

[UGO VOLLI]

Professor de Semiótica na Universidade de Turim onde dirige o Centro de Pesquisas na Comunicação e preside o curso de especialização em Comunicação de Massa. Colabora com vários jornais diários, rádio e televisão e desenvolve consultoria e pesquisa na área de comunicação.

Por uma definição semiótica do esporte¹

For a semiotic definition of sports

[resumo] O artigo explora a constituição física corpórea do esportista em relação à atividade esportiva que deverá performatizar. Revê a subdivisão tipológica dos jogos, proposta por Roger Caillois, pensando nas dinâmicas contemporâneas e na relação esporte e atividades de jogos. Discute, ainda, as questões narrativas pertinentes ao jogo, esporte e performance, sancionadas em tempo e espaço delimitado.

[palavras-chave]

esporte; corpo; narrativa.

[abstract] This paper explores the physical and bodily constitution of sportsmen and sportswomen regarding the sporting activities which they will perform. It also reviews a typological subdivision of matches proposed by Roger Caillois thinking on the contemporary dynamics related to sports and match activities. This paper discusses yet narrative issues linked to matches, sports, and performances sanctioned in a delimited time and space.

[key words] sport; body; narrative issues.

Do ponto de vista semiótico e das ciências sociais, em geral, não é suficiente caracterizar o esporte partindo-se do corpo, do seu uso, de sua forma, da sua percepção. Os corpos dos esportistas evidenciam tipologias físicas muito diversificadas entre si, como, por exemplo, o dos ginastas adolescentes; o grande porte dos lutadores de sumô; a pequena corporeidade e baixa estatura dos ciclistas, alpinistas "escaladores" e dos esquiadores de *slalom* em relação à altura exagerada dos jogadores de basquete. Há ainda numerosos esportes em que o corpo não conta tanto, em que prevalece a capacidade cerebral de coordenação, a coragem ou inteligência, como é o caso do automobilismo, a equitação, o motociclismo, o xadrez e o tiro ao alvo. Fora desses casos limite, não existe uma simples qualidade física para caracterizar o sujeito esportivo, nem pré-requisitos físicos exigidos para a prática de esporte. A mesma predisposição psicofísica para uma corrida ou para um mergulho particularmente rápido ou resistente, para o levantamento ou lance de um determinado peso etc., pode (ou não) ser considerada como uma atividade esportiva, dependendo do contexto em que é realizada.

É justamente esse contexto no qual o esporte acontece que deve ser levado em consideração. Trata-se primeiramente de um sistema de regras que exige certa rotina em um determinado tempo e espaço particular, definindo possíveis movimentos (partes do corpo envolvidas, equipamentos, movimentos permitidos etc.). Assim, o esporte se caracteriza como um tipo de jogo da variante "game", que é regulado (em contraste com a variante "play", livre e criativa). Também, fazendo referência à célebre subdivisão dos jogos de Roger Caillois (1958), o esporte é, prevalentemente, orientado no quadrante do *agon*, a competição, com neutralização mais ou menos acentuada dos quadrantes do *ilinx* (vertigem), da *alea* (acaso) e da *mimicry* (travestimento).

É bem verdade que não faltam os trajes esportivos já bem distantes do vestuário cotidiano que possam parecer próximos ao travestimento, mas esses não são fatos que impeçam a identificação dos jogadores, a qual, pelo contrário, é realçada por meio de números e sobrenomes aplicados sobre o uniforme, onde o travestimento mais ou menos carnavalesco prevalece até a margem do esporte, entre os torcedores, ou naqueles espetáculos pseudoesportivos, como o *catch*. É ainda verdade que "a bola é redonda", ou seja, a sorte conta nos esportes, mas uma boa parte das regras serve justamente para diminuir o acaso, isolando a predisposição à competição ou repetindo as competições de forma a distribuir a *alea* mais igualmente. E, finalmente, é verdade que existem atividades esportivas de aparência vertiginosa: a descida de esqui, os mergulhos, as corridas. Mas a competição esportiva valoriza exatamente a capacidade de controlar a dimensão vertiginosa que envolve os amadores e, assim, realizar o percurso da vertigem da forma solicitada, sem nunca perder o controle.

É necessário, portanto, reforçar o caráter essencial, originário e, todavia, regrado do *agon* no esporte. Encontramos esse caráter já no mais antigo texto de nossa cultura, no qual se reconta uma competição que talvez estejamos dispostos a considerar esportiva, ou seja, a corrida de carruagens do livro XXIII da *Iliada*, entre Antíloco, filho de Nestor, e Menelau. Antes da partida, Antíloco sabia que tinha cavalos menos rápidos do que Menelau e, portanto, estava destinado a perder; mas o seu pai, Nestor, ensinara a ele que a capacidade física não é essencial, posto que se pode vencer até por meios ilícitos, se fizesse uso da capacidade de trapacear em um jogo. Por isso, Antíloco, quando sua carruagem e a de Menelau se encontravam em um estreito, cortava

caminho, ultrapassando seu rival na estrada, e cruzava em primeiro lugar a linha de chegada. Mas, depois da competição, Menelau força Antíloco a jurar, tocando os seus cavalos, que não usara de fraude para vencer a competição. Antíloco se arrepende: não é capaz de fazer esse juramento. Menelau o perdoa e os dois se reconciliam. Essa é a primeira teorização do que hoje chamamos de *fair play* e que distingue o combate ritual do esporte da verdadeira luta.

De fato, são numerosas as atividades que correspondem às características das quais falamos (*agon*, forma de jogo, regras, *fair play*) e que também não são geralmente reconhecidas como esporte – indo de vários esportes de jogos de cartas e dados (em que amiúde nem sempre a *alea* prevalece, veja-se o jogo de bridge) até as competições que giram em torno do conhecimento (as “olimpíadas” matemáticas, as competições escolares, os testes etc.) e do “saber fazer” (olimpíadas de computadores e videogames, desafios de composições poéticas etc.). Para essa questão não há uma resposta precisa, porque o perímetro da atividade esportiva verdadeira é evidentemente arbitrário como demonstra a mudança de elenco das disciplinas e equipes admitidas, que se verifica praticamente em cada Olimpíada.

Existem, ainda, algumas características relevantes. Certamente, o empenho dos concorrentes, não apenas psíquico, mas também o predominantemente físico, constitui caráter preferencial para o reconhecimento de uma atividade como esportiva, apesar da afirmação inicial; mais precisamente, é o que caracteriza que a qualidade desse empenho adentre os fatores característicos de determinada competição. Não se trata de um corpo esportivo em si, mas é mais fácil que a competição seja reconhecida como esporte quando há uma atividade na qual o corpo tenha um papel importante. Porém aqui existem aspectos mais importantes: o caráter narrativo e o espetacular.

O caráter espetacular não é a soma de um esporte originariamente puro, causado pela malignidade da sociedade do espetáculo ou do pós-modernismo; já está presente na competição homérica da qual falamos, a que os aqueus assistiram, e não abandona nunca os comportamentos esportivos (mesmo se naturalmente no último século se agigantaram). Assim, fazem parte da definição dos esportes algumas restrições quanto à visibilidade: por exemplo, de tempo, de lugar, de duração, de tipo de ação. A restrição mais forte, talvez, seja a que deriva da necessidade de atrair a atenção dos espectadores, e a resumimos falando do caráter narrativo do esporte.

A atividade esportiva é um processo que se desenrola no tempo e, muitas vezes, tem uma preparação longa, minuciosa e com caráter fortemente repetitivo, ainda que seja esse o mais entediante: o treino, uma importante premissa para a atividade esportiva, é essencial no plano prático, mas não entra em sua definição. A competição, isto é, o verdadeiro e próprio esporte, deve ser, por outro lado, emocionante e envolvente. Por esse motivo, seu tempo objetivo ou externo deve

ser fortemente orientado para uma temporalidade interna que se possa identificar com o percurso narrativo canônico, exatamente como ocorre com o entretenimento mediático (VOLLI, 2003). É necessário, assim, que a atividade esportiva seja facilmente enquadrável na sucessão contrato-competência-performance-sanção. Isso ocorre com grande clareza, já que a participação em uma competição é sempre precedida da inscrição, da aceitação das regras, da fixação dos objetivos (contrato). Fica evidente o vínculo a uma fase eliminatória das competições de qualificações ou à conquista de certos requisitos mínimos – uma certa altura no salto, um certo tempo para percorrer determinada distância, e por aí vai (competência). O encontro decisivo é claramente assimilável a uma performance e a premiação a uma sanção. O que interessa é que esse caráter regulado, não apenas tecnicamente, mas antes e, sobretudo, narrativamente, tem mais um caráter fortemente autorrepetitivo ou fractal, pelo qual cada "encontro", cada "tempo", ou "a falta" desses encontros, cada "ação" desse tempo, e daí aí em diante, é marcado nitidamente da mesma forma. Por outro lado, todas as competições podem se situar em um campeonato, e todos os campeonatos em uma história que coleciona sanções e supersanções, como os emblemas, brasões e as "estrelas" do campeonato de futebol italiano ou a coleção de "medalhas" dos indivíduos, das nações e da sociedade.

É fácil mostrar e perceber essa homologia, porque o esporte gera facilmente narrações orais ou escritas (o jornalismo esportivo, a crônica esportiva televisiva) que resultam correspondentes à competição de um modo mais ou menos aproximado, segundo as convenções do meio no qual são veiculadas, mas, de qualquer forma, sempre narrativas. Na realidade, o esporte é popular como narrativa e não vice-versa. Pode ser interessante estabelecer uma tipologia da atividade esportiva segundo sua relação com o esquema narrativo e os vínculos dos papéis actanciais. Por exemplo, é evidente que nesse contexto são competições em que o sujeito e o antissujeito se encontram diretamente e interagem (futebol, basquete, luta livre), e há outros em que esses sujeitos são isolados pelas próprias regras. Mas não tratarei disso aqui.

É necessário fazer uma última observação. O esporte é certamente uma prática na qual o olhar semiótico é relevante. Mas o é justamente porque o esporte é uma prática muito regrada, fixa, é textualizada, narrativizada. O esporte é uma prática organizada porque os participantes e, sobretudo, os espectadores o atravessam como um texto, obtendo um tipo de prazer (BARTHES, 1973) muito próximo ao que se sente assistindo a um filme de aventura, com o mesmo tipo de mecanismos de interpelações e de sutura, com a exata suspensão da incredulidade, com a exata escansão rítmica interna (BARBIERI, 2004). O esporte é uma máquina para produzir instâncias narrativas quase textuais; esse é o motivo de seu sucesso e a sua definição profunda.

[119]

^[1] Tradução de Adriano Messias e Kathia Castilho.

REFERÊNCIAS

BARBIERI, Daniele. *Nel corso del testo: una teoria della tensione e del ritmo*. Milão: Bompiani, 2004.

BARTHES, Roland. *Le plaisir du texte*. Paris: Seuil, 1973.

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 1958.

VOLLI, Ugo. Tempo interno e tempo esterno ai testi. In: CASETTI, Francesco; COLOMBO, Fausto; FUMAGALLI, Armando (Org.). *La realtà dell'immaginario: i media tra semiotica e sociologia*. Milão: Vita e Pensiero, 2003.