



**Universidade:
presente!**

UFRGS
PROPEAQ

XXXI SIC

CONHECIMENTO FORMACAO INOVACAO
Salão UFRGS 2019

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

Evento	Salão UFRGS 2019: SIC - XXXI SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	O (imedi)ato segundo Carmelo Bene: do futebol ao teatro
Autor	THAINI MENEGAZZO
Orientador	SILVIA BALESTRERI NUNES

O (imedi)ato segundo Carmelo Bene: do futebol ao teatro

Autora: Thaini Menegazzo

Orientadora: Prof. Dra. Sílvia Balestreri Nunes

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Carmelo Bene foi um pluriartista italiano que, apesar de muito admirado em seu país, ainda é pouco conhecido no Brasil. Em sua trajetória, chegou a ser cronista de futebol, além de dedicar algumas apresentações de espetáculos a times como Roma e Milan. A presente pesquisa, iniciada em fevereiro de 2018, já obteve alguns resultados quanto aos paralelos que Bene estabelecia entre teatro e futebol – principalmente na relação entre ator e jogador. A metodologia da pesquisa consistiu no estudo de entrevistas online e de materiais de arquivo coletados pela professora orientadora na Itália e na França, assim como leitura de teses e livros que envolvem a temática, com foco nos escritos do artista. Recentemente, em um canal no YouTube, foram encontrados treze vídeos do programa L'Extra Ordinario Del Calcio, no qual Bene é comentarista de futebol. Esses vídeos foram transcritos e analisados em conjunto; neles foram encontradas menções de Bene a uma teoria anti-jogo, a qual será um novo foco de investigação na pesquisa. Uma importante fonte de estudo foi o livro *Discorso Su Due Piedi*, um diálogo entre Carmelo Bene e o escritor Enrico Ghezzi. Nesse livro, Bene nos traz, como uma das problemáticas principais, o que ele chama “o ato”. Para ele, o ator ou o jogador são capazes de realizar imediatamente o ato, não a ação – porque o ato frente à ação é desintencionado – a técnica inserida no ato. Para Bene, bom jogador é aquele que, além da técnica, possui virtuosismo e é capaz de exceder o tempo, anulando a trajetória do movimento. Refere-se a algo tão veloz como um flash, que precisa de replay para ser visto – como em um quadro parado, mas nunca imóvel.