



Gérson e a Lei de Gérson: Utilização do Esporte no Contraponto da Atitude Desportiva em Comercial de Televisão.¹

Md. Milton Martins de Lara Junior²

Md. Ricardo Bruscatin Morelato³

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Resumo

Uma investigação sobre peça de comunicação veiculada nos anos 70 (Comercial do cigarro Vila Rica), no qual o herói do tri-campeonato mundial de futebol, Gérson, dava um depoimento que ficou conhecido de forma pejorativa como: a Lei de Gérson, símbolo do atraso brasileiro, exemplo de utilização de figura pública dialogando com os arquétipos do herói e do malandro, negando – de certa forma – o próprio caráter da desportividade. Utilizaremos as referências de HILLMAN (Cidade & Alma, 1993), MATTA (Carnavais, Malandros e Heróis, 1997) e OLIVEIRA (O Jogo dos Deuses, o Jogo dos Homens, 2004), buscando o cenário do Brasil dos anos 70 e chegando aos malandros de nossos dias (2007).

Palavras-chave: Publicidade; Esporte; Malandro; Anos 70; Lei de Gérson.

Gérson e a Lei de Gérson: Utilização do Esporte no Contraponto da Atitude Desportiva em Comercial de Televisão.

Gérson, o Canhotinha de Ouro

O clima ferve num trecho da arquibancada, entre torcedores tchecos e brasileiros, no estádio Jalisco, em Guadalajara. É uma briga isolada, mas reflete o jogo em campo. Jogo pegado, forte, a Tchecoslováquia não pretende ver a cor da derrota, ela, que saiu na frente, e cedeu o empate aos 24 do primeiro tempo. Da meia-esquerda, o “canhotinha de ouro” Gérson domina a bola, levanta os olhos, mira o companheiro que se encontra desmarcado, apesar da perseguição que sofria em campo e faz um lançamento de 40 metros em direção ao incomparável Pelé. Um lance de genialidade e precisão que

¹ Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Comunicação Científica.

² Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela FAU Santos (UniSantos), especialista em Didática do Ensino Superior e Mestre em Comunicação e Artes pela U. P. M., Doutorando em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica/ SP. Professor pesquisador vinculado ao Curso de Propaganda, Publicidade e Criação do Centro de Comunicação e Letras da U. P. M., professor da Fecap – Fundação de Comércio Álvares Penteado e do Cogea- Puc/ SP.

³ Bacharel em Artes pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1989) e mestrado em Artes pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1996) . Professor Pesquisador em tempo integral da Universidade Presbiteriana Mackenzie e professor mestre do Centro Universitário Nove de Julho. Tem experiência na área de Artes , com ênfase em Artes Plásticas.



arrebenta o esquema defensivo do time oponente. Pelé, com a elegância e o talento de sempre, salta para amortecer a bola no peito, e, de voleio, dispara um potente chute, vencendo o goleiro Viktor. Em seguida, ajoelha com os punhos crispados, agradecendo a Gérson e louvando os deuses do futebol.

O gol será um prêmio adicional ao lançamento primoroso que ficará registrado, para ser repetido e repetido, e repetido. Abre caminho para um placar dilatado, 4 x 1, repleto de vigor e determinação do escrete canarinho, adorado pelos “noventa milhões em ação”, a seleção mais fantástica que já se armou.

A escalação da seleção foi decorada por toda uma geração de torcedores que, enlouquecidos, invadiram as ruas do país, com bandeiras e hinos, alegria e fervor: Félix, Everaldo, Brito e Piazza, Carlos Alberto, Clodoaldo e Gérson, Rivelino, Tostão, Pelé e Jairzinho. Todos permaneceriam na memória do torcedor como campeões mundiais. Jairzinho era o “Furacão”; Carlos Alberto se tornou o “Capita”, de capitão, Pelé foi reconhecido como o “Rei do Futebol”. Ele, o “Canhotinha de Ouro”, no entanto, virou Lei: a Lei de Gérson.

Gerson de Oliveira Nunes nasceu em Niterói, Estado do Rio de Janeiro. Iniciou sua carreira no Canto do Rio, time de sua cidade natal, nos juvenis. Em seguida, foi para o Flamengo, onde, num lance de disputa de bola, fraturou a perna de um companheiro de profissão, juvenil do Flamengo. Nunca deixou de dividir bolas, entrar forte em disputas, defender seu território imaginário, suas cores do momento.

Desentendeu-se com o treinador Flávio Costa, num jogo de 1962, no qual Garrincha brilhou como nunca. De lá, foi negociado com o rival Botafogo, ganhando a fama de ter entregue aquele jogo.

No Botafogo, ganhou campeonatos, foi convocado pela seleção de 1966, e, no final da década de 1960, foi contratado pelo São Paulo, com seu talento e sua personalidade.

Era um jogador inteligente, um homem de gênio forte, uma liderança em campo. Sua carreira sempre teve associações negativas com gestos e atos, como as bolas divididas que vitimaram três jogadores (Mauro, De La Torre e Vaguinho), uma acusação de simulação de mal-estar na Copa de 1966, contra Portugal, e o jogo contra o Botafogo, já citado. Ele sempre admitiu que tinha defeitos: só chutava com o pé esquerdo, deslocava-se pouco em campo, não era bom no cabeceio, detestava concentração e viagens aéreas.

Em 1970, experiente, mas em perfeitas condições físicas, levantou, junto com seus não menos incríveis companheiros, a ambicionada Copa Jules Rimet em definitivo para o Brasil. Reza a lenda que, às vésperas do jogo contra a Áustria, no quarto de Pelé,



Gérson, Clodoaldo, Tostão e Rivelino, além do próprio Pelé, reuniram-se e definiram as posições dos jogadores em campo, de forma a não desfalcicar o setor esquerdo. Escalaram, sem o técnico Zagalo, a seleção que viria a sagrar-se tri-campeã.

Fumante inveterado (fumava até em intervalos de partidas), depois de jogar pelo São Paulo, e acabar com a fila de vários anos sem campeonatos, foi vendido ao Fluminense, onde encerrou a carreira, em 1974.

Por sua língua solta, seu espírito de liberdade, seus hábitos – entre eles o do cigarro – e o indisfarçável sotaque carioca, numa época de heróis malandros, recebeu o convite de gravar um comercial para o cigarro Vila Rica com satisfação. O criador da campanha do cigarro foi o jornalista José Montserrat Filho, para a RJ Reynolds, que fabricava o produto. Curiosamente, foi filmada por Cacá Diegues, nome de destaque no cinema nacional.

O comercial foi um sucesso na época, mas não teve repercussão negativa. Numa suposta entrevista, o jogador afirmava que o cigarro Vila Rica, a quem chamava, carinhosamente de “o Vila”, era gostoso, suave e não irritava a garganta. Porque pagar mais caro se o “Vila” tem tudo o que eu quero de um bom cigarro? – perguntava ele, para completar: - afinal, eu gosto de levar vantagem em tudo, certo?

Alguns anos depois, a máxima foi lembrada de forma pejorativa, transformando-se na lei, e levando o nome do jogador: “Lei de Gérson”.

Quais os motivos que levaram um comercial, que muito pouco se destacava de outros comerciais, a se transformar numa demonstração negativa do caráter brasileiro? Onde o país mudou, e de que forma, a ponto de repudiar uma peça de comunicação criada ao sabor dos tempos de então? E de que maneira a triste lei contrasta com os códigos de desportividade, negando, em sua essência, o caráter mítico de um herói nacional?

Arquétipos

O time do Corinthians enfrenta seus fantasmas, depois de um ano pífio, após a conquista do Campeonato Brasileiro de 2005. O adversário é o Santos, campeão paulista de 2006, embalado pela classificação às semifinais da Taça Libertadores da América. Vão se enfrentar pelo campeonato Brasileiro de 2007, mas a vantagem, apesar do jogo na Vila Belmiro, é do Corinthians, porque o Santos entra desfalcado de diversos titulares. O goleiro mosqueteiro, Felipe, entra em campo com um terço na mão. Concentra-se, ora aos céus, cumpre um pequeno, mas significativo ritual, depositando o terço debaixo das



traves, dentro do gol, e saindo, como num balé estranho, dando passos de lado e repetindo alguma coisa que deve ser um pedido de proteção. Começa o jogo...

Jogos são mágicos, têm sua origem diretamente relacionada com artes divinatórias, oráculos e decisões de vida.

Possuidor de uma natureza que lhe é própria, o jogo é celebrado como princípio criador com poder de revelação dos desígnios, das oportunidades ou dos destinos e desatinos humanos, capaz de revelar surpresas inesperadas, sortear o destino através do oráculo, implica em tentar a sorte com os deuses (OLIVEIRA; 2004:115).

Ligados desde sua origem aos deuses, trazem, até hoje, a marca do acaso dirigindo seus resultados. Evoluem, ao longo dos séculos, criando regras e códigos que limitam e padronizam ações, mas não abandonam o princípio criativo e inusitado das incertezas inerentes ao processo, a consulta aos deuses, a energia do acaso.

Se é consulta, evoca o poder. O poder maior, superior, o poder que orienta, forma opinião, traz mensagens, negocia mudanças, mas também guia engana, confunde, prepara armadilhas. O poder dos deuses.

No dizer de Hillman (1993), nomear o poder responsável já é o princípio da cura. E a questão mais comum feita aos oráculos da Antiguidade seria: “A que Deus, Deusa ou Herói devo fazer o sacrifício?”. Ele mesmo responde: a Marte.

Para os problemas de Édipo, era Apolo; para os problemas de Hipólito, era Afrodite; para nossos problemas nos estádios de futebol, é Ares (Marte).

Mas, Marte não tem para nós, o mesmo significado que teria tido para os gregos, e posteriormente, os romanos. Nós entendemos Marte como o Deus da Guerra, com todos os seus horrores, sangue, suor e mortes. Na significação original, Marte era o Deus da Guerra, sim, mas tão somente da Guerra.

A ele não interessava a estratégia, nem o resultado. A violência seria apenas uma decorrência do estado de exaltação dos corpos, os rostos vermelhos de fúria ou paixão, “um incontrolável transporte a uma outra condição que torna os humanos passionais com relação ao combate físico, vicia-os nele, porque nesse momento estão, na fúria da batalha, no abraço de uma energia divina” (HILLMAN; 1993: 67).

O esporte, mais que simplesmente uma atividade cidadã, solidária e gratificante, seria um espaço ritualístico de energia (testosterona) e de renovação, através do frenesi guerreiro, de um calor natural, vivido não apenas por quem pratica ativamente o jogo, mas também por quem o assiste, passivamente. Daí talvez o número reduzido de mulheres nos estádios, elas tão mais ligadas à Vênus, mais apreciadoras da testosterona em seus parceiros.



Mas Hillman alude também, à proximidade entre Vênus e Marte, estabelecendo paralelos entre a sensualidade, o erotismo, e o confronto másculo de quem invade, e de quem defende suas cores, sua cidade, sua camisa.

Assim é que os rituais se manifestam, se mostram, se colocam no campo das preocupações humanas.

Nossa falta de discriminação das emoções marciais resulta de uma longa história, cristã, particularmente. *Ira* (raiva) e *cupiditas* (desejo) sempre foram considerados os dois grandes inimigos da vida cristã. *Ira* e *cupiditas* traduzem, em conceitos escolásticos, os poderes primais de Marte e Vênus, de forma que nos conceitos está escondido o medo cristão dos deuses pagãos (HILLMAN; 1993: 71).

Sob este aspecto, o excesso de vigor do jogador Gérson, nos três episódios que marcaram sua imagem pública (três fraturas de perna causadas por jogadas violentas), talvez não fosse exatamente desagradável ao torcedor, imbuído da energia guerreira que transcendia de cada chute, cada lançamento, cada falta, em defesa do seu próprio território.

Certamente não lhe valeria a fama de covarde, muito embora tenha sido também disto acusado, na copa de 1966. Mas, o que prevaleceu junto ao público foi o caráter divino da propalada precisão nos lançamentos, e seu papel estratégico, na conquista da tão ambicionada Jules Rimet.

Se ele não era perfeito, era divino (os deuses tinham suas imperfeições). Se não tínhamos certeza de seus valores, tínhamos certeza dos valores que moviam a seleção brasileira, o escrete canarinho, o time da camisa amarela.

E lá estavam Pelé, Tostão, Clodoaldo, Félix, todos movidos pela mesma paixão, a força de Marte nos arrancando das malhas do atraso e do papel de perdedores mundiais. *Com brasileiro não há quem possa!* Alí estavam homens de diversos times brasileiros, unidos na definitiva conquista, na celebração da supremacia, ao menos no esporte da bola.

E, se não era o herói correto, o bom menino, o homem exemplar, talvez estivesse talhado para o cérebro da equipe, levando ao mundo a figura do nosso malandro vencedor.

Desde o seu descobrimento (ou achamento, como querem alguns contemporâneos), o Brasil conheceu malandros de diversos tipos. O primeiro, talvez, surgiu com a figura do português enviado à colonização, devedor ou insolvente, com problemas com o governo lusitano e penas a cumprir. A vinda ao recém descoberto país resolvia problemas insolúveis e ainda abria espaço para a possibilidade do enriquecimento. Junto com o



português sem vínculos com o novo país, veio a corrupção, e vieram os desmandos, a desigualdade, a exploração.

Ao longo da história do Brasil, o desmando foi uma constante, dirigentes corruptos e dominadores se revezando no poder, exploração econômica e um sistema com pouco ou nenhum sentimento de afeição ao novo solo. O cidadão brasileiro não sentia que seu destino estivesse em suas mãos, tão distante dos centros de poder, tão dependente da vontade dos poderosos.

Em geral explorado, voltou-se ao herói típico da dominação: o malandro; pobre, mas brilhante; sem poder, mas poderoso em sua inteligência; sem caráter, mas voltado aos valores de dignidade individual e à própria liberdade. Bastante próximo da desobediência legal, perigosamente íntimo da falta de moral, ativo em seu desejo de vingança e reparação: um Macunaíma, um Pedro Malasartes, um Gérson.

O Malandro

A figura do malandro se serve do mito do herói, universal e humano, encontrado em todas as culturas, assumindo sempre características que são imprescindíveis à sobrevivência destas.

O herói é, recorrentemente, um indivíduo de nascimento humilde, que se vê num dado momento diante de forças aparentemente insuperáveis, luta contra elas, vence, vive seu declínio e tem sua morte. Segundo os estudos do inconsciente, tem importância psicológica profunda na psique humana.

Muito já se falou sobre a malandragem brasileira, sobre a essência de um país dominado por regras que não nos serviam. Se o malandro foi um herói inspirador durante tantos anos, da descoberta até o momento em foco, tornou-se uma exigência existencial no enfrentamento da ditadura militar.

A sabedoria popular traz respostas e soluções institucionalizadas em mitos e rituais, orientando e organizando a vida humana. Organizar e orientar é o papel do sistema dos mitos, e ele se serve de figuras emblemáticas da sociedade à qual pertence.

No Brasil, segundo MATTA (1997), encontramos três figuras heróicas de importância, relacionadas a três rituais dos mais significativos numa análise que pretenda ser correta.

São os seguintes rituais e seus personagens característicos:

Carnaval = malandro

Procissões = santos

Paradas = caxias.



Num brevíssimo resumo, ele identifica no caxias (alusão ao patrono do Exército, o duque de Caxias), o homem cumpridor de seus deveres, correto e justo, fiel e obediente. De tão correto, admite ele, pode vir a se tornar o otário.

O santo, ou renunciador, seria identificado com a figura do messias, dos vingadores, homens de olhar posto no futuro, na melhoria da raça e da humanidade: padres, santos e similares.

E o malandro compreende, desde gestos de sagacidade e esperteza, até a desonestidade e a incorreção, como ferramentas de sobrevivência.

O malandro é figura constante na nossa literatura, com o grande nome de Macunaíma, o herói sem nenhum caráter, além de importantes aparições na literatura de cordel, na chamada alta-cultura, e nas manifestações populares.

No entanto, Matta vai analisar outro malandro brasileiro, Pedro Malasartes, e nos brindar com uma análise do vínculo entre o herói e a sociedade:

Na linguagem moderna do Brasil, Pedro Malasartes, acima de ser um herói sem caráter, é um subversivo, perseguidor dos poderosos, para quem sempre leva a dose de vingança e destruição que denuncia a falta de um relacionamento social mais justo entre o rico e o pobre, além de revelar o código moral que deve pautar o relacionamento entre fortes e fracos, fundado, sobretudo, no envolvimento e respeito moral entre ricos e pobres (MATTA; 1997: 294).

Fica aqui evidente, pela palavra do autor, o verdadeiro papel do malandro na sociedade brasileira. Criada na desigualdade, mantida na servidão, injusta com o povo iletrado e sem posses, e sem doutor ou juiz que traga equilíbrio, a sociedade se vinga no apoio ao esperto, ao sagaz, ao vingador brincalhão, e até mesmo no apoio ao bandido desonesto.

O vínculo é eloqüente, e remete ao Brasil dos anos 70.

Gérson, com seu espírito irreverente e mesmo inconseqüente, encarna o sagaz, o sobrevivente, o herói movido pelas injustiças, e pautado pela necessidade.

Reforça o mito o temperamento do jogador, sua maneira de permanecer estático no campo, usando a bola de forma malandra, lançando à distância para não ter que correr o campo todo.

Todas estas características tornam o jogador a testemunha perfeita para as vantagens da marca em questão. Um cigarro com sabor semelhante ao de cigarros mais caros, com preço reduzido. Uma vantagem obtida pela esperteza do consumidor.

E ele - obviamente com texto de terceiros - materializa o momento brasileiro, plasma no tempo um depoimento essencial à compreensão de nossa alma, cristaliza o objeto de



mudança e transformação, recebendo o repúdio posterior por enunciar o impronunciável.

Mudamos, de certa forma, e, de algum jeito, mudamos os reflexos de nossa maneira de ser. Nossos heróis, por exemplo, e o tradicional jeitinho brasileiro, a maneira suave e desregrada de acomodar comportamentos inadequados à coletividade, que tanto orgulho nos causaram no passado, tornaram-se anacrônicos e ultrapassados, reflexos do que desejávamos deixar de ser.

O Brasil deixava de ser malandro. Desejava mais, e, de alguma maneira, percebeu que a malandragem trazia vantagens imediatas, mas prejuízos contínuos. E mudou.

Os Anos 70

Os anos 70 ficaram conhecidos como os anos de chumbo, reflexo direto do regime de exceção, da prática da tortura, do exílio e da tentativa de certos setores da sociedade em manter o país alinhado com o bloco norte-americano.

Para a América Latina foram os anos da Operação Condor, unindo o continente com regimes “duros” sob a égide dos Estados Unidos.

O Brasil dos anos 70 era uma ditadura militar, comandada por Emílio Garrastazu Médici, um gaúcho apaixonado por futebol, militar de carreira, levado à presidência da república num rodízio estabelecido pela cúpula do poder militar, que se inicia com Castelo Branco e termina com João Batista de Figueiredo.

Vivia o chamado “milagre econômico”, um desenvolvimento acelerado, que vinha na esteira de uma modernização contínua, uma integração territorial e cultural patrocinada pela televisão de cobertura nacional, e um momento especialíssimo na história da sociedade ocidental, com transformações de costumes totalmente sem precedentes.

Basta dizer que, poucos anos antes, tivemos o advento da pílula anticoncepcional, que deu à mulher o controle sobre seu próprio corpo nas questões referentes à natalidade, transformando radicalmente os costumes sexuais da sociedade.

Quase ao mesmo tempo, barricadas foram levantadas na França, por estudantes desgostosos da vida dentro de parâmetros limitados. Além da Guerra do Vietnã, e da Guerra Fria, o movimento hippie eclodiu, trazendo indagações pertinentes e novos choques culturais. A revolução jovem se espalhou pelo mundo.

Se, fora daqui o mundo mudava, dentro do país, mudanças eram vistas com desconfiança e suspeita. Artistas, políticos de oposição e integrantes da intelectualidade brasileira, jovens rebeldes, cabeludos e de comportamento libertário, foram exilados e



afastados do cenário nacional. O mundo mudava, mas o Brasil era asfixiado pelo momento político que imobilizava a sociedade.

Chamado à realidade pela morte e tortura de brasileiros engajados na luta armada, o país precisou crescer, com uma urgência típica da dor, do desassossego, do corte abrupto representado pela morte, pelo afastamento de lideranças, pelo clima de desconfiança e medo.

A fusão dos estados da Guanabara e Rio de Janeiro, a mudança da capital para Brasília, o milagre econômico e a ditadura militar já teriam sido suficientes para tais alterações de humor da sociedade. Mas, a conjuntura internacional acelerava isto. Em pouco mais de dez anos, o mundo mudou, e o Brasil mudou também.

Os meios de comunicação também exerceram papel preponderante nas modificações de então, revistas inovadoras, a Publicidade num surto de evolução fantástico, a televisão cobrindo o país. “Em 1960, apenas 9,5% das residências urbanas tinham televisão; em 1970, a porcentagem chegava a 40%”. (FAUSTO; 2001:268).

A Publicidade brasileira, em especial, levada a todo o país, estabeleceu um *modus operandi* e um linguajar próprio de nossos anseios, conquistou espaços inauditos, apresentando-nos a nós mesmos.

O capitalismo ganhou nova significação num país que deixava o perfil agrícola e enveredava pelos caminhos da industrialização e prestação de serviços. Alguns setores da economia desfrutavam de “céu de brigadeiro”.

Era urgente determinar a nova face do país, diante de verdadeira guerra civil que enfrentávamos.

O comercial protagonizado pelo jogador Gérson foi mais que uma peça de comunicação isolada no panorama nacional; foi um divisor de águas, um significativo exemplo do que precisávamos abandonar, para voltar a nos considerarmos um país e uma nação. Em 30 segundos, uma faceta perversa do Brasil era exibida sob a forma de um ingênuo comercial de televisão.

Enquanto o dominador era estrangeiro, nossa paciência tinha limites. Mas, dominação interna não! A filosofia incorporada na Lei de Gérson era mais do que se podia suportar: era um ponto focal contra o qual se voltar, um signo do que transformara o país numa vala de autoritarismo.

Os grupos excluídos da vida brasileira, durante o período militar, organizaram-se, como se organizou a sociedade de forma ampla. Urgia tomar o destino do país nas mãos, e foi



o que aconteceu, numa economia que crescia, num país que se media com outros, num mundo iniciando etapas que levariam ao processo de globalização.

A exigência da sociedade brasileira era tomar o poder. Inicialmente de forma embrionária, como o jogador de categorias de base que se vê envergando a camisa do time principal, mas em pouco tempo dominando o campo de jogo, concedendo entrevistas, assinando camisas.

O poder não se mantém sem o apoio popular, e assim como fora exigência da sociedade uma reação militar, avalizada pela passeata dos Cem mil, no Rio de Janeiro, em junho de 1968, entre tantas outras manifestações de descontentamento com os rumos políticos de meados dos anos 60, a democratização era imperiosa.

Mas a democratização trazia responsabilidades.

A responsabilidade de cuidar de uma enorme desigualdade social, fazer andar uma máquina que se encontrava desregulada, promover o desenvolvimento econômico do país, restaurar vetores políticos e morais.

Não seria uma tarefa simples, baseada apenas e tão somente num passado moleque e matreiro; seria impossível para um bando de malandros. Era tarefa para um país correto, respeitado pelas demais nações, fortalecido em suas próprias desventuras.

Códigos Desportivos

O esporte está associado a uma série de atitudes de comportamento, uma espécie de código de conduta, que remonta, inevitavelmente, aos gregos. Os antigos gregos tinham festas e festivais, de origem religiosa e sacrificial, que compunham um conjunto, por nós denominado de: jogos pan-helênicos.

Destacavam-se os Jogos Olímpicos ou Olimpíadas. Originalmente conhecidas como Festival Olímpico, faziam parte dos quatro grandes festivais religiosos celebrados na Grécia Antiga e eram assistidos por visitantes vindos de todas as cidades-estado que formavam o mundo grego. Os demais festivais eram o Pítico, O Ístmico e o Nemeu.

As Olimpíadas tiveram início por volta de 2.700 a. C., e se estenderam até 393, no período romano de Teodósio. Depois de 776 a. C. passaram a acontecer de quatro em quatro anos. Caso as cidades gregas estivessem envolvidas em guerras durante a realização dos jogos, proclamava-se uma trégua sagrada (*ekkekheiria*), que concedia uma espécie de salvo-conduto aos viajantes a caminho de Olímpia.

Como se tratava de um ritual religioso, trazia consigo um código implícito de respeito e controle. A vitória bastava, não era passível de manifestações de desrespeito ao



opositor. O culto ao corpo não se desligava do culto à mente, e, diante dos deuses, todo respeito era pouco.

No entanto, os jogos foram se alterando, e a competição se afastou das origens sagradas. Repentinamente, o esforço e a disciplina abriram espaço pra o furor competitivo que ignorava a conduta inicial. Exemplo disto é que, a partir da segunda metade do século V a C., a rivalidade entre as cidades, principalmente entre Esparta e Atenas, resultou numa guerra civil conhecida na história como Guerra do Peloponeso.

Para conter o espírito ensandecido por Marte, foram sendo criados limites de comportamento. Com poucas regras em seus primórdios, os jogos exigiam cuidados severos em suas últimas ocorrências, e chegaram a ter comitês organizadores que determinavam se os competidores tinham moral suficiente para participarem do evento.

Isto gerou um código, que, com variações, atingiu a guerra e os esportes, seja no código de tratamento de prisioneiros, seja no código desportivo. E as regras, nem sempre escritas, determinavam os valores da saúde e da grandeza moral, um *fair play* que pode ser buscado ainda hoje em competições esportivas, conservado em pequenos gestos, e apreciado.

Podemos denominá-lo ideal olímpico. Ele pode ser encontrado em todas as praças esportivas do mundo, e se baseia na herança de suas origens religiosas. Numa versão moderna, podemos resumi-lo na frase cunhada pelo Barão de Coubertain: “o importante é competir”.

Ou seja: nem tudo vale, quando se trata de competição esportiva.

Quando Gérson utilizou a frase publicitária: “afinal, eu gosto de levar vantagem em tudo, certo?”, feriu não só a alma cívica brasileira, cansada dos desmandos e das falcatruas político-administrativas; feriu também o código de conduta do desporto, falando de vantagens “espertas” a serem conquistadas.

Empanou, embora em circuito interno, nacional, o brilho da competição internacional destinada a nos levar ao mundo em condição de igualdade com as demais nações.

Feriu a alma do brasileiro em seus arquétipos universais; feriu a imagem que tentávamos construir de um país forte, leal e justo. Nosso herói malandro, nosso cérebro canhoto, usava sua imagem para vender espertezas de produtos comerciais e malandragens da versão anos 70 do capitalismo que negava o social.

O sub-texto que surgia, o que as entrelinhas diziam, podia ser interpretado como uma confissão de malandragem naquilo que tinha valor cívico, significado sagrado,



importância nacional: a conquista do tri. E podia ser compreendido como a negação do código de conduta ancestral, uma ofensa aos deuses, uma ofensa ao esporte.

Perdeu apoio, e, sem apoio, um ídolo não se mantém. O herói malandro, pela primeira vez desafinou. O esperto mostrou sua face, fazendo com que tivéssemos que decidir, entre o futuro de iguais entre os homens, ou inferiores praticando malandragens.

Evidentemente, um comercial não causaria tanta revolta, acostumados que estávamos com a criatividade na venda de produtos. Mas, um herói não podia ser flagrado com tal discurso.

Mais de uma vez o jogador aludiu arrependimento com relação ao comercial “do Vila”. Não imaginou a repercussão posterior e seu nome ligado ao negativismo da conduta. Ele, pequeno malandro em campo, mas humano e simples na vida pessoal, ganhou notoriedade indesejada, foi feito vilão, encarnou o equívoco e o atraso. Deixou de ser apenas o herói do tri.

Colocado entre a “vantagem em tudo”, ou a “competição digna”, o Brasil escolheu a segunda hipótese.

O comercial do cigarro Vila Rica foi, de alguma maneira, a antítese do esporte, a negação do que habitualmente se associa à prática esportiva. Mas foi também a síntese do Brasil do “milagre”, com o avanço da faceta capitalista e a louvação dos paradigmas de lucro e vantagem.

De certa forma, isto vem se somar ao nosso caráter malandro, ou talvez permitir o ápice da malandragem, sua confissão cristalina, o enunciado exposto de maneira como nunca tinha sido.

Exacerbado nos anos de repressão, nosso “jeitinho brasileiro” ganhou finalmente sua versão televisiva como símbolo do atraso, das falcatruas, do desmando. Para quê caráter?!

O malandro é macunaímico e colonizado, mas nunca calou tão fundo, e de forma tão negativa, no imaginário de nossa gente.

Foi o último estertor do Brasil Jeca-tatu, do Brasil com complexo de vira-lata, foi o grito moribundo de um regime, uma ideologia, uma prática secular.

Acabava, na lei de Gérson, o Brasil do Jeitinho.

Não deixa de ser interessante perceber a troca de sinais e papéis na vida brasileira. O malandro surge no imaginário para responder ao dominador e seus desmandos. O malandro burla, confunde, vinga, traz justiça ao seu modo.



Não mais o malandro herói, defensor de fracos e oprimidos; não mais o justiceiro e o vingador.

Hoje, ano de 2007, governo Lula em seu segundo mandato, temos o malandro oficial cantado por Chico Buarque. Se cremos - e o fazemos - numa vontade popular, no poder dos mitos e dos arquétipos e no aprendizado contínuo dos homens, o desequilíbrio representado pela enunciada Lei de Gérson tem seus dias contados.

Assim como superou o desmando de quase quinhentos nos com seu malandro, o Brasil há de superar o malandro oficial. Fica, de toda esta situação, a injustiça cometida com o jogador, mero papagaio⁴ de uma ideologia ultrapassada, a percepção do descontentamento popular com seus heróis, a importância dos processos de comunicação no sentido de enunciar a vida brasileira, e, porque não, a esperança da superação com a eliminação do malandro de gravata.

Que possamos recuperar nosso “jeitinho” em moldes mais contemporâneos, sem que isto se volte outra vez – como já se voltou - contra o próprio brasileiro.

Referências Bibliográficas

- ANDRADE, Mario. *Macunaíma, o herói sem nenhum caráter*. São Paulo. Livraria Martins Editora. 1980.
- FAUSTO, Boris. *História Concisa do Brasil*. São Paulo. Edusp. 2001.
- HILLMAN, James. *Cidade & Alma*. São Paulo. Studio Nobel. 1993.
- MATTA, Roberto da. *Carnavais, malandros e heróis*. Rio de Janeiro. Rocco (6 ed.). 1997.
- OLIVEIRA, Fernando. O jogo dos deuses, o jogo dos homens. IN: CONTRERA, Malena Segura; GUIMARÃES, Luciano; PELEGRINI, Milton; SILVA, Mauricio Ribeiro da (orgs.). *O espírito do nosso tempo*. São Paulo, Annablume/ CISC. 2004.

⁴ Papagaio era também o apelido dado ao jogador, pela incontinência verbal.