

Os enunciados do jogo e o imaginário do esporte: métodos para o ensino e pesquisa histórica do jornalismo esportivo

The utterances of the game and the sport of imagination: methods for education and historical research of sports journalism

Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo



RAFAEL DUARTE OLIVEIRA VENANCIO¹

RESUMO

O presente artigo busca delinear métodos para guiar a pesquisa e ajudar no ensino do jornalismo esportivo. Para delinear os métodos, mostraremos em um primeiro momento como o esporte pode ser fomentador de cultura e imaginário. Depois, nos concentraremos em duas categorias: o objeto do esporte (competições, jogos, o esporte em si) e o sujeito do esporte (atletas, técnicos, torcedores). Para a primeira categoria, introduziremos a ideia de 'história enunciativa', tratando o objeto do esporte enquanto enunciados compartilhados pela cultura esportiva. Para a segunda categoria, mostraremos o auxílio que a 'narratologia' pode nos dar para entender as 'estórias' compostas na história dos humanos que trabalham o esporte. Por fim, em uma situação híbrida de sujeito-objeto, demonstraremos a importância de duas categorias discursivas, o 'ethos' e o 'ethos reflexivo', enquanto formas de análise quando o esporte/esportistas, objeto/sujeito, fala (ou é falado) de si. Com esses três métodos, acreditamos mostrar que a compreensão de como sujeito e objeto se interagem no esporte é a tarefa primeira do tornar-se jornalista esportivo.

PALAVRAS-CHAVE

Jornalismo esportivo. Métodos. Linguagem midiática. Análise do discurso. Narratologia.

ABSTRACT

This article aims to outline methods to guide research and help in sports journalism education. To outline the methods, we show at first how sport can be developers culture and imagination. Then we will focus on two categories: sport object (contests, games, the sport itself) and sport subject (athletes, coaches, fans). For the first category, we introduce the idea of 'enunciative history', treating the sport object as utterances shared by the sporting culture. For the second category, the aid show that 'narratology' can give us to understand the 'stories' made in the history of humans in the sport. Finally, in a hybrid situation of subject-object, we demonstrate the importance of two discursive categories, the 'ethos' and 'reflective ethos' as forms of analysis when the sport/athletes, object/subject, speaks (or is spoken) about itself. With these three methods, we believe to show that understanding how subject and object interact in sports is the first task of becoming a sports journalist.

KEYWORDS

Sports journalism. Methods. Media language. Discourse analysis. Narratology

Recebido em: 13/07/2015. Aceito em: 12/10/2015.

¹ Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo (USP). Mestre em Ciências da Comunicação pela USP. Bacharel em Comunicação Social/Jornalismo pela USP. Professor do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação e professor adjunto do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). E-mail: rdovenancio@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3649723115710339>.

Os enunciados do jogo e o imaginário do esporte:

métodos para o ensino e pesquisa histórica do jornalismo esportivo

1 INTRODUÇÃO

O esporte, além de jogado, é falado. Contamos histórias sobre esportistas passados, narramos a ação do esporte no presente e discutimos o seu futuro. Tudo isso pelo universo da linguagem.

A linguagem é “o espaço onde o homem existe e no qual o universo convencional dos signos estrutura o seu pensamento e constitui a sua cultura.” (VOGT, 1989, p. 72). Tal afirmação – influenciada por uma tradição que abarca, entre outras, as ideias de Jean Hyppolite (1972) sobre a linguagem na análise sobre Hegel – nos leva a concordar com Octavio Paz (1972, p. 9) de que o mundo não se apresenta mais como uma realidade que devemos nomear, mas como palavra que devemos decifrar.

Dessa forma, podemos pensar em uma história que “é uma linguagem, este tecido sangrento e irrisório dos pronomes unindo-se e separando-se” (VOGT, 1989, p. 73). Podemos ir além e definir que “a história do homem é a história das transformações sociais, e o seu móvel, um princípio dinâmico de contradições.” (VOGT, 1989, p. 73).

No caso do esporte, boa parte da linguagem dedicada a ele está no jornalismo esportivo. Apesar de ser jornalismo, dentro do campo dos 'jornalisms especializados', o jornalismo esportivo necessita de uma formação especial. Não só a formação que é dada pelo próprio jogo, mas também aquela acerca de como falar sobre o jogo.

O presente artigo busca delinear métodos para guiar a pesquisa e ajudar no ensino do jornalismo esportivo. Partimos aqui do pressuposto que o arcabouço teórico que fundamenta a pesquisa do jornalismo esportivo auxilia na formação do jornalista. É apenas com a compreensão da prática que o jornalista consegue ser formado.

Para delinear os métodos, mostraremos em um primeiro momento como o esporte pode ser fomentador de cultura e imaginário. Depois, nos concentraremos em duas categorias: o objeto do esporte (competições, jogos, o esporte em si) e o sujeito do esporte (atletas, técnicos, torcedores).

Para a primeira categoria, introduziremos a ideia de 'história enunciativa', tratando o objeto do esporte enquanto enunciados compartilhados pela cultura esportiva. Para a segunda categoria, mostraremos o auxílio que a 'narratologia'

pode nos dar para entender as 'estórias' compostas na história dos humanos que trabalham o esporte. Por fim, em uma situação híbrida de sujeito-objeto, demonstraremos a importância de duas categorias discursivas, o 'ethos' e o 'ethos reflexivo', enquanto formas de análise quando o esporte/esportistas, objeto/sujeito, fala (ou é falado) de si.

2 ESPORTE COMO FOMENTADOR DE CULTURA E IMAGINÁRIO

Esporte é um dado cultural de qualquer sociedade. Mas, como podemos definir o fenômeno da cultura? Alfred Kroeber, em *A natureza da cultura*, foi um dos primeiros antropólogos que buscou uma classificação das definições de cultura. Entre 250 definições encontradas, Kroeber (1993) fez uma subdivisão em sete grandes grupos. Esses grupos podem ser resumidos da seguinte maneira:

1. Cultura como sinônimo de erudição, refinamento social ou, como propõe a tradição da filosofia idealista alemã, *Bildung*, no sentido de desenvolvimento tanto individual quanto coletivo.
2. Cultura como sinônimo de arte e suas manifestações.
3. Cultura como hábitos e costumes, que representam e identificam o modo de ser de um povo.
4. Cultura no sentido de identidade de um povo ou uma coletividade que se forma em torno de elementos simbólicos compartilhados.
5. Cultura como aquilo que está por trás das atitudes de um povo, ou seja, uma estrutura inconsciente que modela os comportamentos, pensamentos e posicionamentos das pessoas no mundo; como um modelo, uma estrutura, um padrão.
6. Cultura como uma dimensão que está em e perpassa todos os aspectos da vida social, conseqüentemente, é aquilo que dá sentido aos atos e fatos de uma determinada sociedade.
7. Cultura, genericamente adotada, como tudo aquilo que o homem vivencia, realiza, adquire e transmite por meio da linguagem. (CUNHA, 2010, p. 22-23).

|237

Dessas sete definições, houve o desenvolvimento de importantes linhas de pensamento acerca da cultura na epistemologia das Ciências Humanas, Sociais Aplicadas e Artes. Na quinta definição, por exemplo, há a raiz para as teorias idealistas da cultura que, por sua vez, se subdividem em três principais correntes:

1. Cultura como sistema cognitivo, que estuda os modelos de comunicação construídos por membros de uma comunidade;
2. Cultura como sistemas estruturais, onde a cultura é definida como

Os enunciados do jogo e o imaginário do esporte:

métodos para o ensino e pesquisa histórica do jornalismo esportivo

“um sistema simbólico que é uma criação acumulativa da mente humana (Claude Lévi-Strauss); 3. E cultura como sistemas simbólicos, ou seja, a cultura não é considerada como um complexo de comportamentos, é uma teia de significados que o mesmo homem teceu, que precisa desesperadamente dos programas entendidos como “um conjunto de mecanismos de controle, planos, receitas, regras, instruções (que os técnicos de computador chamam de programa) para governar o comportamento (Clifford Geertz). (CUNHA, 2010, p. 28).

Assim, a condição de cultura descrita, por exemplo, por Levi-Strauss é de um completo refazer, posto pelo *bricoleur*. Agente cultural por excelência, a atividade humana da bricolagem é um mecanismo de cultura de perpétuo fluxo com lembranças, transformações e atualizações:

Olhemos [o *bricoleur*] em atividade: excitado por seu projeto, sua primeira providência prática é, no entanto, retrospectiva: ele deve voltar-se para um conjunto já constituído, formado de instrumentos e de materiais; fazer-lhe ou refazer-lhe o inventário; enfim e sobretudo, estabelecer com ele uma espécie de diálogo para inventariar, antes de escolher, as respostas possíveis que o conjunto pode oferecer ao problema que ele lhe apresenta. (LÉVI-STRAUSS, 1962, p. 28).

238 |

É no universo do *bricoleur* que o universo da cultura se expande para as práticas sociais mais simples tal como o esporte. A prática do esporte possui atividades culturais e comunicacionais relacionadas graças a esse eterno refazer que a cultura possui de acordo com Lévi-Strauss. “Eterno refazer” esse que é o próprio material do imaginário.

Com isso, temos aqui uma noção de imaginário próxima daquela de Jacques Lacan e de seu sistema RSI (real, simbólico, imaginário). Se o real é inalcançável e o simbólico é a ordenação desse real através da linguagem, causando suas faltas e falhas no inconsciente do sujeito, o imaginário é o lugar do desejo, da completude, das 'nuvens':

É neste contexto que a ideia lacaniana de nuvem surge: não são os objetos, mas nuvens encantadoras através das quais o desejo se aliena na relação do sujeito com o objeto a. É neste tipo de relação que encontraremos o fantasma [fantasia], representado graficamente pelo sujeito dividido conectado ao objeto a ($\$ \diamond a$). É possível dizer, mesmo, que se não forjar sua aderência ao objeto a, aderência de natureza imaginária, o sujeito não fala, não se move, não se expressa e não significa [...]. O fantasma ($\$ \diamond a$) se apresenta como a fórmula a partir da qual é possível vislumbrar o modo pelo qual o pequeno objeto a – que se desprende da linguagem, ou, mais exatamente, do deslizar

incessante dos significantes – vai aderir-se ao sujeito (dividido) que a ele se agarra como a alma vazia a aprisionar o sentido de si mesma. Em termos mais simples, “o fantasma nada mais é que a junção entre aquele que é faltante e o seu objeto, junção cimentada pelo desejo. O sujeito dividido, barrado, instituído pelo simbólico, vincula-se ao objeto que o completa imaginariamente.” (BUCCI; VENANCIO, 2014, p. 149).

Assim, o eterno refazer da cultura é o imaginário construído através da lógica de interação entre real e simbólico no sistema lacaniano. O esporte é composto por esses refazer. Entendê-los é a função do jornalista, bem como refazê-los através de sua prática. O jornalista esportivo, assim, é o principal *bricoleur* do esporte: ele dá a sua vivacidade. É o jornalista que denota de sentido vinte e dois humanos correndo atrás de uma bola ou humanos com carros correndo em círculos.

Há sujeitos e objetos do esporte porque o jornalista os constrói. Esse é o seu trabalho e esse é o campo de pesquisa demarcado. Entender como sujeito e objeto se interagem no esporte é a tarefa primeira do tornar-se jornalista esportivo.

3 O ARCABOUÇO DE MÉTODOS

Após entender a função do jornalista esportivo no campo do esporte enquanto cultura e imaginário, há a necessidade de delinear os métodos que guiam o jornalista tanto na sua formação bem como na compreensão de sua prática. Conforme já foi mencionado, nos concentraremos em duas categorias: o objeto do esporte (competições, jogos, o esporte em si) e o sujeito do esporte (atletas, técnicos, torcedores).

Para a primeira categoria, introduziremos a ideia de 'história enunciativa', tratando o objeto do esporte enquanto enunciados compartilhados pela cultura esportiva. Para a segunda categoria, mostraremos o auxílio que a 'narratologia' pode nos dar para entender as 'estórias' compostas na história dos humanos que trabalham o esporte. Por fim, em uma situação híbrida de sujeito-objeto, demonstraremos a importância de duas categorias discursivas, o 'ethos' e o 'ethos reflexivo', enquanto formas de análise quando o esporte/esportistas, objeto/sujeito, fala (ou é falado) de si.

Os enunciados do jogo e o imaginário do esporte:

métodos para o ensino e pesquisa histórica do jornalismo esportivo

3.1 História enunciativa: o objeto no âmbito esportivo

A história enunciativa é um método de interface entre o arcabouço teórico da História das Ideias, mais precisamente aquele teorizado por Quentin Skinner, com os estudos da Análise do Discurso da Linguística francesa, com enfoque nos estudos de enunciação.

Do lado da História das Ideias, junto do postulado da ideia-unidade, posto por Arthur O. Lovejoy e enraizado na Filosofia Continental, Skinner inaugurou uma tradição analítica na História das Ideias, utilizando da pragmática de J. L. Austin (1975) e na filosofia última de Ludwig Wittgenstein. Ao invés de perseguir conceitos, tal como faz Lovejoy (2005) em sua *magnus opus*, Skinner articula uma teoria interpretativa que se concentra em analisar os escritos de um determinado pensador para demarcar os atos de fala incorporados na ilocucionariedade de suas ideias, análises e afirmações. Seu método é formulado em uma série de artigos (SKINNER, 1969, 1970, 1971, 1972, 1975) e debatido nos seus dois livros centrais (SKINNER, 1999, 2002). Em uma tentativa de resumir seu próprio método, Skinner nos afirma:

Eu argumento que, se nós estamos a escrever uma História das Ideias em estilo propriamente histórico, nós precisamos situar os textos que estudamos dentro de tais contextos intelectuais e frameworks discursivos que nos possibilita reconhecer o que os seus autores estão fazendo ao escrevê-los. Para falar de maneira mais própria, eu enfatizo a performatividade dos textos e a necessidade de tratá-los intertextualmente. Minha aspiração não, claro, realizar a tarefa impossível de entrar nas cabeças de pensadores a muito tempo falecidos; é simplesmente usar as técnicas ordinárias de investigação histórica para agarrar seus conceitos, seguir suas distinções, resgatar suas crenças e, na medida do possível, ver as coisas à maneira deles. (SKINNER, 2002, p. 7).

Entender “as coisas à maneira deles”, ou seja, se aprofundar nos contextos intelectuais e *frameworks* discursivos pode ser feito à maneira de Skinner, através da Filosofia Analítica da Linguagem com as ideias de Wittgenstein e Austin ou pode se apropriar do mecanismo pragmático mais poderoso da Análise do Discurso: a enunciação.

Para Maingueneau (2006, p. 52-53), “a enunciação é classicamente definida, após Benveniste, como ‘a colocação em funcionamento da língua por um ato individual de utilização’. Ela opõe-se, assim, ao enunciado como o ato

distingui-se de seu produto.” Com isso, nos colocamos diante de três afirmações:

- A enunciação não deve ser concebida como a apropriação, por um indivíduo, do sistema da língua: o sujeito só acede à enunciação através das limitações múltiplas dos gêneros de discurso.
- A enunciação não repousa sobre um único enunciador: a interação é preponderante. Como lembra Benveniste, “o ‘monólogo’ deve ser posto, apesar da aparência, como uma variedade do diálogo, estrutura fundamental”.
- O indivíduo que fala não é necessariamente a instância que se encarrega da enunciação. Isso leva Ducrot a definir a enunciação, independentemente do autor da palavra, como “o acontecimento constituído pela aparição de um enunciado” (MAINGUENEAU, 2006, p. 53).

Assim, a história enunciativa – tal como definimos essa interface entre História das Ideias e Análise do Discurso – distingue, no corpus escolhido, três elementos: enunciação, enunciado e texto.

Se enunciação é o ato, enunciado é o produto, as palavras são ditas para operar a representação pretendida. No entanto, tal como linguística textual coloca

“um enunciado, no sentido de objeto material oral ou escrito, de objeto empírico, observável e descritível, não é o texto, objeto abstrato... que deve ser pensado dentro do quadro de uma teoria (explicativa) de sua estrutura composicional”. Para esta acepção de enunciado, encontramos também o termo superfície linguística [de Ducrot]. (MAINGUENEAU, 2006, p. 55).

A pertinência desse método para a pesquisa de jornalismo esportivo, especialmente naquelas que visam o seu resgate histórico, concentra-se na sua atuação em demarcar, através das palavras publicadas (enunciados) as ações que fomentaram o esporte no passado, seja enquanto prática esportiva (competições, jogos, atletas, fatos) seja enquanto o esporte enquanto fomentador de cultura e imaginário.

Assim, o jornalista se concentra na reunião de enunciados sobre o esporte em questão. Se deseja escrever sobre um Grande Prêmio de Fórmula 1, pesquisa e reforça a presença desse enunciado em seu texto, seja ele jornalístico ou de pesquisa. O método da história enunciativa é um método de demarcação da 'ideia-unidade'.

Os enunciados do jogo e o imaginário do esporte:

métodos para o ensino e pesquisa histórica do jornalismo esportivo

É através da 'ideia-unicidade' que o esporte cria tradições e monta continuidades. Quando falamos de Wimbledon, não estamos falando de uma partida de tênis qualquer, mas sim de um torneio com tradições (inclusive acerca das vestimentas), história, expectativas. Assim, a elaboração de uma pauta sobre Wimbledon necessita da compreensão desse enunciado através da sua demarcação enquanto 'ideia-unicidade' que a história enunciativa propõe, sendo que o mesmo vale para uma pesquisa sobre esse torneio inglês de tênis que faz parte do chamado Grand Slam.

Tratar os enunciados do esporte enquanto 'ideia-unicidade' é a melhor forma de manter o seu imaginário posto na anterioridade da execução do texto pretendido, seja jornalístico ou de pesquisa.

3.2 Narratologia: o sujeito no esporte

No entanto, e se estivermos falando de sujeitos, onde a mobilidade pelos enunciados é maior? Para A. J. Greimas (1977, p. 195), o lugar desse móvel é no

discurso [que], considerado no nível de sua superfície, aparece assim como um desdobramento sintagmático salpicado de figuras polissêmicas, carregadas de virtualidades múltiplas, reunidas frequentemente em configurações discursivas contínuas ou difusas.

Só que apenas algumas figuras do discurso, movidas pela sua inclusão em papéis atuacionais, podem ser chamadas de 'atores' desse "princípio dinâmico de contradições" que é a narrativa. Para Greimas (1977, p. 195), o ator é muito mais que a união entre estruturas narrativas e discursivas, dos papéis atuacionais e temáticos, ele é o

lugar de investimento destes papéis, mas também de sua transformação, pois o fazer semiótico, que opera no quadro dos objetos narrativos, consiste essencialmente no jogo de aquisições e de desperdícios, de substituições e de trocas de valores, modais ou ideológicos.

Assim, os humanos que fazem o esporte existir são atores. O conjunto desses atores forma modelos, cujo

modo de existência é o do microuniverso descrito. Mas, ao mesmo tempo, eles são mais gerais que os conteúdos particulares e aparecem

como invariantes, como tipo de organização da significação em microuniversos, dos quais os conteúdos investidos não são senão variáveis. (GREIMAS, 1973, p. 223-224).

Os modelos acima mencionados são os chamados *modelos atuacionais* (ou *modelos actanciais*, dependendo da tradução utilizada) e, mesmo tendo uma origem linguística, os microuniversos podem ser narrativas tradicionais, contos maravilhosos (tal como nos mostra V. Propp), mitologias divinas (tal como nos mostra G. Dumézil), peças de teatro (estudadas por E. Souriau) ou até mesmo ideários e pensamentos filosóficos do *homo loquens*.

Ora, quando Greimas (1973, p. 225-226) está estudando a descrição de cada representante de uma população divina por Dumézil, percebe que tal análise pode ser análoga com a concepção da existência de um universo raciniano tal como nos descreve R. Barthes. Assim, o que nos possibilita dizer que isso pode sair do universo mítico-literário é que estamos trabalhando com uma "hipótese de um modelo atuacional, visto como um dos princípios possíveis da organização do universo semântico, excessivamente considerável para ser apreendido, na sua totalidade, em microuniversos acessíveis ao homem." (GREIMAS, 1973, p. 227).

O modelo atuacional de Greimas é o resultado de suas reflexões acerca dos trabalhos de Propp e Souriau. Do primeiro, é retirada a noção de que "os atuantes, que são classes de atores [...], possuem um estatuto metalinguístico em relação aos atores; pressupõem acabada, além disso, a análise funcional, isto é, a constituição de esferas." (GREIMAS, 1973, p. 228-229). Assim, o conto maravilhoso russo, tal como Propp estabelece, é uma articulação de sete personagens: *villain, donor (provider), helper, sought-for person (and her father), dispatcher, hero* e *false hero*.

Em Souriau, por sua vez, há seis funções:

Leão, a Força temática orientada; Sol, o Representante do Bem desejado, do valor orientado; Terra, o Obtendedor virtual desse Bem (aquele para o qual trabalha o Leão); Marte, o Oponente; Balança, o Árbitro, atribuidor do Bem; Lua, o Auxílio, reduplicação de uma das forças precedentes. (GREIMAS, 1973, p. 230).

Assim, ao retrabalhar as tipologias de papéis propostas por Souriau e

Os enunciados do jogo e o imaginário do esporte:

métodos para o ensino e pesquisa histórica do jornalismo esportivo

Propp, Greimas chegou a um modelo atuacional, composto por seis atuantes:

o Sujeito (o Leão de Souriau e o hero de Propp), o Objeto (Sol de Souriau e o sought-for person de Propp), o Destinator (Balança de Souriau e o dispatcher de Propp), o Destinatário (Terra de Souriau), Adjuvante (Lua de Souriau e helper e donor de Propp) e o Oponente (Marte de Souriau e villain e false hero de Propp). (PRINCE, 2003, p. 1-2,).

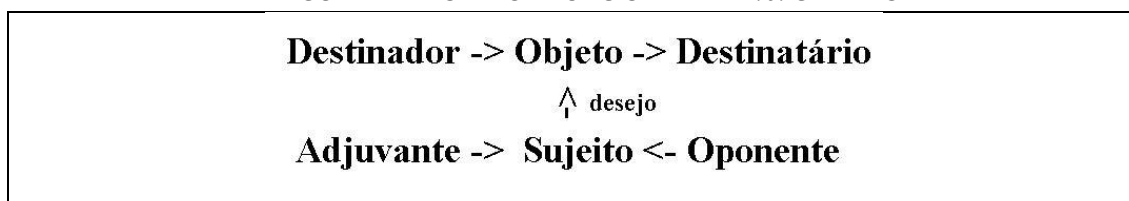
Além disso, levando em conta as relações entre os atuantes, Greimas (1973, p. 235-236) desenha a estrutura geral do modelo atuacional onde

ele é um todo inteiramente fundado sobre o objeto do desejo do sujeito e situado, como objeto de comunicação, entre o destinator e o destinatário, sendo o desejo do sujeito, por seu lado, modulado em projeções do adjuvante e do oponente.

Dessas relações, o próprio Greimas vê a possibilidade de uma representação gráfica do modelo atuacional:

244

FIGURA 1 – MODELO ATUACIONAL DE A. J. GREIMAS



Fonte: adaptado de Greimas (1973, p. 236).

Nesse modelo, há a possibilidade de uma “investidura temática”, que nada mais é que uma força temática na relação sujeito e objeto (representada graficamente pela flecha) “comportando uma investidura sêmica mais pesada, de ‘desejo’, transformando-se, ao nível das funções manifestadas em ‘procura.’” (GREIMAS, 1973, p. 236). Assim, essa procura, movida por diversas forças temáticas – que vão dos sentimentos humanos básicos (amor, inveja, ciúme) às forças políticas como fanatismo, patriotismo e desejo de vida política (GREIMAS, 1973, p. 237; SOURIAU, 1950, p. 258-259) – possibilita a análise das situações já descritas do “espetáculo de conhecimento” do “filósofo da época clássica” com a investidura sêmica do “desejo de conhecer” e da militância marxista com a investidura sêmica do “desejo de ajudar o homem”.

Na primeira situação, o próprio “Sujeito [é] o Filósofo; Objeto [é] o

Mundo; Destinator [é] Deus; Destinatário [é] Humanidade; Oponente [é] Matéria; Adjuvante [é] Espírito.” (GREIMAS, 1973, p. 236). Já na segundo, o “Sujeito [é] Homem; Objeto [é] Sociedade sem classes; Destinator [é] História; Destinatário [é] Humanidade; Oponente [é] Classe burguesa; Adjuvante [é] Classe operária.” (GREIMAS, 1973, p. 237).

Com os exemplos acima, fica mais fácil de observar os outros “eixos” – Greimas os chama de “categorias” – do modelo atuacional e sua relação com a categoria central, a do desejo entre sujeito e objeto. No eixo superior, o destinator e destinatário, nos termos de Souriau, está “francamente marcada como a oposição entre o Árbitro, atribuidor do bem, e o Obtenedor virtual desse Bem.” (GREIMAS, 1973, p. 232-233).

Ou seja, o sujeito leva o objeto – que é tanto objeto de seu desejo como objeto de comunicação entre destinator e destinatário – do destinator ao destinatário. Assim, o filósofo precisa buscar o mundo em Deus para levá-lo à humanidade, tal como o homem precisa levar a sociedade sem classes da história para a humanidade.

Já no “eixo” inferior – ou seja, na categoria atuacional adjuvante *versus* oponente –, há duas espécies de funções bastante distintas:

(1) As primeiras [adjuvante], que consistem em trazer auxílio, agindo no sentido do desejo, ou facilitando sua comunicação; (2) e outras [opponente] que, ao contrário, consistem em criar obstáculos, opondo-se quer à realização do desejo, quer à comunicação do objeto. (GREIMAS, 1973, p. 233).

Assim, para o filósofo clássico, o espírito é o seu auxílio na busca do Mundo em Deus para levá-lo à humanidade, enquanto a matéria cria obstáculos para evitar tal ação. O mesmo podemos dizer para a militância marxista onde a classe operária (proletariado) ajudará o homem na busca da sociedade sem classes na história para levá-la à humanidade e que a classe burguesa é o oponente. Temos então, na categoria atuacional adjuvante *versus* oponente do modelo atuacional da militância marxista, a própria luta de classes.

No entanto, Greimas acredita que o modelo atuacional pode ser complementado com outro modelo: o transformacional. Afinal, o estudo de Dumézil demarca dois questionamentos no arcabouço greimasiano:

Os enunciados do jogo e o imaginário do esporte: métodos para o ensino e pesquisa histórica do jornalismo esportivo

(a) quais são as relações recíprocas e o modo de existência em comum dos atuantes de um microuniverso?; (b) qual é o sentido, muito geral, da atividade que atribuímos aos atuantes? Em que consiste esta "atividade", e se ela é transformadora, qual é o quadro estrutural dessas transformações? (GREIMAS, 1973, p. 226).

O foco nessa segunda questão consiste o modelo transformacional. Ele foca na movimentação narrativa do sujeito do modelo actancial através das 31 funções proppianas. São elas:

(1) ausência; (2) proibição; (3) violação; (4) procura; (5) informação; (6) decepção; (7) submissão; (8) vilania; (8a) falta; (9) mando, ordem; (10) decisão do herói; (11) partida; (12) atribuição de uma prova; (13) enfrentamento da prova; (14) recepção do adjuvante; (15) deslocamento especial; (16) combate; (17) sinal; (18) vitória; (19) dissolução da falta; (20) retorno; (21) perseguição; (22) liberação; (23) chegada incognita; (24) falta; (25) atribuição de uma tarefa; (26) êxito; (27) reconhecimento; (28) revelação da vilania; (29) revelação do herói; (30) punição; (31) casamento. (GREIMAS, 1973, p. 252-253).

246

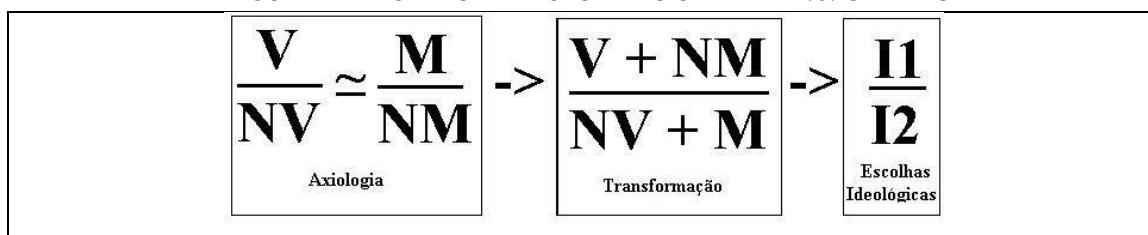
Essas 31 funções podem ser organizadas em quatro macrogrupos de trajetória: (a) O ponto zero (P0) do sujeito, que compreende a ausência (1) até vilania/falta (8/8a); (b) O ponto um (P1) do sujeito, que compreende o mando, ordem (9) até vitória (18); (c) A comprovação que $P1 > P0$, que compreende a dissolução da falta (19) até êxito (26); e (d) O ponto dois (P2) do sujeito, que compreende o reconhecimento (27) até o casamento (31). A ordenação narrativa é que toda história o sujeito parte de uma condição inicial obscura (P0) que é posta à prova (P1), precisa ser reconhecida enquanto conquistada ($P1 > P0$) para a transformação do sujeito por ela (P2).

Assim, há um desenvolvimento dialético onde o P0 consiste a verdade (V) do sujeito, o P1 é a não-verdade (NV) confrontada, o $P1 > P0$ é a mentira (M) que precisa combater e o P2 é a não-mentira (NM) que precisa ser posicionada enquanto encerramento narrativo. Há aqui o princípio do modelo transformacional.

Para Greimas, o modelo transformacional é uma condição que monta uma equação onde o resultado é "revelador de um antes e de um depois diacrônicos." (GREIMAS, 1973, p. 330). Ele é composto por três momentos: axiologia, transformação e escolhas ideológicas.

A axiologia é a montagem da incongruência do desenvolvimento dialético posto pelo caminho de P0 a P2. Com isso, a proporcionalidade entre positivos e negativos é posta enquanto aproximada. A transformação é a resolução da axiologia, demonstrando os vínculos narrativos e as escolhas ideológicas mostram o grande embate narrativo entre duas posições, a ideologia veraz (I1) e a ideologia falseada (I2). A equação do modelo transformacional é a seguinte:

FIGURA 2 – MODELO TRANSFORMACIONAL DE A. J. GREIMAS



Fonte: adaptado de Greimas (1976, p. 330).

Assim, Greimas nos coloca que todo sujeito possui uma verdade oculta no início da narrativa (V) que acaba sendo substituída pela não-verdade (NV) logo após a vilania ou falta inicial. A essa não-verdade, se soma uma mentira (M) compondo uma ideologia falseada (I2). Assim, apenas com o êxito, o herói poderá, junto com a não-mentira (NM) resgatar sua verdade, bem como sua ideologia veraz (I1). Em resumo, todo herói, no começo, é apenas uma metade do I1 e, apenas com o confronto posto pela vilania de uma condição I2 e seu êxito contra ela, que ele consegue revelar sua plenitude ideológica.

Junto com o modelo atuacional, análise da diegese da narrativa, o modelo transformacional, ideologia do sujeito, complete a forma de análise estrutural que Greimas nos propõe. Esses modelos permitem tratar os humanos do esporte enquanto sujeitos de suas histórias.

O jornalista esportivo trabalha com esses atores, ora sujeitos, ora adjuvantes, ora oponentes, mas sempre humanos que trabalham com o esporte. A narratologia com os modelos greimasianos ajudam a narrar as 'estórias' que compõe a 'história' do esporte. Colocar, seja em pauta, seja em pesquisa, os humanos do esporte nos modelos narratológicos, nos fazem entender como, no eterno refazer da cultura que Levi-Strauss propõe, narrativizamos o mundo à nossa volta.

Os enunciados do jogo e o imaginário do esporte:

métodos para o ensino e pesquisa histórica do jornalismo esportivo

A história do esporte é feita por humanos antes de tudo e entender suas ações está com a narratologia. Só que quando há espaço para o humano do esporte falar de si, o modelo da narratologia pode necessitar de um reforço para compreender melhor esse sujeito. Eis aqui um resgate, pela Análise do Discurso, de um elemento posto pela retórica: o 'ethos'.

3.3 'Ethos' e o 'Ethos reflexivo': o discurso de si no esporte

A definição de 'ethos' é herdada da retórica e definir o que é retórica com olhos contemporâneos é uma tarefa complicada. Na tradição clássica da retórica, ela é dividida em cinco partes: invenção (εὑρεσις, *inventio*), disposição (τάξις, *dispositio*), estilo (λέξις, *elocutio*), memória (μνήμη, *memoria*) e emissão (ὑπόκρισις, *actio*). A primeira parte, a invenção, é considerada a categoria mais importante e está preocupada com o assunto em si e a sua elaboração em oração.

A segunda parte, a disposição, se concentra na estruturação da argumentação, dividindo-a em partes básicas.

As divisões básicas de uma oração reconhecida pelos manuais de retórica se aplicam melhor à oratória judicial. Essas são: (1) prólogo ou introdução (*exordium*); (2) narração (*narratio*), a exposição do *background* e detalhes factuais; (3) prova (*probatio*); e (4) epílogo ou conclusão (*peroratio*). (KENNEDY, 1963, p. 11).

O estilo, por sua vez, está preocupado com quatro virtudes: correção (gramatical), clareza (sintática), ornamentação e propriedade. Já a quarta parte, memória, está na relação de remissões entre palavras ou atos utilizados durante a oração com um *background* comum ao público. Já a emissão, por sua vez, regula a parte performativa da ação oratória (voz, postura, etc.).

Dentro da categoria retórica da invenção – que, junto com a disposição, mais nos interessará na busca por uma caracterização da retórica como construtora do *locus* da Comunicação Social –, encontramos tanto a investigação do objeto a ser tratado como a questão das provas.

Na retórica,

depois de uma discussão inicial sobre a natureza da retórica, Aristóteles a define como a faculdade de descobrir os meios de persuasão em cada assunto. Ele, então, começa a distinguir dois tipos de provas: artificial e inartificial ou artística e não-artística. (KENNEDY, 1963, p. 88).

Enquanto as provas inartificiais/não-artísticas, são aquelas que existem fora do universo do texto – algo que poderíamos chamar de 'fatos' –, as provas artificiais/artísticas são “as provas fornecidas pelo discurso [e] se distinguem em três espécies: umas residem no caráter moral do orador, outras, nas disposições que se criaram no ouvinte; outras, no próprio discurso, pelo que ele demonstra ou parece demonstrar.” (ARISTÓTELES, 2005b, p. 33). Elas recebem, receptivamente os nomes de *ethos*, *pathos* e *logos*.

Os fatos formam o que é conhecido como *stasis*. O mais famoso método em retórica para defini-lo é o de Cícero, cujo “o equivalente moderno desse conciso método é o do *lead* do jornalista.” (LANHAM, 1991, p. 93). No entanto, para Aristóteles, “as provas factuais estão fora da retórica e uma questão sobre os fatos do caso não faz parte da invenção.” (LANHAM, 1991, p. 92). Assim, a investigação de um objeto, baseado em metodologia retórica, está na análise dos argumentos, originados pelo *ethos*, pelo *pathos* e pelo *logos*.

As três categorias denotam uma relação de produção textual – seja do texto escrito ou do discurso falado – que relaciona o produtor do texto ao seu público. Podemos dizer, à luz dos estudos atuais, que o *logos* trabalha com a dimensão dos vários discursos nos quais tanto o autor como a audiência estão envolvidos.

O campo do *logos* é o campo dos entimemas. Entimema é uma espécie de silogismo. Para entendê-lo melhor, precisamos compreender a natureza do silogismo, “que é a forma do raciocínio por excelência. É a relação de formas proposicionais.” (JOSEPH, 2008, p. 160).

Os silogismos funcionam na busca da validade ou da invalidez (falácia, fundada em algum processo ilícito de algum dos termos) e, dentro de um processo dialético, seriam a fonte da busca do conhecimento. O entimema, por sua vez, estaria apenas na retórica e acontece quando as premissas são somente 'provavelmente' verdadeiras, principalmente aquela que é a omitida.

Assim encontramos um entimema que é válido, mas não

Os enunciados do jogo e o imaginário do esporte:

métodos para o ensino e pesquisa histórica do jornalismo esportivo

necessariamente verdadeiro. No entanto, por ser tão válido quanto um silogismo (baseado em verdades), possui um poder persuasivo análogo ao da verdade material. Dialética e retórica, tal como duas disciplinas irmãs em briga para serem o procedimento de busca pela verdade, desenham quadros de validade ou invalidez, tal como aquele que descrevemos a seguir:

FIGURA 3 – QUADROS DE VALIDEZ/INVALIDEZ

Premissas / Procedimentos	Lógicos	Ilógicos
Verdadeiras	Silogismo Válido (Processo Dialético)	Falácia Silogística (Erro, de fácil resolução)
Provavelmente verdadeira	Entimema Válido (Persuasão Retórica)	Falácia Entimêmica (Engano Retórico)

Fonte: Venancio (2010, p. 170).

250

Os greco-romanos posteriores a Aristóteles é que realmente consolidam a distinção de que o entimema está apenas na Comunicação Social e o silogismo enquanto parte do processo científico como um todo, ampliam suas fronteiras para além da dialética. No entanto, a própria retórica é libertada também da primazia do *logos* enquanto prova artificial que caracteriza a arte retórica.

A própria prática dos dez oradores, tal como a *ethopoia* de Lísias, já comprovava isso antes mesmo da retórica aristotélica. É a indicação de que as “provas fornecidas pelo discurso” que poderão formar, em sua lógica própria, algo tal como os entimemas conforme a possibilidade aberta pelos *Analíticos Anteriores*, quando Aristóteles (2005a, p. 249) considera ser possível que um signo de uma paixão faça parte de um entimema.

Isso será plenamente teorizado por Averróis no século XII que relata claramente que “os chamados artificiais, por eles mesmos, podem ser utilizados como entimemas; por exemplo, o orador pode apresentar um argumento para convencer sua audiência a se tornar furiosa” (BLAUSTEIN, 1992, p. 289-290).

Dessa forma, podemos ver claramente o funcionamento do *pathos* e do *ethos* dentro do próprio discurso-oração-texto, sem precisar do âmbito da performance. O *pathos*, como já foi colocado, define as técnicas de provocar –

Aristóteles (2005, p. 97) utilizaria o termo 'inspirar' – paixões na audiência, tal como o sensacionalismo dos antigos jornais populares. Por sua vez, o *ethos* é a construção do caráter do autor pelo autor para a audiência.

Averróis, no campo da retórica clássica, representa a legitimação plena dela enquanto "arte do discurso público", principalmente no seu *Pequeno comentário à 'retórica' de Aristóteles*. Esse tratado, o primeiro de dois sobre a retórica, mostra

como a retórica é mais adequada para o discurso público que a dialética. A razão básica disso é aludida no *Pequeno Comentário aos 'Tópicos' de Aristóteles*: retórica permite que o orador discorra sobre assuntos difíceis e até enganosos sem desconsiderá-los, sendo que essas práticas jamais seriam aceitas no argumento dialético. (BUTTERWORTH, 1977, p. 29).

No entanto, se o *ethos* e o *pathos* se colocam como revitalização da retórica e enquanto sua característica mais pura dentro do ato comunicativo, a falta de teorização acerca deles – principalmente dentro do âmbito da *inventio*, sendo mais relegados à *elocutio* e à *actio* – na retórica clássica abriu oportunidade para que outros campos das Ciências da Linguagem abordassem esse campo.

A Análise do Discurso francesa retoma a noção retórica de *ethos*. Entramos aqui ao que Barthes afirmava ser a referência "ao que o público crê que os outros têm em mente", ou seja, o *ethos* (BARTHES, 1970, p. 211). O *ethos* é uma das três categorias – as outras sendo o *logos* e o *pathos* – que Aristóteles utilizou para dividir os meios discursivos para influenciar um público-alvo. "Entretanto se o *pathos* é voltado para o auditório, o *ethos* é voltado para o orador. Enquanto *tekhnê*, ele é o que permite ao orador parecer 'digno de fé', mostrar-se fidedigno." (CHARAUDEAU, 2006, p. 113).

Conforme afirma Ruth Amossy (2005, p. 125), entrando em consonância com Dominique Maingueneau, há um *ethos* prévio do autor antes da enunciação.

No momento em que toma a palavra, o orador faz uma ideia de seu auditório e da maneira pela qual será percebido; avalia o impacto sobre seu discurso atual e trabalha para confirmar sua imagem, para reelaborá-la ou transformá-la e produzir uma impressão conforme as

Os enunciados do jogo e o imaginário do esporte: métodos para o ensino e pesquisa histórica do jornalismo esportivo

exigências de seu projeto argumentativo. (AMOSSY, 2005, p. 125).

No entanto, será que o *ethos* é posto apenas pela caracterização do orador? E se orador se torna menor que o seu objeto, sendo que esse se torna algo quase autoral?

Enquanto o conceito de *ethos*, utilizado tanto na retórica como na Análise do Discurso francesa, está coerentemente presente nas autobiografias de esportistas, as biografias individuais (quando um jornalista, sendo *ghost writer* ou não, escreve a história de um sujeito do esporte dentro do ponto de vista do mesmo) demonstram um tipo de *ethos* que necessita maior aprofundamento. É o que chamamos aqui de 'ethos reflexivo', imagem de si que é construída por outros.

Como não podemos considerá-lo simplesmente enquanto objeto (especialmente porque biografado se coloca em posição discursiva mais relevante que autor), há a necessidade de colocá-lo na condição de *ethos*. Acontece também nas biografias múltiplas: todos os mecanismos biográficos estão a serviço da construção da imagem de outros, mas sem objetificá-los, demonstrando a relevância do *ethos reflexivo*.

A atividade do 'ethos reflexivo' é a essência do jornalismo esportivo contemporâneo. Falar dos esportistas como se fossem eles, se torna uma necessidade cada vez maior já que o público demanda tal grau de humanidade posto pela linguagem. Falar através do ponto de vista do esportista, e não mais do jornalista, se torna regra e essência da bricolagem feita pelo jornalismo esportivo. Ensinar a fazer isso é um desafio e um amplo campo de pesquisa, formação e compreensão.


4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da concepção de que o esporte é um dos principais elementos que povoam a cultura e imaginário humanos e que o jornalismo esportivo, seja em seu ensino, prática ou pesquisa, atua nesse universo de linguagem, o presente artigo buscou demonstrar métodos que ajudem na compreensão do objeto esportivo, do sujeito esportivo e do discurso de si que o esporte engendra a partir do jornalismo esportivo.

Temos, então, uma espécie de microepistemologia delineada para a atividade do jornalismo esportivo. A partir do refazer eterno da cultura, o jornalista esportivo é, ao mesmo tempo, ator e artífice desse processo, buscando referências e construindo outras que colocam sua importância no 'falar' do esporte.

Há aqui um emparelhamento da pesquisa em jornalismo esportivo com o ensino do jornalismo esportivo. Isso decorre não só apenas pela necessidade de formar jornalistas que entendam sua atividade enquanto *práxis*, mas também do reconhecimento da formação profissional formal. Pesquisar jornalismo esportivo, entender os exemplos postos (inclusive de sua própria prática), é uma garantia da especialização da profissão, seja para demonstrar a necessidade de formação nos 'jornalisms especializados', bem como a formação do jornalista como um todo. Um texto jornalístico de esporte não é apenas mais um texto sobre o assunto, mas sim uma *nuvem* nodal, no sentido lacaniano do termo, do universo imaginário posto pela cultura esportiva.

Com isso, retomamos a ideia de Octavio Paz (1972, p. 9) de que o mundo não se apresenta mais como uma realidade que devemos nomear, mas como palavra que devemos decifrar. A palavra que o jornalismo esportivo busca decifrar – ou seja, sua realidade –, é a prática esportiva. Só que isso não se resume em 22 humanos correndo atrás de uma bola ou outros humanos em carros correndo em círculos em uma via asfaltada com arquibancadas.

O esporte é um dos elementos mais fortes do nosso imaginário, seja com seus objetos (competições, jogos, o esporte em si) e/ou com seus sujeitos (atletas, técnicos, torcedores). Assim, lembrando a ideia posta por Vogt (1989, p. 73) de que “a história do homem é a história das transformações sociais, e o seu móvel, um princípio dinâmico de contradições.” (VOGT, 1989, p. 73) é chegada a hora de reconhecermos que o esporte faz parte dessa história, dessa realidade transmutada em linguagem e que o jornalismo esportivo é o principal ator desse processo de reconhecimento, compreensão e mudança. 

REFERÊNCIAS

AMOSSY, Ruth. O ethos na intersecção das disciplinas: retórica, pragmática, sociologia dos campos. In: _____ (Org.). **Imagens de si no discurso**. São Paulo: Contexto, 2005.

Os enunciados do jogo e o imaginário do esporte:

métodos para o ensino e pesquisa histórica do jornalismo esportivo

ARISTÓTELES. Analíticos anteriores. In: _____. **Órganon**. Bauru: Edipro, 2005a.

_____. **Arte retórica e arte poética**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005b.

AUSTIN, John Langshaw. **How to do things with words**. Cambridge: HUP, 1975.

AVERROES. Short commentary on Aristotle's 'rhetoric'. In: _____. **Three shorts commentaries on Aristotle's 'topics', 'rhetoric', and 'poetics'**. Albany: SUNY, 1977.

BARTHES, Roland. L'ancienne rhétorique. **Communications**, Paris, v. 16, n. 1, p. 172-223, 1970. Disponível em: <http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1970_num_16_1_1236>. Acesso em: 12 jul. 2015.

BLAUSTEIN, Michael. The scope and methods of rhetoric in Averroes middle commentary on Aristotle's rhetoric. In: BUTTERWORTH, Charles E. **The political aspects of Islamic philosophy**. Cambridge: CMES, 1992.

BUCCI, Eugênio; VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. Valor de Gozo: um conceito para a crítica da indústria do imaginário. **Matrizes**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 141-158, jan./jun. 2014.

BUTTERWORTH, Charles E. The teaching of the text. In: AVERROES. **Three shorts commentaries on Aristotle's 'topics', 'rhetoric', and 'poetics'**. Albany: SUNY, 1977.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso político**. São Paulo: Contexto, 2006.

254

CUNHA, Raquel Cantarelli Vieira. **Os conceitos de comunicação e cultura em Raymond Williams**. 2010, 109 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

GREIMAS, Algirdas Julien. Os atuantes, os atores e as figuras. In: CHABROL, Claude et al. **Semiótica narrativa e textual**. São Paulo: Cultrix; Edusp, 1977.

_____. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix; Edusp, 1973.

HYPOLITE, Jean. The structure of philosophic language according to the 'preface' to Hegel's 'Phenomenology of the mind'. In: MACKSEY, Richard; DONATO, Eugênio. **The structuralist controversy**. Baltimore: J. Hopkins Press, 1972.

JOSEPH, Irmã Miriam. **O Trivium**. São Paulo: É Realizações, 2008.

KENNEDY, George. **The art of persuasion in Greece**. Princeton: PUP, 1963.

KROEBER, Alfred. **A natureza da cultura**. Lisboa: Ed. 70, 1993.

LANHAM, Richard A. **A handlist of rhetorical terms**. Berkeley: UCP, 1990.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **La pensée sauvage**. Paris: Plon, 1962.

LOVEJOY, Arthur O. **A grande cadeia do ser**. São Paulo: Palíndromo, 2005.

MAINGUENEAU, Dominique. **O contexto da obra literária**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

- _____. **Termos-chave da Análise do Discurso**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.
- PAZ, Octavio. La máscara y la transparencia. In: FUENTES, Carlos. **Cuerpos y ofrendas**. Madri: Alianza, 1972.
- PRINCE, Gerald. **A dictionary of narratology**. Lincoln: U. Nebraska Press, 2003.
- SKINNER, Quentin. Conventions and the undestanding of speech acts. **The Philosophical Quaterly**, Oxford, v. 20, n. 79, p. 118-138, abr. 1970.
- _____. Hermeneutics and the role of History. **New literary History**, Baltimore, v. 7, n. 1, p. 209-232, mar./jun. 1975.
- _____. Meaning and understanding in the History of Ideas. **History and theory**, Middleton, v. 8, n. 1, p. 3-53, 1969.
- _____. Motives, intentions and the interpretation of texts. **New literary History**, Baltimore, v. 3, n. 2, p. 393-408, mar. 1972.
- _____. On performing and explaing linguistic actions. **The Philosophical Quaterly**, Cidade, v. 21, n. 82, p. 1-21, jan. 1971.
- _____. **Razão e retórica na filosofia de Hobbes**. São Paulo: Unesp, 1999.
- _____. **Visions of politics**: regarding method. Cambridge: CUP, 2002.
- SOURIAU, Etienne. **Les deux cent mille situations dramatiques**. Paris: Flammarion, 1950.
- VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. **Massificação e Jornalismo**. 2010, 343 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.
- VOGT, Carlos. Os dois labirintos. In: _____. **Linguagem, pragmática e ideologia**. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1989.