



# Revista Brasileira de CIÊNCIAS DO ESPORTE

[www.rbceonline.org.br](http://www.rbceonline.org.br)



## ARTIGO ORIGINAL

# Produção de forma no esporte: sobre a estética do rúgbi

Michelle Carreirão Gonçalves<sup>a</sup> e Alexandre Fernandez Vaz<sup>b,c,\*</sup>

<sup>a</sup> Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Educação, Departamento de Didática, Rio de Janeiro, RJ, Brasil

<sup>b</sup> Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Departamento de Estudos Especializados em Educação, Florianópolis, SC, Brasil

<sup>c</sup> Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq - Nível 1D, Florianópolis, SC, Brasil

Recebido em 15 de março de 2016; aceito em 12 de junho de 2017

### PALAVRAS-CHAVE

Esporte;  
Estética;  
Rúgbi;  
*Obra esportiva*

### KEYWORDS

Sport;  
Aesthetic;  
Rugby;  
*Sport Oeuvre*

**Resumo** Ao considerar o esporte como artefato estético, passível de elogio e desfrute na sociedade contemporânea, perguntamos pela expressividade da *obra esportiva* a partir do ponto de vista da produção (das próprias atletas). Para tanto, fizemos pesquisa empírica junto a uma equipe de rúgbi feminino de Florianópolis/SC, procuramos mais bem entender como representam esteticamente o esporte que praticam. Questões ligadas às formas de jogo, ao belo, ao feio, bem como à técnica, à inteligência e à criatividade, são recorrentes, configuram uma constelação que parece indicar modos de fruição estética por parte daquelas que são as autoras da *obra esportiva*.

© 2017 Publicado por Elsevier Editora Ltda. em nome de Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Este é um artigo Open Access sob uma licença CC BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

### Production of form in sport: On the aesthetic of rugby

**Abstract** By considering sport as an aesthetic artifact, amenable to praise and enjoyment in contemporary society, we ask for the expressiveness of the sport from the point of view of its production (of the athletes themselves). To do so, we conducted empirical research with a female rugby team from Florianópolis/SC, toward understanding how they

\* Autor para correspondência.

E-mail: [alexandre.rbce@gmail.com](mailto:alexandre.rbce@gmail.com) (A.F. Vaz).

<http://dx.doi.org/10.1016/j.rbce.2017.06.005>

0101-3289/© 2017 Publicado por Elsevier Editora Ltda. em nome de Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Este é um artigo Open Access sob uma licença CC BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

aesthetically represent the sport they practice. Questions related to the forms of play, the beautiful, the ugly, as well as to the technique, the intelligence and the creativity are recurrent. They conform a constellation that seems to indicate modes of aesthetic enjoyment by who are the authors of the sport Oeuvre.

© 2017 Published by Elsevier Editora Ltda. on behalf of Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

## PALABRAS CLAVE

Deporte;  
Estética;  
Rugby;  
*Obra deportiva*

## Producción de forma en el deporte: sobre la estética del rugby

**Resumen** Al considerar el deporte como artefacto estético, pasible de elogio y disfrute en la sociedad contemporánea, preguntamos por la expresividad de la obra deportiva desde el punto de vista de la producción (de las propias atletas). Para tanto, realizamos investigación empírica junto a un equipo de rugby femenino de Florianópolis/SC, con el fin de más bien entender cómo las jugadoras representan estéticamente el deporte que practican. Cuestiones ligadas a las formas de juego, al bello, al feo, así como a la técnica, a la inteligencia ya la creatividad son recurrentes, configurando una constelación que parece indicar modos de fruición estética por parte de las que son las autoras de la obra deportiva.

© 2017 Publicado por Elsevier Editora Ltda. en nombre de Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Este es un artículo Open Access bajo la licencia CC BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

## Introdução

O esporte contemporâneo exige ser considerado em sua complexidade, fenômeno paradigmático da sociedade hodierna. Espetáculo, rendimento, desempenho, funcionalidade, competitividade, técnica, tecnologia, progresso, superação, impulso de vencer, são, entre outros, valores atuais que encontram realização exemplar nas práticas esportivas.

No presente trabalho trataremos do caráter estético do esporte, partimos da hipótese de que é ele um importante paradigma da estetização da sociedade (Welsch, 2001) ou, pelo menos, um artefato passível de elogio e disfrute (Gumbrecht, 2007). Não é a espetacularização esportiva feita pelas *media* nem as formas de recepção desse espetáculo por parte do público esportivo, que nos interessam aqui, mas sim a pergunta pela expressividade estética da *obra esportiva* (Gonçalves e Vaz, 2017) a partir do ponto de vista da produção. Então, como os atletas representam esteticamente o esporte que praticam?

Em busca de encontrar algumas respostas, fizemos uma pesquisa com jogadoras de rúgbi de uma equipe sediada na cidade de Florianópolis/SC. Os resultados foram obtidos por meio de incursões etnográficas<sup>1</sup> e de entrevistas semi-

estruturadas (em número de quatro) feitas em 2013 com jogadoras da equipe local, mas com experiência na seleção nacional.

Neste artigo nos concentraremos nas falas das informantes, para tentar mais bem entender como representam esteticamente o rúgbi. Questões ligadas às formas de jogo, ao belo, ao feio, bem como à técnica, à inteligência e à criatividade, são recorrentes, configuram uma constelação que parece indicar modos de fruición estética por parte daquelas que são as autoras da *obra esportiva*.

## Formas de jogo: aberto e fechado

Quando tratamos de estética (enquanto campo que lida com a arte), inevitavelmente tratamos de forma, pois, como afirma Adorno (2008), o conceito de forma é fundamental para o conceito de arte. A forma seria aquela unidade que dá coerência à obra, no sentido de torná-la o que ela é, caracteriza-se pela organização objetiva (porque fruto do trabalho) de tudo aquilo que na arte aparece como linguagem coerente (Adorno, 2008). É uma negociação entre os diferentes elementos materiais artísticos e “alguma ideia da sociedade contra a qual a obra se coloca, mas que, não obstante, deixa as marcas na obra de arte” (Thomson, 2010, p. 78). Quer dizer, na forma congregam-se os elementos materiais e técnicos concernentes à própria arte, mas também seu momento de crítica social. Nesse sentido, a obra dialoga com a vida contingente, ao mesmo tempo em que dela se afasta, pois a forma, ao trazer o que é vivo para o mundo da linguagem, mutila-o, tira-o de seu lugar e distancia-se da cotidianidade.

<sup>1</sup> Elas foram feitas nas sessões de treinamento (entre julho a outubro de 2011), bem como em outros momentos da rotina do time (eventos sociais, encontros, viagens, jogos, assembleias do clube), além da participação na condição de observadores da seletiva para compor o plantel do selecionado feminino, ocorrida em março de 2011 na cidade de São Paulo/SP.

No presente trabalho nos referimos não à estética artística, mas sim a uma de tipo esportivo e, para tanto, ao refletir a questão a partir das contribuições de Theodor W. Adorno (que se ocupou da estética nos marcos da obra de arte, e não do esporte), consideramos que a forma é também elemento primordial para a análise desse fenômeno. Aqui entendemos, um tanto inspirados no filósofo alemão, como uma unidade que congrega a articulação entre a normatividade do jogo (ou seja, as regras e imposições de cada esporte) e as possibilidades de execução do vocabulário técnico-gestual da modalidade para alcançar o fim último: vencer. Nesse processo, desenhos, dinâmicas, ritmos, movimentos e jogadas são criados e recriados enquanto o jogo durar, dão uma forma (ou formas) a ele.

Encontramos nas falas de nossas entrevistadas duas formas de jogo que seriam preponderantes no rúgbi *sevens*<sup>2</sup>: aberta e fechada. A primeira seria mais dinâmica, sem muito contato físico entre os concorrentes, enquanto a outra, mais lenta, com mais embate corporal, mais forte. O *sevens* favoreceria o jogo aberto, por conta do número reduzido de jogadoras, proporciona muito espaço livre no campo; mas nele é também possível encontrar um jogo de tipo fechado, a depender da escolha e das características de cada equipe. Por exemplo, times mais pesados, usariam mais a força, enquanto os mais leves fugiriam do choque direto, procuram opções de jogo. Tal ação exigiria alto domínio técnico para exploração dos gestos, como passes e chutes, a fim de evitar o contato, pois se a bola se mantém “viva”, ou seja, em jogo, é sinal de que o embate corporal é negado, já que só é possível *tacklear* (derrubar) uma jogadora quando essa tem a posse de bola. Além disso, para nossas entrevistadas, em alguns momentos as equipes “jogam o que o jogo dá”, quer dizer, trabalham a partir das possibilidades e limitações impostas pela dinâmica de cada partida, não se restringe a um ou outro estilo:

Tem estilos diferentes. (...) Tem time que só joga a bola de um lado para outro até a defesa [adversária] se arrasar de não aguentar mais correr. Fica de um lado para outro, até a defesa morrer e conseguir gerar um espaço. Tem times que fazem uma dinâmica para a bola voltar sem contato. Que eu prefiro, às vezes. (...) Tem outros que jogam o que o jogo dá. Que é o que eu prefiro mais ainda. [risos] Porque não bitola numa coisa ou noutra. Faz uma corrida diferente, faz uma jogada. Tem mais liberdade para jogar. (Viviane<sup>3</sup>)

Vemos no comentário acima um elogio à improvisação e à criação que demarcariam um estilo de jogo mais livre e “mais inteligente”, precisamente porque preocupado com a manutenção da posse de bola e com trabalho em equipe, evita-se o contato direto com a adversária. Ou seja, um jogo aberto, engenhoso e criativo, que é inteligente porque sabe

trabalhar com os espaços e as oportunidades, as aberturas surgidas no desenrolar da partida que propiciam a criação, a presença de algo novo. Sobre o jogo “inteligente”, vale destacar que encontramos na fala de nossas entrevistadas duas formas de conceituá-lo. Uma estaria relacionada a um padrão de jogo pré-estabelecido e executado pela equipe, a outra ligada à criatividade e à perspicácia individual. No primeiro caso, a “inteligência” está vinculada ao estudo, à análise e à aprendizagem de uma forma determinada de disputa, que exige disciplina e obediência ao esquema tático previamente treinado. No segundo aparece uma visão de jogo mais ampla que permite aberturas para criações e novas jogadas, depende do desenrolar da partida, uma espécie de rebeldia ou resistência ao enquadramento que um padrão predeterminado poderia oferecer. Vejamos os dois casos:

Eu gosto de jogo inteligente. Eu gosto de ter um padrão de jogo e seguir o padrão de jogo. Eu gosto do jogo estudado. Como eu não sou tão criativa, eu gosto de saber o que vai ser feito. (Joana<sup>4</sup>)

[gosto de jogar um jogo] Sem contato, o jogo mais aberto. O ataque não busca o contato [com a defesa]. De um drible mais malandro, usar o pé, usar chutinho. Eu gosto de jogo assim. Rápido, sem ser truncado, com contato. Um jogo mais inteligente. (Viviane)

Tendo em conta a fala de nossas entrevistadas no que concerne às suas formas de jogo preferidas, é possível traçar um paralelo com a tese de Pasolini sobre o futebol em prosa e em poesia. Segundo ele, o futebol é uma linguagem, pois se configura como um sistema de signos. E como toda língua, “também possui subcódigos, na medida em que, de puramente instrumental, se torna expressivo. Há futebol cuja linguagem é fundamentalmente prosaica e outros cuja linguagem é poética” (Pasolini, 2005, p. 5). Aquele futebol que se preocupa mais com o sistema, com a sintaxe do jogo, é jogado em prosa, já o que se ocupa da invenção, da criatividade, em poesia. Assim, numa analogia com as falas de Joana e Viviane, poderíamos dizer que a primeira prefere jogar rúgbi em prosa enquanto que à segunda apraz o jogo de rúgbi em poesia.

Vale ressaltar que as preferências parecem recair sobre aquilo que seriam as características individuais das jogadoras. Quer dizer, Joana, que se autodenomina “não criativa”, prefere jogar aquele estilo mais ligado aos esquemas táticos, aos desenhos preformados, que não deixa tanto espaço para a imprevisibilidade, enquanto Viviane exalta a malandragem como um elemento-chave para construção de uma forma (ou formas) de jogo considerada aprazível, justamente por ser, segundo ela, o jogo malandro inteligente porque sabe trabalhar com os espaços e as oportunidades, com as aberturas surgidas no desenrolar da partida que propiciam a criação, a presença de algo novo, como veremos a seguir.

### Malandragem e criação: o jogo inteligente

O tema da malandragem não é novidade quando se pensa em esporte no Brasil, algo inaugurado por Roberto DaMatta ao analisar o futebol. Em seu *O universo do futebol*, ao

<sup>2</sup> O formato tradicional e mais antigo do esporte é o rúgbi 15, disputado com 15 jogadores em cada time, em dois tempos de 40 minutos cada. Já o formato de 7s, ou *sevens*, é jogado com sete integrantes por equipe, em dois tempos de sete minutos. No Brasil ainda não há competições de rúgbi 15 para mulheres, apenas no formato de 7.

<sup>3</sup> 31 anos, começou a treinar rúgbi em 2000; atuou na seleção brasileira entre 2001 e 2013.

<sup>4</sup> 31 anos, joga rúgbi desde 2004, atuou na seleção de 2004 a 2016.

argumentar sobre as relações entre sociedade brasileira e o referido esporte, tomado como dramatização social, o autor apresenta o futebol nacional como malandro, com jogo de cintura (em oposição àquele jogado na Europa, se aproxima, mas a partir de outras categorias, da análise de Pasolini), capaz de confundir e fascinar os oponentes, “criando formas insuspeitadas” (DaMatta, 1982, p. 28). Essa malandragem e esse jogo de cintura seriam próprios do futebol à brasileira, baseado no *modus operandi* de “saber sair-se sempre bem” (DaMatta, 1982, p. 28) característico do malandro.

Esse personagem que comporia identidade nacional é uma figura que opera na liminaridade, que vive no interstício entre a ordem e a desordem, como bem mostra DaMatta (1990). A grande marca da malandragem é transformar as desvantagens (lembra-se que o malandro é um ser marginal, oriundo da pobreza) em vantagens, é seu agente subversivo, porque perturba a ordem social por meio da inversão. Astuto, sagaz, lança mão sempre do famoso *jeitinho* – essa maneira de “utilizar as regras vigentes na ordem em proveito próprio, mas sem destruí-las ou colocá-las em causa” (DaMatta, 1990, p. 239-40) – para fazer suas façanhas, recusa o uso da violência física. O malandro opera no tempo presente, na circunstância, aproveita os recursos que se colocam no momento, com o intuito de transformar favoravelmente para si a situação em que se encontra.

Mas não só no futebol nos deparamos com o elogio ao jogo malandro, algo recorrente também no rúgbi. Tal discurso apareceu não apenas na fala das jogadoras entrevistadas, como em outros momentos de nossas observações, especialmente nas sessões de treinamento, é quase sempre uma fala do técnico a favor dessa forma de jogar permeada por certa malícia, ludíbrio e brincadeira. Do mesmo modo, encontramos no depoimento de Viviane a presença da malandragem como elemento estético importante.

Sobre o relato da jogadora, podemos dizer que uma primeira relação entre malandragem e forma de jogo concerne ao lugar da improvisação, da criatividade e liberdade na geração de uma nova maneira de se relacionar com a ordem vigente: seja ela socioeconômica (malandro-arquétipo) ou aquela referente à dinâmica do jogo (malandro-jogador). No caso do rúgbi, ser malandro é agir dentro da norma, criar possibilidades de alcançar a vantagem (mais pontos ganhos) por meio da sagacidade. Isso se dá a partir da exploração dos recursos que se apresentam na imediaticidade do jogo. Aqui temos o segundo elemento de aproximação entre o malandro que atua sobre a estrutura social e aquele que o faz no esporte. Ambos lidam com a circunstância, com o momento, com o presente. E não há nada mais momentâneo do que o jogo, em que cada lance pode ser decisivo para o resultado final e nada é capaz de reverter tal resultado, nem as vitórias do passado, nem as que ainda virão, pois cada partida é única e encerrada em si mesma.

Soares (1994) também aborda a questão da malandragem no futebol, assim como o fez DaMatta, mas a partir de um outro ponto de vista, toma a interpretação do discurso nativo, ou seja, dos próprios jogadores, sobre a figura do malandro dentro de campo. Assim como o malandro da rua, o jogador malandro transgride a ordem e “prima pela improvisação e habilidade” (Soares, 1994, p. 46) durante o jogo. Em sua forma de jogar, a “malícia”, a “manha” e a “catimba”, representadas como a arte de dissimular, de enganar (tanto o adversário, quanto o juiz), desempenham

importante papel, são sinais de esperteza do jogador. Assim como um ator, o jogador de futebol malandro é aquele que domina a arte da encenação e que o faz de forma elegante e sagaz, a partir de uma inteligência que propicia a criação de situações de jogo que favoreçam seu time. Ela tem origem, por um lado, na experiência acumulada relativa à dinâmica da contenda e, por outro, na capacidade de antever, de ver o que os outros não conseguem, ou fazer isso antes deles, no desenrolar da partida.

No rúgbi observamos, a partir dos relatos de nossas entrevistadas, que a malandragem pode ser interpretada como uma espécie de “inteligência” de jogo, na medida em que significa saber usar o vocabulário técnico que se tem, com a visão e o entendimento da dinâmica da modalidade, algo semelhante à análise de Soares no futebol, entretanto sem usar recursos que infrinjam a regra, pois no caso do rúgbi tal postura se coloca diametralmente contra os valores amadores exaltados no esporte.<sup>5</sup> A malandragem seria, na experiência do rúgbi aqui estudada, uma espécie de cálculo, de capacidade de análise das possíveis jogadas e respostas a elas por parte do adversário, de antecipação das possibilidades de movimentação que levem ao objetivo maior, pontuar para vencer. Para criar é preciso, no entanto, ter, antes de tudo, domínio técnico, bem como um grande entendimento do jogo de rúgbi, como nos diz Viviane.

Tem os princípios básicos do jogo. Se tu tens eles bem nítidos já na tua cabeça, tu consegues criar alguma coisa diferente. Se sabes correr, sabes passar, sabes correr em ângulo, sabes fazer um 2 contra 1 bem feito, sabes as coisas básicas muito bem, na hora do jogo tu consegues fazer alguma coisa... Porque tu crias na tua cabeça primeiro: “Eu vou correr assim, a pessoa vai vir em mim aqui, eu vou dar a bola assado, já vou buscar do outro lado, porque vai sobrar um espaço ali”. (...) Eu faço e vejo o que acontece. Se caírem e o espaço abriu para mim, eu vou. Daí eu tenho que decidir na hora o que eu vou fazer. (Viviane)

Essa fala deixa ver o quão complexo é o processo de criação durante uma partida de rúgbi, quantos elementos são necessários mobilizar (conhecimento técnico, tático, regras, visão de jogo, antecipação, criatividade, experiência, entre outros) para poder formar uma ação imprevisível, que fuja da linearidade do jogo. E os cálculos e as tomadas de decisão precisam ser feitos quase que instantaneamente devido à própria velocidade da partida. Se errar o tempo de fazer determinada ação ou jogada, perde-se o momento, o *timing*, esse fenômeno temporal que, segundo Gumbrecht (2007), é essencial em todos os esportes e que se caracteriza como a “fusão perfeita entre a percepção do espaço e o início do movimento (...) é a capacidade intuitiva de colocar o corpo num espaço específico no momento exato em que ele precisa estar lá” (p. 140).

<sup>5</sup> O amadorismo no rúgbi não é tema deste trabalho, mas é digno de nota que essa questão foi recorrente no campo pesquisado, já que o ideal amador se apresentou como importante marcador da dinâmica interna da modalidade, seja nas relações norteadas pela hierarquia e respeito ao outro, seja no papel da tradição que tem sido cada vez mais tensionada pela crescente profissionalização dos jogadores e clubes.

O jogo aberto, aquele criativo, gerador de espaço e de oportunidades, é o que exige mais pensamento, segundo nos disse Talita,<sup>6</sup> o que parece indicar uma equivalência entre inteligência e abertura no contexto do jogo, na interpretação dessas informantes.<sup>7</sup> Para ela, é necessário entender muito de rúgbi para poder criar jogadas. Nesse sentido, parece concordar com a companheira de equipe, que assinala a importância do conhecimento da técnica do esporte para haver criação, mas também do entendimento de sua dinâmica interna, dos meandros do jogo, o que implica uma entrega a ele. É “deixar viver, deixar jogar”, como assinalou Viviane quando se referiu ao desenrolar da partida.

A fala de Viviane nos remete à análise de Gumbrecht sobre a expressão de Pablo Morales (nadador estadunidense medalhista de ouro nos Jogos Olímpicos de 1984 e 1992) que se refere ao sentimento do atleta durante a competição como um “perder-se na intensidade da concentração” (Gumbrecht, 2007, p. 45). Para Morales, estar perdido na intensidade da concentração significaria estar indiferente à multidão de torcedores e espectadores, bem como aos adversários (em especial nas modalidades esportivas individuais, como na natação) durante a contenda. É estar entregue apenas à dinâmica da atividade.

Gumbrecht interpreta a afirmação do nadador como a fórmula da experiência estética esportiva. Para ele, *perder-se* está ligado ao desinteresse presente no juízo de gosto kantiano, na medida em que o atleta *perdido* está desligado do que é externo ao momento específico da competição, assim como aquele que emite o juízo estético, que o faz livre de qualquer interesse, pois estar perdido é o mesmo, segundo o autor, que estar desinteressado. A *intensidade* seria a amplificação, o aumento das impressões emocionais daqueles que estão em contato com o evento esportivo, enquanto que a *concentração* consistiria tanto na capacidade de eliminar as potenciais distrações como na de estar aberto a acontecimentos novos e inesperados.

Podemos então dizer, a partir das sugestões de Gumbrecht confrontadas com o material empírico, que há uma perda de si, em especial no caso daqueles que realizam a *obra esportiva* (os atletas, ou, aqui, as jogadoras de rúgbi), quando da mistura com o desenrolar do jogo. Não podemos deixar de lembrar Adorno quando afirma que “a experiência especificamente estética [é] perder-se nas obras” (Adorno, 2008, p. 272), o que pressupõe uma imersão nelas. É digno de nota que o frankfurtiano trata daqueles que fruem a obra de arte como espectadores, mas nossas análises parecem indicar uma aproximação dessa assertiva no que se refere também à experiência estética em relação à *obra esportiva*, mais especificamente quando pensamos nas jogadoras em sua condição de produtoras de tal obra. É somente quando se deixam impregnar nesse complexo emaranhado

de determinação (regulação) e liberdade (abertura) que é o jogo que podem subverter o script e fazer surgir algo novo.

Essa mistura parece apontar para um elemento importante que compõe o esporte, tanto no que concerne ao seu aprendizado quanto à sua realização: a mimese, essa forma arcaica de ser no mundo (*In-der-Welt-Sein*), da relação entre homem e natureza prototipicamente anterior à separação entre sujeito e objeto (Adorno, 2008), pela aproximação entre os seres envolvidos sem a mediação do espírito. Nesse sentido, baseado em Adorno, Gebauer (1995) argumenta que o esporte gera um produto mimético numa dupla dimensão: primeiro porque se aproxima da práxis social por meio de símbolos e códigos próprios, numa espécie de representação daquela com o uso de movimentos muito específicos; segundo porque ao fazer o que chama de codificação (*Codifizierung*) da práxis social, o esporte configura novas experiências concentradas no corpo, no não conceitual, geradas a partir da capacidade de agir prerrelexivamente que tem como fundamento esquemas de percepção, apreciação e ação resultantes de experiências anteriores, aquilo que Pierre Bourdieu (1999) denominou de “senso prático”.

Nesse contexto de entrega, aproximação, mistura, representação e assemelhamento, haveria um momento, para Gebauer (1995), em que a cisão característica da racionalidade estaria suspensa, na medida em que a feita dos movimentos não está submetida a um ego ordenador e um corpo obediente, algo presente, exatamente, no agir que prescinde de reflexão, já que, no esporte, refletir antes de uma jogada pode gerar dificuldade (não esqueçamos que o atleta precisa, com frequência, responder instantaneamente às demandas da dinâmica do jogo). Nisso consistiria, segundo o autor, o caráter utópico do esporte no que concerne aos usos instrumentalizados do corpo, oferece uma chance à natureza reprimida, por meio do trabalho mimético das técnicas corporais. Aquele momento guarda em si a representação do humano não cindido, o que leva à criação de uma imagem de reconciliação (*Versöhnung*) ou, ainda, uma “combinação reconciliatória” entre técnica e mimese (Vaz, 2001), na medida em que ambas são responsáveis, conjuntamente, pela produção de forma e de momentos considerados belos, segundo se pode extrair do discurso das jogadoras de rúgbi.

### Técnica e produção de beleza: o que apraz as jogadoras

Mas é preciso atentar ainda para a questão da técnica e seu papel nas representações estéticas das jogadoras. Em suas falas, encontramos a valorização do grau de dificuldade envolvido em movimentos específicos quando consideram algo belo no decorrer de uma partida. Muitas vezes o que tomam como bonito em um jogo tem relação com a precisão técnica na execução dos gestos da modalidade, como nos mostra Talita:

Eu, por exemplo, acho o *tackle* bonito, porque ele é muito difícil de fazer. Então se é um *tackle* bem feito, parabéns! É muito difícil de fazer. Posicionamento de corpo, de pé, então é bonito. (...) Acho que é questão de ter precisão na técnica, por isso que eu acho que é bonito. (Talita)

<sup>6</sup> 22 anos, pratica o esporte desde 2011 e atua na seleção desde 2012.

<sup>7</sup> Segundo nossas entrevistadas, nem sempre o jogo aberto é o mais inteligente. Esse congregaria tanto as opções táticas da equipe quanto a capacidade de trabalhar com as possibilidades de ação surgidas na imediaticidade da partida, mesmo que isso signifique, vez ou outra, sair dos esquemas previamente delineados.

Esse relato parece indicar que, na representação estética das jogadoras produtoras da obra esportiva, técnica e beleza andam juntas, a primeira é um requisito para a segunda. Como sabemos, a técnica é fundamental na realização do esporte. Dominar tecnicamente os gestos de cada modalidade é essencial para o desempenho atlético e, a partir da fala de nossas entrevistadas, é possível inferir que o é também para o desempenho estético.

O esporte parece ser um dos fenômenos contemporâneos que mais glorificam a técnica, que se faz presente tanto na preparação por meio do treinamento esportivo (essa forma cientificamente elaborada de controle e domínio corporal) quanto na sua própria materialização, por meio da feitura regulada de movimentos codificados, nele há “uma certa *educação dos gestos humanos* engendrada pela crescente tecnificação” (Bassani e Vaz, 2008, p. 106). Por outro lado, não podemos esquecer que a técnica compõe também elemento importante na produção estética, apresenta-se como o domínio do material na elaboração das obras de arte (Adorno, 2008).

Se na arte tem-se uma equação entre técnica e mimese, parece que encontramos os mesmos termos no caso do esporte, o que não significa que ambos possam ser iguais em sua capacidade expressiva – pois a arte teria um caráter de crítica da práxis social, enquanto o esporte seria conservador de tal práxis (Gebauer e Wulf, 2004) –, mas indica que podemos tomar o esporte também em sua dimensão estética. Quando as jogadoras de rúgbi o interpretam esteticamente, colocam o acento da produção de beleza na perfeição técnica. Se ela é destacada como elemento que faz um jogo ser bonito, sua ausência refletiria, consequentemente, o feio no esporte.

Feio? Um *knock on*.<sup>8</sup> O *knock on* é feio. [risos] Tem horas que você fala: “putz!”, é lamentável. “Ai, que pena!”, porque realmente era uma bola muito baixa. Mas tem uns [passes] que vêm tão bonitinhos e parece que a pessoa, não sei, estava ainda correndo e se esqueceu de esticar a mão, pega [a bola] meio que no susto. (Marcela<sup>9</sup>)

Mas a feiura, ou a falta de beleza, não se restringe apenas às falhas técnicas que deixariam a contenda mais monótona e desestimulante. Somado a isso há também o que as jogadoras denominam de jogo sujo, ações que violam as regras da modalidade. Nesse caso, há uma ligação entre moralidade e beleza, já que infringir as normas é moralmente condenável e, por isso, também feio, deixa a partida não aprazível ao gosto. A equação entre moral e beleza ganha especial destaque em uma modalidade esportiva que preza pela manutenção de ideais amadores, algo exemplar no rúgbi. Elementos como cavalheirismo, *fair play* (“jogo limpo”), respeito ao próximo, amor ao clube e ao esporte, compõem o imaginário e o cotidiano que procuram manter vivo o *espírito do rúgbi*<sup>10</sup> a partir de uma tradição à inglesa

da prática de atividades corporais competitivas, mas feitas por *sport*.

Graça et al (2012) defendem a tese de que para entender o esporte esteticamente é preciso ter em pauta as questões éticas, pois haveria uma circularidade que expressa uma implicação mútua entre estética e ética quando se trata de esporte. Tal questão se coloca especialmente quando tratamos do que seria feio. Em uma pesquisa feita com estudantes de educação física de Portugal, quando perguntados sobre quais conceitos remetem ao feio no esporte, encontraram-se: “*cheating, doping, lack of fair play and violence [...]* *having these notions a strong ethical connotation, it is evident that something which can be taken as ugly in sport is not only perceived by the sense as ugly*” (p. 102). Talvez essa interpretação se relacione a uma visão moralista do esporte, que o entende como espaço de propagação de valores considerados positivos, como expressão de um etos aristocrático que funda a figura do *amateur*, apresentado acima.

Entretanto, queremos pensar o esporte aqui a partir de termos estéticos, e não éticos, já que a ideia antiga, ou seja, grega, de que o bom, o belo e o justo se equivaliam, não corresponde ao contemporâneo. Nessa direção encontramos as análises de Gumbrecht (2007) que não relaciona o fascínio estético com o âmbito moral. Uma das características que fazem do esporte um fenômeno atraente e passível de elogio é, justamente, seu potencial de violência, dirá ele. Para o autor, associar beleza e moralidade, como se a falta da segunda corrompesse a experiência da primeira, não faz sentido, porque “a experiência estética é ‘neutra’ em relação a valores morais” (Gumbrecht, 2001, p. 7). Sua análise do feio no desempenho esportivo segue por um outro caminho. O feio no esporte remeteria sempre à ausência de algo, pode ser a falta de cumprimento das regras, como no caso do jogo sujo, desleal, ou, ainda, de algum elemento excitante. Segundo Gumbrecht, não é possível pensar em conceitos negativos quando se trata da estética no esporte, mas em ausência, que pode ser rapidamente solucionada por meio da presença de algo imprevisível produzido por algum atleta. O feio é aquilo que não excita, característica passageira, e não condição permanente, então remediada pela epifania, a aparição de algo novo e inesperado.

Essa seria a visão dos espectadores, segundo Gumbrecht, porém aqui colocamos no centro da análise a perspectiva dos praticantes de esporte. As jogadoras de rúgbi por nós entrevistadas parecem concordar com o autor sobre a feiura do jogo desleal e sobre o fato de a ausência ter papel determinante no que é feio no jogo. Entretanto, as falas apontam sempre para a falta de algo muito mais específico e, de certa forma, mais palpável do que o drama, a graça e a excitação, exemplificados pelo autor. É a ausência de técnica que tornaria o jogo feio, desinteressante.

Talvez aí resida um elemento-chave para compreender as formas de fruição estética da obra esportiva por aqueles que a produzem. A experiência prática agregaria valor de beleza à execução técnica, na medida em que as jogadoras conhecem o nível de complexidade de realização de determinado movimento aprendido por meio de longo e intenso treinamento corporal. Assim, as atletas por nós pesquisadas mostram que produzir algo belo no esporte resulta de grande dose de trabalho, já que criar exige, além de imaginação, domínio técnico dos meios disponíveis para tal, o que, no

<sup>8</sup> *Knock on* consiste em uma falta leve de jogo, caracteriza-se pela queda da bola, das mãos de um jogador, para frente, ou seja, no sentido do ataque do praticante que estava de posse dela.

<sup>9</sup> 32 anos, joga rúgbi desde 1997, atuou na seleção brasileira entre 2001 e 2009.

<sup>10</sup> Expressão nativa que se refere às normas internas do rúgbi, calçadas no ideal amador.

caso esportivo, passa primeiro pelo controle extremo do instrumento técnico por excelência, o corpo, e, posteriormente, pelos gestos necessários para a concretização da modalidade. Logo, a técnica é determinante na atribuição de sentido estético conferido ao jogo de rúgbi por parte das praticantes, o que poderia indicar o que Vaz (2001) denominou de “combinação reconciliatória” entre técnica e mimese, na medida em que ambas trabalham juntas para a produção de momentos considerados belos, pois como vimos nos relatos, não há criação (que passa por uma “entrega” ao jogo) sem técnica, mas tampouco essa, isoladamente, é suficiente para a elaboração do inesperado e emocionante.

## À guisa de conclusão

Tudo isso posto, retomamos a pergunta inicial desta pesquisa: como as jogadoras de rúgbi representam esteticamente o esporte que praticam? O que gostam de ver e de fazer? O que acham bonito numa partida? O que as atrai e as fascina? Nossas entrevistadas elogiaram o jogo aberto, aquele que deixa a bola “viva”, que é dinâmico e habilidoso. Segundo elas, é esse um formato inteligente porque exige precisão nas tomadas de decisão, usam-se a criatividade e inventividade para chegar ao objetivo final, algo só alcançado, entretanto, por meio de muito conhecimento técnico e tático.

Esse estilo de jogo criativo e imprevisível caracterizaria o que o campo denomina *rúgbi arte*, permeado pela malandragem, ocupação correta do território do jogo, drama, ludíbrio, encenação, negaceio, drible, inovação e imprevisibilidade. A beleza aparece associada à feitura de jogadas não habituais, nada óbvias à dinâmica regular do jogo, na quebra de sua linearidade. Os dados de nosso trabalho de campo indicam que quebrar a estrutura do jogo, criar o novo, o impensável, fazer o que não estava no roteiro, tem como prerequisite o longo e árduo caminho do treinamento. Só é possível criar quando os movimentos técnicos estão incorporados, a condição física permite corridas intensas e se conhece as formas táticas, a dinâmica do jogo.

Assim, a técnica se apresentou, de maneira geral, como elemento determinante para a fruição estética das jogadoras, algo pouco considerado pelos autores que lidam com o tema a partir do ponto de vista do espectador, como Gumbrecht (2007), Welsch (2001), Wisnik (2008), Gebauer e Wulf (2004), por exemplo. As jogadoras, segundo nossa análise, indicam que o momento estético no esporte se encontra naquela junção entre trabalho (técnica) e liberdade (improviso), entre a seriedade da competição e a ludicidade do jogo. Tal encontro só ocorre quando se deixam impregnar pelo evento, por sua dinâmica e por seu desenrolar, isso mostra que se relacionar esteticamente com o esporte na condição de jogadora é, assim como ocorre com a experiência estética do espectador no contato com a arte, “perder-se nas obras” (Adorno, 2008, p. 272), ou ainda, em se tratando especificamente de esporte, estar perdido na intensidade da concentração, nos termos de Gumbrecht (2007), absorvido pela situação (*in der Situation aufgehen*) como argumenta Gebauer (1995). Somente nessa posição de entrega ao jogo, em que não é preciso pensar como fazer tecnicamente um movimento (porque ele já está, digamos, *naturalizado*), quando há um distanciamento dos gestos em

relação à consciência – que, segundo Gumbrecht (2007), caracteriza a graça na movimentação dos atletas –, é que se tem espaço para criação de algo inesperado e surpreendente.

Aqui encontramos a mistura, a soma, na concretização do esporte (e, conseqüentemente, na criação de suas formas), de espírito (*Geist*) e natureza, representados pela técnica e pela mimese, respectivamente. Assim como na arte em que, para Adorno (2008), técnica e mimese se combinam para gerar obra – do contrário haveria apenas tecnicismo (a técnica deixa de ser meio para tornar-se fim), na predominância da primeira, ou pura espontaneidade (como nas brincadeiras infantis), da segunda (Vaz, 2016) –, também parece ocorrer o mesmo na construção de formas no esporte, algo reconhecido pelas próprias protagonistas do espetáculo. Para elas, criar exige domínio técnico, bem como uma entrega ao acontecimento que só ocorre quando se esquecem de si, quando se relacionam mimeticamente com esse *outro* que é o jogo.

## Financiamento

O trabalho é resultado parcial do Programa de Pesquisas Teoria Crítica, Racionalidades e Educação (IV) e contou com apoio financeiro do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) nas seguintes modalidades: bolsa de doutorado, bolsa de doutorado sanduíche, bolsa de pesquisa e apoio à pesquisa.

## Conflitos de interesse

Os autores declaram não haver conflitos de interesse.

## Referências

- Adorno TW. *Teoria estética*, 70. Lisboa: Edições; 2008.
- Bassani JJ, Vaz AF. *Técnica, corpo e coisificação: notas de trabalho sobre o tema da técnica em Theodor W. Adorno*. Educação e Sociedade [Internet] 2008 Jan/Abr;29(102):99–118, Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v29n102/a0629102.pdf>.
- Bourdieu P. *Meditaciones Pascalianas*. Barcelona: Anagrama; 1999. Capítulo 4, El conocimiento por cuerpos; p. 169-214.
- DaMatta R. *Universo do futebol: esporte e sociedade brasileira*. Rio de Janeiro: Pinakotheke; 1982.
- DaMatta R. *Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro*. Rio de Janeiro: Editora Guanabara; 1990.
- Gebauer G. *Ästhetische Erfahrung der Praxis: das Mimetische im Sport*. In: König E, Lutz R, organizadores(ed.). *Bewegungskulturen: Ansätze zu einer kritischen Anthropologie des Körpers*. Sankt Augustin: Academia; 1995. 189-198.
- Gebauer G, Wulf C. *Mimese na cultura: agir social, rituais e jogos*. In: *produções estéticas*. São Paulo: Annablume; 2004.
- Gonçalves MC, Vaz AF. *Corpo/matéria, gestos/material: para pensar uma estética dos esportes*. Educação (Porto Alegre) [Internet] 2017 Jan/Abr;40(1):126–35, Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/22600/15654>.
- Graça LG, McNamee M, Lacerda TO. *Sport and circularity between aesthetics and ethics*. Revista Portuguesa de Ciências do Desporto 2012;12 (suplemento):99-103.
- Gumbrecht HU. *A forma da violência: em louvor da beleza atlética*. Folha de S.Paulo. 2001 Mar 11. Caderno “Mais!”: 4-7.

- Gumbrecht HU. [Elogio da beleza atlética. São Paulo: Companhia das Letras; 2007.](#)
- Pasolini PP. O gol fatal. Folha de S.Paulo. 2005 Mar. Caderno "Mais!": 4-5.
- Soares AJG. Futebol, malandragem e identidade. Vitória: SPDC/UFES; 1994.
- Thomson A. Compreender Adorno. Petrópolis, RJ: Vozes; 2010.
- Vaz AF. Técnica, esporte, rendimento. *Movimento* [Internet] 2001 Jul;7(14):87-99, Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2610/1244>.
- Vaz AF. Corpo, natureza, experiência: aspectos da crítica romântica em Walter Benjamin. In: Soares CL, organizadora. Uma educação pela natureza: a vida ao ar livre, o corpo e a ordem urbana. Campinas: Autores Associados; 2016. p. 47-67.
- Welsch W. Esporte – Visto esteticamente e mesmo como arte? In: Rosenfield DL, organizador. Ética e estética. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.; 2001. p. 142-165.
- Wisnik JM. [Veneno remédio: o futebol e o Brasil. São Paulo: Companhia das Letras; 2008.](#)