

FUTEBOL: O CAMPO DAS PALAVRAS. A EXPERIÊNCIA DE UM MUSEU DO FUTEBOL EM SÃO PAULO, BRASIL

Leonel Kaz¹

“Este é o museu da palavra!”

Reitor Mário Moutinho

A História, sem dúvida, pode ser contada com base em grandes vultos, feitos memoráveis ou datas solenes. Mas há uma outra história que também se transcreve em palavras – aquela narrada pelos hábitos, costumes, atitudes, vestimentas e gestos de um povo, ano a ano, década a década. O futebol, esse país que existe em nós e que aterrissou no Brasil no final do século XIX, talvez seja uma das raras batalhas em que o povo brasileiro entrou e ganhou. Tomou o esporte para si e o transformou em sentido de arte e estética.

O futebol não foi dado aos brasileiros, mas conquistado. Quando trazido da Europa, em 1895, pelas mãos – e pés – do descendente de ingleses Charles Miller, o esporte ficou recluso à parcela mais abastada da população. Miller, então com 20 anos, era filho de um engenheiro da São Paulo Railway, a companhia ferro carril que ligava o planalto paulista ao litoral. Ao introduzir o

¹ LEONEL KAZ foi curador e diretor do Museu do Futebol, professor de Cultura Brasileira na PUC/RJ e ex-Secretário de Cultura e Esportes do Estado do Rio. Foi co-autor e editor de mais de 50 livros sobre arte e história do Brasil. Mais em www.uqeditions.com

esporte, já difundido na Inglaterra, entre conhecidos seus e de seu pai, calhou de formar times com a seguinte característica: jogadores de uma elite branca e aristocrata.

O país dos capitães hereditários e dos patriarcas da cana de açúcar era o mesmo dos barões do café que, sete anos antes, em 1888, haviam imposto a Abolição à Princesa Isabel. O ato não estava imbuído de espírito libertário, mas de interesse oligárquico de não mais sustentar escravos, em vista da imigração europeia que chegava com mão de obra qualificada e mais barata. A Lei Áurea acabou por lançar negros, mulatos, cafuzos e mamelucos à rua, todos à deriva.

Diante daquela escravatura que agora tinha liberdades – ou pelo menos pretensas liberdades –, os brancos queriam afirmar a superioridade, mostrando que, a despeito de terem corpos delgados, poderiam ser os grandes atletas olímpicos. O futebol, assim, acabou por se inserir na teoria de “embranquecimento” da população, tese comum à época, segundo a qual o país só se salvaria quando a população se tornasse mais alva e, em última instância, mais européia ou “civilizada”, como se costumava dizer.

O Brasil mestiço, que era farto na rua, não podia existir dentro das quatro linhas do campo. Por certas filigranas semilegais, até a década de 1920, negros eram impedidos de jogar ou mesmo torcer pelos times – que tinham sempre origem grã-fina, com nomes em inglês, como o Sport Club Corinthians Paulista e o Fluminense Football Club.

À massa de ex-escravos coube, em um primeiro momento, testemunhar os jogos à distância, reunidos no alto de morros de onde se avistava os campos, e nas várzeas, atrás dos cercados. Mas ao longo do século XX, essa população que antes apenas observava tomou o futebol para si, transformando-o num apaixonado triunfo de todos. Essa talvez seja a grande batalha que o povo brasileiro entrou e ganhou, a partir da aceitação de atletas negros como profissionais na década de 1920. O esporte acabou por virar um raro pertencimento coletivo a que se entregam os brasileiros.

Salvo por momentos esparsos de comoção política – como na campanha pelas eleições diretas, em 1984, e nas manifestações pelo impeachment de Fernando Collor, em 1992 –, temos dificuldade de nos entregar à idéia de comunidade. À diferença do modelo luterano da sociedade americana – no qual cada um crê que vai ser “salvo” em vida e repassa parte de seus bens à sociedade –, no Brasil, a ideia dominante de que basta uma oração para se redimir e voltar a pecar, não nos uniu em associações e comunidades com laços mais consistentes. O futebol é um exemplo contrário. Hoje, num campo oficial ou num campo de pelada, podemos vislumbrar nossa mistura étnica, com 22 brasileiros, mestiços de toda ordem, que se entrecruzam, provocando no imaginário de quem os observa, milhões de possibilidades de interpretação. Nesse esporte, sentimos orgulho de ser brasileiros ou nos tornamos “brasileiros sem-querer” como dizia Mário de Andrade ao poeta Drummond, ainda em 1927.

Se nossas escolas não cultuam os valores de origem, nem incentivam o orgulho de nossa mestiçagem, quem o faz? Quem conhece uma herança cultural que não a do branco europeu? Quem se assume como mameluco, cafuzo, mulato, índio (quando não para a política de cotas das universidades)? Anísio Teixeira, o mais importante educador brasileiro, já preconizava, na década de 1930, que aprender era ganhar “um modo de agir”: “Não aprendemos uma idéia quando apenas sabemos formulá-la, mas quando a fazemos de tal modo nossa que passa a fazer parte do próprio organismo”. Em resumo, Teixeira dizia que só se aprende aquilo que se pratica. “A escola deve se transformar em um centro *onde se vive* e não em um centro onde se prepara para viver”, concluía. O futebol é, à distinção do modelo médio da escola ainda vigente, um lugar *onde se vive* – no campo, na rua, na arquibancada e, independente do lugar físico, na palavra.

Repetimos a lenda e o delírio que o futebol desencadeia em cada relato que fazemos de uma partida, tenha ela ocorrido hoje ou há 50 anos. Pouco importa se o jogo foi assistido pela TV, ouvido pelo rádio, ou lido em uma notícia de jornal. Na cabeça de quem o

imagina, ele reaparece límpido como uma verdade absoluta, repassada de geração em geração. É a força expressiva da tradição oral. O jogo nos faz viver, em renovado feitio, algo que impregna nossa vida afetiva.

A frase exprime o sentimento mágico que imanta o futebol. A narrativa do jogo reinscreve nossa experiência e, cada vez que a repetimos, trazemos de volta essa outra temporalidade reinventada. A narrativa da lenda é tão forte que poderíamos dizer que “o futebol é o campo da palavra”. Foi exatamente com esta frase que se iniciou, em 2005, o projeto de curadoria de uma instituição que iria tomar forma e conteúdo com sua inauguração em setembro de 2008, nas entranhas do estádio do Pacaembu, em São Paulo: o Museu do Futebol, idealizado por José Serra e realizado pela Fundação Roberto Marinho, com recursos do Governo do Estado, Prefeitura e iniciativa privada, via Lei Federal de Incentivo à Cultura.

O VISITANTE: PRINCIPAL CONTEÚDO DO MUSEU

Nos primeiros oito meses, mais de 300 mil visitantes cruzaram as portas da casa. Um deles foi o reitor da Universidade Lusófona de Lisboa, Mário Moutinho, que, diante de uma fotografia na sala dedicada às Copas do Mundo, exclamou:

- Este é o museu da palavra.

Então, seria este um museu da palavra? Sim, afirmou o reitor, porque as imagens fotográficas ou em movimento incitam os visitantes a um desabrochar de percepções. E de falas. Como numa Babel de gerações em que netos indagam a avôs, filhos a pais ou vice-versa. O Museu do Futebol, com mais de 1500 imagens e seis horas de vídeos expostos, comemora essa herança comum, passada pela tradição oral, num país tão falto e escasso da valorização desta memória.

- C'est un musée de l'histoire positive d'un pays!

“Um museu da história positiva de um país”, foi a exclamação do jornalista Paul Miquel, que veio ao Brasil em dezembro de 2008 fazer uma reportagem para o jornal francês *Libération*. Somando o ingrediente da história positiva ao da palavra chegamos a um saboroso resultado: o Museu do Futebol terminou por ser percebido por 98% de seus visitantes como um “museu de história”. Na pesquisa, realizada constatou-se também que o perfil médio do visitante é repartido igualmente dos mais jovens aos mais velhos.

Poucos vêem o Museu do Futebol como um museu no sentido estreito do termo, mas sim como um acontecimento, um evento participativo. O futebol é a casa onde habitamos, o campo que foi por nós conquistado e não, como quase tudo o mais, entregue ou perdido antes da entrega. Como dizia o poeta Fernando Pessoa, “Para viajar basta existir. As viagens são os viajantes. O que vemos, não é o que vemos, senão o que somos.” O futebol é nossa grande viagem interior para o que somos.

No Museu do Futebol, o que pega pela palavra é o eixo histórico, que serve à narrativa de um Brasil do século XX, por meio da Sala das Origens, dos Heróis, o Rito de Passagem (nossa derrota em 1950!) e pela Sala das Copas do Mundo. A das Origens remete, visualmente, aos palácios dos colecionadores russos de pintores impressionistas com telas que iam do chão ao teto (tudo confiscado pela Revolução Bolchevique e colocado no Museu do Hermitage, em 1918). Já no Museu do Futebol este palácio aristocrata se situa embaixo das arquibancadas com 400 fotografias de 1890 até 1930, em grande formato que, do chão ao teto narram esta saga, também exibida num vídeo.

Logo a seguir à Sala das Origens, há a Sala dos Heróis, mostrando o período que vai de 1930 a 1950 – momento em que o país cria seus ídolos e os entroniza no panteão da cultura brasileira: Villa-Lobos, Drummond, Oscar Niemeyer, Mário de Andrade, Raquel de Queiroz, Portinari, Jorge Amado e – por que não? – Leônidas da Silva e Domingos da Guia (os dois principais jogadores daquele

período histórico). O jogador de futebol também é um herói nacional, de alta relevância para a fundamentação de nossas origens. Os ídolos da bola que fomos capazes de criar são tão representativos da nossa vitalidade cultural quanto os ícones nos campos da arte, da literatura, do teatro, da música.

No Museu do Futebol, o passado é tanto o que se vê quanto o que se imagina. Cada um que vai lá sai contando uma história. Um dos fatos mais extraordinários durante a realização do projeto, foi a descoberta de que não faz sentido mostrar, visualmente, gols. O importante é recontá-los. Cada qual o conta de uma forma. Daí, todos os gols apresentados no Museu serem narrados por diferentes amantes ou críticos do futebol. Juca Kfoury, um dos consultores do projeto, escreveu uma bela narrativa que exalta as imagens do Canal 100 (empresa que na década de 1960 e 1970 documentava, em filmes preto e branco de alta qualidade, as partidas de futebol), exibidas em uma das salas. Diz ele, ao mencionar que o país ainda não tinha um Museu do Futebol e agora tem:

E é só por isso agora você pode desfrutar deste...um certo futebol.

Nem melhor, nem pior.

Apenas diferente.

Com Mané Garrincha e Pelé.

Nem melhor?

Nem pior?

Só diferente?

Bem, diferente era sim.

Pior não era não.

Melhor?

O que é um futebol melhor?

Futebol melhor é o que você vê com os olhos de criança.

A criança que todos temos dentro de nós.

*E é este futebol que, aqui, se homenageia e se acarinha.
Com saudade e com afeto.
Nosso esporte predileto.
Este certo futebol.
Futebol certo.
Mágico, bailarino, esperto.
Este futebol que, como diria o escocês, não é uma questão
de vida ou de morte.
É mais do que isso.*

*Este futebol que às vezes odiamos.
Este futebol que sempre amamos.
E sem o qual não vivemos.
E sem o qual, principalmente, o Brasil não compreendemos.*

O Brasil que passamos a compreender foi aquele que passou a ser incorporado como nosso, ao alvorecer do século XX, aquele em que o ritmo da vida deixou a previsibilidade de lado. Desde a Revolução Industrial, da produção em massa, das Guerras Mundiais, da redefinição de fronteiras, tudo virou fruto do inesperado. Os atos passaram a ser regidos pela urgência, pelo movimento incessante, pelo ritmo percussivo das máquinas e ruídos das cidades, pelas explosões inventivas. O gramofone levou os cantores do teatro para as salas de visita. O cinema criou um mundo em movimento que transmite paixões. Freud revelou o inconsciente, este que nos governa contra nossa própria vontade, nós que acreditávamos dominá-la inteiramente. O futebol era o esporte adequado para um mundo que estava sendo posto de pernas para o ar.

O Museu do Futebol, a começar pela sua Sala dos Anjos Barrocos – que se baseou nos versos de Drummond: “*Em curva curva curva bem amada/ E o que mais o corpo inventa/ É coisa alada*” transforma o que é fugaz em algo concreto. O gol é efêmero e dura uma fração de segundo. O museu deve ser um espaço contínuo, feito de celebrações do efêmero. Nada mais adequado do

que construir um Museu que cada sala é perpassada como experiência vivida.

Não faria sentido um Museu prontinho e bem-acabado, cenográfico, com paredes de alvenaria instaladas embaixo de arquibancadas. O projeto museográfico de Daniela Thomas e Felipe Tassara, com o apoio visual de Jair de Souza, acompanhou a arquitetura de Mauro Munhoz. Cada espaço foi concebido para ser plenamente vivido pelo espectador, em jogo lúdico e interativo. Tudo rompendo com o olhar vetusto e esperado de um museu, o medo da aproximação ao museu. O espaço pensado para deixar solto o desejo libertário em cada visitante. Aliás, para deixar solto, mais que tudo, o desejo.

O importante museólogo inglês David Flemming, diretor do Museu de Liverpool, assim definiu em sua visita: “O Museu do Futebol do Brasil não é um museu de coleção, mas de experiência”. De fato, há apenas um único objeto colecionável, que é a Camisa 10 de Pelé – aquela que ele utilizou na Copa do Mundo de 1970. Os demais objetos estão reproduzidos em imagens e vídeos. Para as exposições temporárias, sim, existe sempre a presença de objetos como em “Mania de Colecionar”: flâmulas, camisas de clubes, caixas de fósforos com imagens de clubes ou canecas de cerveja, troféus, todo um mundo que habita o jogo e o que existe em torno dele. Muito importante enfatizar que o Museu foi concebido, desde o início, para ser um museu da história do Brasil no século 20 contada pela paixão do futebol. Foi pensado também não necessariamente para o torcedor, mas para ser um ambiente perfeito para a visita de toda a família: quem entende e quem não entende de futebol, distintas gerações juntas, discutindo e trocando ideias. Deu certo. Como disse o jornalista Arnaldo Jabor: “Este museu não é para guardar múmias. É para nos dar alegria de viver.”

ARQUITETURA E ENGENHARIA

Há salas para escolher as melhores jogadas em vídeos selecionados por mais de 100 jogadores, técnicos e jornalistas de

futebol. É o visitante que escolhe. Há sala para selecionar as gravações de época do rádio, os gols mais famosos. Há salas de números e curiosidades em grandes painéis, entremeados por vídeos (nos quais entram até depoimento de mães de juízes, coitadas!, tão achincalhadas...). O Museu criou um novo panorama para a grande praça que se descortina em frente, por meio de uma passarela que não existia e que une as duas metades do frontão do prédio, com 150 metros de extensão. Lá dentro, também em meio à visita, o Museu se abre para a visão do gramado. O projeto propõe que a própria arquitetura original do prédio, concebido nos anos de 1930, seja parte da museografia. Assim, foi usado o expediente de demolir as alvenarias internas e algumas lajes de módulos seriados, revelando a anatomia do edifício. Por trás desse esforço de depuração arquitetônica está a ideia de que se enxerga melhor a estrutura primitiva suprimindo-se parte dela. Para a consecução de engenharia do Museu foram empregados 110 mil metros de cabos de força, 15 mil metros de eletrodutos, 10 mil metros de cabos de vídeo, áudio, rede e fibra ótica. Café, loja e auditório de 200 lugares complementam o novo conjunto. Parte dos fundos necessários à manutenção do Museu vem do Poder Público (o Governo do Estado de São Paulo), mas boa parte é arrecadada por meio de bilheteria, visitas guiadas, locação do restaurante e loja, e ainda eventos realizados no auditório (que possui todos os aparatos de eletrônica contemporâneos). De fato, o Museu possui o software WatchOut que permite ter o controle de todas as salas, projetores, sons e games, instalados em mais de 120 PCs.

MUSEOGRAFIA E DESIGN VISUAL

Daniela Thomas e Felipe Tassara, cenógrafa e arquiteto, resolveram habitar o museu com a rua. Trouxeram o sentido precário das ruas para dentro do estádio do Pacaembu (onde, em seus quatro andares frontais, habita o Museu). Utilizaram contêineres ou estruturas de ferro, como no mobiliário urbano. Daí, criaram ambientes cenográficos, repletos de conteúdo, mas

deixando sempre “respirar” o entorno, a visibilidade da arquitetura interna do prédio. Foi um privilégio montar um museu dentro de um estádio, tombado pelo Patrimônio Histórico.

Integrar dois elementos fundamentais do projeto – a arquitetura e a museografia – foi o pensamento do designer Jair de Souza ao empregar uma linguagem contemporânea, despojada, emocionante e lúdica, facilitando a compreensão da múltiplas relações culturais do Brasil com o futebol guiados pela curadoria (que teve o precioso apoio de quem entende do assunto: João Máximo, Marcelo Duarte e Celso Unzelte). Uma linguagem visual direta, limpa de decorações e ornatos, que utiliza os materiais da indústria urbana. São 6.900 metros quadrados de área expositiva!

ACESSIBILIDADE E EDUCATIVO

O título acima evidencia dois pontos de honra do projeto original do Museu. Basta dizer que em 2009 o Museu ganhou o certificado máximo em acessibilidade para a Pessoa com Deficiência e Mobilidade Reduzida, dado pela prefeitura de São Paulo. No âmbito físico, o Museu conta com piso podotátil para cegos e pessoas com baixa visão em todo o percurso, elevadores para cadeirantes, vagas reservadas para estacionamento de pessoas com deficiência, banheiros para cadeirantes, telefone para surdos. Há ainda áudio-guia para cegos, também em inglês e espanhol e atendimento especializado para diferentes tipos de deficiência: cegueira, baixa visão, surdez, motora e intelectual.

Os educadores auxiliam o público a estabelecer relações significativas com o acervo e a se inserir numa narrativa histórico-cultural compartilhada, num conagração que entrelaça a história do futebol e a história do Brasil. Os educadores dispõem de recursos variados, como materiais de apoio, jogos, bate-papos, rodas, “contação” de histórias e brincadeiras de memória. Durante os anos de existência do Museu inúmeros jogos foram criados coletivamente com o público. Um programa de depoimentos de

jogadores e um Centro de Referência do Futebol são duas outras atividades permanentes do setor educativo.

UM MUSEU PARA CHAMAR DE SEU...

Um Museu só deve ser criado se houver um conagraçamento absolutamente total entre curadoria, museografia e arquitetura. Foi assim que se deu o Museu do Futebol.

Museu, finalmente, este ou qualquer outro, é lugar para se entrar de corpo inteiro, tridimensionalmente, com todos os sentidos despertos. Esse o caminho da educação de qualidade: permitir que a vida nos invada e que o objeto inanimado ou em movimento ganhe um vislumbre novo, a cada dia, em cada visita.

Museu é lugar para criar um vazio entre o olhar que vê e o objeto que é visto. Um vazio de silêncio. Um vazio que amplia horizontes de percepção. Assim, o professor deixa de ser professor e passa a ser o que verdadeiramente é: um inventor de roteiros, um “possibilitador” de descobertas. É lugar de aluno, com a ajuda dos mestres, revelar potencialidades insuspeitadas, tantas vezes esmagadas pelo caráter repressor das circunstâncias que o cercam.

Museu é lugar da experiência. Tudo o que é pode não ser: há uma mágica combinatória em todas as coisas, como as crianças nos ensinam. Tudo pode combinar com tudo, independentemente de critérios, ordenamentos, hierarquias. A ordem do museu pressupõe a desordem do olhar.

