



EM BUSCA DA INFÂNCIA PERDIDA EM “A VOLTA DO CAMPEÃO”

IN SEARCH OF LOST CHILDHOOD IN “A VOLTA DO CAMPEÃO”

Eunice Prudenciano de SOUZA¹

UFMS - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

RESUMO: Por meio da presente análise, à luz da teoria semiótica greimasiana, demonstramos o modo como o tema do idoso excluído da vida social aparece na narrativa de Luiz Vilela. Para tanto, destacamos “A volta do campeão”, conto em que o protagonista, um homem doente de quase sessenta anos, passa seus dias entediado e desinteressado de tudo, até encontrar um grupo de garotos jogando bilocas que o faz reviver emoções perdidas na infância. A despeito de encontrar um novo sentido para sua vida, as pressões da família fazem com que a personagem desista dos novos amigos. Ocorre então a resignação de Edmundo, que renuncia aos valores positivos responsáveis por sua transformação. A casa familiar figurativiza o espaço de onde emana a opressão. Mesmo “cansado”, casa é o lugar para o qual o sujeito reconhece voltar e permanecer, afinal é o espaço delegado pela sociedade para um homem de sessenta anos. No conto, normas e comportamentos situam a velhice à margem dos relacionamentos sociais e a voz do narrador, ao solidarizar-se com a solidão a que o idoso é relegado, é dissonante diante do *status quo*.

PALAVRAS-CHAVE: Família; Idoso; Semiótica; Sociedade; Valores.

ABSTRACT: Through this analysis, in the light of Greimas semiotic theory, we demonstrate how the theme of the elderly excluded from social life appears in the narrative of Luiz Vilela. To do so, we highlight "A volta do campeão," short story in which the protagonist, a sick man of nearly sixty years, spends his days bored and uninterested about everything, until he finds a group of boys playing marbles that makes him relive the emotions lost in his childhood. Despite finding a new direction for his life, family pressures make the character give up new friends. Occurs then the resignation of Edmund, who renounces the positive values responsible for his transformation. The family home represents the space from which came oppression. Even "tired", home is the place to which the subject recognizes to go back and to stay, after all is the space delegated by society for a man of sixty. In the short story, norms and behaviors place the elderly on the margins of social relationships and the narrator's voice, once he sympathizes with the loneliness that the elderly are relegated, is dissonant on the *status quo*.

KEYWORDS: Family; Elderly; Semiotics; Society; Values.

A temática da busca do paraíso perdido é recorrente em Luiz Vilela, recebendo coberturas figurativas diversas como a volta ao interior e à infância. No conto “O violino”, do livro *O violino e outros contos* (2000), Tia Lázara revive a felicidade do passado ao ter seu violino encontrado, no porão de casa, pelo sobrinho. A mesma temática aparece em “Não quero nem mais saber”, de *O fim de tudo* (1972), em que o narrador, um baiano, faz do desejo de volta à terra natal, onde viveu a infância, força para superar as dificuldades da vida na

¹Doutora em Estudos Literários pela UNESP de Araraquara; em estágio de pós-doc no PPG Mestrado e Doutorado em Letras da UFMS; integra o Grupo de Pesquisa Luiz Vilela; e-mail: euniceprus@yahoo.com.br.

Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa>

cidade grande. Essa visão do passado como um tempo de inocência e felicidade também vai aparecer na novela *O choro no travesseiro* (1979), em que o narrador Roberto e seus amigos veem o salão de sinuca como um substituto para o *domus familiae*, espaço quase sempre representativo de acolhimento e felicidade do mundo juvenil.²

De mesmo modo, o mote também aparece no conto “A volta do campeão”, que integra a coletânea *O fim de tudo* (1972) e foi republicado na antologia *Boa de garfo e outros contos* (2000). Nele, o autor trata de sentimentos humanos universais inseridos nas relações familiares, avaliando comportamentos e valores estabelecidos pela ideologia dominante. Analisamos o conto a partir do percurso gerativo de sentido proposto pela semiótica greimasiana, valendo-nos das definições expressas por Diana Luz Pessoa de Barros em *Teoria Semiótica* (2000), no qual os conceitos greimasianos apresentam-se de forma “sucinta e simples” (BARROS, 2000, p. 5), como justifica a autora.

A semiótica busca a significação do texto e entende o processo de sua produção como um percurso gerativo, que vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto. E o seu entendimento realizar-se-á de forma mais completa e profunda se pensarmos sua produção como um percurso, pois buscamos encontrar “o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz” (BARROS, 2000, p. 7). Desse modo, propomo-nos à análise dos mecanismos de produção de sentido utilizados pelo autor, assim como os efeitos produzidos por essas escolhas a partir do respectivo percurso.

No conto, a personagem Edmundo é um aposentado que, como a maioria dos idosos, passa grande parte do dia entediado. Cansado de ficar em casa, divide sua rotina entre o banco da praça e as andanças pelos terrenos baldios do bairro. Visto como velho e doente pela família, não recebe incentivo para buscar alternativas que amenizem a mesmice de seus dias. Durante uma de suas caminhadas, encontra um grupo de garotos jogando bolinhas de gude e pede para participar de um dos lances, momento em que mostra destreza na brincadeira. O contato com os meninos desperta o “campeão” de outrora, fazendo com que o velho sinta emoções há muito adormecidas. A amizade e admiração que consegue despertar no grupo, especialmente em um dos meninos, fazem com que se sinta novamente uma criança. No entanto, a mulher e a filha descobrem suas reuniões com os garotos, recriminando-o. Edmundo acaba por ceder às pressões da família, afastando-se de seus novos amigos.

O conto inicia-se com o percurso de um sujeito envelhecido (“Senhor Edmundo”), que perdera todo o encanto pela vida, “sem ter o que fazer e cansado de ficar em casa”:

Naquelas tardes quentes, sem ter o que fazer e cansado de ficar em casa, ele ia para a praça e sentava-se num banco. Do fundo das rugas, contraídas pelo aborrecimento, os olhos acompanhavam sem interesse as pessoas e coisas que passavam. Até que, cansado disso também, ele se levantava e ia andando a esmo pelos terrenos baldios, de onde voltava já ao escurecer. (VILELA, 2000, p. 31).

Temos um sujeito em disjunção com qualquer valor positivo que possa mudar o estado de letargia em que se encontra. Contudo, em uma de suas caminhadas diárias, depara-se com algo que lhe chama a atenção: meninos compenetrados em um jogo de bolinhas de gude. A cena coloca o sujeito em junção com valor há muito adormecido, certa “emoção” que muitas vezes sentira nos tempos de criança. Observando a tensão crescente na disputa pelas

² Em *Faces do conto de Luiz Vilela*, Rodrigues (2006) trata da intersecção do tempo com a infância, da projeção do passado no presente, da infância sem idealizações e do adulto nostálgico pela infância em diversas passagens, tais como às p. 30, 83-88, 208 e 150.

bilocas entre um menino gorducho (“Renato”) e outro miudinho (“Dudu”), ele vibra com o envolvimento de todos os meninos que assistiam ao jogo: “Ele mordida a unha — e quando viu a biloca correr de efeito e, sob novo espanto geral, parar a meio centímetro de outra, não pôde mais: — Deixem-me jogar a próxima vez — pediu, e foi então que os meninos finalmente reconheceram sua presença”. (VILELA, 2000, p.32).

Os meninos não haviam percebido a aproximação do estranho e se assustam com a intromissão repentina que pede para fazer o próximo lance. Perguntam então se a jogada seria “valendo”. O velho aceita a condição, ávido que estava para jogar, dizendo “fui o maior campeão do meu tempo”. Aqui se inicia a ação do destinador-manipulador (meninos), que levará o sujeito a modificar seu percurso ao longo da narrativa.

Admirado, o menino gorducho permitiu que o velho jogasse em seu lugar, com o consentimento do outro jogador, Dudu, e com todos os outros meninos testemunhando que “valiam bilocas” pelo arremesso. E a meninada espera o lance na maior expectativa.

Ciente de sua responsabilidade e perturbado por aquele inesperado ressurgir de uma emoção que há quase cinquenta anos não sentia, ele não se preocupou de enfeitar a jogada, o que justificaria o “maior campeão do meu tempo”: fez apenas um cálculo meio rápido e bateu — e pá! A biloca acertou uma das primeiras.

O gorducho gritou, a meninada explodiu — e ele, ele foi tomado de um modo tão fulgurante por aquela antiga sensação de vitória, que por alguns segundos só teve olhos para si próprio, para o menino que ele outrora fora e, naquela instante, de novo era. (VILELA, 2000, p. 34).

Ao acertar em cheio a primeira biloca, aquele sujeito inicial envelhecido é “tomado de um modo tão fulgurante por aquela antiga sensação de vitória” que acaba por incorporar o menino de outrora, revivendo sentimentos adormecidos.

Passada a empolgação, o velho percebe a tristeza de Dudu, o menino miudinho que perdera as bilocas. Sabia perfeitamente o que o garoto estava sentindo e, querendo consertar a situação, propõe jogar também pelo miudinho. Trato feito, passa a jogar por Dudu que, aflito, ia lhe emprestando novas bilocas para os lances. Aos poucos foi recuperando o jogo para o miúdo.

Com a vaidade aguçada, tenta uma jogada ensaiada dos velhos tempos, “cedeu [...] a um repentino capricho: levando a mão atrás, bateu por baixo da perna./ A sorte não o esquecera mesmo: acertou bem em cima de uma biloca, e a meninada veio abaixo”. (VILELA, 2000, p. 35).

Como estava perdendo a partida, o gorducho Renato diz que a jogada ensaiada não valia, pois teria de ser combinado antes, o que acarreta uma discussão entre os meninos. Sentindo que atrapalhara Dudu, pela segunda vez, promete-lhe que recuperariam, “e então o jogo prosseguiu, agora de modo mais emocionante, como uma tensão de guerra”. (VILELA, 2000, p. 37).

Em partida impressionante, o velho recupera todas as bilocas de Dudu e se envolve de tal maneira no jogo que não percebe nem mesmo que estava escurecendo. Os meninos então combinam outro jogo para o dia seguinte e convidam o velho para jogar:

- Só vim ver vocês jogarem — ele respondeu; — não vou jogar mais.
- Por que o senhor não vem amanhã também? — pediu um da turma.
- Amanhã? É — disse; — quem sabe? Talvez eu venha...

Iria? ... Fora ótimo. Descobrir que era um campeão ainda depois de quase cinquenta anos, descobrir que conservava a mesma classe, sentia as mesmas emoções daquele tempo... A banca cheia, aquele momento entre o cálculo e a batida, e depois a biloca passando entre as outras. E aquela jogada debaixo da perna? Fora sensacional, a meninada vibrara... (VILELA, 2000, p. 38).

Essa tarde provoca uma transformação na vida do sujeito. Ele toma contato com valores que estavam perdidos em algum lugar de seu passado, “sentia as mesmas emoções daquele tempo”. A situação narrativa inicial disfórica torna-se eufórica. O sujeito entra em junção com objetos de valor que lhe dão novo “ânimo”, a despeito do vazio afetivo da vida familiar que continua a existir. Ao chegar a sua casa, no final da tarde, a mulher percebe que algo acontecera, estava “com uma cara diferente”. Ele apenas sorri, sem nada dizer, pois, de algum modo, sente que não seria compreendido pela esposa.

Na manhã do dia seguinte, o menino Dudu vai até sua casa e lhe propõe serem sócios. O menino passara a admirá-lo e ele fica lisonjeado, afinal ainda podia ser bom em alguma coisa. Com o medo de ser visto pela mulher, chama o menino para irem até a praça. Justifica-se dizendo que ela “implica com menino”, mas não sabe o porquê, talvez fosse apenas “mania”. Aqui, fica implícita a crítica de que os adultos têm manias e regras que às vezes nem são compreendidas, só existem pela razão de ser. Movidos pelos princípios de normatização social, criam tantas regras que não é incomum acabarem se tornando contraditórias e sem sentido. O que em princípio deveria se justificar por uma melhor convivência, transforma-se em meio de sanção e reprovação social.

Dudu conta para Edmundo que fora perguntando até descobrir onde ele morava. Ele sorri da persistência do garoto, que insiste na sociedade; ele, inicialmente, recusa: “não posso, Dudu. Vocês são meninos, eu já sou um homem velho: não dá certo” (VILELA, 2000, p. 40). Aqui Edmundo **quer**, mas sente que **não deve** fazer parte da turma de jogo dos meninos. Dudu o manipula por tentação, “prometendo-lhe” sentimentos e emoções vivenciadas somente em seu tempo de criança. Fica implícito que a sociedade nas bilocas significa também o compartilhamento da vibração do mundo infantil e o sujeito **quer** sentir tais emoções novamente; para isso, basta partilhar do mundo de Dudu e dos meninos. A admiração de Dudu atíça a vaidade do antigo campeão. Edmundo sente que não é um “velho sem valor”, ainda **pode ser** bom em algo como fora no passado. O entusiasmo do menino o capacita para a ação: ele **quer, pode e sabe** como ser novamente um campeão no jogo de bolas de gude. Aos poucos sua resistência será quebrada, ele diz ao menino que irá novamente ao jogo e lá decidirão a suposta sociedade. Os “olhos de Dudu brilharam” com a promessa e o menino, desse modo, continua sua manipulação, acenando com outras “brincadeiras” do mundo infantil:

— Tá — os olhos brilharam. — Eu posso passar na sua casa pra gente ir junto? Não tem perigo da mulher do senhor ver, eu dou um assobio; um assobio assim — levou dois dedos à boca, e um assobio agudo cortou a praça. — Aí você responde, e eu venho pra praça, e nós nos encontramos aqui. Você sabe assobiar?

— Claro — ele disse com displicência.

Será que ainda saberia mesmo? Ajeitou os dedos entre os lábios, puxou o ar e soprou — mas o assobio saiu chocho. O menino o olhou meio decepcionado.

— Dessa vez não saiu muito bom — se desculpou; — estou meio fora de forma. Mas eu vou melhorando, pode ficar tranquilo.

[...]

Lá pelo meio da praça o menino parou, voltou-se e deu um assobio: ele respondeu, e dessa vez saiu melhor. (VILELA, 2000, p.41).

Dessa maneira, o garoto passa a manipular Edmundo por provocação, testando suas habilidades para participar da performance do mundo infantil. Durante a tarde, treinando o assobio para sua comunicação com Dudu, a mulher estranha seu modo de agir, fato que a faz lembrar de que o médico da família alertara para possíveis esquisitices do marido após o derrame. Evento que comentaria mais tarde com a filha. Fica claro que a mulher só se importa com as “esquisitices”, **não pode** ou **não quer** perceber que ele está novamente feliz. Possui outros valores: Edmundo, para ela, simplesmente devia cumprir seu papel temático de “velho aposentado doente”, que não é valorizado nem mesmo pela família.

A manipulação por Dudu continua. Depois de esperar com grande expectativa o encontro da tarde, Edmundo responde com assobio perfeito ao chamado do garoto, que o elogia: “o assobio agora foi bacana, hem?” (VILELA, 2000, p. 41), tocando sua vaidade. O velho então pergunta ao garoto se os meninos não iriam achar ruim se ele fosse, ao que Dudu responde:

— Aham não, já falei com Renato. Sabe o quê que ele falou? Que você é fichinha.

— Fichinha, né? — e sentiu-se provocado: — Pois vou mostrar pra ele... Olha aqui...

Enfiou a mão no bolso e tirou um saquinho de pano. Abriu: os olhos do menino se maravilharam.

— O Senhor comprou? ...

— Olha essa buscadeira.

[...]

O menino não podia de contentamento.

— Puxa, não vai ter nem graça... O senhor comprou foi hoje?...

— Vamos mostrar pra eles quê que nós somos. (VILELA, 2000, p. 42).

Ao ser qualificado como “fichinha” por Renato, há a provocação maior que leva Edmundo a *querer* mostrar que é capaz. À tarde, repete sua performance dos tempos de criança, envolvendo-se cada vez mais com Dudu. Conseguem ser vitoriosos no jogo, e marcam prosseguimento para o dia seguinte.

No próximo dia, o assobio veio antes das quatro da tarde. Edmundo respondeu e foi encontrar Dudu na praça. O menino explica que, antes de irem ao jogo, precisa mostrar-lhe algo. Propõe um esconderijo, e ele fica comovido com a ideia, cedendo à manipulação do garoto:

Que misterioso impulso o levava a ir? Talvez aquela necessidade ainda de rever sua infância na infância de um outro menino. “Esconderijo”... A simples palavra evocava nele uma porção de lembranças. Como seria o daquele menino? Seria também uma lata com tampa, enterrada no chão, coberta de terra e camuflada com cisco?...

E quando o menino foi mostrar, e ele viu que era, sentiu-se comovido, seus olhos ficaram úmidos. O menino, observando-o, não podia compreender por que ele estava assim, mas sentiu-se tocado por sua emoção.

— Edmundo, você é meu melhor amigo — disse o menino. (VILELA, 2000, p. 44).

Dudu seduz Edmundo ao dizer que ele era seu melhor amigo, o que os une ainda mais. Combinam que “iriam acabar com os adversários” no jogo que estava por começar. Edmundo mostra-se totalmente capaz para a ação, sua performance durante o jogo é perfeita. Aqui o sujeito **sabe, quer e pode** jogar como na infância. E foi o dia de glória da “volta do campeão”, não houve jogada que ele não fizesse. Levou os meninos ao delírio e também sentiu aquela vibração que há muito não sentia. Afinal, “ele era um ídolo, um campeão como eles nunca tinham visto”. Era muito bom ser novamente admirado.

Depois de perder muitas bilocas, Renato combina uma revanche para o dia seguinte, agora com a ajuda do parceiro Dedinho. Edmundo aceita o desafio.

Ao voltar para casa, encontra a filha que lhe indaga se estava com os meninos. Pego de surpresa, pergunta de que meninos ela estava falando. A filha então sanciona negativamente todo o percurso narrativo do sujeito:

— O senhor acha que todo mundo já não está sabendo, Papai?

[...]

— Tem cabimento uma coisa dessas, Papai?...

A mulher arrumava a janta em silêncio, escutando.

— Pensa, o senhor na sua idade, uma pessoa de quase sessenta anos, brincando com uma meninada de nove, dez anos. Não faz sentido.

— E depois, também, há os outros — entrou a mulher; — eles podem falar. (VILELA, 2000, p.46).

No trecho acima, fica clara a preocupação da mulher com as convenções sociais: “eles podem falar”. O sujeito passa a ser manipulado, pela filha e pela mulher, por intimidação. Edmundo sente-se constrangido diante das conveniências sociais, não tem coragem de romper com o que a sociedade espera de um homem de sessenta anos. Irritado com a repreensão das duas, resmunga, ao que elas respondem que “estão apenas zelando por ele”. Afirma que está muito melhor do que todos eles, inclusive melhor do que o médico que cobra para dizer que ele “não está regulando bem”, demonstrando, a despeito do que a família esteja pensando, sua lucidez.

Por fim, diz que não estão zelando por ele, mas matando-o:

— Zelando... — riu sarcástico; — vocês querem é que eu vá morrendo aos poucos. Morrendo cada dia um pouco mais; morrendo lentamente...

— O senhor acha que é isso que a gente quer, Papai?

— É isso o que vocês estão fazendo comigo. Mas podem ficar tranquilas: eu não vou mais lá nos meninos. Não é isso o que vocês querem? Então podem ficar tranquilas, eu não vou mais. Vou ficar o dia inteiro aqui dentro dessa casa. (VILELA, 2000, p. 47).

Pela falta do apoio da família para buscar novos valores de felicidade, ocorre a resignação de Edmundo, que acaba por renunciar aos valores positivos responsáveis por sua transformação, voltando, assim, ao ponto de partida. No início da narrativa, temos um sujeito “sem ter o que fazer e cansado de ficar em casa” e, ao final, o círculo é fechado com a sua afirmação “vou ficar o dia inteiro aqui dentro dessa casa”, assinalando sua desistência diante da filha e da mulher, que vocalizam forças sociais repressoras. “Casa” aqui figurativiza o espaço de onde emana a opressão. Mesmo “cansado”, casa é o lugar para o qual o sujeito reconhece voltar e permanecer, afinal é o espaço delegado pela sociedade para um homem de sessenta anos. E à família cabe o papel de fiscalizar o cumprimento dessa conduta.

Segundo Barros (2000), as relações do sujeito com os objetos-valor podem ser modificadas pelas determinações modais transferidas pelo destinador-manipulador. São quatro as modalidades básicas: **querer**, **dever**, **saber** e **poder**. Compatibilidades e incompatibilidades das qualificações modais que modificam o sujeito de estado geram o efeito das paixões. No caso de Edmundo, sua modalização para o **querer** e **saber ser** é incompatível com o **não-poder** e **não-dever ser** transferidos pela família. Como resultado das transformações sofridas, o estado de alma do sujeito sofrerá alterações. A análise da paixão, centrada no **ser** do sujeito, será de grande proveito para entendermos seu **fazer** que impulsiona a ação narrativa. O sujeito em estado de aborrecimento e apatia, do início da narrativa, ao entrar em junção com os valores modais doados pelos meninos, sente-se capacitado para o **fazer**. O saber **ser** capaz leva o sujeito a um estado de relaxamento e euforia que o levam ao **fazer** secreto. Ao ter seu segredo descoberto, instaura-se, a princípio, um sentimento de revolta para, finalmente, ceder à vontade da família. Podemos dividir esses momentos, privilegiando as mudanças significativas no estado de alma do sujeito.

- 1º momento: “sem ter o que fazer e cansado de ficar em casa”, “aborrecimento”, “os olhos acompanhavam sem interesse as pessoas e coisas que passavam”, “até que cansado disso também” (p. 31) – estado inicial de espera e apatia.

- 2º momento: “sentiu de repente aquela emoção que tantas vezes sentira quando criança” (p. 31) “esperava também, com ansiedade” (p.31), “ele mordida a unha [...] não pôde mais” (p. 32), “perturbado por aquele inesperado ressurgir de uma emoção” (p. 34), “aguçado em sua vaidade” (p. 35), “gostou de ser chamado de moço” (p. 36), “descobrir que era um campeão [...] sentia as mesmas emoções” (p. 38), “numa ansiedade que crescia” (p.41), “sentiu-se provocado” (p. 42), “sentiu-se comovido, seus olhos ficaram úmidos” (p. 44), “a mesma expressão de pura alegria diante da latinha enterrada” (p. 44), “estava fora de si, [...] gritava, ria, pulava” (p. 45) – modalizado para o **ser** que leva ao **fazer** – estado de euforia, em que se alternam sentimentos de ansiedade, vaidade, comoção, alegria etc.

- 3º momento: a partir do momento em que a família descobre sua amizade com os meninos – “ele respondeu com agressividade, sentindo-se descoberto, sentindo violado seu segredo” (p. 46), “esse pessoal tem é títica na cabeça – disse, com a respiração alterada” (p. 47), “ficou ofegando” (p. 47), “riu sarcástico [...] querem que eu vá morrendo” (p. 47), “vou ficar o dia inteiro aqui dentro dessa casa” (p. 47), “não quero mais conversar – ele disse, e saiu da copa” (p.47) – essa situação provoca o sentimento de revolta do sujeito, seguindo-se a recusa ao diálogo e sua saída da copa, marcando sua desistência frente à intimidação da família – estado de conformação e resignação.

Do enredo aparentemente simples, podemos depreender uma voz que destoa do pensamento dominante que vê o idoso como desprovido de sonhos e desejos. Identificamos com a personagem e, durante a leitura do conto, torcemos para que Edmundo liberte-se do jugo da família e do olhar inquisidor da sociedade, compartilhando competências e habilidades com as novas gerações.

Verifiquemos como acontece esse questionamento do papel do idoso, na voz do narrador do conto, e como esta voz se contrapõe aos valores dominantes da sociedade contemporânea, analisando os três níveis do percurso gerativo de sentido para demonstrar tal entendimento.

No nível das estruturas fundamentais, determina-se o mínimo de sentido a partir do qual o discurso se constrói. No conto, temos uma categoria semântica inicial marcada pela disforia. Podemos pensar nas seguintes oposições mínimas:

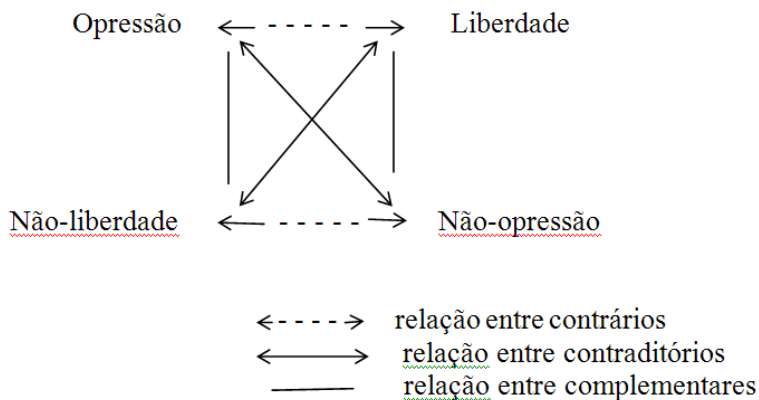
opressão vs. liberdade

Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa>

morte vs. vida
 velhice vs. infância
 solidão vs. companheirismo
 (disforia) vs. (euforia)

Essas oposições se organizam pelo quadrado semiótico, representação lógica de uma categoria semântica qualquer. A disposição dos termos no quadrado permite a visualização da dinamicidade narrativa do texto. Por exemplo, quando se nega a *opressão* tem-se a asserção da *liberdade*, estabelecendo-se a percurividade. Mas essa passagem é gradual: antes da afirmação da *liberdade*, há a passagem pela *não-opressão*. Os termos do quadrado são revestidos de valores positivos ou negativos. Se um termo recebe a axiologização positiva, será eufórico, se negativa, disfórico. Assim, as relações, quando determinadas pela categoria tímica, estabelecem-se por disforia vs. euforia. No caso de “A volta do campeão”, a opressão é disfórica e a liberdade eufórica. Em um percurso narrativo, o sujeito busca a conjunção com o objeto-valor eufórico. De alguma maneira, trabalha para livrar-se do estado não desejado (disfórico). No caso do sujeito Edmundo, seu percurso parte de uma situação disfórica, passando para não disfórica, voltando para uma situação disfórica, realçando sua repressão pelos familiares. Em síntese, passa-se de uma situação inicial de *opressão* para uma de *não-opressão*, que, ao final, volta a ser de *opressão*. Desse modo, podemos dizer que “A volta do campeão” é um texto disforizante, pois o percurso do protagonista está orientado para a opressão disfórica.

Os termos estão dispostos no quadrado de forma a traduzir suas relações em forma de contrariedade, contradição e complementaridade:



No nível narrativo, temos um simulacro do fazer do homem sobre o mundo. O que significa que há um programa narrativo (PN), conjunto de ações sofridas e/ou executadas pelo sujeito da narrativa, que nos permite entender a ação do sujeito inscrito no texto.

De acordo com Diana Pessoa Luz de Barros, há determinadas etapas teóricas para o percurso narrativo de um sujeito e, simplificada, podemos assim estabelecer as etapas do protagonista de “A volta do campeão”:

- **Manipulação e contrato:** os meninos manipulam o sujeito por tentação e provocação, fazendo-o romper com o contrato estabelecido com a família e a sociedade, convencendo-o a participar dos jogos do grupo.
- **Modalização e competência:** o sujeito é dotado de **saber, querer e poder** jogar.

- **Performance (ação):** o sujeito faz parte das brincadeiras dos meninos, joga muito bem, passando a ser admirado por eles.
- **Sanção:** o sujeito é sancionado negativamente pela filha e pela esposa, que o acusam de não agir de acordo com o papel temático socialmente estabelecido para um senhor de sessenta anos.

No nosso caso, temos um destinatário-sujeito (Edmundo) que será manipulado, consecutivamente, pelo destinador-manipulador (meninos) e pelo destinador-manipulador (família). Edmundo terá seu percurso narrativo alterado tanto pela manipulação exercida pelos meninos quanto pela família.

A manipulação ocorre quando um sujeito transmite a outro um **querer** ou um **dever fazer**. Para a semiótica, existem quatro tipos de manipulação: por tentação, por sedução, por provocação e por intimidação. Na tentação, o destinador-manipulador oferece um objeto de valor positivo a outro sujeito, é o que ocorre quando os meninos levam o sujeito Edmundo a **querer** jogar. Pela sedução, o destinador-manipulador cria uma imagem positiva do outro sujeito, e para que essa imagem seja mantida, este aceita a manipulação: Edmundo **quer** continuar a ter a amizade e a admiração dos meninos. Na provocação, o destinador-manipulador faz uma imagem negativa do outro sujeito, com o intuito de que este faça o que se pede para reverter tal imagem: dá-se no momento em que o menino Renato diz que Edmundo é “fichinha”, levando-o a **querer** provar sua competência. Por fim, pela intimidação, oferece-se um objeto de valor negativo, caso não seja feito o que se pede. No caso de Edmundo, esse tipo de manipulação será mais bem sucedido, visto que ele renuncia ao objeto-valor, amizade e admiração dos meninos, por **não querer** estar em **junção** com o objeto de valor negativo definido pela intimidação e pela sanção recebidas da família e da sociedade.

Programa narrativo 1

MANIPULAÇÃO	COMPETÊNCIA	PERFORMANCE	SANÇÃO
Os meninos manipulam o destinatário-sujeito por tentação, sedução e provocação, fazendo-o romper o contrato com a família.	Admirado pelos meninos, o sujeito-destinatário quer , sabe e pode ser o “campeão” de outrora.	Modalizado para a ação, o sujeito-destinatário joga tão bem, ou melhor, que no passado.	O destinador-julgador concede os valores buscados pelo sujeito: admiração, amizade e emoções perdidas.

Programa narrativo 2

MANIPULAÇÃO	COMPETÊNCIA	PERFORMANCE	SANÇÃO
A família manipula o destinatário-sujeito, por intimidação, a seguir o papel temático de velho aposentado.	Apesar de querer e saber ser o “campeão” de outrora, é levado pela família a crer que não pode e não deve .	Embora sinta que não deva , o destinatário-sujeito participa secretamente dos jogos com os meninos.	Ao descobrir os jogos com os meninos, o destinador-manipulador sanciona negativamente o sujeito, levando-o a desistir de seus novos amigos.

Por meio do percurso modal do sujeito, previsto na semântica narrativa, pode-se perceber que houve um aprofundamento da consciência de Edmundo. De início, ele não

demonstra reconhecer os poderes coercitivos da família e da sociedade, parece conformado à situação de “velho aposentado doente” que lhe foi imposta. Sem grandes questionamentos, simplesmente observa a passagem dos dias, “sem ter o que fazer e cansado de ficar em casa, ele ia para a praça e sentava-se [...]. Do fundo das rugas contraídas pelo aborrecimento, os olhos acompanhavam sem interesse as pessoas e coisas que passavam. Até que cansado disso também, ele se levantava e ia andando a esmo [...].” (VILELA, 2000, p. 31). Entretanto, ao ver os meninos jogando, “sentiu de repente aquela emoção que tantas vezes sentira quando criança” (VILELA, 2000, p. 31), sendo modalizado para o **querer ser** ou **querer** estar “vivo” novamente. Já não bastará ver a vida passar, será preciso participar da vida. A modalização do **querer ser** faz aparecer o desejo e o anseio em Edmundo, levando-o à experimentação e ao contato com os objetos aos quais atribui valor.

A conjunção com novos objetos de valor leva o sujeito a burlar as regras de conduta de “velho aposentado doente”, pois, a despeito de **não dever ser, quer ser**. A emoção de sentir-se vivo foi mais forte e o percurso modal do sujeito demonstra que ele **quer ser e sabe ser** um campeão. Há uma mudança no estado de alma do sujeito, agora **sabe** que é **capaz**, mas sente que **não deve e não pode**: “– não posso, Dudu. Vocês são meninos, eu já sou um homem velho: não dá certo” (VILELA, 2000, p. 40), pois foi condicionado pela família e pela sociedade a acreditar que um velho de sessenta anos não pode reviver emoções e sentimentos do passado ao lado de garotos.

Por vários momentos, o sujeito dá indícios de que conhece o papel temático que lhe foi atribuído e que sua nova conduta não é condizente com o esperado pelas normas sociais, mas desafia sua própria consciência. No excerto em que relembra dos antigos amigos de infância, com os quais jogava bilocas, podemos perceber que ele mesmo não está seguro de suas atitudes, pergunta-se sobre o “que diria Pudim, se passasse por ali e o visse jogando e fazendo proezas como antigamente? E se ele chamasse Pudim para jogarem de novo? Não tinha cabimento. Talvez nada daquilo tivesse cabimento...” (VILELA, 2000, p. 39).

Edmundo questiona-se, por várias vezes, sobre a coerência de suas atitudes. Demonstra consciência do olhar julgador do Outro quando sugere aos meninos que o jogo acontecesse em lugar mais afastado — na realidade temia ser visto, por algum conhecido, entre a garotada. Também não tem coragem de contar para a mulher que sentia emoção e energia há muito esquecidas. Vivencia um conflito entre o padrão de comportamento estabelecido pela sociedade e o próprio desejo de realização de sonhos adormecidos.

Em seu percurso, o sujeito descobre que **sabe ser** o campeão do passado, consegue a glória junto aos garotos, “foi o ponto máximo da volta do campeão. Chegou mesmo a pensar que nem antigamente ele tivera tão brilhante atuação” (VILELA, 2000, p. 45). No entanto, Edmundo não possui convicção o bastante para agir unicamente de acordo com sua verdade. Ao ser sancionado negativamente pela esposa e filha, que lhe perguntam se achava que todo mundo já não estava sabendo de suas novas práticas, até argumenta — “deixa eles falarem; quê que eles têm com minha vida?” —, mas não possui coragem suficiente para desafiar a família. Há a tomada de consciência do esperado para a sua conduta e este último “estado de alma”, pelo **não poder fazer**, leva-o ao estado passional da conformação e da resignação. O desejo de Edmundo sofre alteração de intensidade durante o percurso, visto que no início ele **não sabe ser** capaz de reviver o campeão; conseqüentemente, ao final, quando tem de abrir mão do objeto-valor, revolta-se, pois foi capaz de experimentar a emoção do passado para, logo em seguida, ser cerceado em seu desejo. Seu “estado de alma” será o do sujeito consciente de **querer ser e saber ser** em conflito com o **não poder ser** sancionado pela família e pelas condutas sociais, agora de forma explícita.

No nível discursivo, pode-se pensar “A volta do campeão” sob a temática da opressão social, em que o ser humano sente-se coagido a agir de acordo com as conveniências. A personagem Edmundo, completamente aborrecida no início da história, toma contato com “emoções” que não são consideradas adequadas para sua idade. A mulher cobra-lhe quanto às suas “esquisitices”, mas em momento algum se importa com sua felicidade.

Nos momentos de maior emotividade, há um narrador observador que dá voz à personagem em discurso direto, ou indireto livre, para um maior contato do leitor com a comoção que toma conta de Edmundo nos momentos de convivência com os meninos:

Fora ótimo. Descobrir que era um campeão ainda depois de quase cinquenta anos [...].

O que havia feito de suas bilocas? Ou o que haviam feito delas? Decerto tinham sido dadas a alguém. Ou simplesmente foram se perdendo, como tantas outras coisas de sua infância? Não conseguia lembrar. Era uma coleção bacana, conseguida em muitas disputas, disputas marcadas por várias brigas. Uma coleção realmente bacana, com piocôs (lembrava-se principalmente daquele verdão, listrado), piubinhas (aquela “miolo de pão”), buscadeiras, solteiras, leiteiras (e aquela que passara pela mão de todo mundo? era linda, com listas vermelhas, verdes, amarelas). Estranho que não lembrasse o que acontecera com as bilocas, pois tinha tanto amor a elas... (VILELA, 2000, p. 39).

Edmundo se pergunta: “o que havia feito de suas bilocas? ou o que haviam feito delas?”. Podemos pensar no que a personagem fez de seus sonhos, ou no que fizeram de seus sonhos todos. Em que lugar do passado ficaram perdidos? Aqui, as bilocas são simbólicas, representam as conquistas e emoções vivenciadas pelo indivíduo que, aos poucos, perdem-se em algum lugar do passado de cada um. Figurativizam valores essenciais na vida do ser humano, os quais vão se perdendo à proporção em que se envelhece e a aparência torna-se dominante em detrimento da essência.

Quando a personagem pensa sobre como fora ótimo jogar com a garotada e descobrir que ainda “era um campeão” mostra que, muitas vezes, o ser humano abre mão das coisas que deseja por conta das convenções. E, a partir do momento em que toma consciência do Outro e de que por ele é constantemente analisado e julgado, limita suas vontades e desejos. À medida que se encaminha para a maturidade, perde certos valores essenciais e investe-se de outros, embutidos nas regras sociais. Valores positivos como a amizade e a pureza são figurativizados no conto por Dudu, que passa a admirar e considerar Edmundo como seu melhor amigo, despertando nesta personagem sentimentos não valorizados por sua família, cuja maior preocupação era com a adequação do papel social do patriarca em relação ao que se espera para sua idade.

Da presente análise, pode-se perceber que o percurso do sujeito parte de uma situação disfórica, passando para não disfórica, voltando para uma situação disfórica, o que realça o desajuste do sujeito ao seu meio. Parte-se de uma situação inicial de **opressão familiar** (negativa) para uma de **não-opressão** (positiva), que, ao final, contrariando as expectativas, volta a ser de **opressão** (negativa). O desejo de Edmundo modificou sua intensidade durante o percurso. De início **não sabe ser** capaz de reviver o campeão de outrora, é despertado pela vibração dos meninos, que lhe transmitem o **querer ser e fazer**, modalizando-o para a ação. Sua conscientização pelo **querer ser** e **saber ser** em conflito com

o **não poder ser** torna sua condição muito mais sofrida, seus sonhos, afinal, foram explicitamente cerceados pelas conveniências sociais:

opressão → não-opressão → opressão
morte → não-morte → morte
velhice → não-velhice → velhice
solidão → não-solidão → solidão
(disforia) → (não-disforia) → (disforia)

Wania Majadas, em *O diálogo da compaixão em Luiz Vilela*, comentando atitudes da família, no contexto de comportamentos “inadequados” dos idosos, afirma que “como sempre acontece nesse tipo de situação, as pressões familiares aumentam” (2011, p. 38), visto que essa toma para si o papel de agente fiscalizador, pois também não quer ser alvo de falatórios e apontamentos do grupo social. A família provoca o cerceamento dos sonhos de Edmundo: “aquele encontro mágico com o menino que ainda estava escondido dentro dele é interrompido, porque as pessoas [...] estão inteiramente dominadas pelos condicionamentos sociais” (MAJADAS, 2011, p. 38).

As pressões sociais são coercitivas, levando o sujeito a agir de forma robotizada. Majadas discorre com muita propriedade sobre a recorrência do tema da velhice na ficção de Vilela. Para a autora, essa velhice é mais do que degeneração biológica, é antes a desistência dos sonhos diante do olhar julgador da sociedade:

Trata-se do envelhecimento interior, independente da degeneração biológica a que todos estamos sujeitos com o passar dos anos; envelhecimento que deteriora a vivacidade, a coragem e o poder de luta de que precisamos para nos sentir vivos. É a velhice imposta pelas pressões do outro, pressões que nos obrigam, no convívio social, a agir de forma robotizada. (MAJADAS, 2011, p. 35).

Em *Memória e sociedade* (1979), Ecléa Bosi destaca a função social da velhice, que é a de compartilhar experiências por meio da memória, o que vem sendo cada vez menos valorizado pela família e pelo grupo. Fato que nos faz lembrar da figura do narrador de Benjamin. Nele, o autor afirma que a arte de narrar está em vias de extinção, porque as pessoas não intercambiam mais experiências e a figura do narrador, aquele que viveu ou viajou muito e pode compartilhar experiências, está morrendo. O homem moderno é dependente do tempo e escravo da força de trabalho. Na velhice o tempo é ocioso e a força de trabalho inexpressiva. O idoso perdeu sua função, pois “o homem de hoje não cultiva o que não pode ser abreviado” e o que não esteja relacionado ao capital e a modos de produção. Desse modo, as experiências do velho sábio perderam o sentido de ser.

Seria procedente apropriar-nos das palavras de Benjamin para pensar na figura do idoso na sociedade atual: “não seria sua tarefa trabalhar a matéria-prima da experiência – a sua e a dos outros – transformando-a num produto sólido, útil e único? (BENJAMIN, 1985, p. 221)”. Mas essa tarefa de sábio que compartilha o conhecimento adquirido ao longo de toda uma vida foi substituída pelo acesso fácil à informação, proporcionado pelo mundo virtual.

O título do conto em análise, “A volta do campeão”, nos remete à ideia de busca de valores positivos no passado. Campeão é aquele que vence todos os outros oponentes e coloca

a si mesmo em primeiro lugar. Mas, a partir do momento em que as máscaras sociais são mais importantes que a essência, torna-se impossível ser “campeão”. Morre-se “a cada dia um pouco, morre-se lentamente”, como reconhece o protagonista. Quando o cerceamento transforma-se em algo latente e explícito e Edmundo cede à chantagem familiar, seus sonhos e desejos são podados, ficando subentendida a volta à mesmice do início da narrativa.

Nas sociedades antigas, o velho era aquele que passava de geração em geração sua experiência de vida. A função do sábio que aconselha e perpetua as tradições perdeu seu sentido na sociedade moderna, cujos valores estão focados na força do corpo, da imagem e da produção. Em uma sociedade em que o idoso perdeu a função social de sábio, de guardião da memória que deve ser compartilhada, realmente sua figura não será valorizada. No entanto, da presente análise, pode-se depreender que o narrador de Vilela não é conivente com a ideologia dominante que torna o idoso um ser à margem da sociedade.

De alguma maneira, o tema da evasão, essencialmente romântico, lateja nas narrativas de Luiz Vilela que promovem a fuga de personagens para espaço e tempo nos quais podem se libertar das relações sociais encarceradoras do mundo moderno capitalista e da solidão a que muitas vezes são relegados. O escapismo romântico manifesta-se tanto nos processos de idealização da realidade circundante como na fuga para lugares imaginários. O sentimento de inadequação leva narradores e personagens a sentirem-se deslocados do mundo real, buscando refúgio, no passado, próximo ou distante, na infância, e, outras vezes, em atitudes extremadas, na própria morte. Em Vilela, essa fuga acontece por meio da busca de valores positivos, revividos no contato com objeto ou situação provocadores de reminiscências felizes. As personagens entram em conjunção com valores positivos que os fazem sair da letargia em que se encontram. Os dois protagonistas, Tia Lázara, de “O violino”, e Edmundo, de “A volta do campeão”, revivem emoções por meio de objetos que, de alguma maneira, foram importantes durante a infância e adolescência, períodos da vida mais carregados de sensação e fantasia. Em ambos os contos, há narradores que se questionam, de forma muito parecida, em que momento ou lugar do passado teriam ficado perdidos os sonhos de seus protagonistas, usando, respectivamente, elementos musicais e bilocas para figurativizá-los. As bilocas e os objetos musicais são simbólicos, representam conquistas e emoções vivenciadas, que, aos poucos, acabaram ficando perdidas em algum lugar do passado de cada um. E o contato com esses objetos permite que essas personagens revivam momentos felizes, fugindo da realidade encarceradora. O tema da evasão, recorrente em Vilela, e que se liga à busca da infância perdida que aqui examinamos, merece estudo à parte.

REFERÊNCIAS

- BARROS, D. L. P. de. **Teoria Semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 2000.
- BENJAMIN, W. O Narrador. Observações sobre a obra de Nikolai Leskow. In: **Magia e Técnica, arte e política** – Ensaio sobre a literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BOSI, E. **Memória e Sociedade: lembrança dos velhos**. São Paulo: T.A. Queiroz, 1979.
- MAJADAS, W. de S. **O diálogo da compaixão na obra de Luiz Vilela**. 2. ed. Goiânia: PUC-GO/Kelps, 2011.
- RODRIGUES, R. R. Faces do conto de Luiz Vilela. Araraquara, SP, 2006. 2 v. XIV, 547 f. Tese (Doutorado, Estudos Literários) – FCL-Ar, UNESP. Disponível em <<http://gpluizvilela.blogspot.com.br/p/fortuna-critica.html>> . Acesso em: 16 mai. 2013.
- VILELA, L. **Boa de garfo e outros contos**. São Paulo: Saraiva, 2000.
- _____. **O choro no travesseiro**. São Paulo: Atual, 1979.

_____. **O fim de tudo.** Belo Horizonte: Liberdade, 1972.

_____. **O violino e outros contos.** São Paulo: Ática, 2000.

Recebido em: 15/09/13
Aprovado em: 07/12/13

Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/casa>