de ingleses e alemães. Influenciado pela semiologia então em voga, o cineasta italiano considerava o futebol uma linguagem e “pode-se dizer que via na prosa a vocação linear e finalista do futebol (ênfase defensiva, passes triangulados, contra-ataque, cruzamento e finalização)”, enquanto o futebol sul-americano de poesia se caracterizava pela “irrupção de eventos *não lineares* e imprevisíveis (criação de espaços vazios, corta-luzes, autonomia dos dribles, motivação atacante congênita).” (WISNIK, 2008, p. 13) A abordagem estética de Pasolini, que permite enxergar o jogo por dentro, leva Wisnik a definir o futebol como espécie de idioma comum que coloca em contato as populações de todos os continentes e a ver,

¹⁰ Um pouco à frente, Wisnik novamente recorre a Gumbrecht para, analisando a Copa de 2006, falar na emergência de um *estilo globalizado* que seria uma combinação da defesa atacante italiana com o ataque defensivo holandês, em que os jogadores “fazem ‘rodar a bola’ para o lado e para trás, evitando ao máximo colocá-la em risco de perda, como se quisessem neutralizar, justamente, aquela margem de contingência que distingue o futebol, e aquela sucessiva, imprevisível e contínua alternância de posse de bola, que caracteriza a textura do jogo.” (WISNIK, 2008, p. 27) O trecho, se parece descrever com precisão o estilo de jogo espanhol que, ainda embrionário em 2006, a partir de 2008 dominaria o mundo ao ponto do próprio Wisnik definir o futebol do Barcelona como *autoritário*, não parece no entanto dar conta do novo estilo alemão que emerge afirmando a intensidade e a velocidade da transição ataque-defesa. É que a roda do futebol gira demasiado rápido, como reconhece o próprio Wisnik ao escrever que seu livro “se ressentia, talvez, na sua redação, das próprias oscilações pelas quais o futebol vai revelando seus meandros, suas faces, e algo do mundo” (WISNIK, 2008, p. 41)

nele, o embate da economia com a cultura e algumas das questões cruciais do nosso tempo. Ainda sobre Pasolini, Wisnik escreve que

a mais importante consequência de sua rápida semiologia exploratória, a meu ver, é de que o futebol é o esporte que comporta múltiplos registros, sintaxes diversas, estilos diferentes e opostos e gêneros narrativos, a ponto de parecer conter vários jogos dentro de um único jogo. A sua narratividade aberta às diferenças terá relação, muito possivelmente, com o fato de ter se tornado o esporte mais jogado no mundo inteiro, como um modelo racional e universalmente acessível que fosse guiado por uma ampla margem de diversidade interna, capaz de absorver e expressar culturas. (WISNIK, 2008, p. 14)¹¹

Não passa despercebido de Wisnik, no entanto, o movimento pelo qual Pasolini passa, a partir de determinado momento, a ver no futebol a “tomada desse terreno real pela *irrealidade* dos simulacros da mídia burguesa, pela vacuidade da sua espetacularização e pela sagração de suas vedetes como paradigmas do consumismo”. E, embora Wisnik perdoe, por assim dizer, a mudança de Pasolini, a quem descreve como “suportando a consciência que ele (o futebol) tem de alienante e manipulado em nome daquilo que tem de autêntico, memorável, apaixonante e inesperado” (WISNIK, 2008, p. 15), a transformação do diretor de *Teorema* pode, talvez, ser melhor explicada pelo olhar bem menos condescendente de Georges Didi-Huberman em seu belo *Sobrevivência dos vaga-lumes*.

Didi-Huberman, que entende a Guerra, cenário da juventude de Pasolini, como uma inversão do universo dantesco em que políticos pérfidos superexpostos, gloriosos, iluminados, contrastam com uma resistência que aparece na forma de vaga-lumes fugidios, tentando manter-se discretos enquanto continuam a emitir seus sinais, descreve o Pasolini estudante como “um jovem em plena treva, buscando seu caminho através da *selva oscura* e dos lampejos moventes do desejo.” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 18)¹² A inocência e o desejo surgem, então, como alternativa aos tempos sombrios ou

¹¹ Outro trecho, um pouco à frente, vai ainda mais longe: “Como se verá, uma das teses aqui defendidas é a de que o futebol inglês, o *soccer*, pela singularidade da sua formulação, abre-se, mais do que os demais esportes, a uma margem narrativa que admite o épico, o dramático, o trágico, o lírico, o cômico, o paródico. (...) No futebol, temos uma sequência contínua e inumerável de alternativas em que o avanço numérico é um acontecimento entre outros, que se destaca de um magma de possibilidades não cumpridas, de um vai-e-vem de lances falhados ou belos em si. (...) essa faixa de gratuidade estrutural, essa margem improdutiva inerente ao ritmo do jogo, esse resíduo pré-moderno incluído na competição – elementos que a diversificam sem chegar a afrouxá-la – permitiram identificar o futebol com a vida, e acabaram por fazer dele um campo hospitaleiro ao dialogo polêmico e não verbal entre populações do mundo inteiro.” (WISNIK, 2008, p. 19)

¹² “À parte isso”, escreve Huberman sobre o Pasolini de 1941, “o jovem Pier Paolo joga como *attaccante* na equipe de futebol da universidade que, naquele ano, sairá vitoriosa do campeonato interfaculdades.” (HUBERMAN, 2011, p. 16)

muito iluminados do fascismo triunfante, e a obra de Pasolini é atravessada por esses momentos de exceção em que os homens se tornam vaga-lumes. Tratava-se, para ele, de extrair a política (o pensamento político) do âmbito discursivo e encarná-la nos corpos, nos gestos e nos desejos de cada um.

Em 1975, no entanto, Pasolini afirma que os vaga-lumes desapareceram – esses sinais da inocência humana aniquilados pela noite ou pela luz feroz dos projetores do fascismo. Sobre as ruínas dos tempos de Mussolini se haveria erguido o próprio fascismo, um novo terror ainda mais profundo. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 25-26) O verdadeiro fascismo não se contenta com a adesão por palavras, mas exige a adesão total e incondicional ao centro, eliminando a possibilidade de resistência; seus alvos são os valores, as almas, as linguagens, os gestos, os corpos do povo. O improvável e minúsculo esplendor dos vaga-lumes metaforiza, para Pasolini, a humanidade reduzida à sua mais simples potência de acenar na noite, de forma que o que estaria desaparecendo seria o humano no coração da sociedade.

Mas, quando a noite é profunda, somos capazes de captar o mínimo clarão. Os vaga-lumes desapareceram, portanto, foi na claridade ofuscante dos projetores dos shows políticos, palcos de televisão e estádios de futebol. Com os vaga-lumes, é toda uma realidade do povo que desaparece para Pasolini, que chega a dizer que o espírito popular desapareceu. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 34) A televisão, além de não contribuir para a elevação cultural, provocaria nas camadas mais pobres o sentimento de uma inferioridade angustiante. O reino fascista seria, portanto, um inferno realizado onde ninguém mais escapa aos projetores que tomaram todo o espaço social (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 38-39), um neo-fascismo televisual que hesita cada vez menos em reassumir as representações do fascismo histórico que o precedeu, colocando em prática um recrutamento total até as profundezas da alma. Não seria mais possível opor os corpos inocentes à massificação cultural e comercial porque a indústria cultural teria se apossado dos corpos (e do sexo) e inserido-os nos circuitos do consumo. A ilusão dos portos de resistência encravados nos extratos profundos das camadas populares teria se dissolvido; não haveria mais margens ou lado de fora do consumo. A cultura, antes prática de resistência, teria se tornado ela própria um instrumento da barbárie totalitária. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 41)

Para Didi-Huberman, no entanto, é triste que, nos últimos anos de sua vida, Pasolini tenha se visto obrigado a abjurar seu amor pelo povo e sua capacidade de

resistência, que constituíra a base de sua energia poética, cinematográfica e política. (2011, p. 32) Sumiram as sobrevivências, potências políticas, os protestos capazes de reconfigurar o futuro. Mas por quê atribuir à máquina totalitária uma vitória tão definitiva e sem partilha? Fazê-lo, argumenta Didi-Huberman, é justamente dar crédito ao que a máquina quer fazer crer. É acreditar que a máquina cumpre seu trabalho sem restos ou resistências, é ver apenas a noite escura ou se deixar cegar pela luz ofuscante dos projetores e deixar de ver o espaço (ainda que nômade, intermitente ou improvável) das aberturas, dos possíveis, dos lampejos, dos *apesar de tudo*. (2011, p. 42)

Onde andam, então, os vaga-lumes? Onde procuram-se, amam-se, falam-se apesar de tudo, apesar do todo da máquina, da escuridão da noite, dos projetores ferozes? Para onde levaram sua luz pulsante, frágil e passageira? Os vaga-lumes, afirma Huberman, desaparecem somente aos nossos olhos. O mais correto seria dizer que eles simplesmente se vão, desaparecendo apenas na medida em que o espectador renuncia a segui-los e fica no seu lugar, que já não é o melhor lugar para vê-los. (2011, p. 47) Há motivos para ser pessimista, reconhece Huberman, mas isso torna ainda mais necessário abrir os olhos na noite, deslocar-se, procurar os vaga-lumes. (2011, p. 49) O Pasolini de 1975, postulando a unidade sem recurso de uma sociedade subjugada em sua totalidade, teria portanto apenas se imobilizado numa espécie de luto ou desespero político. Logo ele que compreendera tão bem como formas de sexualidade assumidas ou marginais carregavam consigo uma posição política – as luzes dos vaga-lumes são, antes de tudo, uma exibição sexual. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 53-55)¹³

Para Pasolini as criaturas humanas, tal qual os vaga-lumes, teriam sido aniquiladas sob a luz artificial dos projetores, tragadas pelos olhos panópticos das câmeras de vigilância e as telas agitadas da televisão. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 58) Mas por que, pergunta Didi-Huberman, ele se engana tão desesperadamente e radicaliza, assim, seu próprio desespero? Por que sua própria luz de escritor político se apaga de forma tão abrupta? (2011, p. 59) Pasolini sabia o que *sobrevivência* queria dizer e isso determinava, nele, a conjunção assumida do arcaico e do contemporâneo; mas como pôde, declarando a morte dos vaga-lumes, declarar então a morte das próprias sobrevivências? (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 62-64) Ele se perdeu de seu tempo, decreta Huberman. Pasolini, o cineasta “tão magistralmente capaz de ver no presente dos anos

¹³ “A infelicidade é que, em 1975, a vida sexual de Pasolini se encontrava sob o fogo dos projetores” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 54)

de 1950 e 1960 as sobrevivências operando e os gestos de resistência do proletariado”, perdeu nos anos 1970 a capacidade de ver, à noite ou sob a luz dos projetores, aquilo que aparece apesar de tudo como novidade reminiscente ou inocente:

A partir de então, ele não veria mais onde e como o Outrora vinha percutir o Agora para produzir o pequeno lampejo e a constelação dos vaga-lumes. Ele se desesperava de seu tempo, nada mais (daí, todas as suas posições ditas ‘reacionárias’, nessa época, poderiam ser compreendidas através de um tal prisma, sejam as que se referem às revoltas estudantis, aos cabelos longos dos jovens burgueses, à liberação sexual ou ainda ao aborto). Agindo dessa forma, Pasolini não somente perdeu *in fine* o jogo dialético do olhar e da imaginação. O que desapareceu nele foi a capacidade de ver – tanto à noite quanto sob a luz feroz dos projetores – aquilo que não havia desaparecido completamente e, sobretudo, *aquilo que aparece apesar de tudo*, como novidade reminiscente, como novidade ‘inocente’, no presente desta história detestável de cujo interior ele não sabia mais, daí em diante, se desvencilhar. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 64)¹⁴

Parece sintomático que Pasolini, que via o futebol como a prolongação moderna do teatro e “o único grande rito a subsistir em nossos dias” (DESSPORTS, volume 1, *Le Football selon Pier Paolo Pasolini*, tradução minha), e foi provavelmente o primeiro a pensar sistematicamente o futebol em sua dimensão estética, mencione os refletores dos estádios de futebol como uma das luzes ferozes responsáveis pelo desaparecimento dos vaga-lumes. Pois as transformações do futebol, que jamais deixam de ocorrer ao longo dos anos e são entendidas aqui, seguindo Nietzsche, como surgimento e afirmação de forças, são também levadas a cabo por “aquilo que aparece apesar de tudo como novidade reminiscente ou inocente.”

Se o Barcelona de Lionel Messi, que nas palavras de Wisnik parecia em determinado momento ter “descoberto a fórmula do futebol que os outros desconhecem, como se tivesse decodificado a própria quadratura do círculo que está na base secreta do futebol”, pôde ser implacavelmente goleado por uma equipe que goleara

¹⁴ Didi-Huberman vê em Giorgio Agamben o mesmo contraste que vira em Pasolini: por um lado, a capacidade de reconhecer no menor vaga-lume uma resistência; por outro, a incapacidade para buscar novos vaga-lumes quando se perdeu de vista os primeiros – os vaga-lumes da juventude. Agamben se propunha, prossegue Didi-Huberman, a interrogar o contemporâneo em suas tradições escondidas, seus impensados e sobrevivências, vendo nele a espessura complexa de suas temporalidades emaranhadas. O contemporâneo estaria na defasagem, no anacronismo, e para enxergá-lo seria preciso obscurecer as luzes do século para perceber sua escuridão e, nela, a “luz que procura nos alcançar e não pode fazê-lo” (AGAMBEN, 2009, p. 65 – mais à frente, na página 72, Agamben escreve: “É como se aquela invisível luz, que é o escuro do presente, projetasse a sua sombra sobre o passado, e este, tocado por esse fecho de sombra, adquirisse a capacidade de responder às trevas do agora”) Em 1975, no entanto, tudo funciona, para Agamben segundo Didi-Huberman, como se cada coisa devesse sua dignidade filosófica ao fato de ter, primeiro, desaparecido.

implacavelmente alguns anos antes,¹⁵ é porque houve nesse intervalo uma reconfiguração do poder que é fruto, antes de mais nada, de uma revolução tática que é também estética. E esse é apenas o exemplo mais recente, uma em uma série de reconfigurações que, durante um século de futebol, promoveram tantas vezes a queda do que parecia invencível e o ressurgimento do que parecia aniquilado. Pasolini, espectador apaixonado de futebol, parece, em seu desespero político e existencial, ter perdido a chance de discernir no esporte um exemplo paradigmático das resistências e sobrevivências que deixou de reconhecer no mundo na década de 1970.¹⁶

Talvez a desilusão de Pasolini com o futebol tenha passado pela Copa do Mundo de 1970, quando uma Itália fiel a suas tradições estéticas foi humilhada na final por um Brasil totalizante que, como sugere o próprio Wisnik (2008, p. 135), unia prosa e poesia numa espécie de futebol sem arestas ao qual já não se podia oferecer resistência. Pasolini, imerso na profunda desolação que antecedeu sua morte em 1975, já não deve ter assistido, quatro anos depois da consagração de Pelé, à partida em que a Holanda de Cruyff eliminou o Brasil da Copa de 1974 com um estilo totalmente novo e impensado, no que Tostão, centroavante do time de 1970, definiu há pouco mais de uma década como “a maior e talvez única revolução na maneira de jogar, em todos os tempos. Ninguém mais conseguiu repeti-la.” (TOSTÃO, 2012, p. 52) Ao futebol mais totalizante, a resposta mais contundente. Algo parecido pode estar em curso.

É difícil prever como Pasolini definiria o estilo espanhol (prosa contemplativa?) ou alemão (prosa dramática?) de hoje, mas o fato é que, no futebol como na vida, a resistência é inerente à própria dominação, e o que o futebol ensina é que os vaga-lumes insistem em brilhar não somente em outros lugares, longe das luzes, como aponta Didi-Huberman, mas também nas sombras que as próprias formas humanas produzem

¹⁵ Em 2009, pela Liga dos Campeões, o Barcelona eliminou o Bayern com uma goleada de 4x0, marcando todos os gols ainda no primeiro tempo. Após os massacres de 2013, os jornais espanhóis foram unânimes em apontar aquela noite de 2009 como o início da transformação do Bayern. Isso só torna mais notável, no entanto, que a revolução do clube bávaro tenha passado pela busca de uma *diferença*.

¹⁶ Fica para outra ocasião a tarefa de investigar até que ponto as transformações do futebol estão relacionadas àquelas ocorridas no mundo que o circunda. Alguns exemplos, no entanto, sugerem correlações possíveis. Tostão, talvez o olhar mais sensível da crônica esportiva brasileira para as transformações estéticas do futebol, elabora, em artigo publicado na Folha de São Paulo em 10/12/2000 (*Terminologia do futebol*), uma interessante correlação entre as mudanças de estilo no futebol e aquelas ocorridas na terminologia utilizada para designar as diversas funções exercidas no jogo (TOSTÃO, 2012, p. 40-41). Wisnik, por sua vez o intelectual brasileiro a pensar o futebol de forma mais completa, segue Vicente Verdú (1980) através de uma genealogia das mutações do futebol seguindo as transformações do capitalismo, desde o final do século XIX e ao longo de todo o século XX (2008, p. 66-68); em outro trecho, promove uma insuspeitada analogia estética entre a liberação sexual feminina e a mudança de postura dos goleiros a partir da década de 1970 (2008, p. 139).

mesmo sob os mais ferozes refletores. Ou talvez, no futebol, brilhem na escuridão dos estádios fechados, nas noites sem partidas, promovendo revoluções silenciosas nos intervalos em que as forças dominantes se acreditam fora de perigo. A lição de Nietzsche (1998; 2006; 2007) e do mundo como jogo, de toda forma, é que o mundo é feito de possibilidade e mudança; e o futebol, em que tudo muda, dá forma e sentido cotidiano a uma realidade que por vezes é difícil se perceber em outros aspectos da vida.

2. FUTEBOL E ACASO

2.1 Definição e tipos de jogo

Caillois se propõe a analisar a ideia, proposta inicialmente por Huizinga, de que o jogo seria algo como a mola primordial da civilização, sendo o espírito de jogo um dos principais vetores do “desenvolvimento das mais altas manifestações culturais em cada sociedade e da educação moral e do progresso intelectual dos indivíduos.” (CAILLOIS, 1990, p. 9)

Ele chama a atenção para o fato de que a palavra *jogo* designe não somente a duração do ato de jogar mas também o conjunto dos elementos necessários para a realização do ato. Assim, fala-se em *jogo de cartas* para designar o baralho ou *jogo de xadrez* referindo-se ao tabuleiro e às peças necessárias para disputar uma partida. Nesses casos, assim como no futebol e demais esportes coletivos, é necessária a presença de todos os elementos sob pena de o jogo ser inviabilizado ou, ao menos, viciado desde o princípio. Mas, da mesma forma, se usará também a palavra *jogo* quando se trate de assuntos que não envolvam disputa, por exemplo em *jogo de pratos* ou de lençóis. Essa referência a uma totalidade que se supõe suficiente deixa entrever o sentido de *jogo* como algo delimitado em relação a um ambiente externo, uma espécie de espaço de exceção que supõe regras e dinâmicas próprias:

Essa noção de totalidade fechada, completa e imutável de início, concebida para funcionar sem outra intervenção exterior que não seja a energia que lhe dá o movimento, constitui decerto uma preciosa inovação num mundo essencialmente em mudança, cujos dados são praticamente infinitos e, por outro lado, se transformam sem cessar. (CAILLOIS, 1990, p. 10)

Jogo é, ainda, a margem de manobra de determinadas engrenagens, como quando falamos que um carro tem bom jogo, significando que suas rodas giram bastante em torno de seu próprio eixo e dessa forma permitem que o carro faça curvas com facilidade. É também, dessa forma, a liberdade que permanece no próprio rigor para que esse alcance sua eficácia. O jogo, para Caillois, combina as ideias de *limite, liberdade e invenção*.

O outro conceito que o jogo traz à tona de imediato é o de risco. O jogador está sempre na posição de avaliar os recursos disponíveis e, a partir deles, decidir o quanto vale a pena arriscar em nome de seus objetivos. Esse modelo vale desde os jogos de carta, onde o jogador conhece sua mão e pode decidir por sair da rodada ou seguir apostando (no caso de ter um jogo ruim, pode optar por blefar e confiar não na qualidade das suas cartas, mas na sua capacidade de dissimulação), até os mais

complexos esportes de equipe. No futebol, por exemplo, cabe ao time e ao técnico avaliarem atributos como qualidade técnica e velocidade de ambas as equipes para, numa análise de risco, decidirem o quanto estão dispostos a atacar tendo em vista os espaços que um posicionamento ofensivo pode oferecer para o adversário contra-atacar. O blefe, por sua vez, também existe no futebol: não poucas são as equipes que se encolhem na defesa durante partidas inteiras, chutando bolas para longe e dando a impressão de serem incapazes de atacar para, em um lance, quando o adversário se julga invulnerável, marcarem o gol da vitória em um contra-ataque perfeitamente articulado. Uma dimensão presente nos jogos de azar mas que tende a sumir nos esportes profissionais, por outro lado, é a aposta consciente na sorte: raras vezes o atleta, ao contrário do jogador amador ou do apostador, optará por jogar suas fichas no que lhe escapa em detrimento daquilo que acredita poder controlar.

É necessário para o jogo que o resultado esteja em aberto. Um desfecho conhecido e inevitável é contrário à natureza do jogo e o anula. A incerteza e a liberdade de ação constituem, provavelmente, o aspecto mais fascinante da disputa: não se sabe o que acontecerá e o jogador é livre para fazer suas escolhas desde que elas não contradigam as regras, que, ao contrário do que acontece na vida, no jogo são indiscutíveis. Não faz sentido discutir as regras. Pode-se desrespeitá-las, mas isso será feito veladamente e com a intenção de burlar, tirar vantagem (o trapaceiro no carteador, o atacante que se atira na área em busca de um pênalti); o grande inimigo do jogo, Caillois concorda com Huizinga, não é o que fraudas as regras mas o que desfaz o encanto ao apontar sua arbitrariedade. Esse personagem, o estraga-prazeres, é análogo à criança que, nos jogos infantis, que substituem as regras por um regime de faz-de-conta, compromete a brincadeira ao lembrar à menina que a boneca não é de fato sua filha ou ao menino que os carrinhos que ele maneja não são carros de verdade mas apenas brinquedos. A regra, nos jogos organizados, é soberana como é a fantasia nas brincadeiras infantis: o simples fato de jogar torna implícita a sua aceitação. Os jogos são, na definição de Caillois, sempre regulamentados ou fictícios, e essa divisão parece de alguma maneira fazer eco a Huizinga quando ele afirma que os jogos são sempre “uma luta *por* alguma coisa ou uma representação *de* alguma coisa.” (HUIZINGA, 2010, p. 16)

Os jogos regulamentados são divididos por Caillois em duas categorias: jogos de competição (*agôn*), em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para

que os adversários se enfrentem em condições ideais; e jogos de azar (*alea*), nos quais o resultado não depende das decisões do jogador e se trata muito mais de vencer o destino do que um adversário. Enquanto nos jogos de competição, sejam eles de força física, como o atletismo, ou de aptidão mental, como o xadrez, a vitória se dá por mérito e torna supostamente indiscutível a superioridade do vencedor, nos jogos de azar, como a roleta, os dados ou mesmo o cara ou coroa, o vencedor é simplesmente aquele que foi mais contemplado pela sorte. Aqui não se busca eliminar a injustiça do acaso mas, ao contrário, celebra-se sua arbitrariedade. Enquanto o *agôn* afirma a responsabilidade individual, a *alea* celebra a entrega ao destino.

Caillois reconhece que em alguns jogos, como o dominó, o gamão e a maioria dos jogos de cartas, *agôn* e *alea* se combinam. É natural que, dentro dos limites dessas categorias, ele situe os esportes de equipe no âmbito dos jogos de competição. A crônica futebolística, no entanto, repetidamente destaca o papel do *acaso* no futebol, papel esse que de fato parece ser especialmente pronunciado mesmo em comparação com outros esportes de equipe complexos, como o basquete, o beisebol ou o futebol americano. Essa abertura do futebol à contingência e ao inesperado se daria devido às suas próprias regras, que, entre outros aspectos, impedem os jogadores de usar as mãos e deixam uma grande gama de situações a serem definidas pela interpretação subjetiva do árbitro.

Todo jogo que ganha uma existência institucional, como os esportes de massa, passa a ser inseparável de suas regras. Persiste no âmago do jogo, no entanto, uma liberdade primordial e uma necessidade de fantasia. A essa dimensão original de alegria e improvisação Caillois chama *paidia*, e destaca que ela se conjuga a um gosto pela dificuldade gratuita, que ele propõe chamar *ludus*. Esses jogos ganham então uma dimensão civilizadora e, a um só tempo, ilustram e ajudam a determinar e desenvolver os valores morais e intelectuais de uma cultura.

Na visão tradicional, argumenta Caillois, o jogo tende a ser considerado como uma simples diversão infantil, e seu estudo por muito tempo reduziu-se a uma história dos brinquedos. Ele cita autores que falam em termos de *degradação* da arma em desuso que se converte em brinquedo ou das antigas crenças e rituais que, destituídos de seu significado, convertem-se em brincadeiras. A essa visão, no entanto, Caillois opõe não a de Benjamim, que, como Agamben viria a mostrar (1993; 2005; 2007), via nesses novos usos uma profanação e uma libertação, mas a obra de Huizinga, que afirma que a própria cultura provém do espírito de jogo. Todas as grandes manifestações culturais seriam

oriundas da procura ao respeito à regra que o jogo supõe, e as regras do jogo estariam na origem das regras do direito, da perspectiva, da tática militar, da encenação e até da controvérsia filosófica. O espírito de jogo, em suma, seria o que tira o homem do caos e o coloca na direção de um mundo regrado.

Caillois, por sua vez, não vê contradição entre as teses de Huizinga e a ideia de que os jogos e brinquedos sejam, por outro lado, resíduos da civilização. Ele chega a afirmar que Huizinga não se dedicou a um estudo dos jogos, mas sim a mostrar o papel central de sua lógica num lugar onde ninguém se dispunha a vê-la. Quando fala em resíduos, no entanto, Caillois se apressa em esclarecer que o prisma da degradação não lhe parece adequado, uma vez que as coisas sérias convertem-se em brinquedo muito antes de caírem em desuso. O revólver não precisou ser abandonado para que aparecessem versões destinadas ao divertimento infantil e, da mesma forma, toda atividade sujeita a regras, como a própria guerra, está sujeita a ser reproduzida de forma gratuita através do jogo.

Nas quatro categorias de jogo que reconhece (de competição, de sorte, de simulação e de vertigem), Caillois vê combinações possíveis, proibidas e fundamentais. É importante ressaltar que o que está em discussão, aqui, é o espírito da atividade em questão e não as práticas a ela associadas. Por exemplo a aposta, obviamente do universo dos jogos de azar (*alea*), está sempre acompanhando as corridas de cavalo, mas a lógica interna da corrida é a competição e as variáveis colocadas em cena pelas apostas não interferem no desenrolar da disputa. O princípio da corrida não é modificado pelo fato de se apostar nos cavalos e, dessa forma, no hipismo como em outros esportes que envolvem apostas, o que se passa é uma aliança entre dois regimes e não um encontro.

Caillois argumenta que a *alea* pode combinar-se com a vertigem (*ilinx*) e o *agôn* com a *mimicry* (imitação) – toda competição, aliás, teria em si um quê de espetáculo. As combinações essenciais, no entanto, se dariam entre *mimicry* e *ilinx*, de um lado, e de outro entre *agôn* e *alea*, que apresentam em comum a busca de um modelo ideal que garanta aos jogadores as mesmas possibilidades de triunfo e fracasso:

Ambas exigem uma equidade absoluta, uma igualdade matemática de probabilidades que, pelo menos, se aproxima o mais possível de um perfeito rigor. Por todo o lado abundam regras de uma admirável precisão, medições meticulosas e conscienciosos cálculos. Tendo isto presente, também a forma como se designa o vencedor é radicalmente oposta nas duas espécies de jogo: numa, como vimos, o jogador conta apenas consigo, na outra, conta com todos, excepto consigo mesmo. Pôr em prática todos os recursos pessoais contrasta com a recusa deliberada de os empregar. Todavia, entre os dois extremos que, por exemplo, o xadrez e os dados, o futebol e a lotaria representam, abre-se um

vasto leque de jogos que combinam, em proporções variadas, as duas atitudes. É o caso dos jogos de cartas que não são de mero azar, o dominó, o golfe e tantos outros em que, para o jogador, o prazer advém de tirar o melhor partido de uma situação que ele não criou ou de peripécias que ele só em parte pode controlar. A sorte representa a resistência da natureza, do mundo exterior ou da vontade dos deuses à força, à maestria e ao saber do jogador. O jogo surge como a própria imagem da vida, mas como uma imagem fictícia, ideal, ordenada, delimitada, afastada. (CAILLOIS, 1990, p. 96)

2.2 Especificidades do futebol

O futebol, como se vê, aparece para Caillois como exemplo paradigmático do *agôn*, mas a hipótese proposta aqui é a de que ele figura, na verdade, como um dos jogos que combinam as duas atitudes. Em seu *Veneno Remédio* (2008), José Miguel Wisnik associa o surgimento do futebol (em oposição a esportes posteriores e marcadamente citadinos, como o hóquei, o vôlei e o basquete, disputados em arenas cobertas e sobre terrenos pavimentados) à relação particular entre campo e cidade que é própria da experiência inglesa, particular ao ponto de a literatura inglesa ter permanecido basicamente rural durante décadas em que a sociedade já tornara-se predominantemente urbana. Ao discorrer sobre as afinidades do futebol com o mundo agropecuário, que vão desde a exposição às intempéries da natureza aos atemporais “morrinhos artilheiros”, passando pelos lamaçais e poças nos quais chafurdam ataques e defesas, Wisnik acaba tecendo um comentário sobre o papel marcante que, no futebol mais do que nos outros esportes, é desempenhado por tudo aquilo que foge ao controle dos jogadores:

Desenvolvendo uma linguagem dos pés, do hemisfério corporal menos especificado e, em princípio, cego para os controles sutis e a precisão objetiva mais acurada, e reduzindo as mãos à intervenção de última instância, possível só ao goleiro, o futebol reverte o hábito corporal e instaura uma espécie de “mundo às avessas” em que a posse de bola é muito mais frágil e transitória do que nos esportes manuais. O que contribui para a amplitude possível da sua gama de acontecimentos: a extensão do campo cheio de surpresas em que a bola, para percorrer a distância entre um gol e outro, tem de fazer uma verdadeira viagem, sujeita a toda sorte de peripécias, idas e vindas, marchas e contramarchas, cheia de alternâncias e lembrando mais os movimentos no meio rural do que os ritmos diretos dos choques no meio urbano. A vertiginosa eletricidade e imediatez desses últimos parece mais afinada, por sua vez, com o ritmo de alternância serializada e de contabilização sem trégua do basquete e do vôlei, disputados sobre terreno pavimentado e com o domínio da bola sob o controle das mãos. (2008, p. 98)

Wisnik vai mais longe e afirma que, embora a ênfase crescente na posse de bola tenha como objetivo último uma espécie de neutralização do acaso, o nivelamento trazido pela evolução física e tática do esporte faz com que o mantra segundo o qual o

“jogo será definido no detalhe”, tão repetido por técnicos e jogadores, seja uma espécie de eufemismo para o fato de que, numa situação de equilíbrio absoluto, a vitória e a derrota acabam por ser definidas mais que tudo pelo acaso. Trata-se do

princípio rebelde do imprevisível, que se expressa em tudo aquilo que o jogo tem de incontrolável, desde o seu destino mais geral até o mínimo “detalhe” definidor (...) Mas além do poder incoercível do Fado, do acaso irrecorrível que se impõe ao próprio choque aleatório das massas físicas, incluindo a força bruta e a fraqueza psicológica, a fração de centímetro ou de segundo, mais a natureza traiçoeira do campo e da bola, tudo repuxando cegamente para um lado ou para outro, manifesta-se também no jogo de futebol o *acaso ativo* da imprevisibilidade produzida, da criação inesperada, que se expressa em dribles, volutas, voleios, firulas, folhas secas, corta-luzes, chapéus e passes inesperados no vazio (WISNIK, 2008, p. 131)¹⁷

Somando-se ao acaso imponderável do espaço e do tempo, por um lado, e a uma espécie de acaso subjetivo que se manifesta na genialidade do craque, por outro, aparece por fim o que convém chamar de um acaso da interpretação, cujo personagem propulsor é o juiz, “aquele que mata o embate enquanto desperdício violento, inútil e sem peias, para que o jogo viva como produção técnica e estética de jogadas e de gols.” (WISNIK, 2008, p. 106). Nenhum outro jogo arbitrado, argumenta Wisnik, é tão sujeito à interpretação quanto o futebol, que coloca de forma única o problema indecível da intenção. Mão na bola ou bola na mão? Maldade, imprudência ou mera falta de sorte? Cartão amarelo ou vermelho? O juiz é “um hermeneuta que deve dirimir judiciosamente, em tempo real, a nebulosa questão da intencionalidade (houve ou não houve, não propriamente o fato objetivo, mas a sombra quase religiosa de uma culpa?).” (WISNIK, 2008, p. 107)

No basquete, no vôlei e nos outros esportes, por outro lado, não parece nunca se tratar de saber se houve ou não intenção, e sim de legislar sobre questões objetivas como se a bola caiu dentro ou fora da quadra, tocou ou não na linha ou no bloqueio, o jogador resvalou ou não na rede. Nunca haverá, no basquete, a discussão sobre se a bola entrou ou não na cesta, enquanto no futebol a questão é muitas vezes indecifrável mesmo com a ajuda de dezenas de câmeras posicionadas em diferentes ângulos. No futebol, de qualquer forma, e ao contrário do que acontece em todos os outros esportes, ao árbitro não é dada a possibilidade de rever o lance que suscita a dúvida. Só existe o

¹⁷ Sobre essa espécie de acaso ativo, cuja figura é tipicamente o *craque*, Tostão escreve: “No futebol, criatividade e fantasia são mais importantes do que a execução técnica dos fundamentos da posição. As jogadas mais belas e decisivas são as que não foram ensaiadas. O contrário acontece em muitos outros esportes coletivos. No vôlei, os atletas executam quase somente o que treinam.” (TOSTÃO, 2012, p. 145)

tempo presente, e é nele que o juiz deve agir, ficando assim tantas vezes ao acaso a decisão sobre se o juiz vai ver um puxão de camisa, uma bola na mão ou uma agressão ou se, justo naquele momento, sua visão estará bloqueada por um atleta que passa entre ele e a jogada num deslocamento imprevisto. Os fenômenos no futebol são inseparáveis do momento de sua realização no tempo e nas condições da partida, de forma que, como postulou certa vez Gilberto Gil numa transmissão da Rede Globo, as infrações não existem objetivamente, seja na realidade ou na câmera, mas somente na diminuta fração de tempo em que podem ser captadas pelo árbitro durante o jogo. Wisnik cita o episódio envolvendo Gil (2008, p. 109) e sugere que uma tal perspectiva oferece a possibilidade de pensar o futebol como “uma versão concreta da nova ciência que não atribui a um sujeito estável a tarefa de decifrar uma natureza pronta e inequívoca, pensando-a em vez disso em termos de incerteza, indeterminação e caos.” (2008, p. 110)

Voltemos rapidamente a Caillois. Ele afirma que em ambas as combinações essenciais (*agôn-alea*, *mimicry-ilinx*) parece estar em cena um elemento ativo e fecundo, ligado à vontade e à aplicação, e um outro passivo e pernicioso, ligado a entrega e aceitação. É assim que o *agôn*, desejo de vitória e crença no esforço, carrega a fertilidade da ambição na medida em que o indivíduo confia em seus próprios recursos para vencer e, assim, dar prova de sua excelência, enquanto a *alea* surge como uma aceitação prévia e incondicional do destino.¹⁸ Um indício adicional do pertencimento do futebol também à *alea*, aliás, é a reincidência de menções ao acaso e a forças incontrolláveis no discurso de perdedores e vencedores, presente em jargões como “a bola não quis entrar” e “quem não faz, leva” – em outros esportes é quase inexistente a referência ao acaso na explicação de vitórias ou derrotas.

Da mesma forma, no outro extremo, também a *mimicry* aparece como um exercício de cálculo e astúcia, em que o ator é forçado a manter um estado de atenção constante tal qual o do atleta que disputa uma competição, enquanto na vertigem do *ilinx* o que se verifica é uma renúncia não apenas à vontade, como na *alea*, mas muitas vezes também à consciência – dos parques de diversão ao álcool e as drogas. “Se o

¹⁸ “São, sem dúvida, dois modos simétricos de assegurar um equilíbrio perfeito e uma igualdade absoluta entre os concorrentes. Mas uma é luta da vontade contra os obstáculos exteriores, a outra é demissão do querer face a um sinal suposto.” (CAILLOIS, 1990, p. 99)

perigo dos jogos de azar consiste em não se poder limitar a aposta”, escreve Caillois, “aqui consiste em não se poder pôr fim à confusão consentida”. (1990, p. 99)

Em suma:

A competição e a simulação podem criar, e criam, aliás, formas de cultura às quais se reconhecem prontamente valores de ordem educativa e estética. São o resultado de instituições estáveis, prestigiadas, contínuas, quase inevitáveis. De facto, a competição sujeita a regras equivale ao desporto; a simulação concebida como jogo equivale ao teatro. Inversamente, a busca da sorte, a procura da vertigem, salvo raras exceções, não levam a nada, não criam nada que seja capaz de se desenvolver ou de se estabilizar. Acontece frequentemente originarem paixões que paralisam, interrompem ou devastam. (CAILLOIS, 1990, p.98)

É a esse universo trágico das paixões que o artista plástico Nuno Ramos se refere quando, em seu ensaio *Os suplicantes [aspectos trágicos do futebol]*, que dedica a José Miguel Wisnik, ele se põe a jogar luz justamente sobre o quanto no futebol é decidido pela sorte, que aparece na forma de detalhes imponderáveis e fugidios. Ramos chama a atenção para a maneira como o futebol tende a criar uma confiança excessiva após a vitória e um discurso catastrófico após a derrota quando, na verdade, é na maioria das vezes por tão pouco que se ganha ou que se perde:

a ponta dos dedos do goleiro, vinte centímetros de avanço do atacante na hora do lançamento, a visão encoberta do juiz no lance do pênalti ou até mesmo uma reação imprevista de um jogador, como uma cabeçada no peito do adversário, numa final de Copa do Mundo, a doze minutos do fim de uma carreira gloriosa. O apito final estabiliza violentamente aquilo que, no transcorrer do jogo, parece um rio catastrófico de mil possibilidades, a nos arrastar com ele. (RAMOS, 2007, p. 245)

Ramos escreve num momento de derrota do futebol brasileiro, a eliminação da Copa do Mundo de 2006 pelos pés da França de Zinedine Zidane, e se coloca contra o que chama de mecanismos expiatórios, como falta de raça, personalidades fracas e excesso de propaganda, para recuperar um pouco do que define como o sentido aleatório e quase trágico do futebol. Ele cita uma cobrança de falta de Ronaldinho Gaúcho no fim da partida para delinear todo um outro cenário de possibilidades, em que o Brasil sairia vencedor na disputa por pênaltis e se diria que Ronaldinho brilhou na hora certa, e mostrar como “Mesmo um jogo monótono, porque justo, como Brasil e França em 2006, oferece possibilidades não vingadas e cria leituras diversificantes.” Isso porque

Nenhum outro esporte coletivo possui tamanha ausência de sintonia entre o que se passa em campo e o resultado. Torcer, experimentar sem reservas um jogo de futebol, é aproximar-se dessa separação entre jogo e placar. Pode-se dizer que todo jogo de futebol que mereça ser lembrado é no limite um jogo injusto, um jogo que o placar não consegue sintetizar nem estabilizar a

posteriori. Creio que nenhum outro esporte coletivo possui, em sua medula, esta característica. (RAMOS, 2007, p. 246)

É como se, dentro do jogo, subsistisse um outro jogo que independe das bolas que entraram e funciona quase como a contrapelo do placar. Mais uma vez, aqui, a questão parece afastar-se da alternativa dual entre vitória e derrota e abre-se caminho para pensar o futebol também como representação (*mimicry*), lugar de uma dramatização acerca da ideia de *possibilidade* cuja narrativa chega a lembrar o Borges dos caminhos que se bifurcam. A pergunta *e se*, tão estúpida quanto inevitável, figura para Ramos como uma espécie de núcleo profundo e incontrolável do futebol, e é difícil pensar nessas possibilidades não vingadas e leituras diversificantes sem lembrar dos tempos simultâneos e coexistentes de Borges. É como se o futebol, em sua abertura contínua e constitutiva ao acaso, fosse feito de bifurcações infinitas que o transformam numa espécie de narrativa não tão diferente do teatro, da literatura ou do jogo ideal onde não existem vencedores e vencidos. Isso se deve, voltando a Nuno Ramos, a duas características básicas do futebol: a dificuldade do ponto e o número enorme de possibilidades produzidas pelo jogo.

Essa gama de possibilidades estaria associada sobretudo à alternância constante da posse de bola, que, em função da proibição de reter a bola com as mãos, continua a diferenciar o futebol dos outros esportes a despeito dos esforços contemporâneos (dos quais o Barcelona e a seleção espanhola parecem os melhores exemplos) por manter ao máximo a posse de bola e, dessa forma, diminuir o risco inerente ao fluxo das jogadas – José Miguel Wisnik, em artigo no jornal O Globo, chega a perguntar se o futebol do Barcelona de Messi não poderia ser definido como autoritário. A dificuldade de se pontuar, por sua vez, se dá em razão de o campo ser enorme, de jogar-se com os pés e a cabeça, incapazes de reter a bola, e de o goleiro, ao contrário dos demais jogadores, poder usar as mãos. Essa dificuldade dá origem a uma espécie de inércia que, ao lado de outros fatores, promove uma aproximação entre jogo e vida no futebol: as regras são extremamente simples se comparadas às dos outros esportes, o tempo do jogo é o mesmo do relógio (ao contrário do basquete e do futebol americano, por exemplo, que interrompem o cronômetro a todo instante) e o campo é grande o suficiente para manter zonas de dispersão. A cal deixa sua marca no corpo dos jogadores, as chuteiras tiram nacos da grama e a chuva, se cai, é a mesma que banha o restante da cidade. “O jogo, um pouco como o mar, está rugindo à nossa frente – uma vez posto em movimento,

não deve ser interrompido. Muitos de seus aspectos propriamente trágicos vêm desta literalidade de tempo e espaço, dessa contigüidade com a vida.” (RAMOS, 2007, p. 248)

Decio de Almeida Prado, em artigo oportunamente chamado *Tempo (e espaço) no futebol*, é outro a salientar que, se todo esporte é um desafio que o homem lança não somente a outros homens mas também a si mesmo, o desafio próprio do futebol, sua marca distintiva, “está em que nele se permite o uso de todas as partes do corpo, exceto as mais eficazes do ponto de vista físico.” Assim, aprender a jogar futebol “é aprender a controlar a bola sem o auxílio das mãos, daquilo que, contrapondo o homem às demais espécies animais, constitui a sua força e a sua destreza.” (PRADO, 1997, p. 210) Prado parece estar de acordo com Wisnik quando ele afirma que o futebol instaura um “mundo às avessas” e, da mesma forma, baliza o argumento de Ramos quanto à dificuldade do ponto como uma das singularidades do futebol:

Não são muitas as oportunidades de gol, portanto. Esquematizarei algumas, das mais freqüentes. Um chute feliz de longa distância (pode ser em cobrança de falta), unindo dois fatores que costumam variar na ordem inversa um do outro: força e pontaria. Uma troca rápida de passes que coloca o atacante frente a frente com o goleiro, sem que esteja impedido, por ter ultrapassado os adversários na corrida, nos pouquíssimos segundos que medeiam entre a saída da bola lá de trás e a sua chegada aos pés dele. Uma cabeçada particularmente forte ou endereçada com muita precisão, desferida, não raro, num bloco de jogadores que pulam juntos e se empurram no ar. Uma série de dois ou três dribles bem-sucedidos, que deixam o avançado sem ninguém pela frente, às vezes nem mesmo o goleiro.

É significativo também que, no parágrafo seguinte, Prado seja mais um a fazer referência ao componente de acaso indissociável do futebol:

Ou, então, com mais freqüência do que gostam de admitir técnicos e comentaristas especializados, tendentes a reduzir o futebol de jogo a ciência, um lance de sorte, uma desatenção da defesa, um chute que engana ao sair torto e enviesado, uma largada do goleiro, uma bola indefensável porque resvalou na perna de alguém, um bate-e-rebate defronte à meta, que termina com a bola na rede graças a um pontapé (*cálcio*, “pontapé”, é o nome do futebol em italiano) mais oportuno ou menos desastrado. (PRADO, 1997, p. 211)

As situações perigosas, no entanto, prossegue Prado, não são tão raras, uma vez que se pode jogar a bola em direção à área desde quase todo o campo e que, a partir de certa distância, qualquer chute particularmente bem executado pode dificultar a ação do goleiro. A possibilidade, embora pequena, sempre existe, não sendo nunca possível determinar se predominará a regra ou a exceção, e o ritmo próprio do futebol acaba sendo ditado por muitas ameaças e poucos gols.

Trata-se, no fim das contas, de um desafio de tempo-espaço, uma vez que a única maneira de marcar gols é ganhando alguns centímetros de terreno ou algum segundo de

vantagem frente ao adversário. A marca do grande jogador seria sobretudo a sua noção de *timing*, o cálculo instantâneo de tempo e espaço que lhe permite antever e realizar as jogadas e, embora a escrita de Prado em muito o anteceda, Lionel Messi, com sua maneira de conduzir a bola à distância exata para que o adversário acredite poder alcançá-la sem de fato poder e sua noção quase mágica do momento perfeito para a finalização, parece ser de algum modo a realização definitiva e utópica do *timing* como atributo máximo do craque de futebol.¹⁹ Prado chama a atenção ainda para a virtude que no futebol costuma ser chamada de oportunismo, ou seja, a capacidade de prever o que vai ou o que pode acontecer, qualidade tão rara e preciosa quanto instável: “Às vezes um avante entra em estado de graça e durante dias ou meses adivinha tudo corretamente, fazendo gols em quantidade, sem esforço aparente. Passada a fase, volta à normalidade.” (1997, p. 217)

Palavras precisas que se referem sobretudo ao artilheiro, figura que Prado elege como protagonista já que “À medida que o ataque se afunila em direção ao gol diminuem dramaticamente o espaço e o tempo”, de forma que “Ou sai imediatamente o gol ou desaparece a oportunidade” e “A habilidade e o raciocínio continuam a existir, mas em ritmo fortemente acelerado”:

Na minha heterodoxa opinião é aí, dentro da grande área, que se decidem as partidas. O meio-de-campo pode armar a jogada, criar condições de gol. Em tal sentido, é estatisticamente importante: se surgem dez oportunidades, em lugar de duas ou três, é provável que alguma seja aproveitada. Esse é o lado porventura científico do futebol, relacionado ao cálculo das probabilidades. Vence na maioria dos casos quem chega mais vezes ao gol adversário e é inevitável que esse percurso passe pelo meio-de-campo. Mas o lado do acaso, de jogo propriamente dito, correspondente na sabedoria popular ao axioma de que “o futebol não tem lógica” (acionado sempre para explicar as derrotas), depende da eficiência na conclusão. E é nesse ponto que se interpõem não apenas a sorte – há partidas exasperantes em que a bola teima em não entrar – mas, também, em maior proporção, a maleabilidade corporal e a presença de espírito dos especialistas em dar o último toque. O povo compreende isso muito bem, consagrando os artilheiros. (PRADO, 1997, p. 218)

¹⁹ Gumbrecht define um bom *timing* como “a fusão perfeita entre a percepção do espaço e o início do movimento. Esse *timing* é a capacidade intuitiva de colocar o corpo num espaço específico no momento exato em que ele precisa estar lá.” O *timing* é, no entanto, inseparável da violência, pois, nos esportes com bola, “pressupõe que um lugar específico do campo é o único lugar onde o atleta tem de estar, com seu corpo, num determinado momento”; “A violência é o ato de ocupar espaços, ou impedir sua ocupação por outros, através da resistência do corpo. (...) O *timing*, portanto, tem sempre a ver com a violência, seja para evitá-la ou para produzi-la.” (GUMBRECHT, 2005, p. 140) Gumbrecht defende, com isso, que a violência, de fato ou em potencial, é um componente central da nossa apreciação estética do esporte. Sobre a relação entre *timing* e intuição, por fim, Tostão é taxativo: “Os craques fazem, mas não sabem por quê. Existe um saber que antecede o raciocínio lógico. Esse conhecimento analógico e intuitivo é diferente da técnica e da habilidade.” (TOSTÃO, 2012, p. 145)

Nuno Ramos, por sua vez, vê o gol como um rompimento, já que ele não é o resultado acumulativo das jogadas anteriores mas decorre, na verdade, apenas das circunstâncias que levam imediatamente a ele, a esse gol preciso, circunstâncias que sempre dão a impressão retrospectiva de poderem ter sido evitadas. O decisivo, para Ramos, é que “não há, e isso é o que verdadeiramente importa, passagem entre o acúmulo das jogadas e o gol: há um hiato, um degrau, que está na origem do que parece único no futebol.” Assim,

Se o possível do jogo surge como inesgotável é porque nunca se cumpre verdadeiramente, já que não altera com a frequência necessária a fixidez do placar; isto é tão intenso que quando o gol sai afinal *também ele parece uma circunstância, não uma necessidade*. (...) O jogo carrega uma ferida interna insaciável, que apenas as partidas com enorme disparidade entre os dois times conseguem aquietar, pois toda a promessa das jogadas, das bolas na trave, das chances desperdiçadas, dos pênaltis inexistentes ou não marcados, vem cobrar a sua vez, como uma alma penada à espera de justiça. (RAMOS, 2007, p. 250)

Wisnik cita Ramos e escreve que “O apito final, como a morte, sela o sentido do acontecimento, mas sem sossegar necessariamente as virtualidades que o jogo desencadeia, as promessas que ele quase realizou, a multidão de alternativas que ele desenha.” (2008, p. 112) Fala também da incongruência entre placar e jogo e atenta para o fato de que o futebol não assenta sobre uma estrutura compacta de avaliação numérica, ao contrário de todos os outros grandes esportes de massa (futebol americano, beisebol, tênis, vôlei, basquete), que colocam competências num confronto direto e espelhado. Wisnik compara o futebol, por outro lado, ao boxe, que permite mudar o ritmo de jogo, buscar ou adiar o confronto, estudar o adversário, fingir-se de morto para dar o bote, avançar ou recuar,

sendo que, no caso, isso não depende só de dois agentes, mas dos imponderáveis de dois times em complexa interação. A posse de bola é tomada, perdida e recuperada um incontável número de vezes, enquanto cruza o campo de um lado a outro. O jogo pode ser picado e repicado pelos acontecimentos contínuos e desenfreados, cair em banho-maria, precipitar-se subitamente, martelar inexoravelmente e sofrer reversões as mais inesperadas, porque o gol acaba sendo, afinal, um acontecimento imponderável em meio a muitos outros. Tantas vezes, abate-se como um nocaute que surpreende à traição uma equipe que vinha de martelar incessantemente a posição adversária. A contabilização não é aderente à estrutura do jogo através de uma lógica cumulativa e gradual. O instante traumático e a catástrofe súbita estão no horizonte do provável, se uma superioridade numérica inequívoca não vier a dissipá-la. (WISNIK, 2008, p. 113)

É por isso que, prossegue Nuno Ramos, se é típico do empate uma discussão interminável a respeito de quem jogou melhor e portanto merecia vencer, os jogos com vencedores costumam deixar herdeiros do placar, os vitoriosos, e herdeiros das jogadas,

os perdedores, órfãos de erros do juiz e chances perdidas para quem o sentido trágico do futebol adquire toda a sua dimensão. A esses parecerá sempre que poderia ter sido diferente, e o resultado se apresentará como obra do acaso e nunca necessidade. Mas a sobrevivência e a vitória do placar, que permanecerá enquanto as demais vicissitudes terminarão esquecidas, faz pensar em um destino feito de detalhes imperceptíveis no decorrer da partida, quando o resultado parece ainda depender dos jogadores e da sorte, mas revelados retrospectivamente pelo apito e o resultado final. O trágico emerge de um possível que se anunciou e não se concretizou, e Ramos termina seu ensaio perguntando se o que o futebol teria de mais potente e secreto, no fim das contas, e que apareceria com força sobretudo nas derrotas, não seria “o fato de que não pertence inteiramente aos jogadores? O fato de que, como verdadeiros heróis trágicos, algo que nunca controlam, mas de que participam intensamente, se faz através e apesar deles?” (RAMOS, 2007, p. 252)²⁰

2.3 Competência e sorte

Os jogos acentuam as preferências e refletem as crenças das culturas nas quais se situam. Caillois acredita numa solidariedade entre toda e qualquer sociedade e os jogos que nela predominam, de forma que os jogos manifestam tendências, gostos e formas de pensar e, ao mesmo tempo, sancionam hábitos e preferências. Que um povo prefira um jogo em detrimento de outros poderia, portanto, servir como dado para delinear seus traços morais e intelectuais. Não seria nem mesmo absurdo, prossegue Caillois, esboçar o diagnóstico de uma civilização a partir dos jogos que nela prosperam. É importante deixar claro, aqui, que não se trata de estabelecer uma correspondência entre culturas e *formas de jogar*, como na discussão empreendida através de Wisnik e Pasolini no capítulo anterior, mas de avaliar os valores e sentidos de uma cultura com base nos *tipos de jogo por* ela privilegiados.

A conclusão subsequente de Caillois é que também as sociedades e culturas, portanto, atribuem diferentes valores à competição, à sorte, à mímica e ao transe. O jogo, assim, “constitui uma espécie de ilha, consagrada artificialmente a competições planeadas, a riscos limitados, a mentiras sem conseqüências e a pânicos anódinos.”

²⁰ A curiosa identidade entre *acaso* e *destino* chega, aqui, a fazer lembrar o jogo de dados em Nietzsche: “O que Nietzsche chama de *necessidade* (destino) nunca é, portanto, a abolição do acaso, mas sim sua própria combinação.” (DELEUZE, 1976, p. 15)

(CAILLOIS, 1990, p. 105) Os princípios do jogo, no entanto (*agôn, alea, mimicry, ilinx*), apresentados como motores universais da atividade humana, aparecem em níveis diferentes nos diversos tipos de sociedade – não apenas no domínio do jogo mas perpassando o próprio tecido das relações sociais. O projeto de Caillois, no fim das contas, seria o de analisar as sociedades segundo seus princípios últimos, considerando o papel que cada época e cultura reserva a cada um dos quatro regimes. Ele postula a ideia de que as sociedades primitivas se organizavam em torno da *mimicry* e do *ilinx*, enquanto

os Incas, os Assírios, os Chineses ou os Romanos apresentam sociedades ordenadas, com cargos, carreiras, regulamentos, tabelas e privilégios controlados e hierarquizados, onde o *agôn* e *alea*, significando aqui o mérito e o nascimento, surgem como elementos primordiais e, todavia, complementares do jogo social. Por oposição com as precedentes, trata-se de *sociedades de contabilidade*. Tudo se passa como se, no caso das primeiras, simulacro e vertigem, ou, se quisermos, pantomina e êxtase, assegurassem a identidade e a conseqüente coesão da vida colectiva, enquanto nas do segundo tipo, o contrato social consiste num compromisso, numa implícita dedução entre a *hereditariedade*, ou seja, uma espécie de acaso, e a *capacidade*, que pressupõe comparação e competição. (1990, p. 106)

Quando fala das sociedades primitivas, Caillois não faz muito mais do que ilustrar com exemplos as teses defendidas por Huizinga (2010). Ele aponta para o papel central dos rituais de vertigem como laço social e atenta para o componente de simulação presente nessas práticas. Nas festas como nas cerimônias religiosas, a assistência tende a compactuar com o ritual ao aceitar a ficção que o pressupõe. Sabe-se que o indivíduo mascarado é um aldeão disfarçado e não um espírito, mas esse conhecimento não impede o transe festivo ou religioso.²¹ Caillois afirma que as crenças são inumeráveis e inimagináveis, suas variações tendendo ao infinito, mas “quase todas apresentam a vários níveis aquela espantosa cumplicidade entre a simulação e a vertigem, uma levando à outra.” (1990, p. 109) Mais à frente, faz ver que os grupos de mascarados muitas vezes acabam exercendo um novo tipo de poder e, se referindo a casos como esses, em que atores desempenhando um papel (ainda que também para si mesmos) acabam se transformando numa espécie de polícia, escreve que “a delirante aliança

²¹ Sobre o elemento de ficção nos rituais primitivos, Caillois parece assumir as palavras de Huizinga: “Tanto o feiticeiro como o enfeitado são ao mesmo tempo conscientes e iludidos. Mas um deles escolhe o papel do iludido. (...) O comportamento dos indivíduos aos quais a sociedade primitiva atribui poderes sobrenaturais pode freqüentemente ser definido como um *playing up to the role* (manter-se fiel ao papel). (...) Mais ainda: a unidade e a indivisibilidade da crença e da incredulidade, a indissolúvel ligação entre a gravidade do sagrado e o ‘faz de conta’ e o divertimento, são melhor compreendidas no interior do próprio conceito de jogo.” (HUIZINGA, 2010, p. 27)

entre o simulacro e o transe dá por vezes azo a uma mistura, perfeitamente consciente, de logro e intimidação. Daqui deriva um tipo muito particular de poder político.” (1990, p. 118)²²

Um poder que já começa a pertencer ao *agôn*, ao mundo da competição, já que a passagem à civilização propriamente dita, por fim, consistirá no progressivo abandono da conjugação entre *mimicry* e *ilinx* e sua substituição, enquanto cerne das relações sociais, pela dupla *agôn-alea*, competição e sorte. As pulsões de vertigem e de simulacro, então, serão empurradas para a periferia da vida, “reduzidas a papéis cada vez mais modestos e esporádicos, para não dizer clandestinos e culpados, ou então confinadas ao domínio reservado e regulamentado dos jogos e da ficção.”

Na Grécia, quando o reinado da máscara (e da *mimicry* e do *ilinx*) já caminha para se tornar o da impostura e da charlatanice, os grandes jogos e o próprio processo político já denotam a primazia do par *agôn-alea* na vida social. A competição aparece na base da vida institucional através de provas e concursos, mas os postos mais altos ainda são privilégio das castas dominantes ou, em outras palavras, continuam definidos não pelo mérito mas pelo acaso do nascimento. Os primeiros teóricos da democracia escolhiam os magistrados na sorte após um exame probatório dos candidatos. Essa concorrência entre *agôn* e *alea*

revela a profunda relação existente entre os dois princípios. E demonstra que eles conduzem a soluções diferentes, se bem que complementares, de um único problema: o da igualdade de todos, à partida, quer seja diante da sorte, caso renunciem a fazer o menor uso das suas faculdades naturais e consintam numa atitude rigorosamente passiva, quer diante das cláusulas do concurso, caso lhes seja, pelo contrario, pedido para desenvolver ao máximo as suas potencialidades a fim de fornecer prova incontestável da sua superioridade.

A política democrática representaria, então, uma espécie de triunfo do *agôn*, como vemos no parágrafo seguinte:

Na verdade, o espírito de competição acabou por prevalecer. A regra de ouro da política consiste em assegurar a cada candidato idênticas possibilidades legais de influenciar os votos dos eleitores. Em termos mais gerais, uma certa concepção de democracia, que não é a mais divulgada nem sequer a mais razoável, tende a considerar a obstinada luta dos partidos como uma espécie de rivalidade desportiva, a qual deveria apresentar a maioria das características dos combates do estádio, da liça ou do ringue: aposta limitada, respeito pelo

²² “Entre o VI e o IV século a aparição sobrenatural que provocava o pânico transforma-se no legislador por excelência: o feiticeiro que preside à iniciação transforma-se em pedagogo. Da mesma maneira, os homens-lobo da Lacedemónia deixam de ser os selvagens possuídos pelo deus, vivendo uma vida feroz e desumana na altura da puberdade. E isto porque constituem agora uma variante de policia política, encarregue de expedições punitivas para preservar o medo e a obediência dos povos dominados.” (CAILLOIS, 1990, p. 125)

adversário e pelas decisões do árbitro, lealdade e colaboração sincera entre os rivais logo que a sentença é pronunciada. (CAILLOIS, 1990, p. 132)

Um equilíbrio precário entre *agôn* e *alea*, mérito e sorte, é então o que passará a dominar a vida coletiva em sua totalidade – e, se na política institucional o *agôn* prevalece, em outras esferas seus avanços encontrarão mais obstáculos. O próprio nascimento, com sua carga de virtudes e privilégios, aparece já como espécie de bilhete de uma loteria universal e obrigatória (impossível não pensar em Borges), um fatalismo que o mundo do *agôn*, regido pelo mérito e pelo desejo do triunfo, vem contrabalancear. Os regimes políticos, portanto, se equilibrariam entre duas ordens que atuam em sentido inverso: de um lado a herança, as castas, os cargos reservados e empregos hereditários; de outro a competição e o valor ao mérito. Nenhum desses dois regimes, é claro, pode no entanto tornar-se absoluto, pois por maiores que sejam os privilégios restará sempre uma oportunidade, mínima que seja, para a audácia e a ambição; e, inversamente, é ingênuo acreditar que o acaso do nascimento possa ter suas conseqüências idealmente igualadas: “Difícilmente se poderá eliminar a vantagem oferecida pelo simples facto de determinado jovem ter crescido em certo meio, a que pertence, onde espera obter contactos e apoios, cujos costumes e preconceitos conhece (...)” (CAILLOIS, 1990, p. 134)

Caillois em seguida mostra como, por mais que as sociedades modernas tendam, através de suas instituições e competições regulamentadas, a alargar o domínio do mérito em detrimento do da herança, o acaso do nascimento continua a desempenhar um papel fundamental e só existirá uma concorrência efetiva entre pessoas do mesmo estrato, da mesma origem e do mesmo meio.²³ O indivíduo de classe pobre, portanto, normalmente perceberá em algum momento que sua sorte está lançada e que a dedicação e o mérito, embora possam mitigar sua condição, jamais serão suficientes

²³ Caillois faz um breve desvio para afirmar que, mesmo nesse universo ideal de pessoas do mesmo meio, a sorte continuaria desempenhando um papel considerável: “Mesmo admitindo variados e rigorosos mecanismos de compensação destinados a posicionar cada um num estrato ideal único e a favorecer apenas o verdadeiro mérito e capacidade comprovada, mesmo assim, a sorte subsiste. De início, subsiste na própria *alea* da hereditariedade, que distribui de modo desigual os dons e os defeitos. Em seguida, faz-se sempre sentir nas provas organizadas, com o propósito de assegurar a vitória do mais digno. De facto, é impossível pensar-se que a sorte não favorece indevidamente o candidato a quem calha a única questão que estudou com cuidado, enquanto a mesma sorte compromete o sucesso do desgraçado que é interrogado precisamente acerca do único ponto que negligenciou no seu estudo. Assim se reintroduz, em pleno *agôn*, um elemento aleatório.” (CAILLOIS, 1990, p. 135) O desvio não impede, no entanto, que ele volte em seguida a falar nos termos da oposição mais marcante entre a *alea* do nascimento e o *agôn* da competição social.

para uma mudança radical de vida.²⁴ Mas, ainda mais radicalmente, Caillois chama a atenção para aqueles que se dão conta de não ter muito o que esperar do próprio mérito.²⁵ Aqui residiria, então, a importância das loterias e demais concursos de sorte, espécie de remissão compensatória da *alea* no seio do *agôn*, já que uma classificação única resultaria num veredicto definitivo para aqueles que ela condena. Assim, quando a *alea* do nascimento vai perdendo sua supremacia em face da competição regulamentada, a loteria e demais mecanismos secundários de premiação pela sorte (como cassinos, corridas de cavalo e, indo mais longe, programas de auditório de pergunta e resposta) surgem como complemento natural ao *agôn*. *Alea* e *agon* se mostram, no fim das contas, opostos mas solidários. “Opõe-nos um conflito permanente, une-os uma aliança essencial.” (CAILLOIS, 1990, p. 136).

Tanto a sorte quanto o mérito, no entanto, contemplam apenas alguns eleitos no que concerne ao direito de ser o primeiro, o melhor, ou ao menos destacar-se e alcançar fama e reconhecimento. Caillois aponta então para o que chama de triunfo por delegação, espécie de retorno da *mimicry* em sua única forma capaz de prosperar em um mundo regido pelo *agôn* e pela *alea*. O triunfo por delegação, que consiste em vencer por intermédio de outrem, estaria no cerne do culto às celebridades, sejam elas esportistas ou estrelas de cinema: “A vedeta e o campeão propõem imagens deslumbrantes dos únicos sucessos grandiosos que podem caber, com a ajuda da sorte, ao mais anônimo e ao mais pobre.” (CAILLOIS, 1990, p. 144) Os programas de perguntas e respostas respondem mais ou menos à mesma lógica: a pessoa humilde a quem é dada a chance de enriquecer subitamente diante de toda a audiência, usando para isso seu conhecimento (mérito) e sua sorte, representa e realiza os sonhos dos milhões de espectadores que nunca terão essa chance, mas se vêem de alguma forma redimidos ao testemunharem o êxito de terceiros com os quais se identificam.

2.4 Futebol e vida

O texto *Esporte na Sociedade: Um ensaio sobre o Futebol Brasileiro*, publicado por Roberto DaMatta em 1982, figura como uma espécie de marco inaugural do que, dali em diante, viria a ser uma presença marcante dos estudos do futebol no cenário da

²⁴ A possibilidade de abraçar a criminalidade como conseqüência natural à percepção dessa injustiça não é mencionada por Caillois.

²⁵ Um discurso relacionando o mérito às possibilidades de educação e desenvolvimento trazidas pela *alea* do nascimento está igualmente ausente.

sociologia nacional. DaMatta se coloca contra a visão tradicional que tende a ver o futebol como uma espécie de ópio do povo e se propõe a descobrir não as funções e utilidades do esporte num dado sistema social, mas antes as implicações e descobertas que esse domínio particular do social, que chamamos esportivo, permite vislumbrar. Ele acredita que o esporte, enquanto atividade social, é a própria sociedade exprimindo-se através de uma certa perspectiva, e orienta seu estudo a partir da pergunta: “Com que regiões do caos e com que dimensões da ordem podemos efetivamente entrar em contato no mundo do esporte?” (DaMATTA e outros, 1982, p. 24)

Ele é mais um a destacar o papel do acaso ao afirmar que, enquanto nos Estados Unidos, na Inglaterra e em outros países o esporte parece ter mais a ver com o controle do físico e a coordenação de indivíduos para dar azo a uma coletividade,

no Brasil o esporte é vivido e concebido como **jogo**. É uma atividade que requer táticas, força, determinação física e psicológica, habilidade técnica, mas que **também** depende das forças incontroláveis da sorte e do destino. Realmente, nos comentários após os jogos de **futebol**, no Brasil, existem muitas situações em que se sabe que um dos times não jogou somente contra o tempo e o adversário, mas também contra o **destino**, que deve ser modificado ou corrigido para que a vitória possa lhe sorrir. (1982, p. 25, grifos do autor)

DaMatta prossegue afirmando que, se no universo individualista dos países anglo-saxões o futebol pode perfeitamente funcionar como um mecanismo de coletivização, criando a camaradagem e o *fair-play*, no Brasil ele tende a valorar a improvisação e a individualidade dos jogadores, se convertendo numa fonte de individualização e possibilidade de expressão individual muito mais do que num instrumento de coletivização. A dramatização operada pelo futebol, portanto, seria uma que opõe o destino impessoal das equipes e da força do destino à vontade individual que, no caso brasileiro, busca escapar ao ciclo da derrota e da pobreza. À oposição entre destino e vontade se somaria outra, mais palpável e constitutiva, entre dedicação e sorte.

Desse embate entre regras universais, as regras do jogo, e vontades individuais, as dos jogadores em confronto, resultaria uma excelente metáfora do jogo como destino e biografia. O fascínio do futebol enquanto jogo e drama estaria, então, nas interações complexas (de um time com o outro, entre os jogadores de um mesmo time, das equipes com as regras e com os juízes e bandeirinhas que a aplicam e de todos esses elementos com o público) que permitem interpretar o jogo de futebol como uma metáfora da própria vida. DaMatta insiste na pertinência da metáfora pois “no jogo, como na vida, estamos limitados por um tempo. Este nosso jogo sempre termina um dia, ao passo que o jogo sempre continua.” (DaMATTA e outros, 1982, p. 15) Mas se a aproximação entre

futebol e vida empreendida por Wisnik e Nuno Ramos se referia, acima de tudo, a uma abertura ao acaso que reduz o peso do mérito e como que abole o placar, a comparação de DaMatta parece, por sua vez, ser muito mais entre as regras do jogo e a estrutura de uma determinada sociedade.

DaMatta caminha para sua conclusão citando Levi-Strauss quando ele afirma que, no jogo, a ideia básica é a de igualdade no início da disputa, uma igualdade inicial que deverá transformar-se em diferença no decorrer da partida. A atividade que chamamos de jogo, portanto, tem como ponto central uma noção inegociável de igualdade perante as mesmas regras universais. A institucionalização das disputas esportivas, então, dependerá diretamente da vigência dessas regras universais às quais todos se submetem.²⁶

Sucedo que essa aceitação de regras universais não é invenção do esporte moderno mas é, na verdade, uma mera reprodução do princípio ético burguês, que garante a igualdade perante o mercado e a lei. Sabe-se, porém, que no caso brasileiro, assim como em muitos outros que também apresentam claros vestígios da ordem tradicional, essa igualdade estrutural passa longe de estar garantida, se configurando na verdade como “uma tensão entre relações pessoais que garantem um mundo relacionado e feito de gradações; e leis universais que exigem o justo oposto, pois conferem uma igualdade teórica para todos e demandam a liquidação dos privilégios pessoais e de família.” Da Matta acredita, portanto, que na sociedade brasileira

a popularidade de esportes como o **futebol** jaz na capacidade do esporte de possibilitar uma experiência com estruturas permanentes. Com um permanente que se define por meio de regras universais que ninguém pode modificar. Assim, ao contrário da política, onde após cada derrota (ou ao simples vislumbrar da derrota) os grupos dominantes buscam modificar as regras do jogo, o **futebol**, (esse humilde e aparente instrumento de mistificação das massas), proporciona uma experiência exemplar de legitimidade e acatamento às leis. Aqui as regras não mudam, e isso faz com que todos sejam iguais no campo da disputa. Derrota ou vitória é o prêmio a ser efetivamente

²⁶ Não ficará ausente da obra de DaMatta, ainda que apareça só mais à frente, a afirmação, na esteira de Norbert Elias e Eric Dunning (1992), da função civilizatória do esporte. Pensando o esporte em relação ao capitalismo, ele afirma fazer sentido “que um sistema baseado no mercado, no conflito e na competição, tenha instituído essas modalidades esportivas igualmente constituídas pelo confronto e pelo conflito. É que a rotinização (e até mesmo a banalização) da competição no campo ‘irreal’ do esporte transforma as paixões que levavam à morte, à perda da honra e à vingança nas sociedades tribais e arcaicas, numa pacífica e higiênica disputa de interesses. Num sentido preciso e profundo, dir-se-ia que o esporte, ao relativizar o brilho da vitória, ajuda a minimizar o peso das perdas, tirando delas o selo do fato irremediável, sem retorno, saída ou futuro. Com o esporte, a brasa do ressentimento e do ódio, tão comum nas disputas tradicionais, pode ser sublimada satisfatoriamente pela estrutura do sistema de disputa que se atualiza pelo planejamento de novos confrontos, nos quais o perdedor de hoje pode vir a ser o campeão de amanhã.” (DaMATTÁ, 2006, p. 151)

colhido por quem joga melhor. Trata-se, como se observa, da utilização do **futebol** como um instrumento que permite experimentar a igualdade. Uma forma de igualdade aberta e democrática, pois que inteiramente fundada no **desempenho**. (DaMATTA, 1982, p. 39, grifos do autor)

Não parece difícil afirmar que, nos termos de Caillois, DaMatta situa o sucesso do futebol no ato de instaurar um mundo regido pelo *agôn* numa sociedade que, apesar da roupagem democrática, ainda é em grande medida organizada pela *alea* do nascimento. Embora antes, quando falasse da maneira como o esporte no Brasil é vivido como jogo, DaMatta tenha usado termos como *sorte* e *destino* para definir a experiência do futebol, aqui ele não deixa dúvidas ao falar numa competição “inteiramente fundada no desempenho” na qual o prêmio é “efetivamente colhido por quem joga melhor.”

Caillois mostrou de forma bastante clara, no entanto, como *alea* e *agôn* são complementares, e as maneiras pelas quais a *alea*, através da loteria e de outros mecanismos de azar, insiste em penetrar no seio do *agôn* como uma espécie de compensação, fazendo algo como o papel de um antídoto contra a justiça cega (tão cega quanto a do nascimento) instaurada pelo mérito. Nenhum regime, mostra Caillois, pode ser levado às últimas conseqüências, sob pena da condenação sem arestas de seus desfavorecidos. O *agôn* precisa da *alea* para prosperar e, de toda forma, como afirma Borges, que regionalmente se siga o mérito apenas corrobora o acaso. Wisnik e Nuno Ramos, por sua vez, mostram o quanto o futebol comporta de acaso em sua estrutura, mantendo-se como um esporte de alto rendimento, com suas táticas, treinamentos e consagração ao mérito, mas submetendo-se em larga medida aos desígnios da sorte por conta de peculiaridades em suas próprias regras e forma de disputa.

Torna-se possível, então, enunciar a tese de que o enorme sucesso do futebol, no Brasil como em toda parte, se deve acima de tudo à maneira particular como ele entrelaça *agôn* e *alea*, competição e sorte, dando forma a uma narrativa que guarda semelhanças fundamentais com a vida nas sociedades modernas – que, como mostra Caillois, são regidas pelo binômio *agôn-alea*. No futebol, como na vida, o mérito é recompensado, mas nunca se está à salvo de ser beneficiado ou prejudicado pela sorte que não raro se parece demasiado a um destino: a bola que insiste em não entrar, a trave que parece se interpor inapelavelmente entre o atacante e o gol, o pênalti ignorado por conta de um jogador que corta a visão do juiz em ângulo improvável ou qualquer outra das infinitas vicissitudes comportadas por um jogo de futebol. As palavras de Tostão, nosso cronista mais propenso a observar o que o futebol reflete e ensina do mundo, são

conclusivas: “Um jogo de futebol não pode ser visto somente como uma disputa esportiva, de força física, habilidade, criatividade e de técnica individual e coletiva; é também um espetáculo lúdico, teatral e de muita emoção. Todos os sentimentos e contradições humanas estão presentes. (TOSTÃO, 2012, p. 144)

A crônica que se inicia com esse parágrafo, *Um jogo de futebol*, foi publicada na Folha de São Paulo no dia 04/06/2006. Em outra chamada *Ciência, arte e acaso*, de 18/05/2008, Tostão relata que, numa caminhada por Belo Horizonte, foi educadamente abordado e criticado por um leitor segundo o qual ele, Tostão, vinha valorizando demais o acaso em suas crônicas sobre futebol. Tostão aceita a crítica, mas argumenta que isso não diminui o papel por ele outorgado à ciência, à técnica e a arte. Sugere que pode ser influência de sua idade, já que quem passa dos sessenta fica mais vulnerável às armadilhas do acaso, mas esclarece, contra Nietzsche e talvez Ramos (que no entanto tem um trecho de seu *Os suplicantes* citado na crônica), que

Acaso não é destino. Nada está escrito. (...) O acaso a que me refiro e valorizo é o que não tem nada de especial, mas que não foi planejado nem previsto e que pode mudar nossa vida, a história de uma partida de futebol, de um país e até o destino da humanidade. Com frequência, não há sincronia entre o resultado e a história de um jogo de futebol. Dezenas de imprevistos, como uma bola desviada, mudam tudo. (...) O futebol e a vida continuam prazerosos e bonitos porque, mesmo em situações previsíveis, comuns e repetitivas, haverá sempre o acaso e um artista, um craque, para transgredir e reinventar a história. (TOSTÃO, 2012, p. 200-202)

O próprio DaMatta, ao longo da década de 1990, parece mais propenso a enxergar a beleza do futebol no imponderável de seus desdobramentos do que na igualdade que ele o via promover em 1982. Talvez a própria Copa de 1982, quando um Brasil de sonho foi derrotado pela Itália no maior trauma futebolístico brasileiro desde a Copa de 1950, tenha chamado a atenção de DaMatta para os aspectos trágicos e imprevisíveis do futebol. Sempre disposto a ver nesse esporte as marcas da força e unicidade do povo brasileiro, ele escreve sobre a Copa de 1994, nos Estados Unidos, artigos em que o tom dominante, ufanista e algo desbaratado, dá por vezes lugar a apreciações interessantes sobre a natureza contingente do futebol. É assim, por exemplo, quando ele situa a bola, esférica, caprichosa e sensual, como o elemento mais importante do jogo, assinalando que ela simboliza “a gratuidade da vida e, de quebra,

representa a sorte e o azar. (...) Pois a bola representa insegurança, descontrole e, é claro, o sal da vida.” (DaMATTA, 2006, p. 24)²⁷

Seguindo, DaMatta atenta para o desejo de conhecer o futuro que as Copas do Mundo suscitam, relacionando-o a uma espécie de núcleo duro do jogo que “nos conduz a uma aproximação perigosa e fascinante com o universo dos eventos puros e inexplicáveis: as surpresas e as coincidências.” O jogo, afirma ele, realça o lado imponderável e descontrolado da vida, e as Copas “situam com clareza a necessidade de pôr em diálogo esses dois lados que constituem a existência humana: a certeza e a incerteza, a estrutura (que tudo organiza) e o acontecimento (que tudo transforma).” (DaMATTA, 2006, p. 25) Os grandes jogadores de futebol, nos maiores momentos do esporte, acabam portanto funcionando como a parede na qual projetamos a imagem, que costumamos situar em deuses e máquinas, de seres infalíveis e imunes ao erro. O craque, nos jogos decisivos, acaba por levar em seus ombros nossa necessidade e desejo de certeza. E, nesse ponto, DaMatta é mais um a entremear as idéias de *destino* e *acaso*:

Nada mais contundente do que o esporte para restituir a nós, modernos obcecados com a certeza e a automação, as velhas idéias de profecia, controle e destino. É a possibilidade de realização de um destino adverso contra as expectativas técnicas que explica a derrota do vencedor e transforma o grande perdedor em vitorioso. Só os homens, cuja humanidade se articula entre o provisório e o eterno, podem gozar o drama do evento esportivo que promete mas jamais garante a vitória. (DaMATTA, 2006, p. 26)²⁸

O de técnico de futebol, em artigo de 2002, é por sua vez no Brasil

²⁷ Sobre a bola, que define como “o meio disparador dos movimentos desejados e imprevisíveis”, Wisnik escreve: “Pode-se dizer que funciona como um fio que liga a infância e a vida adulta sem que um corte inevitável as separe. Tal reserva tem o poder de reunir os homens numa atmosfera mista de cumplicidade e disputa, sempre reversíveis na medida em que o adversário de agora pode ser o parceiro do jogo seguinte. Constitui-se nisso uma cultura da competição, que a civiliza e lhe dá forma reconhecível – de cuja falta as mulheres muitas vezes se ressentem. (...) Já se disse que, enquanto namoradas e esposas muitas vezes rivalizam com as atenções do homem para com o futebol, a mãe coloca-se numa posição significativamente cúmplice, pois sabe, íntima e intuitivamente, que a ligação do filho com a bola – primária, ancestral, nostálgica da esfericidade perdida – é, de algum modo, uma ligação com ela.” (WISNIK, 2008, p. 59-60)

²⁸ Sobre a questão de vencedores e perdedores, um outro tema interessante de estudo, infelizmente muito vasto e incipiente para ser desenvolvido aqui, seria o das repetições no futebol e suas possíveis raízes no inconsciente. Ao falar sobre a trave, que define como “o eixo material que divide o tudo do nada”, DaMatta escreve: “Tudo me assegura que, no futebol como na vida, nada pior do que bolas na trave. Ou do jogador que acerta muito na trave. Porque isso significa uma atração fatal pela frustração e pela impotência.” (DaMATTA, 2006, p. 28) Esse trecho, que faz lembrar o Freud de *Além do princípio do prazer* (2010), sugere uma compulsão à repetição que afetaria o desempenho de determinados jogadores. Gumbrecht, para quem “a chance de vencer e o risco da derrota produzem uma narrativa, um sentido épico e um drama”, sugere, através de uma espécie de *estética da derrota*, a possibilidade de uma compulsão à repetição num nível ainda mais amplo: o das equipes e até mesmo instituições. A fascinante história do Boston Red Sox, no beisebol (GUMBRECHT, 2007, p. 63-64), seria provavelmente o ponto de partida para um estudo mais aprofundado.

um dos cargos mais significativos e simbolicamente pesados da vida pública nacional. Sendo responsável pela articulação de coisas previsíveis e racionais (preparar física e emocionalmente a equipe, estudar e aplicar um conjunto de técnicas e táticas a serem usada em cada partida) e de aspecto invisíveis e mágicos (as relações entre o time e a incerteza), quem ocupa esse papel vira um recipiente de fantasias e de expectativas contraditórias e paradoxais. Há, então, quem espere que o “técnico” tenha poderes não só de vencer pela “técnica”, é óbvio, mas sobretudo de “dar sorte”. Há, igualmente, quem entenda que o “técnico” tenha obrigações de prever não só as táticas do adversário, mas os golpes do destino e do azar. (DaMATTA, 2006, p. 208)²⁹

Essa figura do técnico, responsável por comandar o que há de controlável no futebol, personagem privilegiado do *agôn* mas vítima preferencial das armadilhas da *alea* (é sempre o primeiro a ser taxado como pé frio, para não falar no quão mais fácil é demitir um técnico do que um time inteiro), parece situar-se mesmo na encruzilhada que define o futebol entre diversos princípios e narrativas. Instado a explicar uma derrota de seu time, o São Paulo, frente ao Fluminense, na Copa Libertadores de 2008, o técnico Muricy Ramalho foi taxativo: *a bola pune*.³⁰

²⁹ Wisnik afirma que, “do ponto de vista do espetáculo televisivo, o que a figura atual do técnico encena e dá ao futebol é um rosto, a imagem sintética de um (super-)jogo capaz de se contrapor às instâncias fragmentárias, plurais e polimorfos do jogo espalhado pelo campo.” (2008, p. 131)

³⁰ A frase, inspirada no poema *O futebol brasileiro evocado da Europa*, de João Cabral de Melo Neto, apareceu pela primeira vez em artigo de Fernando Chagas Carvalho Neto, então presidente do Internacional de Porto Alegre, na Folha de São Paulo em 08/10/2005. Ele se referia, no entanto, ao escândalo de arbitragem que prejudicou a campanha campeã do Internacional ao, de forma inédita, anular e fazer realizar novamente onze jogos já disputados pelo Campeonato Brasileiro daquele ano. Ele fazia alusão, portanto, a uma bola soberana que viria fazer justiça e triunfar sobre a imoralidade reinante no futebol nacional. Muricy Ramalho é, portanto, o primeiro a utilizar a imagem de uma bola que pune não como justiça mas como castigo, espécie de deus onipotente e caprichoso a distribuir fortuna e miséria de forma aleatória pelo mundo do futebol.

3. O FUTEBOL E O MUNDO

3.1 Identificação e apreciação

O torcedor e o espectador são, no que se refere a assistir a uma partida de futebol, figuras que se confundem mas não se equivalem. O *espectador*, ao acompanhar uma partida, o faz pelo interesse que nutre pelo esporte, que pode se dar em função de suas dimensões estéticas, políticas ou pela dramatização colocada em cena pelo futebol. O *torcedor*, por sua vez, vai ao estádio ou assiste a um jogo pela televisão acima de tudo pela identificação que sente com um determinado clube ou selecionado nacional, o qual espera que vença a despeito das qualidades táticas ou técnicas que venha a apresentar durante a partida.

É evidente, porém, que o torcedor é também um espectador, mais ou menos sensível, dependendo do caso, à ética e às dimensões estilísticas do futebol, de forma que as vitórias alcançadas com excelência futebolística, que tomam a forma de goleadas ou ao menos de uma evidente superioridade territorial e simbólica sobre o adversário, são especialmente comemoradas e rememoradas. Sendo o torcedor essencialmente uma figura afetiva, no entanto, cuja essência se encontra em uma *identificação* e não em uma *apreciação*, as vitórias mais marcantes e festejadas costumam ser não as incontestáveis, definidas pelo mérito e por uma superioridade evidente, mas, ao contrário, as dramáticas e *emocionantes*, conquistadas com gols nos últimos minutos, de virada ou quando pareciam já impossíveis. O torcedor, propõe-se aqui, sente as vitórias e derrotas de seu clube como *suas*, de forma que, quanto mais improvável ou heróica for a vitória, maiores serão a catarse e o sentimento de alegria. As piores derrotas, da mesma forma, não são as acachapantes, indiscutíveis e potencialmente humilhantes mas, ao contrário, as que advém de forma abrupta e inesperada, ao final das partidas, causando muitas vezes a sensação de injustiça e de que *poderiam não ter acontecido*. O “e se”, que Nuno Ramos (2007) define como núcleo inútil e inevitável do futebol, faz pensar no jogo como lugar não tanto do mérito quanto do labirinto borgeano de veredas que se bifurcam, em que o torcedor vive a contingência e a dimensão excessiva e desejante do possível que lhe é negada pela regularidade, previsibilidade e finalidade da vida cotidiana. *Torcer*, no fim das contas, é também *jogar*.

O espectador, por outro lado, tem sua experiência caracterizada acima de tudo por uma *apreciação*, já que não possui uma identificação profunda e definitiva com nenhum dos lados envolvidos na disputa. Um apaixonado por futebol não pode nunca

ser simplesmente um espectador de uma partida do clube para o qual torce, já que nas disputas envolvendo esse clube, do qual ele se sente afetivamente como um membro, ele é sempre *parte interessada* e nunca mero observador. O espectador de futebol assiste às partidas, sejam apenas as mais importantes, caso do espectador ocasional, seja virtualmente qualquer jogo transmitido pela televisão, caso dos espectadores contumazes, pelo que o futebol dramatiza do mundo e pelas possibilidades que ele suscita em termos sobretudo de *imprevisibilidade* e *transformação*. O espectador de futebol aprecia a excelência tática e estética, a precisão da técnica e a beleza do estilo, mas assiste às partidas sobretudo à espera do instante mágico em que o que parecia decidido se altera e a paisagem do possível parece reconfigurar-se, quando a equipe irremediavelmente dominada começa subitamente a se impor ou, após evitar o gol adversário durante toda uma partida, marca no lance final o gol que lhe garante a vitória ou o título. É familiar aos torcedores-espectadores a sensação simultânea de *calma* e *fascínio* advinda de assistir a grandes e memoráveis jogos em que o time para o qual se torce não está envolvido.

O espectador de futebol está sempre à espera de *beleza* e *mudança*, algo que o esporte continua a lhe dar, sob formas sempre novas e insuspeitadas, ano após ano e torneio após torneio. Da mesma forma que o torcedor fanático costuma assistir a partidas de outras equipes em função de seu interesse pelo *ethos* e pela estética do esporte, mas não precisa necessariamente fazê-lo para ser torcedor, o espectador assíduo costuma torcer por um time, já que em poucos campos razão e emoção se misturam de forma tão indissociável como no futebol, mas não tem a obrigação de fazê-lo para cumprir com excelência suas “funções” de espectador. Arthur Dapieve, no entanto, em artigo recente no jornal *O Globo* (24/05/2013), cita Luis Fernando Verissimo para mostrar como mesmo o espectador desinteressado costuma, numa partida de futebol, identificar-se com um dos lados da disputa:

O Verissimo costuma dizer que uma das coisas de que gosta no futebol é a obrigação de tomar posição. Esta afirmação, naturalmente, diz respeito a bem mais do que a um jogo de 22 marmanjos correndo atrás de uma pelota. Esta também é uma afirmação política. Não é possível não escolher um lado, ainda que nenhum dos times seja o seu, ainda que se comece a assistir à partida com a pretensão da neutralidade. Logo um craque, um patife, as cores de um clube, as simpatias por uma cidade, a adesão aos mais fortes ou a defesa dos mais fracos fará com que o espectador escolha um lado.

Quem tem o hábito de assistir a partidas de futebol sabe que, nesse caso, Verissimo e Dapieve estão certos. É assim que, no decorrer dos jogos, os espectadores terminam por se tornar também torcedores, ainda que seus clubes não estejam em campo ou que, caso raro mas existente, nem mesmo tenham um clube de sua preferência. Da mesma forma, os torcedores, mesmo nos momentos mais tensos das partidas de seus clubes, são também espectadores no sentido aqui proposto na medida em que, assistam ou não a partidas de outros times, estão sempre atentos à beleza dos passes, dribles, chutes e desarmes e são também capazes de reconhecer a excelência tática e técnica do jogo coletivo de seu time ou mesmo do adversário.³¹ *Torcedor* e *espectador*, portanto, são *funções* distintas e conceitualmente discerníveis, mas que costumam andar sempre juntas e indissociáveis na experiência do futebol.³² O torcedor aprende com o futebol a lidar com a dor das piores derrotas e a glória dos maiores triunfos; o espectador aprende a admirar as transformações e a imprevisibilidade que são marcas do futebol e do mundo. Ambos, torcedores e espectadores, que são virtualmente a mesma pessoa, as mesmas milhões de pessoas que acompanham o futebol mais do que qualquer outro esporte ao redor do mundo, aprendem no cotidiano dos campeonatos as dicotomias que caracterizam a vida e são dramatizadas de forma lúdica e engenhosa no futebol: competência e sorte, perseverança e aceitação, entrega e distanciamento, vontade e acaso, vitória e derrota, justiça e caos.

3.2 Torcer por um time

José Miguel Wisnik, logo no primeiro capítulo de seu *Veneno Remédio*, descreve seu processo de escolha de time, dividido entre as alternativas que lhe ofereciam os diversos clubes da São Paulo de sua infância. Que ele, assim como Nuno Ramos, tenha

³¹ Pasolini, no entanto, provavelmente discordaria dessa informação: “Pasolini fala do torcedor fanático como alguém que tem a parte principal do cérebro ‘destacada do resto’, e que não é capaz, sob o efeito dessa iluminação carismática, senão de um único pensamento, fixo, imutável’. Ao contrário do torcedor mais aberto, segundo ele capaz de temperar esse estado com certa ironia, ceticismo e distanciamento, o torcedor mentalmente estreito, provinciano, autoritário, é tomado completamente pela sua fixação.” (WISNIK, 2008, p. 52) Essa oposição entre dois tipos de torcedores, embora contribua para traçar perfis e gradações nas formas de torcer, parece no entanto algo simplista e autoritária, já que o torcedor mais sensato e o mais apaixonado são, muitas vezes, a mesma pessoa.

³² É interessante notar que, com o enfraquecimento das identidades nacionais em decorrência do papel regulatório do capital (BAUMAN, 1998, 1999), o *torcedor* passa a ser uma figura predominantemente associada aos *clubes* ao passo que o público dos torneios de seleções, como a Copa do Mundo, é definido pela imprensa e pela própria FIFA como um público de *espectadores*. A hipótese é que, numa época de enfraquecimento das identificações tradicionais (TAYLOR, 2007), o clube de futebol permanece como uma identificação possível e efetiva – o exemplo do futebol alemão sendo, mais uma vez, comprobatório.

optado pelo Santos de Pelé, o fenômeno futebolístico mais marcante da época e provavelmente da história do futebol de clubes no Brasil, apenas sublinha um certo sentido de aleatoriedade e de contingência histórica que suas palavras sobre a escolha do clube, apresentada por ele como a primeira grande e definitiva decisão a ser tomada na vida, traçam com precisão:

Para a criança já capturada pelo fascínio do futebol, talvez seja a primeira decisão pressentida como sendo um ato que alterará a sua vida inteira. Um rito de passagem oficiado no recesso de um foro íntimo imenso e quase virgem. Às vezes essa decisão pode vir pronta e dada pela tradição familiar, como numa sociedade tradicional que já filiasse o nativo a um clã. Mas o meu caso, como imagino ser o de muitos, supunha a indecisão entre as alternativas dadas pelos clubes de São Paulo e a eleição, em princípio arbitrária e cruelmente gratuita, de um objeto para *ideal-de-eu*, com a conseqüente inclusão forçosa num campo de compartilhamento, no qual passamos a acreditar e ao qual passamos a pertencer como se essa identificação nunca tivesse sido objeto de uma escolha arbitrária. Não acho que esteja exagerando: a escolha do time de futebol redobra, por um gesto nosso, a sujeição primeira a um nome, a inclusão na ordem da linguagem e a identificação inconsciente com um objeto de amor. Ou seja, reencena as bases do nosso processo de identificação, dando-lhe um fanático teatro em que se desenvolver e se esquecer. Alimentado e açulado pelas motivações grupais e sociais, não é à toa que passamos a defendê-lo pela vida inteira, às vezes furiosa e desesperadamente. (WISNIK, 2008, p. 34)

Wisnik acredita que podemos escolher por imitação de um modelo, tipicamente o time do pai, ou por contra-identificação, já dentro do espírito do jogo onde a existência do outro *me nega e me afirma ao me negar* (2008, p.35). Os conflitos bélicos³³ e as divisões de classe, no entanto, não são tomados ao pé da letra no futebol, onde se trata muito mais de que “o torcedor aceite a condição de que estamos sujeitos a ganhar (assumindo temporariamente uma onipotência imaginária) e a perder (recebendo uma cota de frustração e de real), ambas relativas e devolvidas ao reinício do jogo.” (WISNIK, 2008, p. 46) O futebol, que Wisnik define como “um grande psicossociodrama

³³ Os exemplos de confrontos futebolísticos em que a conjuntura política foi trazida à tona são inúmeros, desde a partida entre Inglaterra e Alemanha que decidiu a Copa do Mundo de 1966, na Inglaterra, até o confronto histórico entre Estados Unidos e Irã, na Copa de 1998, passando pelo jogo em que Maradona fez o gol mais bonito da história das Copas e outro usando a mão no fatídico Argentina x Inglaterra, sob a sombra da Guerra das Malvinas, na Copa do Mundo de 1986. Trata-se, no entanto, de até mais do que os casos óbvios de conflitos diretos entre países que se enfrentam, como exemplifica Arthur Dapieve, no parágrafo seguinte ao citado acima (*O Globo*, 24/05/2013), ao falar sobre a final alemã da Liga dos Campeões em 2013: “Tenho pensado bastante nisso conforme se aproxima o embate — amanhã — entre Bayern de Munique e Borussia Dortmund pelo título da Liga dos Campeões da Europa. O estádio será o de Wembley, em Londres, e pode-se dizer quase tudo de um jogo entre equipes alemãs no coração da Inglaterra, menos que será disputado em ‘campo neutro’. As feridas da Segunda Guerra mal criaram casquinha. Estão aí o desejo inglês de deixar a União Europeia, na qual por sinal a ilha nunca entrou de cabeça, e o ressentimento do resto dos países com o predomínio do dinheiro alemão na utopia continental.”

ritualizado”, em suas palavras “submete a oposição de classes a uma outra lógica que a sociologia tem dificuldade em captar”:

A adesão aos clubes derrama amplamente dos repartimentos sociais, vai sendo apropriada pelas gerações ao sabor das vitórias e derrotas sazonais, decantando-se em parcelas de torcida com perfil etário sintomático, que registram a memória de épocas vitoriosas em que se deu a identificação infantil com o clube. Forma-se, assim, um espectro de torcidas que guardam estatisticamente na sua composição o espectro da história dos campeonatos, e que tomam para si a identificação com traços éticos acumulados e associados aos times: uma certa fleugma – para não dizer sentimento de superioridade de classe – são paulina; a apaixonada entrega lutadora corintiana, fortemente gregária; a eterna busca da revivescência da criatividade santista. (WISNIK, 2008, p. 50)

No caso do Rio de Janeiro, Cláudia Mattos, seguindo Mário Filho em sua dissertação de mestrado na ECO/UFRJ (MATTOS, 1997), traça uma interessante genealogia da formação dos três primeiros grandes clubes cariocas no começo do século (o Vasco aparece somente mais tarde, na década de 1920) e identifica suas torcidas a alguns tipos comuns de comportamento da zona sul da cidade. A torcida do Fluminense, assim, encontraria seu arquétipo numa certa elite decadente que despertava aos poucos do sonho de um Rio de Janeiro europeu; o botafoguense seria tipicamente o membro de uma “elite irresponsável” propagadora de uma cultura da oposição e do acaso; e o comportamento algo arruaceiro dos jovens atletas do Flamengo teria rapidamente encontrado eco no modo de vida das classes populares que eram percebidas através do estigma da “pobreza turbulenta”. A divisão da população de uma cidade em times rivais, de toda forma, de acordo com Wisnik “obedece, para além dos perfis sociológicos, a uma necessidade antropológica: a de se dividir em ‘clãs totêmicos’ mesmo no mundo moderno, e disputar ritualmente, num mercado de trocas agonísticas, o primado lúdico-guerreiro, como se não fosse possível ao grupo social existir sem suscitar por dentro a existência do outro – *o rival cuja afirmação me nega me afirmando.*” (2008, p. 51)

Bernardo Borges Buarque de Hollanda, em sua tese de doutorado sobre a formação das torcidas organizadas de futebol no Rio de Janeiro, é outro a relacionar “essas dicotomias presentes nas sociedades complexas” à “maneira do funcionamento dos clãs totêmicos nas sociedades ditas primitivas” (HOLLANDA, 2009, p. 27). Ele rejeita a visão que coloca o torcedor como um homem-massa transladado para a dimensão esportiva³⁴, típica do que define como as Teorias Críticas do Esporte da década de 1960,

³⁴ “Reflexo de uma consciência fragmentada, ele extravasava sua hostilidade, insatisfação e frustração cotidiana sem compreender os mecanismos concretos que de fato o subjogavam. Tal visão descambava de

para, na esteira do trabalho pioneiro de Benedito Tadeu Cesar de 1981, buscar entender a dinâmica das torcidas organizadas sob a ótica de “um conflito integrador, de uma identidade por contraste, na busca pelos meios mais eficazes de assegurar o reforço da solidariedade e da cooperação grupal interna.” (HOLLANDA, 2009, p. 28)

O início do debate sobre as torcidas organizadas, no Brasil, seria marcado por um viés positivo que via nessas manifestações uma forma de resistência nos interstícios do sistema; a década de 1990, no entanto, já assistiria a uma discussão pautada por tom negativo, decorrente dos excessos na demonstração de fervor pelo clube e dos episódios de violência decorridos na década anterior, entre os quais se destaca, no contexto europeu, a tragédia televisionada da morte de quarenta torcedores da Juventus, da Itália, por ocasião da final do campeonato europeu disputado entre seu clube e o Liverpool, da Inglaterra, em 1985 na Bélgica. A violência que passou a cercar o futebol na década de 1980, na verdade, se apresentou como um desafio para os seguidores de Norbert Elias, cujas teorias sobre o esporte (ELIAS, DUNNING, 1992), que defendiam o jogo esportivo como um exercício de autocontrole individual e liberação coordenada das emoções, ao passo que os torcedores eram atraídos sobretudo pela busca da excitação e a tensão agradável engendrada pelas partidas, eram as mais aceitas até então. “A manifestação de atos destrutivos e beligerantes nos estádios”, escreve Bernardo Borges Buarque de Hollanda, “ia de encontro ao sentido evolutivo de contenção processual da força física e de aperfeiçoamento da autodisciplina requerida aos indivíduos na vida civilizada.” (2009, p. 39) Na Inglaterra, sobretudo, por mais que se tentasse argumentar que o *hooliganismo* expressava tensões externas ao esporte, sendo os grupos de *hooligans* formados principalmente por frações juvenis saídas das camadas mais desprovidas da classe trabalhadora, assoladas pelo estado de indefinição e de perda de referências característico da pós-modernidade (HOLLANDA, 2009, p. 40)³⁵, o problema se colocava de maneira especial:

maneira quase automática para o enquadramento dos esportes como mais uma das instituições propostas por Althusser na conceituação dos aparelhos ideológicos de Estado.” (HOLLANDA, 2009, p. 27)

³⁵ “Entre o individualismo da modernidade e o anonimato da cultura de massas, a condição pós-moderna testemunhada na segunda metade do século XX movia-se no caos da fragmentação em que se estiolavam utopias políticas coletivas e projetos racionalistas de ordenamento urbano-industrial. (...) A tendência do jovem foi a de se identificar com comunidades que se colocavam à margem de instituições tradicionais como a escola e a família. Da imagem romântico-marginal forjada pelo cinema nos anos 1950, passando pela rebeldia estudantil politizada dos anos 1960 e pela alternativa sensório-existencial dos anos 1970, as décadas de 80 e 90 assistiram à cunhagem da metáfora das ‘tribos urbanas’ para contemplar subgrupos

Assim, depois de codificar e de espalhar as regras do futebol associado profissional no final do século XIX para parte considerável do mundo, os ingleses, na década de 1980, viam sua imagem atrelada à difusão de um modelo negativo de torcedor oriundo do seu ambiente esportivo: o *hooligan*. Diante dos princípios morais requeridos pelos esportes, a existência deste personagem no futebol moderno parecia a muitos um contrassenso, um anacronismo, um aparecimento extemporâneo. Quando não, soava um paradoxo enigmático a ser decifrado por um país que se acostumara durante muito tempo a cultivar a autoimagem do cavalheirismo e que se via então estrangido pelo antípoda do lorde e do *gentleman* britânico apresentado ao mundo. (HOLLANDA, 2009, p. 30)

Na Brasil e na Europa, que guardavam em comum a ascensão da violência no futebol atrelada ao crescimento do deslocamento das torcidas organizadas pelos territórios nacional (brasileiro, a partir da instituição do Campeonato Brasileiro em 1971) e continental (europeu), o espaço dedicado a esses grupos pela mídia foi progressivamente diminuindo. Se, em 1976, as imprensas carioca e paulista exaltavam a invasão corintiana ao Maracanã, quando o Corinthians eliminou o Fluminense nos pênaltis e foi à final do torneio nacional, como uma fascinante demonstração de amor e comprometimento com um clube, e atrelavam as torcidas organizadas à nova liberdade de associação que sinalizava o começo da redemocratização no Brasil, na década de 1990, principalmente após o sangrento e televisionado confronto entre a Independente, do São Paulo, e a Mancha Verde, do Palmeiras, durante uma final de juniores, no Pacaembu, os torcedores organizados já praticamente só apareceriam nos meios de comunicação como criminosos e em função dos episódios de violência que protagonizavam. É sintomático, inclusive, que elas tenham passado a ser chamadas de *facções*. Nos anos 1990, em que a violência urbana e o tráfico de drogas se constituíam no principal objeto da pauta jornalística e da ação policial,

A crônica esportiva seguiria a tendência mais geral do jornalismo brasileiro, ao dar ênfase ao problema da violência e ao cobrar resoluções imediatas das autoridades competentes. As torcidas organizadas eram tratadas sob essa mesma ótica, passando a ser vistas à parte do mundo do futebol, e diferenciadas do torcedor comum. (...) A vinculação deixava, pois, de ser feita com organizações populares como sindicatos, escolas de samba e organizações de bairro para estabelecer um paralelo mais direto com galeras e gangues de rua, com delinqüentes e pichadores, com lutadores de artes marciais e consumidores de droga, enfim, com todos os tipos desviantes identificáveis entre as camadas juvenis da sociedade. (HOLLANDA, 2009, p. 32)

O autor chama a atenção para os esforços acadêmicos por, na contramão do posicionamento simplista assimilado pela maioria dos comentaristas esportivos, que

juvenis periféricos denominados *punks*, *skinheads*, *darks*, *funkeiros*, entre inúmeros outros.” (HOLLANDA, 2009, p. 40-41)

praticamente se reduzia a explicar a violência das torcidas organizadas pelo velho paradigma racial e biológico do discurso mais reacionário acerca da criminalidade, mostrar “como a violência constituía um elemento estrutural que transcendia grupos determinados e que estava presente em toda a história do futebol, com a alternância de conjunturas de ascensão e declínio, de expansão e retração, de estabilidade e anomalia.” (HOLLANDA, 2009, p. 35) Ele dedica seus esforços a delinear uma história da formação das torcidas organizadas do Rio de Janeiro entre 1930 e 1980, se propondo a jogar luz sobre um processo que seria a passagem da *carnavalização* para a *juvenilização* das torcidas.

Nesses grupos, que passam gradativamente, a partir de fins da década de 1960, a apresentar um perfil majoritariamente juvenil, o apoio e a festa incondicional dão lugar à contestação, o protesto e a pressão como formas de interação justapostas ao incentivo (HOLLANDA, 2009, p. 49). As torcidas jovens nascem, sobretudo, sob o signo da inconformidade em relação tanto às diretorias dos clubes quanto aos antigos chefes de torcida, dramatizando dessa forma um conflito de gerações que cristalizava as tensões explodindo naquele momento na França, em outros países europeus e nos Estados Unidos. O papel ativo dos meios de comunicação na conformação desses novos movimentos, através de sua influência na elaboração de uma auto-imagem e do espaço concedido para o estabelecimento de trocas identitárias³⁶, é objeto de extensa e aprofundada análise por parte do autor, que dedica especial atenção à figura do líder de torcida e relaciona a emergência do comportamento desviante das torcidas organizadas, assim como ao advento das caravanas de viagem³⁷, a uma certa extrapolação que faz esses líderes perderem o controle dos próprios movimentos que engendraram.

³⁶ O autor atenta, também, para uma espécie de *estética do torcer* que se configuraria e evoluiria de forma mais ou menos análoga às mudanças e variações do próprio futebol: “À semelhança das táticas, dos sistemas e dos estilos de jogo inventados por jogadores e técnicos, clubes e seleções ao longo da história do esporte, como o futebol-arte e o futebol-força, as torcidas organizadas buscam também cunhar suas próprias *técnicas corporais* com base nessas categorias nativas tradicionais, que atribuem valor e instituem parâmetros nas formas de torcer mediante uma leitura particular do espetáculo esportivo.” (HOLLANDA, 2009, p. 57)

³⁷ “Essa última é entendida como uma missão torcedora, análoga à provação peregrina cristã, mas também como momento de suspensão da rotina, uma aventura passível quer de risco e perigo, quer de uma licenciosa permissividade. Nas viagens, começa-se também a vislumbrar determinados códigos coletivos de desvio e determinadas práticas comuns de transgressão, como os pequenos furtos em paradas de estrada.” (HOLLANDA, 2009, p. 60)

A possibilidade e uma certa dramatização da violência, no entanto, parecem mesmo ser constitutivas do futebol. Se os fenômenos das torcidas organizadas e dos *hooligans* são, numa perspectiva histórica, mais ou menos recentes, o comportamento eventualmente violento de jogadores e torcedores foi, como assinalado acima (HOLLANDA, 2009, p. 35), algo sazonalmente verificado desde os primeiros tempos do esporte. Dessa forma, a hipótese de que as torcidas organizadas, emergindo como organizações cordiais e oriundas de uma ânsia por identificação local frente ao processo de profissionalização e capitalização do futebol (HOLLANDA, 2009, p. 37), tenham acabado por gerar, nas últimas décadas, uma intensificação dos episódios de violência associados ao ambiente futebolístico, não parece incompatível com a interpretação de José Miguel Wisnik, para quem “os jogos de bola catalisam violências acumuladas e potenciais, chamando-as sobre si, ora exacerbando-as, ora diluindo-as” (2008, p. 49). Para ele, a base de identificação do futebol é sempre que “ganhar remete ao imaginário (a sensação plena e fugaz da completude), perder remete ao real (à experiência de um corte que devolve ao sentimento da falta), e empatar, ou voltar ao zero a zero do início, é o pressuposto simbólico do jogo, que o movimenta e o faz recomeçar” (2008, p. 51). Wisnik afirma que

Ao tocar na ferida constitutiva do sujeito, no entanto, fazendo-o provar o gosto da contingência e da falibilidade, tomado nesse caso, e em grupo, como insuportável, o futebol é também o catalisador da violência prévia, fundamental e massiva ao *outro* (que se dá no caso das gangues que agem como torcidas organizadas, e que se entrebuscam para batalhas campais à margem do jogo – ou que atacam, no limite, os símbolos do próprio time e seus jogadores, quando frustram a identificação). Desaparecem as mediações simbólicas em que se entretecem os opostos, prevalece a descarga imaginária e real na base do tudo ou nada. (2008, p. 53)

Embora escreva que “o ataque à figura do inimigo é um atentado à própria precariedade da auto-imagem” (2008, p. 54) e reconheça que, no Brasil, a violência entre torcidas organizadas (cujo crescimento seria o índice de algo difícil de definir) pode ser definida como um esporte radical de pobres (aterrorizando ricos) - entre pobres para os quais a inclusão numa torcida, seus emblemas e as batalhas campais fazem mais sentido do que os códigos simbólicos do jogo em si -, Wisnik acredita que o futebol só tem a força que tem pois abriga, em seu seio, o núcleo ambivalente da violência (2008, p. 55). O futebol, dessa forma, absorveria a briga, transformando e de alguma forma domesticando o instinto arcaico da violência, mas a violência, de forma ambígua, não lhe

seria estranha, emergindo, quando emerge em campo ou mais decisivamente nos confrontos entre torcidas organizadas, de dentro de seu núcleo mais íntimo.

As torcidas organizadas, no entanto, passam muito longe de constituir o único modo de se torcer apaixonadamente por um clube de futebol. Tostão é categórico ao afirmar que existem “torcedores de todos os tipos: participativos, solitários, extrovertidos, tímidos, violentos, dóceis, entendidos, palpiteiros... A maior parte possui várias dessas características. Todos têm, em comum, a paixão por seus clubes e/ou pelo futebol.” (TOSTÃO, 2012, p. 47) Suas palavras encontram eco nas de Luiz Henrique de Toledo, que, no prefácio a *O clube como vontade e representação*, o já citado livro de Bernardo Borges Buarque de Hollanda, e já antecipando aquela que será em última instância a conclusão derradeira do livro, sentencia que “Tudo muda no futebol, mas algo parece persistir como *vontade* – o torcer, associação misteriosa com algum clube de futebol!” (HOLLANDA, 2009, p. 17)

Gumbrecht, que em seu *Elogio da beleza atlética* se dedica a uma reflexão teórica largamente baseada em sua experiência como torcedor/espectador esportivo, enfatiza que não assiste a esportes com objetivos ética ou intelectualmente edificantes, mas afirma guardar “alguma esperança de que o sentimento de comunhão que me invade quando torço para meus times e pelos heróis que admiro seja algo mais que a mera satisfação de uma fantasia infantil.” (GUMBRECHT, 2007, p. 32) Sua relação com as possibilidades de vitória e derrota e o imponderável do esporte dão, de alguma forma, sentido concreto às ponderações de Tostão acerca dos diferentes tipos de torcedor – palavras que se opõem, por sua vez, em sua sensibilidade para as gradações, oscilações e coexistências, à sistematização pobre e redutiva proposta por Pasolini (ver nota 31).

Em oposição à ética das torcidas organizadas, cujas *missões torcedoras* (HOLLANDA, 2009, p. 60) partem do pressuposto da capacidade das torcidas de interferirem no desempenho das equipes e dessa forma atuarem fazendo uma diferença no *real dos fatos e dos resultados*³⁸, Gumbrecht se define como um torcedor para quem o

³⁸ Pode ser difícil, por exemplo, precisar até que ponto a invasão corintiana ao Maracanã em 1976, organizada pela Gaviões da Fiel e evento de certa forma inaugural dos deslocamentos e esforços de incentivo e influência nas partidas que seriam realizados pelas torcidas organizadas desde então, concorreu para uma vitória do Corinthians conquistada apenas na disputa por pênaltis sobre o Fluminense. É difícil negar, no entanto, que determinadas narrativas construídas seja pelas torcidas ou pelos meios de comunicação, ou mais comumente pela interação e retroalimentação de ambos, acabam por ter influência na postura das equipes em termos de estímulo e confiança, intimidação e compulsão à repetição, de forma que, no fim das contas, trata-se de um imaginário que acaba por, de diversas maneiras, influenciar e conformar o real no mesmo movimento em que se perpetua. O assunto não será

esporte funciona como uma insuspeitada espécie de aceitação do acaso. Ele fala da dimensão de concentração presente no esporte, tanto da parte dos atletas como dos espectadores, como “não apenas a capacidade de eliminar uma miríade de distrações em potencial como também uma abertura concentrada para que algo inesperado aconteça”; mas afirma que essa intensidade da concentração parece andar sempre lado a lado com uma curiosa sensação de paz:

Estou em paz com a impressão de que não tenho como controlar e manipular o mundo que me cerca. (...) Estou aberto à próxima experiência, qualquer que ela seja. Os grandes atletas compartilham com os espectadores mais concentrados essa atitude de tranquilidade. Mas no caso dos atletas a serenidade é uma pré-condição para sua capacidade de *fazer* as coisas acontecerem, em vez de *deixar* que aconteçam. (...) Não estou tentando dizer que as derrotas mais amargas dos meus times me ensinaram a absorver o golpe com a cabeça erguida. Em vez disso, sinto-me atraído para uma abertura em relação ao mundo material que me cerca, para uma abertura que faz meu arbítrio e minhas reivindicações de ação parecerem apenas marginais, vagas, quase aleatórias. (GUMBRECHT, 2007, p.47-48)

Wisnik não está longe desse trecho de Gumbrecht quando, em uma das mais belas passagens de seu *Veneno Remédio*, descreve a experiência do torcedor de futebol como a de um *transe*, por um lado, e por outro e a de um *aprendizado* cujas lições mais profundas são as noções de *mudança* e *possibilidade*:

Em condições normais, a ‘hipnose’ pelo jogo deixa o sujeito entre a realização momentânea de sua paixão, na vitória, e o convite a revisitar a sua neurose a cada derrota mais profunda. O que implica, no mínimo, um movimento pessoal que se movimenta e se desloca, que se vê obrigado a suportar golpes na idealização – se não for emancipador pelo tanto que contém de possível aprendizado sobre a ordem geral das coisas. Além disso, (...) o desenho do jogo, suas variações narrativas, os instantes de beleza plástica e de inteligência, a própria rotina e o tédio convidam o espectador esclarecido a ir além da hipnose identificatória, a sair do papel restrito do torcedor clubístico ou nacionalista, e a render-se à reversibilidade e à alternância, que consistem no seu recado mais fundo. (2008, p. 53)

desenvolvido aqui, mas a crença é que o que era uma relação sempre mediada por locutores, comentaristas e jornalistas passa, com o advento da internet, a ser uma construção cada vez mais horizontal, na qual os próprios torcedores podem se mobilizar em rede não só para organizar eventos ou o próprio ato de torcer mas para, mais ou menos conscientemente, engendrar novas narrativas possíveis, muitas vezes inclusive em oposição às difundidas pelos meios de comunicação. Essas narrativas nascentes, por sua vez, podem concorrer para eventos catárticos no âmbito mesmo do jogo, da disputa dentro de campo, eventos que ajudam a afirmar e legitimar as próprias narrativas que os tornaram possíveis. Bons exemplos para uma pesquisa nesses moldes, que fosse capaz de comprovar o que aparece aqui apenas como teoria e conjectura, seriam, além do Botafogo e seu ciclo derrotista simbolizado pelo episódio que ficou conhecido como *chororô*, o Flamengo, ainda hoje vencendo com a *força da camisa* e do *deixou chegar* na esteira da vitoriosa mas já longínqua década de 1980, e o Fluminense, cuja postura em campo e resultados nas disputas, a despeito da troca de jogadores desde então, se alteraram de forma até agora permanente a partir da alcunha de *Time de Guerreiros* criada por sua torcida durante a histórica campanha de fuga do rebaixamento em 2009. São narrativas, em suma, que parecem mostrar-se, no fim das contas, capazes tanto de imprimir sentidos à relação de determinados indivíduos com o mundo quanto de exercer influência no próprio tecido da disputa esportiva.

3.3 Espectador e experiência estética

Os eventos esportivos, com bastante frequência ao longo do século XX, apareceram na crítica acadêmica como elemento constitutivo de uma cultura do *espetáculo* que teria neles um de seus mais eficazes mecanismos de perpetuação - e não falta, ainda hoje, quem esteja disposto a reduzir os esportes de massa às leis do mercado ou a um suposto “fora sem dentro” da publicidade. Tem sido também comum pensá-los, como vimos, do ponto de vista do *conflito*, ressaltando o comportamento muitas vezes agressivo dos torcedores e investigando as identidades estabelecidas entre clubes, torcidas organizadas e grupos e comportamentos sociais. Um outro tipo de análise sociológica investiga a formação dos esportes modernos em sua relação com as ideias de *regra* e de *sagrado*, buscando traçar as continuidades e discontinuidades entre rituais primitivos e os formatos atuais que, em sua maioria, foram tomando forma desde a Idade Média e ganharam uma cara mais ou menos definitiva na Inglaterra do século XIX.

Wisnik, que acusa algumas dessas abordagens de passarem ao largo do conteúdo do jogo, atendo-se apenas a seus aspectos marginais, vê o futebol como “um campo de jogo em que se confronta *o vazio da vida*, isto é, a necessidade premente de procurar-lhe sentido.” (2008, p. 45) Ele reconhece o lugar perfeitamente legítimo dos indiferentes ao futebol mas afirma que

Para quem a vida se alimenta, no entanto, na sua multiplicidade aberta, de uma margem irrecusável de desejo e acaso – em uma palavra, de jogo -, o futebol pode ser objeto simultâneo de paixão e desafio intelectual. Essa disposição não é muito diferente daquela que é pedida pela arte – que supõe certa dose de aceitação da violência simbólica e da gratuidade. Dito isso, seria preciso entender que a consciência histórica, a inteligência crítica e a vontade política, por um lado, e o tempo do jogo, por outro, são dimensões incomensuráveis que não se transferem e não se reduzem, assim como não se anulam e não se excluem. (WISNIK, 2008, p. 46)

Essa passagem é capital pois, além de resgatar a imagem da vida e do mundo como jogo, apresentada e discutida longamente ao longo do primeiro capítulo do presente trabalho, ela esboça a aproximação entre futebol e arte e, sobretudo, entre espectador artístico e espectador esportivo que será decisiva para a reflexão que se segue.

Bernardo Borges Buarque de Hollanda começa seu capítulo *Ethos de espectador, pathos de torcedor* (2009, p. 71) atentando para como a maneira depreciativa que a academia costuma usar para se referir ao torcedor de futebol (“indivíduo vulgar, de atitudes não raras vezes irracionais, possuidor de faculdades intelectuais medianas

subordinadas a estados emotivos instáveis, sobretudo a pessoa que se vale do esporte como uma forma de evasão da realidade, como um lenitivo para as frustrações do cotidiano”) provém de definições pouco precisas a respeito da função do espectador no teatro. Ele destaca, ainda, a maneira como Brecht, em sua busca por um novo teatro e um novo público teatral na década de 1920, deslocou seu olhar das platéias artísticas para as platéias esportivas que surgiam em Berlim, nas quais admirava a sintonia entre o que ocorria no ‘palco’ e o comportamento de seus admiradores, “a aliar entusiasmo e razão, paixão e lucidez, sensibilidade e raciocínio pelo esporte através de um conhecimento objetivo pormenorizado das regras do jogo, em contraste com o alheamento e indiferença dos espectadores de teatro (...)” (HOLLANDA, 2009, p. 81)

Já Jacques Rancière começa seu *O Espectador emancipado* atacando uma certa crítica que, no que se refere ao teatro, parece ver o espectador como um mal. O chamado paradoxo do espectador opõe, de um lado, a evidente constatação de que não há teatro sem espectador e, de outro, uma concepção desse espectador como marcado por uma dupla incapacidade: de conhecer, já que ele ignora o processo de produção do que assiste e a aparência encobriria a realidade do espetáculo; e de agir, já que sua condição o obriga a ficar imóvel frente ao desenrolar da performance. Conhecer e agir, em suma, aparecem como ações por definição opostas à passividade do olhar. O teatro, então, seria ou bem uma coisa má, um palco de ilusão e passividade como quis Platão, ou então seria necessário inventar um teatro sem espectadores, onde aquele que assiste seja necessariamente o aprendiz de alguma coisa. No lugar do voyeur passivo se faria necessário um participante ativo - seria preciso arrancar o espectador de sua passividade e fazê-lo participar do espetáculo. Não parece difícil, aqui, encontrar ecos entre essa concepção do espectador teatral como um ser passivo e a abordagem tradicional que vê no espectador esportivo o protótipo do homem alienado da sociedade do espetáculo.

Para Rancière, que certamente não vê no público esportivo as virtudes e a saída possível que Brecht via na década de 1920, Brecht e Artaud representariam duas correntes reformadoras do teatro segundo as quais o espectador deveria ganhar a distância de um detetive que chega a conclusões, no caso de Brecht, ou perder toda a distância e ser tragado para dentro do espetáculo, como quis Artaud. Ambas as lógicas, que curiosamente formam justamente a antítese complementar que Brecht via como a força do público esportivo, apresentam em comum, segundo Rancière, uma tendência do

teatro a suprimir-se a si mesmo para se realizar. Indagação distante e participação vital, como define Rancière, traçam caminhos opostos mas que responderiam, ambos, a uma tentativa de reforma do teatro apoiada em equivalências e oposições que precisam ser revistas:

O paradoxo do espectador responde ao dispositivo singular que retoma por conta do teatro os princípios da proibição platônica do teatro. São, pois, esses princípios que conviria hoje voltar a examinar ou, dizendo melhor, a rede de pressupostos, o jogo de equivalências e de oposições que sustenta a possibilidade de tais princípios: equivalências entre público teatral e comunidade, entre olhar e passividade, exterioridade e separação, mediação e simulacro; oposições entre o colectivo e o individual, entre a imagem e a realidade viva, a actividade e a passividade, a posse de si e a alienação. (RANCIÈRE, 2010, p.15)

Os reformadores do teatro se assemelham, prossegue Rancière, aos pedagogos que ele define como embrutecedores, que vêm na educação a tarefa de suprimir a distância entre o saber do mestre e a ignorância do ignorante, sem perceber que a tentativa de redução do abismo só é capaz, no fundo, de recriá-lo a cada passo. Na lógica pedagógica o ignorante é aquele que não sabe o que ignora e muito menos como chegar a sabê-lo; o que lhe falta e sempre lhe faltará é o próprio saber relativo à ignorância. O que o mestre sabe, e que consiste no aprendizado primeiro do aluno, é que a ignorância não é um menor saber mas sim o oposto do saber, e a distância entre o mestre e o aluno é intransponível pois é aquela entre uma inteligência que sabe em que consiste a ignorância e outra que o desconhece completamente.

A essa pedagogia, que chama de embrutecedora, Rancière opõe a prática da emancipação intelectual, que assume a igualdade das inteligências como pressuposto:

Não há dois tipos de inteligência separados por um abismo. O animal humano aprende todas as coisas como começou por aprender a língua materna, como aprendeu a aventurar-se na floresta das coisas e dos signos que o rodeiam, para assim tomar lugar entre os humanos: observando e comparando uma coisa com outra, um signo com um facto, um signo com outro signo. (...) Deste ignorante que soletra os signos até ao cientista que constrói hipóteses é sempre a mesma inteligência que se encontra em acção, uma inteligência que traduz signos por outros signos e que procede por comparações e figuras para comunicar as suas aventuras intelectuais e compreender aquilo que uma outra inteligência trata de lhe comunicar. (...) A distancia que o ignorante tem de transpor não é o abismo entre a sua ignorância e o saber do mestre. É simplesmente o caminho que vai daquilo que ele já sabe àquilo que ainda ignora mas que pode aprender como aprendeu o resto. (RANCIÈRE, 2010, p.18-19)

O mestre ignorante, curioso personagem que aparece em oposição à lógica embrutecedora, figura como aquele que abriu mão do saber relativo à ignorância e, dessa forma, é capaz de dissociar o ensino que pratica do saber que possui – o que ele ignora é, justamente, a desigualdade das inteligências.

O pressuposto de um abismo que separa duas posições é, portanto, o que pedagogos e reformadores do teatro teriam essencialmente em comum. O dramaturgo, mesmo que ignore que reação espera do público, sabe que é preciso alguma reação; é necessário que o público possa transpor a distância que separa a atividade da passividade. O que Rancière sugere é que a distância, nesse caso, é criada pela própria tentativa de suprimi-la. Nada identifica o olhar do espectador à passividade a não ser o estabelecimento prévio dessa identificação - a última coisa que temos, aqui, são oposições e identificações lógicas entre termos bem definidos. Vale apontar, mais uma vez, a maneira como o público esportivo, que Rancière (ao contrário de Brecht, a quem critica) ignora por completo, poderia contribuir para o desenvolvimento de alguns pontos levantados pelo autor: nos eventos esportivos, em que os torcedores participam ativamente com cânticos, protestos e incentivos, o argumento da passividade do público não se aplica ou se mostra frágil desde o princípio, recorrendo a um anacrônico imaginário frankfurtiano do homem de massas alienado pelo espetáculo.

Nada deixa o vazio dessas definições mais claro do que o fato de que os termos possam ser invertidos sem que a estrutura fundamental se altere. O termo bom e o ruim, o valorizado e o desvalorizado, podem trocar de papéis sem que a oposição entre eles se desestabilize. O olhar do espectador, assim, pode ser desqualificado como passivo frente à corporalidade ativa dos atores (e por que não jogadores?) mas, fora das salas de teatro, é a cegueira dos técnicos e trabalhadores manuais que se torna obscena frente à perspectiva mais ampla dos que trabalham com ideias e buscam uma visão global das coisas do mundo. Os próprios jogadores de futebol, vistos pelos torcedores de elite como brutos e vulgares fora dos campos, servem aqui como exemplo. O juízo de valor se altera mas o que permanece, sempre, é a teimosa oposição entre os que têm e os que não têm uma determinada capacidade. A emancipação começa quando se questiona a oposição fundadora entre olhar e agir e se entende que, nela, está incrustada a própria estrutura da dominação. O espectador, como o aluno, também age. “Observa, seleciona, compara, interpreta. Liga o que vê com muitas outras coisas que viu noutros espaços cénicos e noutro género de lugares.” (RANCIÈRE, 2010, p.22)

O que o aluno deve aprender é o que o mestre lhe ensina. O que o espectador deve ver é o que o realizador lhe dá a ver. O que deve sentir é a energia que o realizador lhe comunica. A esta identidade da causa e do efeito, que está no centro da lógica embrutecedora, a emancipação opõe a dissociação dos dois factores. É o sentido do paradoxo do mestre ignorante: o aluno aprende do mestre algo que o próprio mestre não sabe. (RANCIÈRE, 2010, p.23)

Por isso a relação entre aluno e professor pede sempre um terceiro elemento, normalmente o livro, que seja estranho a ambos. A ele o mestre ignorante e o aprendiz emancipado podem sempre recorrer de forma a comparar signos, imagens e significados. No caso do teatro esse papel mediador é desempenhado pela própria performance teatral, que não é a transmissão do saber do artista para o espectador mas antes essa terceira coisa de que nenhum dos dois é proprietário e que, sem sentido prévio, se dá para além de qualquer relação possível de causa e efeito. O espectador participa da performance refazendo-a sempre à sua maneira, imprimindo nela os seus próprios significados através de aberturas, recusas e associações.

É neste poder de associar e de dissociar que reside a emancipação do espectador, ou seja, a emancipação de cada um de nós enquanto espectador. Ser espectador não é a condição passiva que devêssemos transformar em actividade. É a nossa situação normal. Aprendemos e ensinamos, agimos e conhecemos também enquanto espectadores que ligam constantemente o que vêem com aquilo que já viram e disseram, fizeram e sonharam. (RANCIÈRE, 2010, p.28)

O que se propõe, aqui, é que os eventos esportivos, e em especial os futebolísticos por diversas particularidades discutidas no segundo capítulo (abertura constitutiva ao acaso, possibilidade de diversas formas de jogar e gêneros narrativos), são exemplos populares dessas performances que se dão aos espectadores para as mais diversas apreciações e apropriações. O futebol, assim como o teatro e o cinema, coloca em cena uma relação entre atores e espectadores em nome de uma dramatização que deixa ver algo do mundo e da vida. Em todos os casos, da mesma forma, dá-se uma espécie de jogo de oscilação entre simulação e vertigem, para resgatar as categorias de Caillois, em que trata-se também de relativizar o real para propor caminhos alternativos e investigar suas condições de possibilidade – o *e se* do futebol, suas bifurcações e virtualidades, não são afinal tão diferentes assim das ficções a que assistimos nos cinemas e salas de teatro.

A diferença básica a ser apontada, no fim das contas, corresponde não a uma suposta qualidade estética que estaria presente nas artes e ausente do esporte mas, ao contrário, no fato de o esporte, que diferentemente do teatro ou do cinema não remete em última instância à mente supostamente controladora de um diretor, não estar nem mesmo sob a suspeita de antecipar seus efeitos em função de um cálculo de recepção. Os eventos esportivos não podem antecipar seus efeitos porque a imprevisibilidade de seu resultado é constitutiva de seu formato e, mais que isso, provavelmente a principal responsável pelo fascínio que esses eventos exercem. O espectador de futebol, como já foi dito (p. 52), aprecia a excelência tática e estética, a precisão da técnica e a beleza do

estilo, mas assiste às partidas sobretudo à espera do instante mágico em que o que parecia decidido se altera e a paisagem do possível parece reconfigurar-se. O esporte não está sob o risco de um modelo de causa e efeito na medida simples em que não há uma mente humana que pudesse ser suspeita de adotá-lo. A performance esportiva, portanto, funciona sim como um terceiro elemento, tal qual o livro ou a performance teatral, mas um terceiro elemento que media a relação do espectador não com outro ser humano mas, resgatando as ideias de Fink (1966), com o próprio jogo do mundo.

Rancière volta a criticar o modelo da causa e efeito quando, no capítulo denominado *Os paradoxos da arte política*, fala de uma arte que supõe tornar-nos revoltados ao mostrar coisas revoltantes; que supõe nos fazer opositores ao sistema dominante ao se negar, ela mesma, como parte desse sistema. Está em jogo aqui uma relação de continuidade entre intenção e resultado cujo fracasso, quando ocorre, será sempre imputado à inabilidade do artista ou à incorrigibilidade do destinatário. Rancière vê nesse modelo de eficácia ecos da suposta vocação edificante do teatro, onde o palco é tido como espelho amplificador dos vícios e virtudes do homem – e, se Pasolini via o futebol como espécie de prolongamento do teatro na era moderna, Elias foi provavelmente o grande teórico da vocação edificante do esporte moderno. Já não acreditamos, é verdade, que o teatro ou os esportes possam corrigir os costumes; mas a permanência do modelo da eficácia pedagógica na arte contemporânea mostra que essa lógica causal permanece bem mais próxima de nós do que queremos admitir. O problema aqui não diz respeito à validade política ou moral da mensagem; diz respeito, sim, ao próprio dispositivo de transmissão dessas mensagens. O que a falência desse dispositivo deixa claro é “que a eficácia da arte não consiste em transmitir mensagens, fornecer modelos ou decifrar as representações”. (RANCIÈRE, 2010, p.83)

O que está em questão é, mais uma vez, o pressuposto da continuidade sensível entre produção e percepção da mensagem. E o surpreendente é que a arte do século XXI caia nas mesmas armadilhas que esperavam os reformadores do teatro. A arte que abandona os museus ou que, dentro do museu, busca insistentemente confundir-se com a vida, que tenta suprimir-se a si mesma e transformar o espectador em participante, não estaria repetindo ela, a seu modo próprio, o caminho trilhado por aqueles que procuravam libertar o espectador teatral de sua posição passiva? A arte contemporânea parece ter herdado do teatro uma tendência a oscilar em torno de oposições vazias.

Ao modelo da eficácia pedagógica e ao da supressão Rancière opõe um terceiro modelo, o da eficácia estética, que define como “a eficácia da própria separação, da descontinuidade entre as formas sensíveis através das quais essa mesma produção é apropriada por espectadores, leitores ou ouvintes. A eficácia estética é a eficácia de uma distância e de uma neutralização.” (RANCIÈRE, 2010, p.85) O que ela suspende é, sobretudo, a possibilidade de toda relação determinável entre a intenção de um artista e o olhar de um espectador. É nesse sentido que o esporte e sua imprevisibilidade e, acima de tudo, o futebol e suas bifurcações podem ser propostos aqui como um lugar privilegiado da eficácia estética: separação e descontinuidade são a marca da relação entre o que se passa em campo, o jogo em si, medido e arbitrado precariamente pelo placar, e as possibilidades não vingadas, os “e se” insistentes e inúteis que dão lugar às mais variadas narrativas e apropriações por parte dos espectadores.

O livro de Rancière segue seus próprios caminhos. O regime da separação estética é aquele que faz a arte tocar a política, porque político é o que rompe com a evidência natural que destina certos grupos ou indivíduos a tarefas de comando ou obediência. A política começa quando há rotura na distribuição dos espaços e competências, e o que a arte deve fazer, para ser política, é transformar as demarcações do visível e do enunciável, mostrar o que não era visto, fazer ver de outra maneira o que era visto de modo demasiado fácil e relacionar o que não estava relacionado. A arte contemporânea do consenso entre sentido e sentido, por outro lado, que quer unir a separação estética à continuidade ética e supõe uma conexão entre choque artístico, tomada de consciência intelectual e mobilização política, e insiste em denunciar o império da mercadoria e do espetáculo por estratégias batidas, essa arte tende a girar sobre si mesma e transformar-se numa subversão indiscernível do funcionamento da própria máquina que pretende subverter.

A arte da eficácia estética, a única verdadeiramente crítica segundo Rancière, é por sua vez a que desloca as linhas de separação (introduz separação no consenso do real), faz ver o que não era visto e desnuda as capacidades de representar, falar e agir que pertencem a todos. Trata-se de uma noção bem particular de experiência estética como aquela capaz de alterar a paisagem do visível, do dizível, do fazível e do pensável dentro de um determinado sistema de crenças. Um tipo de experiência alcançável apenas por uma arte que se recuse a antecipar seus significados, produzindo narrativas

sem sentido prévio das quais os espectadores se apropriam para configurar e reconfigurar seu estar no mundo.

Bem diferente é a noção de experiência estética de Gumbrecht, que evoca o pensamento de Kant para associá-la a uma certa noção de finalidade sem fim (o belo) e a um transbordamento para além dos conceitos que usamos normalmente em nosso enfrentamento com o mundo (o sublime). A experiência estética aparece como aquela que nos obriga a julgar sem poder recorrer a conceitos estáveis e como deflagradora de um prazer que independe dos objetivos que perseguimos no mundo cotidiano.

O breve artigo *Pequenas crises – experiência estética nos mundos cotidianos* é dedicado, como o nome deixa ver, justamente a investigar de que formas se dão as relações possíveis entre experiência estética e cotidiano. O autor se apressa em esclarecer que seu trabalho não se insere no contexto da tradição crítica que pretende promover a anulação da separação entre arte e vida. Ele reconhece que a experiência estética no cotidiano será sempre uma exceção e, por isso mesmo, diz que seus momentos de emergência se parecem a pequenas crises. Os efeitos, no entanto, suas consequências e transformações decorrentes, permanecem válidos para além do momento em que ocorrem, e essa espécie de alteração no sujeito e no mundo é um primeiro ponto que permitirá aproximar a definição de Gumbrecht da de Rancière ainda que elas pareçam a princípio ter tão pouco em comum.

A experiência estética no dia-a-dia, para Gumbrecht, pode se dar basicamente de três formas. A primeira é quando ela aparece como uma interrupção inesperada no fluxo do cotidiano, promovendo uma curiosa oscilação entre o efeito de significação e o efeito de presença de uma determinada situação ou objeto. Isso acontece, por exemplo, quando um objeto que nos é absolutamente familiar passa, por alguma razão, a exercer um súbito fascínio sobre nós, sem que, no entanto, percamos de vista sua funcionalidade imediata enquanto objeto familiar. Gumbrecht cita como exemplos sua orelha e certos ornamentos de papel higiênico mas, nesse sentido, é interessante notar que a bola de futebol, em sua forma perfeita e sem arestas, exerce um fascínio intenso e particular que por vezes chega a desconectá-la, no olhar de crianças e adultos, do contexto do jogo em que ela se inscreve – algumas fotos do livro *Magnum Football* mostram com perfeição. É curioso que a bola possa ser evocada como exemplo também para o segundo caso de experiência estética no cotidiano apontado por Gumbrecht, aquele em que ela “depende

de um nível particularmente alto da adaptação de um objeto à sua função” (GUIMARÃES; LEAL; MENDONÇA [org], 2006, p. 57)

A terceira modalidade de experiência estética dispensa aproximações imaginadas pois é, segundo o próprio Gumbrecht, definida exemplarmente pela situação do espectador de eventos esportivos:

O jogo bonito enquanto forma é surpreendente e, assim, epifânico porque tem que ser realizado contra o esforço “defensivo” de outro time (e, por isso, nunca é algo previsível). Ele é corpóreo e concreto porque sempre é constituído por uma multiplicidade de corpos; e é temporalizado porque começa a se extinguir a partir do momento em que começa a emergir. Não há necessidade de ser um espectador “sofisticado”, no sentido acadêmico da palavra, para reagir a jogos bonitos exatamente com essa oscilação entre efeitos de significação e efeitos de presença, que definimos como típicos para a experiência estética de hoje. (...) Além do jogo enquanto objeto e da reação do espectador como conteúdo de uma experiência estética, o estádio, através do estabelecimento de uma distância entre o jogo e o mundo cotidiano externo, se transforma na materialização do “desinteresse” enquanto condição-chave para a experiência estética. (GUIMARÃES; LEAL; MENDONÇA [org], 2006, p.60)

O artigo de Gumbrecht se encerra com a justificativa para tanta obstinação em procurar a experiência estética no tecido do cotidiano. É que aquilo que o autor chama de moldes oficiais para esse tipo de experiência estaria, após dois ou três séculos de relativa inflexibilidade, dando sinais inequívocos de exaustão.

O número e as formas daquelas situações que a cultura ocidental marcou como apropriadas para a produção de experiência estética foram surpreendentemente pequenos e rígidos: livros com capas elegantes e escritos dentro de certos confins discursivos, museus e pinturas ou desenhos em molduras de madeira; salas de concerto e um pequeno cânone de peças musicais, de preferência do meio século, entre 1780 e 1830; e a lata de sopa ocasional ou a peça de louça sanitária – em vez da melodia desprezível que se ouve ou do *graffiti* que se vê na rua. (GUIMARÃES; LEAL; MENDONÇA [org], 2006, p.62)

Gumbrecht vê na obsessão reflexiva da arte contemporânea - “Existe mesmo um desejo por tanta arte e tanta literatura que se consome mostrando obsessivamente que é, de fato, arte e literatura?” (GUIMARÃES; LEAL; MENDONÇA [org], 2006, p. 63) - um dos maiores sintomas da exaustão da experiência estética tradicional e, parando para pensar, não será essa obsessão o reflexo espelhado da tendência a suprimir-se que Rancière enxerga na arte contemporânea? Auto-reflexão e auto-supressão podem ser, quem sabe, opostos equivalentes denunciando o mesmo fracasso: o da experiência estética confinada a seus espaços tradicionais e, ao menos em teoria, teimosamente negada às massas.

Por isso chama a atenção que, ao dar exemplos de obras ou experiências emancipadoras, Rancière recorra sempre ao cinema de Pedro Costa ou a obscuras

instalações de arte contemporânea. Os filmes do cineasta português podem responder às mais nobres e críticas motivações e certamente ganham cor nas análises brilhantes de Rancière, mas isso não torna as duas horas e meia de *Juventude em Marcha* menos insuportáveis para o espectador comum. E, se o próprio Rancière esclarece que o problema não está na intenção política das obras mas no próprio dispositivo de transmissão, em que medida esse tipo de cinema, de difícil fruição e assistido por escassos espectadores no circuito extremamente restrito dos cinemas de arte, pode trazer mudanças reconhecíveis à paisagem do pensável? Dar voz aos esquecidos não é suficiente se essa voz ganha um formato inteligível apenas para o público erudito e especializado. E a noção de experiência estética como aquela capaz de alterar a paisagem do visível, do dizível, do pensável e do fazível, extremamente sedutora em teoria, perde força quando se aplica somente a uma produção condenada ao ostracismo por sua própria impenetrabilidade.

Em seu *Elogio da beleza atlética*, Gumbrecht se dedica a defender a experiência do espectador esportivo como a mais intensa das experiências estéticas. Ele descreve a experiência de assistir a eventos esportivos através de uma série de imagens: fala do mundo que fica em câmera lenta, de formas que se revelam ao mesmo tempo em que começam a desaparecer e de atletas que correm em direções que ninguém teria imaginado. Define a beleza atlética como a encarnação dos valores mais altos da cultura e acredita que o esporte é ainda mais do que “a mais bela marginalidade da vida” – a ideia de marginalidade, nessa concepção, teria a função de uma advertência para que os prazeres do esporte não sejam levados demasiado a sério.

O que Gumbrecht busca é uma abordagem do esporte diferente das tradicionais, como por exemplo a de Norbert Elias, que fala da ascensão dos esportes modernos como um fenômeno de controle e subjugação dos corpos – os esportes seriam, portanto, em uma perspectiva foucaultiana (FOUCAULT, 1979, 2005), mais uma das instituições disciplinares a exercer seu poder sobre os corpos. A outra perspectiva da qual Gumbrecht quer também se afastar é aquela, mais recente, que quer reduzir os fenômenos esportivos a um espetáculo de mídia, obscurecendo a diferença entre um campeonato de futebol e um jogo de videogame por situá-los a ambos no cenário do consumo e da dominação mercadológica. O que ele sugere é que, se a produção teórica a respeito do esporte é dominada por reclamações e uma condescendência arrogante, isso

pode ser sinal simplesmente de uma incapacidade dos intelectuais e acadêmicos em se concentrar nos movimentos a que assistimos com tanta paixão na TV e nos estádios. E, se criticar parece uma obrigação do pensamento acadêmico, uma alternativa seria ver a experiência esportiva como *instrumento* de crítica em vez de alvo. É com essa intenção que Gumbrecht rejeita as perspectivas que querem ver o esporte como função ou expressão de alguma coisa e opta por pensá-lo analiticamente em seus próprios termos:

Secretamente, de alguma maneira, suspeito eu, a análise produziu um novo gênero epidíctico. As melhores apreciações críticas das artes visuais, da literatura e da música revelam quão complexa e multidimensional é cada obra, e como seu resultado e seu efeito dependem dessa complexidade. Essa será exatamente a minha abordagem ao elogio dos vários tipos de esportes que gostamos de acompanhar. (...) Se serei ou não capaz de elogiar a beleza atlética analisando-a – revelando sua complexidade para que todos a vejam – será um dos parâmetros para mensurar o sucesso deste experimento intelectual. (GUMBRECHT, 2007, p.34-35)

O livro de Gumbrecht, infelizmente, acaba prometendo mais do que cumpre. Mas a ideia que parece poderosa é a de aplicar aos esportes a mesma crítica analítica que nos acostumamos a aplicar ao cinema, à literatura e às artes plásticas. O filme ou a arte emancipadores, que Rancière define como os produzidos dentro do regime da eficácia estética, são aqueles que não constroem sentidos fechados mas sim abertos, deixando ao espectador a tarefa de apropriar-se e construir seus próprios sentidos na interação com a obra. O que se pretende propor, aqui, por fim, é que todo evento esportivo, e em especial futebolístico pelas particularidades já apontadas, é essencialmente uma narrativa aberta que não deixa ao espectador outra alternativa a não ser preenchê-la com suas próprias experiências e significados. Se a arte emancipadora tem de abrir-se ao acaso da recepção, o futebol é constitutivamente dominado pelo acaso. Por que hesitar, então, em aceitar a relação entre jogo e espectador como uma experiência predominantemente estética?

O torcedor, por sua vez, aquele cuja relação se define acima de tudo por uma identificação, constrói suas próprias narrativas para lidar com alegria e dor, triunfo e sofrimento, fortuna e perda, e a investigação que fica proposta, para outro momento ou interessado, se trataria de colocar à prova a impressão de que o esporte, e em especial o futebol, parecem realizar de antemão a tarefa política da arte na medida em que - como sugerido na nota 38 - as narrativas construídas parecem ter de fato a prerrogativa de interferir na realidade.

II. Conclusão

Em *O último minuto*, romance de Marcelo Backes, o personagem João, o Vermelho, educado nos campos de arado e de bola e encarcerado por um crime desconhecido, narrando sua história num monólogo incessante após uma vida percorrendo o mundo como treinador de futebol, diz em algum momento que sempre prestou atenção especial à defesa pois, como diziam por aí, “o ataque era capaz até de ganhar um jogo, mas só uma defesa bem plantada ganhava um campeonato.” (BACKES, 2013, p. 76)

A sentença, para mim, parece fazer sentido. É razoável pensar que um ataque potente e entrosado, formado por jogadores talentosos, pode fazer a diferença em determinadas partidas, marcando uma quantidade de gols tal que a equipe em questão vença mesmo a despeito das eventuais fragilidades defensivas que possa apresentar; para que os triunfos se sucedam, no entanto, condição necessária para a conquista de um campeonato, é preciso um setor defensivo confiável e equilibrado, já que o futebol é feito também de oscilações e estados de espírito e dificilmente se poderá esperar que os atacantes, por mais brilhantes que sejam, estejam inspirados em todas as partidas de um torneio que se disputa, na maioria das vezes, ao longo de meses. A longo prazo, portanto, importaria mais a segurança na retaguarda do que o ímpeto criador.

O ponto importante, no entanto, é o sentido extra-futebolístico que a frase parece encerrar. Desde muito cedo me chamou a atenção a maneira como as coisas que fui assumindo como verdades no futebol, desde os lugares-comuns até percepções mais particulares, eram aplicáveis (sempre na medida duvidosa em que verdades *existem* e são *aplicáveis*) também aos outros aspectos da minha existência. O futebol é cheio de frases como essa, que uso aqui por acaso, já que topei com ela outro dia, mas também por tratar-se de um exemplo advindo da literatura, lugar, ao lado do futebol, de onde tirei a maior parte das ferramentas que usei para abrir meu caminho pela *floresta das coisas e dos signos que me rodeiam*, para retomar Rancière. Acredito, a bem da verdade, que a maneira pela qual o futebol ensina e faz pensar não é assim tão diferente daquela da literatura: se trata, em ambos os casos, da construção de verdades e causalidades que podem ou não se aplicar ao mundo.

Costumo comparar, como exemplo, os universos ficcionais de Philip Roth e Ian McEwan, dois autores da segunda metade do século XX que, além do período em que escreveram e de contarem com a minha profunda admiração, têm provavelmente muito pouco em comum. Nos livros de McEwan, me dei conta, se trata sempre de um passado e de um futuro que convergem para um momento decisivo, uma dobra no tempo em que um personagem faz uma escolha definitiva e fundadora. A partir dali não haverá mais volta, e a narrativa de McEwan se ocupará sempre de mostrar as consequências dessa escolha, muitas vezes devastadoras, mas também (e sobretudo) suas condições de possibilidade, os acasos e causalidades que a engendraram e os possíveis que ficaram pelo caminho, os futuros que se perderam com tudo o que poderia ter acontecido e não aconteceu, poderia ter sido pensado e não foi, poderia ter sido visto mas acabou obscurecido por um *jogador* (personagem) que passou pela frente do *árbitro* (protagonista) justo no momento decisivo do *pênalti* que levará à escolha definitiva.

O universo de McEwan me levou sempre a perguntar: será que a vida, no fim das contas, é também assim? Será que se trata sempre de escolhas capitais que acabam por definir o rumo de nossas vidas e até daqueles que nos rodeiam, escolhas que não identificamos enquanto tais no presente mas apenas quando já são passado e suas consequências já nos escapam? Ou será que a vida é feita na verdade de repetições, como parece sugerir a obra de Philip Roth, e a própria ideia de escolha é uma miríade na qual fica encoberta a condenação humana a cometer sempre os mesmos erros indefinidamente ao longo de toda uma existência?

Cresci lendo livros e assistindo a futebol, creio que algumas vezes inclusive em detrimento de outras atividades mais tipicamente infantis e adolescentes. O futebol muitas vezes corroborou o que aprendi com McEwan (se é que não moldou minha própria percepção dos livros), já que tantas vezes acreditei poder ver em um lance, um gol perdido ou bola na trave, um pênalti mal marcado ou ignorado, a chave para o desenlace de uma partida ou campeonato. Momentos capitais que raramente dão a impressão de necessidade: “*e se tivesse entrado*”, “*e se ele tivesse marcado*”, perguntei tantas vezes com Nuno Ramos. A repetição, por sua vez, que identifiquei como um dos recados mais profundos da obra de Roth, me pareceu por muitos anos o cerne do futebol até que, em determinado momento (como conto na introdução), passei a vê-lo como o lugar privilegiado da alternância e da reversibilidade.

Esses exemplos servem para ilustrar o quanto, para mim, futebol e vida sempre estiveram entrelaçados. Quando leio uma dessas tantas frases de efeito do futebol, afirmações categóricas que se propõem a reduzir o irreduzível, o movimento que me leva a refletir sobre sua correção ou não no que se refere ao futebol é o mesmo que me leva a medir também sua possibilidade de aplicação à vida como um todo. Pois é claro que “o ataque era capaz até de ganhar um jogo, mas só uma defesa bem plantada ganhava um campeonato” é apenas uma verdade parcial: se o ataque fizer sempre mais gols do que a defesa tomar, afinal, a equipe vencerá todas as partidas e se sagrará campeã. Mas será que essa frase, no universo mais amplo e menos matemático da vida, não conterà alguma dose de verdade e até de sabedoria? O futebol é cheio dessas meias verdades e sabedorias duvidosas, um *mundo às avessas*, como definiu Wisnik, que me ajudou desde sempre a entender e enfrentar os desafios desse outro em que vivemos.

Investigar o que o futebol conta do mundo, o que ele permite ver e as dramatizações que opera, assim como os caminhos que pode apontar, foram portanto as tarefas que me propus nesse trabalho. Falar do mundo como jogo, com Fink, Huizinga e depois Deleuze, abriu caminho para trazer as definições de jogo de Caillois e, dentro delas, recorrer a Wisnik e Nuno Ramos para encontrar um lugar especial para o futebol. As reflexões acerca do torcedor e do espectador, por fim, me levaram a passar por Rancière e propor a experiência do futebol como uma radical abertura de mundo. Foi assim para mim, e espero, na elaboração do argumento, não ter passado completamente ao largo do rigor acadêmico.

Referências bibliográficas:

- AGAMBEM, Giorgio. **A comunidade que vem**. Lisboa: Editorial Presença, 1993
- _____. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005
- _____. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007
- _____. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó, SC: Argos, 2009
- BACKES, Marcelo. *O último minuto*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998
- _____. **Globalização**: as conseqüências humanas. Rio de Janeiro: Zahar, 1999
- BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. 3. ed. São Paulo: Globo, 2001
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990
- CAMUS, Albert. **O mito de Sísifo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2005
- DaMATTA, Roberto. **A bola corre mais que os homens**: duas copas, treze crônicas e três ensaios sobre futebol. Rio de Janeiro: Rocco, 2006
- DaMATTA, Roberto e outros. **Universo do futebol**: esporte e sociedade brasileira. Rio de Janeiro: Pinakotheke, 1982
- DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a filosofia**. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1976
- _____. **A dobra**: Leibniz e o barroco. Campinas, SP: Papyrus, 1991
- _____. **A lógica do sentido**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Sobrevivência dos vaga-lumes**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A Busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992
- FINK, Eugen. **Le jeu comme symbole du monde**. Paris: Les Éditions de Minuit, 1966
- FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I**: a vontade de saber. 2. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979
- _____. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. 30. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005
- FREUD, Sigmund. **Obras completas volume 14**: história de uma neurose infantil (“o homem dos lobos”), além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920). São Paulo: Companhia das Letras, 2010
- GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos Camargos (org.). **Comunicação e experiência estética**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007

HOLLANDA, Bernardo Borges Buarque de. **O clube como vontade e representação: o jornalismo esportivo e a formação das torcidas organizadas de futebol no Rio de Janeiro.** Rio de Janeiro: 7Letras, 2009

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010

MATTOS, Cláudia. **Cem anos de paixão: uma mitologia carioca no futebol.** Rio de Janeiro: Rocco, 1997

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da moral: uma polêmica.** São Paulo: Companhia das Letras, 1998

_____. **Crepúsculo dos ídolos, ou Como se filosofa com o martelo.** São Paulo: Companhia das Letras, 2006

_____. **Así habló Zaratustra: un libro para todos y para nadie.** Buenos Aires: Alianza Editorial, 2007

PRADO, Decio de Almeida. **Seres, coisas, lugares: do teatro ao futebol.** São Paulo: Companhia das Letras, 1997

RAMOS, Nuno. **Ensaio geral: projetos, roteiros, ensaios, memória.** São Paulo: Globo, 2007

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política.** 2. ed. São Paulo: EXO experimental org.; Ed. 34, 2009

_____. **O espectador emancipado.** Lisboa: Orfeu Negro, 2010

SHAVIRO, Steven. **Without criteria: Kant, Whitehead, Deleuze and aesthetics.** Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2009

TAYLOR, Charles. **A Secular age.** The Belknap Press of Harvard University Press: Cambridge, Massachusetts, and London, England, 2007

TOSTÃO. **A perfeição não existe: crônicas de futebol.** São Paulo: Três Estrelas, 2012

WHITEHEAD, Alfred North. **Symbolism: its meaning and effect.** New York: Fordham University Press, 1985

WISNIK, José Miguel. **Veneno remédio: o futebol e o Brasil.** São Paulo: Companhia das Letras, 2008