

A AVENTURA DO “ATLETA DO SÉCULO”: UMA ANÁLISE DO DOCUMENTÁRIO “ISTO É PELÉ” SOB A ÓTICA DA JORNADA DO HERÓI, DE JOSEPH CAMPBELL

Bruno Navarini Rosa¹

José Carlos Marques²

Resumo: O presente artigo tem por objetivo analisar o documentário “Isto é Pelé” (1974, direção de Eduardo Escorel e Luiz Carlos Barreto), estabelecendo uma comparação entre a narrativa audiovisual da trajetória de Pelé, considerado um dos maiores atletas da história em sua modalidade, e a Jornada do Herói de Joseph Campbell, um dos mais renomados estudiosos da mitologia universal. A partir das reflexões propostas, almeja-se identificar o potencial de Pelé para ser caracterizado como um herói mitológico, alguém com destino aventureiro e predestinado a realizar feitos grandiosos.

Palavras-chave: Pelé; Jornada do Herói; Joseph Campbell; Futebol.

The adventure of the "Athlete of the Century": an analysis of the documentary "This is Pele" from the perspective of the Hero's Journey of Joseph Campbell

Abstract: The purpose of this article is to analyze the documentary "Isto é Pelé" (1974, directed by Eduardo Escorel and Luiz Carlos Barreto), proposing a comparison between the audiovisual narrative of Pele's career, considered one of the greatest athletes in soccer's history, and Hero's Journey proposed by Joseph Campbell, one of the most renowned scholars of universal mythology. The reflections aim to identify the potential of Pelé to be characterized as a mythological hero, someone with adventurous and predestined fate to accomplish great things.

Keywords: Pelé; Hero's Journey; Joseph Campbell; Soccer.

La aventura del "Atleta del Siglo": un análisis del documental "Esto es Pelé" bajo la óptica de la Jornada del Héroe, de Joseph Campbell

Resumen

Este artículo tiene como objetivo analizar el documental “Isto é Pelé ” (1974, dirigido por Eduardo Escorel y Luiz Carlos Barreto), estableciendo una comparación entre la narrativa audiovisual de la carrera del futbolista Pelé, considerado uno de los más grandes atletas de la historia en su deporte, y el Jornada del Héroe propuesto por Joseph Campbell, uno de los más reconocidos estudiosos de la mitología universal. A partir de las reflexiones propuestas, el artículo busca identificar el potencial de Pelé a caracterizarse como un héroe mitológico, alguien con destino aventurero y predestinado para lograr grandes cosas.

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da FAAC – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Unesp – Universidade Estadual Paulista; Bauru-SP; e-mail: b.navarini@hotmail.com.

² Doutor em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA – USP) e Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da FAAC – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Unesp – Universidade Estadual Paulista; Bauru-SP; e-mail: zeca.marques@faac.unesp.br.

Palabras clave: Pelé; El viaje del héroe; Joseph Campbell; Fútbol.

Pelé, o Atleta do Século

Em julho de 1980, o jornal francês *L'Équipe* publicou, em um suplemento especial, o resultado de uma pesquisa que elegeu o futebolista Pelé como o “Atleta do Século”. Em uma votação que reuniu jornalistas de 20 relevantes veículos de comunicação esportiva de todo o mundo, o jogador brasileiro atingiu a marca de 178 pontos, deixando em segundo lugar o velocista norte-americano Jesse Owens, detentor de quatro ouros olímpicos e símbolo afrodescendente na luta contra a supremacia ariana nas Olimpíadas de Berlim em 1936. Sem dúvida, o resultado publicado por *L'Équipe*, ainda que divulgado após a aposentadoria do jogador, consolidou-o em um novo patamar no âmbito do esporte, já que, muito mais do que um atleta distinto no futebol, o brasileiro passou a ser reconhecido pela capacidade de se destacar mesmo quando comparado a grandes nomes de outras modalidades esportivas.

Nascido em 23 de outubro de 1940, na cidade mineira de Três Corações, Édson Arantes do Nascimento, o Pelé, iniciou sua carreira futebolística nos juniores do Bauru Atlético Clube, o Baquinho, na cidade de Bauru (SP). Aos 16 anos, já atuava pela equipe profissional do Santos Futebol Clube, sendo que, no ano seguinte, defendeu as cores da Seleção Brasileira na Copa do Mundo de 1958, evento no qual obteve a marca de ser o mais jovem jogador a se tornar campeão mundial. Ganhou também as edições do torneio de 1962 e 1970, tornando-se ainda o maior goleador da história da Seleção Brasileira. Mais do que isso, Pelé é também o maior artilheiro de todos os tempos do esporte, com 1.283 gols em 1.366 jogos, segundo seu site oficial³.

Em seu extenso currículo de títulos, destacam-se também as taças Libertadores da América de 1962 e 1963, as taças Intercontinentais dos mesmos anos (ambas com a camisa do Santos Futebol Clube), o campeonato Norte-Americano em 1977 pelo Cosmos de Nova York e também o diploma de mérito “Cidadão do Mundo”, concedido pela Unicef também em 1977.

Fora dos gramados, Pelé nutria paixão especial pelo cinema, o que o fez atuar em diversas películas, tanto representando a si próprio quanto como ator em enredos não diretamente ligados ao futebol. Até o lançamento de “Pelé Eterno”, de Anibal Massaini, em 2004, o mais abrangente registro filmico sobre a carreira de Pelé era “Isto é Pele”, de Eduardo Scorel e Luiz Carlos Barreto, documentário que chama a atenção não apenas pelo trabalho realizado para retratar o maior atleta de todos os tempos (segundo *L'Équipe*), mas também pela sua produção ocorrer ainda no auge da carreira

³ Existem divergências com relação ao número exato de partidas realizadas e gols marcados por Pelé. Para o referente artigo, foi utilizada a contagem disponível no site oficial do atleta: <http://www.pele10.com>.

do jogador. Prova disso é que, após o lançamento da obra em 1974, ano em que Pelé se aposentou do futebol pelo Santos, o futebolista, que ainda era capaz de atuar em alto nível, voltou a jogar pelo Cosmos de Nova York até sua aposentadoria definitiva em 1977.

O documentário “Isto é Pelé”

“Isto é Pelé” foi lançado no dia 13 de maio de 1974, época bastante propícia para uma abordagem sobre o tema futebol. Além de o país encontrar-se às vésperas de mais uma edição da Copa do Mundo, a ser realizada na Alemanha, o Brasil ainda vivia o clima de conquista do tricampeonato e da consagração de Pelé como o maior jogador que o mundo já havia visto.

O responsável pela direção do trabalho foi Luiz Carlos Barreto, renomado produtor cinematográfico, mas, na época, um diretor ainda estreante. A parceria com Eduardo Scorel e Carlos Niemeyer possibilitou não apenas ganho de experiência especialmente na edição da película, mas também acesso privilegiado a materiais filmicos da carreira de Pelé até então arquivados apenas no Canal 100 e na TV Globo.

Não é possível afirmar se o sucesso do documentário na época foi atribuído à inegável popularidade do atleta ou ao bom trabalho realizado pelos diretores da obra, mas é fato que o filme atingiu números bastante expressivos especialmente para uma produção do gênero documental. Segundo Silva Neto (2002), o público pagante que prestigiou a obra foi de 738.728 pessoas. No entanto, um levantamento⁴ da Agência Nacional do Cinema (ANCINE) a respeito dos filmes brasileiros com mais de 500.000 espectadores entre os anos de 1970 e 2013 apontou que o desempenho de “Isto é Pelé” foi ainda melhor, ocupando a 210ª colocação com 1.029.452 espectadores.

Com relação ao enredo, a estratégia traçada por Barreto é objetiva e cíclica.

Em uma exposição não retilineamente cronológica, praticamente utilizando-se do recurso de um grande *flashback*, inicia-se com a despedida de Pelé da seleção, consagrado. Desse resultado se retrocede à estreia do craque em uma Copa do Mundo (1958), defendendo o escrete brasileiro. O desfecho é uma volta à origem narrativa, ao ponto de partida filmico, retomando as sequências de um Maracanã lotado e, em uníssono, clamando “Fica, fica, fica...”. (SANT’ANA, 2013, p. 7).

Na edição do Mundial de 1958, o destaque fica por conta dos detalhes das jogadas e gols na partida da semifinal contra a França e também na final contra a Suécia, mas toda a trajetória evolutiva que faz com que Pelé

⁴ O levantamento da Agência Nacional do Cinema (ANCINE) a respeito dos filmes brasileiros com mais de 500.000 espectadores – 1970 a 2013 pode ser acessado no link <http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/DadosMercado/2105.pdf>.

conquiste o espaço como titular da equipe também é evidenciada. O retrato das duas Copas do Mundo posteriores ao primeiro título aponta o drama vivido pelo atleta: apesar da conquista do bicampeonato no Chile em 1962, Pelé contundiu-se na segunda partida e ficou de fora dos demais jogos. Já no evento sediado na Inglaterra, a 11^a colocação foi decepcionante. Por fim, o documentário prepara o clima para o campeonato de 1970, edição na qual Pelé chegava a seu auge físico e técnico com o objetivo principal de conquistar o tricampeonato e escrever seu nome de vez na história.

Em meio às atuações pela Seleção Brasileira, “Isto é Pelé” exhibe outros eventos importantes da vida do atleta, como a final do Mundial de clubes contra o Benfica em 1962, o milésimo gol da carreira, os lances que imortalizaram Pelé como o camisa 10 da seleção e também do Santos Futebol Clube, bem como os treinamentos realizados pelo jogador tanto no futebol quanto em outras modalidades esportivas.

Mais um elemento retratado na película a ser salientado é a participação de Pelé como instrutor dos jogadores juvenis da equipe do Santos, ensinando, por exemplo, a chutar, cobrar pênaltis, dominar a bola, situação na qual fica evidente a preocupação de Pelé em disseminar seu conhecimento e contribuir para a carreira de novos talentos.

O diretor Luiz Carlos Barreto também tratou de posicionar a figura de Pelé em meio a outras personalidades da época, como a rainha Elizabeth, da Inglaterra, e o senador republicano Robert Kennedy, ambos devidamente situados em estádios para contemplar a genialidade do jogador.

Apesar da popularidade, o documentário também foi alvo de críticas. As principais delas eram tecidas a respeito da ausência da faceta mais humana de Pelé, ou seja, Edson Arantes do Nascimento e sua vida em situações cotidianas, tal qual é possível encontrar em outro documentário de renome lançado uma década antes: “Garrincha, Alegria do Povo”. O distanciamento entre Pelé e sua figura “humana” é tanto que o nome Edson nem é mencionado em “Isto é Pelé”. Conforme apurado por Luiz Carlos Ribeiro de Sant’ana, em uma reportagem da revista *Veja* de abril de 1986,

Pelé e Garrincha compartilham apenas o rótulo de documentário, pois são fitas bastante diferentes. [...] Isto é Pelé é uma antologia monumental de gols, dribles e passes brilhantes do rei do futebol. [...] num ritmo de dois gols por minuto. Sente-se falta na fita, porém, de informações básicas. São apresentadas sequências de jogos sem que se diga quais times estão no campo, não se explica em detalhes como Pelé aprendeu a jogar e nem se fala que seu nome verdadeiro é Edson Arantes do Nascimento e que ele nasceu em Minas Gerais [...]. Com isso, Isto é Pelé parece uma avalanche de jogadas, inesquecíveis, mas desordenadas. O espectador deixa o vídeo com a confirmação de que Pelé era um gênio do futebol, mas sem saber quem é o homem Pelé. Em Garrincha, Alegria do Povo, ao contrário, há muitos dados sobre o homem Manoel Francisco dos Santos e pouco futebol de Mané Garrincha. (1986 apud SANT’ANA, 2013, p. 5).

É possível, entretanto, que tenha ocorrido mais do que um distanciamento entre Pelé e Edson, na verdade, uma real separação entre a pessoa e seu alter ego. Para o jornalista Wladimir Paulino, “o mito solidificou-se e suplantou o homem Edson [...]. Quando a bola parou de rolar, o próprio homem tratou de alimentar o mito, referindo-se a si mesmo como outra pessoa.” (PAULINO, 2010). Assim sendo, “Isto é Pelé” é um documentário sobre a entidade Pelé, uma figura que deixou o mundo natural dos homens para viver sua jornada heroica em campos situados além do conhecimento e da razão convencionais.

A Jornada do Herói de Campbell

Para Joseph Campbell, um dos maiores estudiosos da mitologia universal em todo o mundo, apesar do grande número de religiões conhecidas e da ainda mais extensa quantidade de histórias mitológicas, que variam de acordo com a época e a cultura na qual são narradas ou originadas, existem mais semelhanças do que diferenças entre as narrativas. Melhor dizendo, “[...] uma vez compreendidas as semelhanças, descobriremos que as diferenças são muito menos amplas do que se supõe popularmente.” (CAMPBELL, 2007, p. 12).

A justificativa para a afirmação supracitada é a de que todos os elementos mitológicos são regidos por uma mesma estrutura, a ponto de toda e qualquer história ser, basicamente, “a mesma história, contada e recontada infinitas vezes, em infinitas variações.” (VOGLER, 2006, p. 48).

Os elementos que compõem essa estrutura universal foram devidamente estudados e organizados por Campbell no que ele chamou de a Jornada do Herói. Assim, independentemente da época ou da parte do mundo, toda narrativa consistiria em uma aventura mitológica de um protagonista, no caso o herói, que passaria por três estágios: a Separação, a Iniciação e o Retorno. Tal estrutura é denominada monomito.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2007, p. 36).

A partir desse pressuposto, Campbell traça uma espécie de roteiro com os passos a serem seguidos pelo herói em sua jornada, passos estes pertinentes e identificáveis tanto nos chamados heróis locais, comprometidos com um único povo, quanto nos de âmbito universal, que são os capazes de colocar o mundo todo em reflexão por meio de suas mensagens. A primeira característica e talvez a mais essencial para o herói que vive a questão do monomito é ser “uma personagem dotada de dons excepcionais” (CAMPBELL, 2007, p. 41). Esta premissa seria, inclusive, a responsável por separar, desde o início, os seres humanos “comuns” daqueles destinados à aventura mitológica.

A etapa da Separação, por sua vez, é dividida por Campbell em cinco outras partes: “o chamado da aventura”, “a recusa do chamado”, “o auxílio sobrenatural”, “a passagem pelo primeiro limiar” e “o ventre da baleia”. As fases narram, principalmente, o momento no qual o herói identifica o convite para início da sua jornada e cumprimento do seu próprio destino. Muitas vezes, “a façanha convencional do herói começa com alguém a quem foi usurpada alguma coisa, ou que sente estar faltando algo entre as experiências normais franqueadas ou permitidas aos membros da sociedade.” (CAMPBELL, 1990, p. 131). A partir desse momento,

[...] mesmo que o herói retorne, por algum tempo, às suas ocupações corriqueiras, é possível que estas se lhe afigurem sem propósito. E, então, uma série de indicações de força crescente se tornará visível – até que [...] a convocação já não possa ser recusada. (CAMPBELL, 2007, p. 64).

A questão da recusa é encarada com naturalidade na trajetória do herói, visto que é bastante comum um primeiro enfraquecimento ou distração com outros interesses diante do convite à aventura. Na realidade, os mitos “deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio” (CAMPBELL, 2007, p. 67), o que salienta a predestinação do herói com o bem estar de toda a sociedade em que habita.

Aqueles que aceitam o desafio seguem para a travessia do primeiro limiar, uma espécie de fronteira entre o mundo comum, devidamente conhecido e delimitado, e o mundo desconhecido, cujos perigos e recompensas são verdadeiros enigmas. É importante ressaltar que, no decorrer das etapas, é corriqueiro o surgimento de figuras arquetípicas, como o mentor, o guardião do limiar, o arauto e o próprio herói, cujos papéis são semelhantes em todas as jornadas e regidos pelo chamado inconsciente coletivo, termo criado pelo psicólogo suíço Carl G. Jung para “designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana” (VOGLER, 2006, p. 69). e não apenas no âmbito do inconsciente pessoal. Aconselhar, ameaçar, enfrentar, perseguir, encorajar e auxiliar são apenas algumas das funções representadas por esses arquétipos no decorrer da Jornada do Herói. É necessário reconhecer que a ausência de tais figuras poderia enfraquecer ou desmotivar o protagonista, impossibilitando a chegada ao final da aventura.

Com relação à segunda etapa do monomito, a Iniciação, Campbell a dividiu em “o caminho de provas”, “o encontro com a deusa”, “a mulher como tentação”, “a sintonia com o pai”, “a apoteose” e “a benção última”. Aqui estão, propriamente, todos os acontecimentos ocorridos a partir do momento em que o herói deixa o mundo natural e parte rumo ao desconhecido.

A partida original para a terra das provas representou, tão somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar

dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras – repetidas vezes. Enquanto isso, haverá uma multiplicidade de vitórias preliminares, êxtases que não se podem reter e relances momentâneos da terra das maravilhas. (CAMPBELL, 2007, p. 110).

A última aventura vivida pelo herói, que, na verdade, é o grande desafio e intuito de seu ingresso na jornada, tem o poder de distinguir os chamados heróis comuns daqueles que são verdadeiros deuses encarnados. A diferença estaria justamente na facilidade com a qual cumprirão a última prova, demonstrando assim, efetivamente, se tratarem de seres superiores.

Uma vez conquistado o objetivo, chega o momento de o herói vivenciar a terceira etapa do monomito, o Retorno, constituído pelas fases de “recusa do retorno”, “fuga mágica”, “resgate com auxílio externo”, “passagem pelo limiar do retorno”, “senhor dos dois mundos” e “liberdade para viver”.

O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a benção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos. (CAMPBELL, 2007, p. 195).

O processo de regresso costuma apresentar diversas dificuldades ao herói. Momentos de recusa da tarefa, perseguição dos deuses e inimigos contrariados ou vencidos pelo protagonista da jornada, bem como a dificuldade de adentrar novamente no limitado e comum mundo humano, são bastante frequentes. Entretanto, o herói deve sobreviver a esse “impacto” da transição entre os dois universos e, mais do que isso, obter a liberdade “de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa”. (CAMPBELL, 2007, p. 225).

Entretanto, conforme afirma Campbell, o grande sentido da jornada não está no retorno com êxito do herói, mas sim no compartilhamento do elixir, ou seja, da graça alcançada durante a aventura.

A ideia geral é que é preciso demonstrar aquilo que você foi recuperar, o potencial irrealizado, não utilizado, em você. O sentido dessa jornada é a reintrodução desse potencial no mundo, ou seja, naqueles que vivem no mundo. Deve-se devolver esse tesouro do saber e integrá-lo à vida racional. Nem preciso dizer, isso é muito difícil. Resgatar a dádiva pode ser mais difícil do que descer às profundezas de si mesmo. (CAMPBELL, 2008, p. 143).

Com o objetivo de fornecer uma versão mais clara, detalhista e totalitária da Jornada do Herói, vale a pena destacar o resumo elaborado pelo próprio Campbell na obra *O Herói de Mil Faces*:

O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer

um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucifixação). Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose) ou, mais uma vez – se as forças se tiverem mantido hostis a ele –, pelo roubo, por parte do herói, da benção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele agora retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga da transformação, fuga de obstáculos). No limiar do retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A benção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir). (CAMPBELL, 2007, p. 241).

Christopher Vogler, roteirista *hollywoodiano*, classifica os padrões estipulados por Campbell na Jornada do Herói como eternos, universais e presentes em todas as culturas em qualquer época. Tais conceitos são aplicáveis também no âmbito do cinema, constituindo para os responsáveis pela produção fílmica uma verdadeira “caixa de ferramentas, cheia de instrumentos jeitosos, ideais para a carpintaria da narrativa.” (VOGLER, 2006, p.48). Para Vogler, o sucesso das histórias cinematográficas arquitetadas de acordo com a estrutura da aventura do herói está no “fascínio que pode ser sentido por qualquer um, porque brotam de uma fonte universal, no inconsciente que compartilhamos, e refletem conceitos universais” (VOGLER, 2006, p. 49).

No âmbito do cinema e da mitologia contemporânea, qualquer protagonista de qualquer história “é um herói de uma jornada, mesmo se os caminhos que segue só conduzirem para dentro de sua própria mente ou para o reino das relações entre as pessoas”. (VOGLER, 2006, p. 52).

O diferencial do presente artigo está no fato de a análise se debruçar sobre um gênero fílmico com características próprias, o documentário. Segundo o teórico cinematográfico Bill Nichols (2005), é possível identificar uma distinção entre os filmes documentais e as produções voltadas para o universo da ficção, uma vez que enquanto os primeiros se ocupam da abordagem do mundo em que vivemos, os segundos tratam de um mundo imaginado pelo cineasta. Entretanto, o mesmo autor ressalta a existência de pontos de aproximação entre os gêneros, levando em conta que toda produção cinematográfica pode ser considerada um documentário, pois, por mais ficcional que a obra seja, a cultura que a produziu e a reprodução das

aparências das pessoas podem ser identificadas como elementos do universo real.

Contudo, por mais que seja considerada a presença do aspecto documental nos gêneros ficcional e não ficcional, permanece em pauta a discussão a respeito da veracidade no âmbito cinematográfico e do compromisso ético com a realidade que, aparentemente, o documentário carrega em sua essência. Para o professor de cinema Fernão Pessoa Ramos (2008), “ao contrário da ficção, o documentário estabelece asserções ou proposições sobre o mundo histórico” (RAMOS, 2008, p. 23). Assim, apesar de não assegurar, de maneira alguma, que a narrativa documental esteja isenta de manipulação, é fato que a abordagem com viés enraizado na historicidade mostra que o foco do gênero documental não se situa no aspecto do entretenimento, onde os limites e compromissos com o real são mais flexíveis e, em alguns casos, inexistentes.

O herói Pelé presente no documentário

Devido à característica não linear da narrativa de “Isto é Pelé”, é natural que a análise da Jornada do Herói aplicada à obra também não fosse retratada desde o seu início, seguindo a ordem natural proposta por Campbell. O primeiro ponto da análise consiste então em identificar a etapa da aventura no qual Pelé está inserido e retratado no longa metragem. Após as imagens ilustrando lances em campo e treinamentos do atleta na praia, Pelé surge em sua despedida da Seleção Brasileira, em meio a ovações e delírios da torcida, o que sugere sucesso e êxito na realização de seus feitos. Dessa forma, é possível classificar a situação como a “passagem pelo limiar do retorno”, situação na qual o herói regressa da terra de desafios (o mundo da competição futebolística), portando o elixir da conquista, no caso o tricampeonato da Copa do Mundo e as dezenas de outros títulos conquistados na carreira, e ingressa novamente no mundo natural, onde será, ainda que não totalmente, um pouco mais Edson do que Pelé.

Em seguida, o documentário utiliza do recurso de *flashback* para contar a conquista do Mundial de 1958, a primeira Copa disputada por Pelé. O referido momento pode ser classificado como o primeiro desafio da fase “caminho de provas”, uma vez que o atleta já havia tanto efetuado a “passagem pelo primeiro limiar” quanto aceitado seu “chamado à aventura”, que seria o desafio de ser o melhor de todos os tempos no futebol.

Uma vez que o início do documentário esteja situado nas fases de Iniciação do monomito, é interessante observar que, apesar das etapas anteriores não serem retratadas com a mesma intensidade, diversas pistas sobre a passagem de Pelé por tais fases são encontradas no decorrer da obra. O mundo comum do atleta é exemplificado pela citação do município de Bauru, onde o jogador optou por voltar após a conquista do título de 58. Também é possível observar que não houve registros de “recusa do chamado”, uma vez que Pelé foi diretamente das categorias infantis do BAC para o elenco profissional do Santos e, em seguida, para a Seleção Brasileira.

No decorrer da jornada de Pelé, fica clara a presença de algumas figuras arquetípicas determinantes para o sucesso da empreitada. A maioria deles apresentam a função de Mentor, uma

[...] figura positiva que ajuda ou treina o herói. O nome que Campbell dá a essa força é Velho Sábio ou Velha Sábia. Esse arquétipo se expressa em todos aqueles personagens que ensinam e protegem os heróis e lhes dão certos dons. Pode ser Deus caminhando com Adão no Jardim do Éden, Merlin guiando o rei Arthur, a Fada-Madrinha ajudando Cinderela, ou um sargento veterano dando conselhos a um recruta novato. (VOGLER, 2006, p. 89).

Os principais Mentores citados em “Isto é Pelé” são seus companheiros mais experientes no Santos (caso do líder Zito) e na Seleção Brasileira, especialmente Garrincha, Didi e Nilton Santos, que insistiram na estreia de Pelé no Mundial de 58 contra a União Soviética, jogo essencial para classificação do país no torneio. Entretanto, alguns outros Mentores também podem ser observados, como o professor Waldemar de Brito, técnico do Bauru Atlético Clube e responsável por aprimorar a técnica de Pelé (o que pode ser entendido como a concessão de um dom ao herói), e também o pai de Pelé, Dondinho, que o incentivava a jogar futebol e viu talento no menino desde o início.

Por sua vez, a mãe de Pelé, que o reprimia por praticar o esporte, assume o papel de outra figura arquetípica, o Guardiã de Limiar.

Todos os heróis encontram obstáculos na estrada da aventura. Em cada portão de entrada a um novo mundo há guardiões poderosos defendendo esse limiar, e ali colocados para impedir a passagem e a entrada de quem não for digno. Eles exibem ao herói uma cara ameaçadora, mas, se forem devidamente compreendidos, podem ser ultrapassados, superados e até transformados em aliados. (VOGLER, 2006, p. 103).

Entretanto, apesar da presença dos Mentores da jornada de Pelé, o episódio citado pelo próprio atleta como responsável pelo ganho de confiança necessário para atuar como titular da Seleção Brasileira em 1958 não veio de um conselho dos mais experientes, mas sim de um próprio feito seu: o primeiro gol com a camisa da Seleção, contra o País de Gales, nas quartas de final. Gol que, aliás, deu a vitória ao Brasil por 1 a 0.

As outras Copas do Mundo disputadas por Pelé (1962, 1966 e 1970) também podem ser classificadas na etapa “o caminho de provas” da fase Iniciação, uma vez que é comum que o herói seja desafiado a “matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras – repetidas vezes.” (CAMPBELL, 2007, p. 110). Da mesma forma, é rotineiro que episódios de frustração e derrotas façam parte da Jornada do Herói, transformando-se em oportunidades para provar a capacidade de superação e foco diante de situações difíceis. As derrotas de Pelé se resumem aos Mundiais de 1962, no qual o Brasil saiu campeão, mas sem o auxílio do atleta, lesionado

ainda na primeira fase; e de 1966, no qual o documentário justifica o revés de Pelé colocando-o diante do seu principal vilão de jornada: a violência.

O embate com esse grande inimigo, presente em todos os marcadores de Pelé, é decidido por meio da marcação da falta ou do pênalti, que seria então vingança do agredido, ou então por meio do revide, atitude capaz de gerar resultados trágicos, mas justificada por ser muito mais uma questão de sobrevivência do que maldade por parte do protagonista da aventura.

No entanto, como era de se esperar de um autêntico herói, Pelé se reergue das derrotas, contraria o mundo, que já o via como acabado para o futebol, e retorna em seu auge físico para conduzir o Brasil à conquista do Mundial de 1970, consagrando o país como o primeiro tricampeão da história. Estava conquistada “a benção última” de Pelé.

A classificação do atleta como um verdadeiro deus encarnado e não como apenas um herói comum não se sustenta apenas pela relativa facilidade na conquista do tricampeonato mundial (Brasil venceu todas as seis partidas e Pelé marcou cinco vezes na competição), mas também por outro elemento destacado no documentário: o atributo físico de Pelé. Além da já reconhecida técnica, habilidade e força para a prática do futebol, o jogador é retratado também como uma entidade pronta para praticar qualquer outro esporte em nível competitivo, graças a sua coordenação muscular perfeita e reflexos instantâneos, caracterizando-o como portador de atributos que transcendem o comum, os seres humanos convencionais.

Apesar de concentrar sua narrativa nas etapas mais aventureiras da jornada do atleta, “Isto é Pelé” também proporciona uma série de exemplos que comprovam a vivência do atleta nas etapas presentes na última fase do monomito, o Retorno. Uma vez já situada a despedida de Pelé da Seleção Brasileira como sua “passagem pelo limiar do retorno”, o foco deve ser mantido na maneira como Pelé compartilhou sua benção (o elixir) conquistada na etapa “a benção última”, cujo poder seria o de restaurar o mundo. O elixir de Pelé pode ser visto como a representatividade alcançada pelo jogador diante dos diversos elementos que compõem a sua carreira, como a consagração do Brasil como a primeira seleção tricampeã do mundo, o fato de se tornar o maior artilheiro de todos os tempos no esporte e a visibilidade que o país no cenário internacional.

O melhor exemplo do compartilhamento do elixir ocorre logo após a cobrança do pênalti que resultou no milésimo gol, oportunidade na qual o jogador aproveita para deixar de lado seus próprios interesses em prol do bem da sociedade, pedindo, já que a maior parte do mundo o estava ouvindo, para cuidarem dos mais pobres, das casas de caridade e das crianças necessitadas do país. Os desfiles públicos e as fotografias com os fãs após as conquistas dos Mundiais também se configuram como maneiras de compartilhamento do elixir com o mundo humano e, dessa forma, também do cumprimento da etapa “senhor dos dois mundos”, no qual Pelé consegue transitar entre o ambiente da aventura e o comum com facilidade.

Mas não são apenas as conquistas que são compartilhadas pelo atleta. Seus dons também são passados adiante, por meio dos ensinamentos de Pelé aos integrantes do elenco juvenil do Santos. O documentário exhibe uma

série de dicas construídas pelo próprio jogador sobre como dominar, conduzir e chutar a bola, bem como marcar gols e cobrar pênaltis. Uma vez que a película foi exibida ao público, tais ensinamentos também são disseminados aos espectadores, na expectativa de que surja um novo atleta com o mesmo potencial.

Diante disto, reiteramos que a análise proposta neste artigo evidencia o sucesso de Pelé no cumprimento de sua jornada heroica, o que o credencia como uma figura que transcendeu o status de astro esportivo, justificando seu elevado potencial para tornar-se um mito. Conforme afirma Campbell,

Muitos contos isolam e ampliam grandemente um ou dois elementos típicos do ciclo completo (o motivo do teste, o motivo da fuga, a abdução da noiva); outros encadeiam um certo número de ciclos independentes e os transformam numa série simples (tal como ocorreu na Odisseia). Diferentes personagens ou episódios podem ser fundidos(as), assim como um elemento simples pode reduplicar-se e reaparecer sob muitas formas diferentes. (CAMPBELL, 2007, p. 242).

Ainda a respeito da mobilidade e flexibilidade permitidas entre as etapas da jornada, Vogler complementa que:

A Jornada do Herói é uma armação, um esqueleto, que deve ser preenchido com os detalhes e surpresas de cada história individual. A estrutura não deve chamar a atenção, nem deve ser seguida com rigidez demais. A ordem dos estágios que citamos aqui é apenas uma das variações possíveis. Alguns podem ser eliminados, outros podem ser acrescentados. Podem ser embaralhados. Nada disso faz com que percam seu poder. (VOGLER, 2006, p. 67).

Por último, para a educadora e pesquisadora do esporte Katia Rubio, a diferenciação entre as estrelas e os atletas mitológicos está na capacidade em realizar os feitos heroicos mais de uma vez.

Atletas que conseguiram repetir seus feitos por mais de uma vez – como Ademar Ferreira da Silva, Carl Lewis, Gustavo Kuerten ou Nadia Comaneci – ganhando medalhas ou quebrando recordes têm seus nomes impressos não só na memória de jornalistas bem preparados como também do espectador em geral, preservando sua condição de mito. Seus feitos o diferenciam da estrela, atleta que consegue uma boa *performance* em uma competição ou a benevolência da mídia por sua boa aparência ou simpatia [...]. (RUBIO, 2001, p. 98).

Tendo por base apenas o documentário “Isto é Pelé” e as referências literárias aqui utilizadas, a afirmação de que o jogador faz parte do universo mitológico é praticamente certa. Entretanto, vale a pena ressaltar que o presente artigo debruçou-se apenas sobre os aspectos da trajetória de Pelé evidenciados na obra filmica, que era objeto de análise do referido estudo. A afirmação de Pelé como um mito deve levar em conta um exame da Jornada do Herói aplicada a todas as fases da carreira do futebolista e não apenas as

retratadas na película (salienta-se o fato de que “Isto é Pelé” foi produzido com o jogador ainda em atividade, o que assegura a existência de elementos não filmados a serem acrescentados à aventura), bem como a reflexão sobre outros aspectos evidenciados por estudiosos para caracterização e entendimento do conceito de mito.

Considerações finais

Por meio da análise do documentário “Isto é Pelé” sob a ótica da Jornada do Herói, é possível afirmar que a narrativa filmica aponta a passagem do jogador pelas três fases do monomito, a Separação, a Iniciação e o Retorno, cumprindo e vivendo os objetivos principais de cada etapa, conforme a descrição tecida por Joseph Campbell.

Pelé nasceu no mundo comum, na cidade mineira de Três Corações, e aceitou seu “chamado da aventura” para se tornar jogador de futebol. Sem fraquejar, o atleta contou com o auxílio de mentores para realizar a “passagem pelo primeiro limiar”, chegando à carreira profissional, e conquistar a primeira vitória no seu “caminho de provas”, com o título do Mundial de 58.

Em meio a uma série de vitórias e também fracassos, Pelé conquistou sua “benção última”, triunfando com a Seleção Brasileira, então tricampeã. Com a conquista também da maior artilharia de todos os tempos no futebol e a solidificação como o melhor futebolista que o mundo já havia visto jogar, iniciou seu caminho de volta para o mundo humano, efetuando a “passagem pelo limiar do retorno” e conquistando o poder de transitar entre os dois universos, o que o permitia tanto atuar em alto nível nos gramados, quanto compartilhar o elixir obtido com a sociedade, tal qual a descrição da etapa do “senhor dos dois mundos”.

Apesar de ter, tecnicamente, cumprido a Jornada do Herói, fica claro que algumas das etapas formuladas por Campbell não aparecem na trajetória de Pelé. “O ventre da baleia”, “o encontro com a deusa”, “a mulher como tentação” e “a sintonia com o pai” são alguns exemplos. A respeito disso, não é possível excluir a de que Pelé pode sim ter vivido tais etapas, mas as referidas experiências não foram retratadas no documentário, visto que a obra audiovisual, mesmo com caráter biográfico, permite o enquadramento e a seleção narrativa do que será abordado no roteiro, segundo os objetivos do corpo diretivo.

Já com relação à caracterização de Pelé como um mito, destacam-se aqui, sem muita pretensão de aprofundar ou problematizar a questão, contribuições de autores estudiosos da mitologia, como as de Mircea Eliade, que salienta o caráter inaugural mitológico, visto que o tempo do mito é “quando algo de novo, de forte e de significativo se manifestou plenamente” (ELIADE, 1989, p. 24); as de Claude Levi Strauss, responsável pela caracterização atemporal e universal do mito, já que “qualquer que seja nossa ignorância da língua e da cultura da população onde foi colhido, um mito é percebido como mito por qualquer leitor, no mundo inteiro” (LEVI STRAUSS, 1975, p. 242); e também as de Roland Barthes, autor que

entende a definição do mito como algo que não se dá “pelo objeto da sua mensagem, mas pela maneira como a profere: o mito tem limites formais, mas não substanciais”. (BARTHES, 1987, p. 131).

Dessa maneira, grosso modo, a afirmação da condição de Pelé como mito passaria por, no mínimo, um processo analítico de mais elementos biográficos do atleta, obtidos em variadas fontes de pesquisa e não apenas em um único objeto, com atenção especial para a relevância e pioneirismo de seus feitos, a importância e aceitação mundial de seu legado, e os elementos que cercam e contextualizam, de uma maneira mais ritualística, a trajetória do atleta. Assim, haveria fundamentos para uma análise mais ampla e com condições de tecer afirmações mais seguras e pretenciosas.

Referências

BARTHES, Roland. *Mitologias*. 7ª edição. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil, 1987.

BASCCHERA, Roberto. Há 30 anos, Pelé era eleito o atleta do século. *Estadão*. Disponível em: <<http://esportes.estadao.com.br/noticias/futebol,ha-30-anos-pele-era-eleito-o-atleta-do-seculo,579758>>. Acesso em: 01 mai. 2016.

CAMPELL, Joseph. *Mito e transformação*. São Paulo: Ágora, 2008.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito* (Entrevista a Bill Moyers). Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

ELIADE, Mircea. *Aspectos do mito*. Lisboa: Edições 70, 1989.

ISTO É PELÉ. Direção de Eduardo Escorel e Luiz Carlos Barreto: Rede Globo, 1974.

LÉVI STRAUSS, Claude. A estrutura dos mitos. In: *Antropologia Estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.

NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas, SP: Papyrus, 2005.

PAULINO, Wladimir. Pelé, o homem que reinventou o futebol. *UOL*, 2010. Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/JC/sites/pele-70anos/index.html>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

RAMOS, Fernão Pessoa. *Mas afinal... o que é mesmo documentário?* São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

RUBIO, Katia. *O atleta e o mito do herói: o imaginário esportivo contemporâneo*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

SANT'ANA, Luiz Carlos Ribeiro de. Adeus à viralatice: o filme isto é Pelé (1974), o futebol e a ditadura. In: XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 2013, Natal/RN. *Anpuh*: associação nacional de história. Natal/RN, 2013.

SILVA NETO, Antonio Leão da. *Dicionário de filmes brasileiros*. São Paulo, Futuro Mundo Gráfica & Editora Ltda, 2002.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.