



ALLYSON CARVALHO DE ARAÚJO

**ELEMENTOS DO PÓS MODERNO NA REPRESENTAÇÃO DO
ESPORTE NO CINEMA CONTEMPORÂNEO**

**RECIFE – PE
Fevereiro de 2012**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTE E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA “MÍDIA E ESTÉTICA”

ALLYSON CARVALHO DE ARAÚJO

ELEMENTOS DO PÓS MODERNO NA REPRESENTAÇÃO DO ESPORTE NO CINEMA
CONTEMPORÂNEO

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em
Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco
(PPGCOM/UFPE), como requisito parcial para
obtenção do título de Doutor em Comunicação, sob a
orientação da Profª Drª Ângela Freire Prysthon.

RECIFE – PE
Fevereiro de 2012

A663e Araújo, Allyson Carvalho de.
Elementos do pós moderno na representação do esporte no cinema contemporâneo / Allyson Carvalho de Araújo. – Recife: O autor, 2012.
151 f. : il.

Orientador: Ângela Freire Prysthon.
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAC.
Comunicação, 2012.
Inclui bibliografia e anexos.

1. Comunicação. 2. Esportes – Aspectos sociológicos. 3. Cinema. 4. Pós-modernismo. I. Prysthon, Ângela Freire. (Orientador). II. Título.

302.23 CDD (22.ed.) UFPE (CAC2012-62)

FOLHA DE APROVAÇÃO

Autora do Trabalho: Allyson Carvalho de Araújo

Título: "Descentramentos, mercado e nostalgia: elementos do pós-moderno na representação do esporte no cinema contemporâneo".

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco, sob a orientação da Professora Dra. Ângela Freire Prysthon.

Banca Examinadora:

Ângela Freire Prysthon

Isaltina Maria de Azevedo Mello Gomes

Maria do Carmo de Siqueira Nino

Edilson Fernandes de Souza

Thiago Soares

Recife, 27 de fevereiro de 2012

AGRADECIMENTOS

Agradecer é resposta. É também reconhecimento de que muito, do todo, não se faz só. Agradeço aos que me desafiaram a tentar, pois ao tentar tive a oportunidade de me refazer como pessoa e pesquisador. Agradeço também aos que me alertaram dos percalços, por me fazerem atento (mas não o bastante para não cair).

Agradeço a minha família. Pela compreensão e cuidado, pelo apoio incondicional... Pela confiança no que faço (mesmo sem entender muito), pelo carinho dispensado, pela convivência! Obrigado meu pai (esteja você onde estiver), Mainha, Andinho, Nenê, Noinha, Kinha, Gabriel, Henrique e Gilberto. Cada um tem uma parcela de carinho generosa em minha vida.

Gostaria de agradecer aos professores que contribuíram para a produção deste trabalho: Isaltina Gomes, Felipe Trotta, Maria do Carmo Nino, Paulo Cunha, Petrucia Nóbrega, Dacier Barros, Marco Mondaini e, sobretudo, a Ângela Prysthon.

A esta última, minha caríssima orientadora, quero agradecer o acolhimento e confiança nestes quatro anos. A compreensão de minha trajetória aliado a criteriosa forma de construir conhecimento faz de Ângela uma orientadora não somente preocupada com o produto (tese), mas com o que, de fato, ela reverbera nos espaços sociais e na formação dos pesquisadores que se formam sob sua orientação. Afetividade e compromisso são características de Ângela Prysthon.

As características que cito fazem com que em torno delas se façam presentes pessoas tão especiais quanto ela. Agradeço pelo acolhimento e convivência com Fred Navarra, Heron Formiga, Fábio Ramalho, Catarina Andrade, amigos que fiz durante as orientações e descoberta da cidade do Recife.

O doutoramento também me fez conhecer pessoas muito especiais com quem partilhei pensamentos e afetos, como Kywza Fideles, Leonília Gabriela, Águeda Cabral, Diógenes Luna, dentre outros.

Agradeço também aos amigos de outros espaços. A impressão que tenho é que a cumplicidade e os afagos do cotidiano alimentavam as linhas escritas neste trabalho. Agradeço aos amigos que fizeram de Recife tempo e espaço de saudade em minha memória. Tenho que citar: Eduardo Magalhães, Danilo Mergulhão, Pedro Nóbrega, Rafael

Tassitano, Loreta Melo. A presença de vocês na minha vida, ainda hoje me faz melhor.

Agradeço também aos amigos na minha cidade (Natal) que escutaram tanto falar nessa tal tese. Estes não sabem o quanto contribuíram me escutando e compreendendo a minha ausência, me incentivando e, às vezes, esperneando por atenção... Dentre tantos, não poderia deixar de citar Michel Jairo (fiel e amado amigo), Bárbara Dieb (com quem aprendo sobre tolerância diariamente), Rodrigo Santana (Com quem a identificação justifica tudo o que passamos).

Agradeço aos meus queridos professores/amigos que me incentivam no cotidiano: José Pereira de Melo (meu primeiro orientador e que sei que ainda hoje vibra com o meu crescimento), Maria Aparecida Dias (amiga e parceira para assuntos acadêmicos ou não), Antônio de Pádua dos Santos (amigo que admiro e respeito pela sua sabedoria isenta de arrogância) e Marta Genú Soares (amiga que acredita em mim, mesmo que eu mesmo não o faça).

Agradeço ainda aos dois grupos de pesquisa dos quais faço parte, o Grupo de Estudos e Pesquisa Corpo e Cultura de Movimento (UFRN) e o Grupo de Pesquisa Comunicação, Tecnologia e Cultura (UFPE), espaços privilegiados de crescimento acadêmico. Obrigado por toda a caminhada nestes anos de convivência.

Agradeço à coordenação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, na pessoa da Profa. Dra. Isaltina Maria de Azevedo Mello Gomes. Agradeço também aos secretários mais prestativos que conheci: Eluciane Diniz de Melo, Cláudia Badaró e José Carlos Gomes.

Por fim, agradeço a oportunidade de trilhar este caminho de formação acadêmica e poder contribuir um pouco com ideias que se registram nesta tese.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Eronildo Muniz, que em seus últimos momentos ao meu lado me fez perceber que é possível ser forte, mesmo estando frágil. Dedico também a Josemary Lete que, no cotidiano, me mostra o quanto necessário é acreditar no caminho.

RESUMO

A tese que aqui se apresenta pretende apontar um deslocamento da compreensão de esporte no contemporâneo. Ancorada em algumas fraturas na ideia de esporte quando observada a expressão dessa prática no final do século XX e início do século XXI, o trabalho dialoga com o conceito de pós-modernidade, dando relevo a alguns temas que vêm sendo recorrentes ao discutir este conceito, a saber: gênero, sexualidade, consumo e cultura *pop*. Temos como hipótese que o esporte contemporâneo, largamente mediado pelas imagens, esgarça a compreensão instaurada na modernidade, ampliando tanto sua possibilidade de representação no cinema quanto o seu conceito. Tomamos o cinema como suporte para a essa discussão por considerar sua relação histórica com o esporte, com berço na modernidade. O estudo objetiva compreender qual a representação do esporte no cinema contemporâneo, fazendo um contraponto com a compreensão do esporte moderno. Atrelado a esse objetivo central, o trabalho também objetiva: a) Estabelecer nexos de proximidades e distanciamentos entre as representações cinematográficas do esporte na modernidade e no contemporâneo; b) Problematizar um novo conceito de esporte que contemple uma nova compressão. O *corpus* de análise desta pesquisa é composto por filmes produzidos nesta primeira década do século XXI e que são emblemáticos para pensar entrelaçamentos culturais a partir de enredos (temáticas) esportivos previamente selecionados e que se transmutaram em categorias do estudo por sua recorrência no campo das narrativas cinematográficas que tematizam o esporte, a saber: para discutir noções de gênero e sexualidade no esporte: *Beautiful Boxer* (2003), *Million Dollar Baby* (2004), *Billy Elliot* (2000) e *The Iron Ladies* (2000); para discutir as relações da cultura *pop* e do mercado com o esporte: *Bend it like Beckham* (2002), *Goal! The Dream Begins* (2005), *Goal! 2: Living the Dream* (2007), e *Goal! 3: Taking on the World* (2009). As argumentações presentes se dão a partir da apreciação e se darão pela interpretação de imagens (AUMONT, 1993) que interpela a significação primária ou natural (fato representado e nível expressivo) e a significação secundária ou convencional (atribuição de valor a partir de referência cultural). Percebe-se no estudo um gradativo afastamento da compreensão do esporte atrelado às categorias de burocratização, cientificação do treinamento, comparação objetiva, busca do *record*, entre outros, muito próprios do cenário moderno. Na leitura que se faz a partir das análises, torna-se clara a percepção de novas formas de aderir ao fenômeno esportivo pela valoração de referências sensitivas, lúdicas e de convívio partilhado da experiência corporal. Uma sensibilidade esportiva menos vinculada à lógica agonística e, por isso mesmo, mais devota à auto-gratificação e adesão aos desejos/prazeres.

Palavras-chave: Esporte. Cinema. Pós-modernidade.

ABSTRACT

This thesis intends to point out a displacement in the comprehension about sports in contemporary times. Based on some fractures in the idea of sports when observed the expression of its practice at the end of the twentieth century and the beginning of the twenty first century, this paperwork dialogues with the concept of post modernity, emphasizing some themes which have been recurrent when discussing this concept, such as: gender, sexuality, consumption and pop culture. It has as an hypothesis that contemporaneous sports, widely mediated by images, frays apart the comprehension established in modernity, expanding both its possibility of representation in media as its concept. To perform this discussion, cinema was taken as a support, considering its historical relationship with sports in modernity. This study aims at comprehending what is the sports representation in contemporary cinema, making a counterpoint with the comprehension of modern sports. Attached to this central objective, this thesis also aims at: a) Establish nexus of proximity and distance between the cinematic representations of sports in modern and contemporary history; b) Problematize a new concept of sports involving a new comprehension. The corpus of analysis was composed by films produced in the first decade of this century, considered emblematic to think about cultural twists from sports thematic, previously selected and transmuted into study categories, considering their recurrence in the field of cinematographic narratives that thematizes sports, such as: to discuss notions of gender and sexuality in sports: *Beautiful Boxer* (2003), *Million Dollar Baby* (2004), *Billy Elliot* (2000) and *The Iron Ladies* (2000); to discuss relationships between pop culture and market with sports: *Bend it like Beckham* (2002), *Goal! The Dream Begins* (2005), *Goal! 2: Living the Dream* (2007), and *Goal! 3: Taking on the World* (2009). The arguments presented were given from the appreciation and interpretation of images (AUMONT, 1993) that question the primary or natural meaning (represented fact and expressive level) and secondary or conventional meaning (allocation of value from a cultural reference). From this study, it can be realized that there is a gradative deviation from the comprehension of sports connected to the categories of bureaucratization, scientification training, objective comparison, trying to reach a record, among others related to the modern setting. In the reading performed from the analysis, it becomes clear the perception of new ways to join the sports phenomenon by the evaluation of sensitive and ludic references, and common life of the body experience. Sensitivity to sports less connected to agonistic logic and, because of that, less devote to self gratification and adherence to desires/pleasures.

Keywords: Sports. Cinema. Post-modernity.

RESUMEN

La tesis que aquí se presenta pretende mostrar un cambio en la comprensión del deporte contemporáneo. Anclado en algunas fracturas en la idea del deporte al observar la expresión de esta práctica en el final del siglo XX y principios del siglo XXI, la obra establece un diálogo con el concepto de la post-modernidad, dando un alivio a algunos que han sido temas recurrentes en la discusión de este concepto, a saber: el género, la sexualidad, el consumo y la cultura pop. La hipótesis es que el deporte contemporáneo, en gran parte mediada por las imágenes, aparte de la comprensión moderna, ampliando tanto su posibilidad de representación en el cine y su concepto. Nos tomamos la película como un apoyo para esta discusión, considerando su relación histórica con el deporte, con la cuna de la modernidad. El estudio pretende comprender lo que es la representación del deporte en el cine contemporáneo, haciendo un contrapunto a la comprensión del deporte moderno. Ligado a este objetivo central, el estudio también tiene por objeto: a) Establecer nexos de proximidades y distancias entre las representaciones cinematográficas del deporte en la modernidad y en el contemporáneo; b) Hacer la pregunta de un concepto nuevo de los deportes que incluye una nueva comprensión. El corpus de análisis de esta investigación se compone de las películas producidas en esta primera década de este siglo y que son emblemáticos para reflexionar os giros culturales de historias deportivas seleccionadas previamente y se transmuta en las categorías del estudio debido a su recurrencia en el campo de la narrativa películas que tematizan el deporte, es decir: para discutir las nociones de género y la sexualidad en el deporte: *Beautiful Boxer* (2003), *Million Dollar Baby* (2004), *Billy Elliot* (2000) e *The Iron Ladies* (2000), para discutir la relación de la cultura pop y el mercado del deporte: *Bend it like Beckham* (2002), *Goal! The Dream Begins* (2005), *Goal! 2: Living the Dream* (2007), e *Goal! 3: Taking on the World* (2009). Los argumentos que se ofrecen por la interpretación de las imágenes (AUMONT, 1993) que cuestiona el significado primario o natural (hecho representado y nivel significativo) y el secundario o convencional (asignación de valor de la referencia cultural). Se puede observar en el estudio una salida gradual de la comprensión de este deporte vinculado a las categorías de la burocratización, cientificación del entrenamiento, comparación objetiva, búsqueda de registros, entre otros, muy propios del ambiente moderno. En la lectura que se hace a partir de las análisis, se convierte en la clara percepción de nuevas formas de unirse al fenómeno deportivo en la valoración de referencias sensibles, en el ocio y la convivencia compartida de la experiencia corporal. Una sensibilidad menos ligada a lógica agonística del deporte y, por lo tanto, más dedicado a la auto-gratificación y la adhesión a los deseos/placeres.

Palabras clave: Deporte. Cine. Postmodernidad.

SUMÁRIO

Lista de Imagens.....	11
Lista de tabelas.....	14
Introdução	
Representações do esporte: cinema e sensibilidades culturais em questão.....	15
Capítulo I	
O esporte no cinema: apontamentos entre a modernidade e a pós-modernidade.....	33
Esporte e cinema: imbricamento de duas linguagens no contexto moderno.....	38
<i>Olympia</i> : ideais de progresso e superioridade através do esporte.....	43
<i>Carruagens de fogo</i> : burocratização e treinamento da lógica esportiva.....	46
<i>Marathon</i> : reafirmando o rendimento e a burocratização do esporte.....	50
Considerações sobre o esporte moderno no cinema e as novas possibilidades de leitura.....	53
Elementos da pós-modernidade na representação esportiva: elaborando impressões.....	56
Capítulo II	
Gênero, sexualidade e esporte: descentramentos da virilidade no cinema.....	66
Capítulo III	
Mercado, cultura <i>pop</i> e esporte: imbricamentos na representação do cinema.....	91
Considerações Finais	
Novas compreensões do esporte: a emergência de uma nova práxis.....	121
O esporte e a (pós)modernidade: tensionando posições.....	127
Novas compreensões do esporte e a demanda de um novo conceito.....	130
Notas finais: por uma compreensão de esporte ampliada.....	136
Referências.....	138
Anexos.....	148

Lista de Imagens

Imagem 01 (p. 45) – Transmutação dos discóbolo de Mirón em atleta alemão.

Fonte: Cenas do filme *Olympia* (LENI RIENFENSTAHL, 1938)

Imagem 02 (p. 48) – A lógica do treinamento: em busca da perfeição.

Fonte: Cena do filme *Carruagens de fogo* (HUGH HUDSON, 1981)

Imagem 03 (p. 48) – A lógica do treinamento: em busca da perfeição.

Fonte: Cena do filme *Carruagens de fogo* (HUGH HUDSON, 1981)

Imagem 04 (p. 48) – A lógica do treinamento: em busca da perfeição.

Fonte: Cena do filme *Carruagens de fogo* (HUGH HUDSON, 1981)

Imagem 05 (p. 73) - Representação do gênero feminino em diálogo com elementos do masculino, no contexto do esporte.

Fonte: Cena do filme *Menina de Ouro* (CLINT EASTWOOD, 2004)

Imagem 06 (p. 73) - Representação do gênero feminino em diálogo com elementos do masculino, no contexto do esporte.

Fonte: Cena do filme *Menina de Ouro* (CLINT EASTWOOD, 2004)

Imagem 07 (p. 74) - Entre golpes, tranças e músculos – Vigor do feminino.

Fonte: Cena do filme *Menina de Ouro* (CLINT EASTWOOD, 2004)

Imagem 08 (p. 76) – Identificação com o universo feminino.

Fonte: Cena do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Imagem 09 (p. 77) – Identificação com o universo feminino: Michael Caffrey.

Fonte: Cena do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Imagem 10 (p. 77) – Identificação com o universo feminino: Michael Caffrey.

Fonte: Cena do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Imagem 11 (p. 77) – Identificação com o universo feminino: Michael Caffrey.

Fonte: Cena do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Imagem 12 (p. 78) – Em uma única prática, duas possibilidades de vivência.

Fonte: Cena do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Imagem 13 (p. 78) – Em uma única prática, duas possibilidades de vivência.

Fonte: Cena do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Imagem 14 (p. 78) – Em uma única prática, duas possibilidades de vivência.

Fonte: Cena do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Imagem 15 (p. 79) – Interpenetrações de gêneros em práticas sexistas.

Fonte: Cena do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Imagem 16 (p. 79) – Interpenetrações de gêneros em práticas sexistas.

Fonte: Cena do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Imagem 17 (p. 80) – Primeiras aproximações com o universo feminino.

Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Imagem 18 (p. 80) – Primeiras aproximações com o universo feminino.

Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Imagem 19 (p. 80) – Primeiras aproximações com o universo feminino.

Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Imagem 20 (p. 81) – Monastério e suas regras.

Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Imagem 21 (p. 81) – Monastério e suas regras.

Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Imagem 22 (p. 82) – Múltiplas expressões de um só personagem.

Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Imagem 23 (p. 82) – Múltiplas expressões de um só personagem.

Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Imagem 24 (p. 82) – Múltiplas expressões de um só personagem.

Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Imagem 25 (p. 83) – Representações do gênero masculino em diálogo com elementos do feminino, no contexto do esporte.

Fonte: Cenas do Filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Imagem 26 (p. 83) – Representações do gênero masculino em diálogo com elementos do feminino, no contexto do esporte.

Fonte: Cena do Filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Imagem 27 (p. 85) – Gradação do menino à mulher.

Fonte: Cena do Filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Imagem 28 (p. 87) – Expressões desconcertantes no esporte: sexualidade em pauta.

Fonte: Cena do Filme *Damas de Ferro* (YOUNGYOOTH THONGKONTHUN, 2000)

Imagem 29 (p. 87) – Expressões desconcertantes no esporte: sexualidade em pauta.

Fonte: Cena do Filme *Damas de Ferro* (YOUNGYOOTH THONGKONTHUN, 2000)

Imagem 30 (p. 87) – Expressões desconcertantes no esporte: sexualidade em pauta.

Fonte: Cena do Filme *Damas de Ferro* (YOUNGYOOTH THONGKONTHUN, 2000)

Imagem 31 (p. 97) – Mohamed Ali por Andy Warhol (1978).

Fonte: Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd125/deporte-y-arte.htm>

Imagem 32 (p. 97) – BMW modelo M1 por Andy Warhol (1979).

Fonte: Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd125/deporte-y-arte.htm>

Imagem 33 (p. 97) – *Pop Art Soccer*, por Anthony Mattos (2007).

Fonte: Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd125/deporte-y-arte.htm>

Imagem 34 (p. 103) – Momentos do futebol: do amadorismo à profissionalização.

Fonte: Cena do Filme *Goal I – O sonho Impossível* (DANNY CANNON, 2005)

Imagem 35 (p. 103) – Momentos do futebol: do amadorismo à profissionalização.

Fonte: Cena do Filme *Goal I – O sonho Impossível* (DANNY CANNON, 2005)

Imagem 36 (p. 103) – Momentos do futebol: do amadorismo à profissionalização.

Fonte: Cena do Filme *Goal I – O sonho Impossível* (DANNY CANNON, 2005)

Imagem 37 (p. 103) – Mudanças na forma de narrar que marcam os momentos do esporte.

Fonte: Cenas do Filme *Goal I – O sonho Impossível* (DANNY CANNON, 2005)

Imagem 38 (p. 103) – Mudanças na forma de narrar que marcam os momentos do esporte.

Fonte: cenas do Filme *Goal I – O sonho Impossível* (DANNY CANNON, 2005)

Imagem 39 (p. 105) – Jogadores profissionais como atores.

Fonte: Cena do Filme *Goal I – O sonho Impossível* (DANNY CANNON, 2005)

Imagem 40 (p. 105) – Jogadores profissionais como atores.

Fonte: Cena do Filme *Goal I – O sonho Impossível* (DANNY CANNON, 2005)

Imagem 41 (p. 107) – Estrelas do mundo do futebol e suas repercussões na cultura.

Fonte: Cena do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Imagem 42 (p. 107) – Estrelas do mundo do futebol e suas repercussões na cultura.

Fonte: Cena do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Imagem 43 (p. 107) – Estrelas do mundo do futebol e suas repercussões na cultura.

Fonte: Cena do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Imagem 44 (p. 109) – Marcas e consumo.

Fonte: Cena do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Imagem 45 (p. 109) – Marcas e consumo.

Fonte: Cena do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Imagem 46 (p. 109) – Marcas e consumo.

Fonte: Cena do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Imagem 47 (p. 111) – Especulações de marcas não esportivas.

Fonte: Cena do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Imagem 48 (p. 111) – Especulações de marcas não esportivas.

Fonte: Cena do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Imagem 49 (p. 113) – Marcas e consumo.

Fonte: Cena do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Imagem 50 (p. 113) – Marcas e consumo.

Fonte: Cena do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Imagem 51 (p. 113) – Marcas e consumo.

Fonte: Cena do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Imagem 52 (p. 117) – Consumo de atletas e produtos a eles vinculados.

Fonte: Cena do Filme *Bend it like Beckham* (GURINDER CHADHA, 2002)

Imagem 53 (p. 117) – Consumo de atletas e produtos a eles vinculados.

Fonte: Cena do Filme *Bend it like Beckham* (GURINDER CHADHA, 2002)

Imagem 54 (p. 133) – Esquema gráfico das transformações nas práticas esportivas.

Fonte: Síntese do autor.

Lista de Tabelas

Tabela 01 (p. 40) - Características dos esportes nas diferentes épocas.

Fonte: Allen Guttmann, na obra *Du Rituel au Record: la nature des sports modernes*, 2006.

Representações do esporte: cinema e sensibilidades culturais em questão

... parece evidente que podemos nos referir à prática de esportes e ao fato de assisti-los como “estratégias” sociais. Por enquanto ainda não é claro o que exatamente essas práticas podem substituir na cultura contemporânea, e enquanto nós não as associamos a um único propósito ou a uma função mais ampla, há uma impressão de que a crescente presença e importância dos esportes hoje substituíram algo – e devem de fato estar substituindo algo – que nós perdemos (GUMBRECHT, 2009, p. 2-3).

articipar de uma equipe de futebol ou jogar esporadicamente nos finais de semana; assistir aos jogos do campeonato brasileiro; receber mensagens no celular com notícias esportivas do seu time; acompanhar todos os resultados da rodada pela internet; apreciar um filme de boxe; andar de skate ou patins; interagir com programas esportivos televisionados, opinando sobre o desempenho dos atletas; escalar os times que se enfrentam; fazer uso de jogos eletrônicos esportivos; emitir opinião em comunidades virtuais especializadas em esporte; ler o caderno de esporte do jornal impresso; assinar revistas esportivas; saltar de pára-quedas ou *bungee jumping*.

A relação das possibilidades de se relacionar com os conteúdos esportivos na atualidade pode não ser tão curta. A consequência mais pontual ~~desta~~ da dificuldade de listar essas possibilidades nos fornece o primeiro indício importante ao tratar do esporte: **não estamos tratando de uma prática social que se encerra em si mesma**, mas que se expande no cotidiano dos sujeitos, infiltrando-se em outras práticas sociais.

Enquanto manifestação recorrente no cotidiano, o esporte encontra-se nos campos de várzea, nos estádios, ginásios, praças, academias, dentre outros. Já enquanto termos que designa um conjunto de práticas corporais, a utilização da palavra “esporte” pode ser encontrada em diversos espaços sociais que vão desde conversas informais até veiculações em diversos suportes de mídia. Forma-se nesse intervalo, entre a manifestação esportiva e a sua compreensão difratada outro lastro de utilizações do termo dificilmente mapeado com rigor, o que nos leva a outro elemento importante ao considerar o esporte: **não estamos tratando de uma prática com representação monolítica**.

Considerando esses dois primeiros indícios, afirmamos que não são expressões pontuais da cultura esportiva¹ (modalidades, eventos, técnicas etc.) que nos seduzem a pensar o esporte, mas antes o que esses conteúdos significam no seu conjunto, dialogado com o contexto social em que se inserem.

O exercício de refletir sobre a vivência e a apreciação esportiva, além sua compreensão, passa não só pela busca de um conceito, mas passa, sobretudo, por uma demarcação dos valores sociais que aderem às práticas corporais que transitam sob esse rótulo. Busca-se no esporte, a manifestação de uma categoria particular da cultura de movimento², as suas interconexões com diversos cenários e temas contemporâneos que o fazem ter sentido de existência e difração na sociedade.

Ocorre que, em uma apreciação panorâmica, observa-se o esporte como um fenômeno polimorfo e por vezes ambíguo, dado que este reúne características pretensamente normatizadas, que, paralelamente, dialoga com uma pluralização de sentidos.

Historicamente, a ideia de esporte já compõe uma compreensão de prática social há vários séculos, modificando seus significados ao longo do tempo e a partir dos diferentes contextos que permeou. A etimologia da palavra remete a derivações da expressão em latim *deportare*, que sugere diversão e prazer, tanto na expressão francesa *deport*, quanto no verbete do antigo castelhano *depuerto*. A força do termo francês ganha notoriedade com a significação de prazer, mas dialoga paralelamente com a expressão inglesa *sport* que incorpora outras significações atreladas às questões de desempenho e regramento das atividades (MARCHI JR, 2008).

A recorrência do termo associado ao prazer, passatempo ou jogo é evidente em meados do século XIV, quando a pulverização do termo ganha um sentido hedonista. A literatura da época evocava esse sentido do termo. Na obra *Otelo*, dentre outros escritos, Shakespeare aponta o termo *sport* como sinônimo de prazer³. Esse exemplo evidencia que, nos escritos da época, as referências que se faz ao esporte não detinham seu enfoque no sentido de atividade de esforço físico com caráter competitivo para alcançar o melhor desempenho, como seria óbvio para nossa compreensão de esporte atual.

¹ Para Pires (2002, p. 42), cultura esportiva pode ser entendida como o “conjunto de ações, valores e compreensões que representam o modo predominante de ser/estar na sociedade globalizada, em relação ao seu âmbito esportivo, cujos significados são simbolicamente incorporados através, principalmente, da mediação feita pela indústria da comunicação de massa”.

² Cultura de movimento pode ser entendida como “conceituação global de objetivações culturais, em que o movimento humano se torna o elemento de intermediação simbólica e de significações produzidas e mantidas tradicionalmente em determinadas comunidades ou sociedades” (KUNZ, 1991, p. 38).

³ Para saber mais, consultar Welsch (2001) e o endereço <http://www.canadianshakespeares.ca>

De certo, a construção social da manifestação esportiva já se desenha por múltiplos séculos da historicidade do homem, recebendo atenção para uma designação categórica no final do século XIX para começo do século XX. O conceito de **esporte moderno**, termo que recebe força na última década do século XIX, reifica a manifestação que ganha notoriedade a partir dos Jogos Olímpicos da Era Moderna, evento retomado no ano de 1896, mesmo tendo alicerce anterior, fortalecido por um ideal de progresso bem como por um processo de racionalização. As manifestações corporais que recebem o rótulo de esporte, tal como conhecemos atualmente, registra as bases de um projeto de Modernidade em curso, como é vastamente documentado na literatura da sociologia do esporte (GUTTMANN, 2006; ELIAS & DUNNING, 1992; BRACHT, 2003).

Os diversos autores que se debruçam sobre a compreensão do fenômeno esportivo enquanto uma construção da Modernidade respondem a uma demanda apontada por Bourdieu (1983). Segundo este autor,

Uma das tarefas mais importantes da história social do esporte poderia ser sua própria fundação, fazendo genealogia histórica a aparição de seu objeto como realidade específica irredutível a qualquer outra. Somente a ela pode responder a esta questão – que nada tem a ver com uma questão de definição – de saber a partir de que momento (Não se trata de uma data precisa) se pode falar em esporte, isto é, a partir de quando se constitui um campo de concorrência no interior do qual o esporte apareceu definido como prática específica, irredutível a um simples jogo ritual ou ao divertimento festivo (BOURDIEU, 1983, p. 137).

No entanto, rastreando o trânsito da compreensão de esporte e apostando neste enquanto uma importante inovação conceitual da modernidade, faz-se necessário considerar uma gestação de práticas corporais anterior ao período. Referências aos Jogos Olímpicos Gregos, dentre as inúmeras práticas corporais competitivas anteriores a Era Moderna, são com frequência citadas para relativizar o esporte como manifestação particular da Modernidade.

Segundo Melo (2007), existe duas perspectivas para pensar o esporte enquanto manifestação cultural, a saber:

Na primeira delas, acredita-se que o esporte já existia na antiguidade, sendo identificado em jogos que eram praticados por chineses, egípcios e gregos, entre outros. Já na outra tendência, procura-se entendê-lo como um fenômeno da modernidade, que, mesmo apresentando similaridades técnicas com antigas práticas corporais, possui sentidos e significados completamente diferenciados (MELO, 2007, p. 68).

A base teórica recorrente para justificar a distinção entre as práticas anteriormente

vivenciadas e o esporte moderno é em grande medida subsidiada pelo estudo sociológico de Allen Guttmann (2006) que promove debate comparativo a partir das categorias de secularização, igualdade, especialização, racionalização, burocracia, quantificação e recorde. Ao identificar que o esporte moderno filia-se a todas as categorias que dialogam com o projeto de Modernidade, Guttmann (2006) afirma sua emancipação das outras práticas sociais, tais como rituais religiosos ou práticas festivas.

Aderimos ao pensamento de Guttmann, inclusive, no que se refere a considerar algumas práticas corporais anteriores à Modernidade, como também esportivas. Esse pensamento é acompanhado por alguns outros autores como é indicado por Kyle (2007) ao tratar as sociedades antigas.

Apesar de não ser um termo antigo, não podemos afirmar que não possamos aplicá-lo a um fenômeno da Antiguidade. Particularmente, o termo moderno pode abarcar uma série de conceitos gregos, como: **ágon**, **athlos**, **gymnasion**. Por exemplo, **ágon** pode se referir à competição, ao local e ao público, assim como era aplicada a competições de todo tipo, da luta à política. No latim, **certamen** tinha utilização similar, enquanto **ludere**, **ludus** e **lusus** eram aplicados aos jogos, esportes, diversão e entretenimento (KYLE apud LESSA, 2008, p. 3).

De forma geral, os entendimentos sobre esporte têm partido de diferentes abordagens para significar uma mesma prática. Autores como Huizinga (1993), Magnane (1969), Bourdieu (1983), Elias (1992), Guttmann (2006), dentre outros, delineiam o fenômeno a partir de suas posturas teóricas⁴. No entanto, parte significativa dos estudos sobre esporte o considera como fruto da modernidade, como resultado do processo de racionalização das práticas corporais que priorizou a competição, a cientificização do treinamento, a comparação objetiva e o sobrepular, dentre outros (BRACHT, 2002). A esse fenômeno situado social e historicamente denominou-se, como falado anteriormente, esporte moderno e compreende a o entendimento que baliza a concepção de esporte que temos até hoje.

A questão que se coloca a partir de então é: se o esporte, enquanto manifestação da cultura, não atende fielmente ao sentido de sua etimologia e aderiu ao projeto de modernidade, não é provável que ele reelabore seu sentido a partir das novas conjunturas sociais?

A inquietação parte da intuição de que a prática e a apreciação esportiva atual, além dos sentidos a elas dispensados socialmente, vêm aderindo a uma gama de significados não tão precisamente delineada quanto sua formatação no século XIX.

No caldo cultural do último século em que o esporte se insere, cada vez de forma

⁴ Para saber mais sobre as diferentes vertentes de análise, consultar Marchi Jr (2008, p. 126).

mais explícita, as recorrências da representação do esporte em suportes intertextuais são claras, fruto de uma interpenetração do fenômeno esportivo em outras linguagens do cenário social.

Como indicativo, é possível apontar o mapeamento da pesquisa desenvolvida pelo Grupo de Pesquisa Anima, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, intitulada “Esporte e arte: diálogos”⁵ (MELO; DRUMOND, 2009). Este estudo realiza um mapeamento das linguagens artísticas que dialogam, tematizando ou representando, com o esporte. Em seu banco multilinguagens constam 323 filmes brasileiros, entre os anos 1916 e 2009; 410 filmes estrangeiros, entre os anos 1905 e 2008; 6 peças de dança brasileiras, entre os anos 1985 e 2007; 31 peças de dança estrangeiras, entre os anos 1913 e 2006; 54 peças de teatro brasileiras, entre os anos 1877 e 2007; 8 peças de teatro estrangeiras, entre os anos 1957 e 2006; 2 performances estrangeiras do ano de 2006; 695 músicas brasileiras, entre os anos 1916 e 2007; 6 músicas estrangeiras; 120 videogames estrangeiros, entre os anos 1977 e 1990; 257 livros brasileiros, entre os anos 1855 e 2008; 969 obras brasileiras de artistas plásticos, entre os anos 1820 e 2006; além de 2122 obras estrangeiras, entre os anos 1531 e 2007⁶.

Uma das considerações do grupo sobre a relevância desse trabalho, que é por nós comungada, é a construção de uma compreensão ampliada do esporte no contexto social. Corroborando com a ideia, Jeu (1992) afirma que

A arte e a literatura são para o esporte uma sociologia indireta, uma psicanálise, um testemunho [...] A investigação da presença do esporte na arte nos interessa na medida em que nos esclarece sobre a identidade do esporte e sobre o papel do imaginário na constituição das relações esportivas (JEU apud MELO, 2006, p. 19).

No debate que se abre a partir da relação entre esporte e arte, a indagação sobre a consideração do esporte como forma de arte também permeou as inquietações levantadas por alguns autores frente a essa manifestação corporal multifacetada.

As inquietações são compartilhadas por autores, tais como: Gordon Graham (1997) que trabalha a ideia de arte enquanto jogo criativo, no qual pode aproximar-se o esporte, além de apontar a questão da torcida enquanto forma emblemática da relação do público com a obra de arte; Wolfgang Welsch (2001), que coloca o esporte enquanto um tipo de arte a partir

⁵ Projeto criado desde 2003 que inicialmente intencionava discutir as representações do esporte no cinema brasileiro, mas que se amplia para investigar outras linguagens artísticas, cujo esporte é tematizado/representado. Os interessados no projeto “Esporte e Arte: Diálogos” podem acessar a página: www.lazer.eefd.ufrj.br/esportearte ou www.sport.ifcs.ufrj.br

⁶ Dados extraídos da página www.lazer.eefd.ufrj.br/esportearte, em agosto de 2008.

do deslocamento concêntrico dos conceitos que lhe são próprios; e Bertold Brecht, citado por Bornheim (1992), que admirava o aspecto plástico e objetivo do gestual dos atletas, chegando a vislumbrar no esporte uma possibilidade de construção de um método para o teatro.

Em boa articulação de ideias, Melo (2006) faz um debate entre os autores supracitados e a pertinência da consideração do esporte como arte. Em sua obra, com enfoque na linguagem cinematográfica, o autor aborda a leitura do esporte sob uma perspectiva da história cultural, “em um esforço de promoção de uma ‘arqueologia’ social do objeto” (Idem, p. 19).

O esforço desse e de outros debates deflagra dois indicativos que nos interessam. O primeiro versa sobre a **não nitidez dos limites do esporte, o que possibilita, inclusive, a percepção de interpenetração com a arte e outras manifestações da cultura**. O segundo ponto refere-se a uma insistente **recorrência ao debate estético como forma de localizar o esporte em seu contexto social**, seja pensando sua representação ou debatendo sua espetacularização.

De toda forma, admitirmos que boa parte desse esgarçamento da compreensão esportiva advém de um crescente movimento de experiência decorrente de como o esporte é mediado pelos meios de comunicação em geral. Parafraseando Connor (2004), ao se referir à cultura em sentido amplo, podemos dizer que o esporte se expandiu. Essa expansão não ocorreu por um aumento das oportunidades de experiências e/ou variedades de experiências (mesmo que isso possa ser considerado legítimo, dado ao aumento progressivo das modalidades esportivas), mas em função de uma expansão e diversificação das formas pelas quais a experiência esportiva é mediada.

Seja sob a perspectiva de intencionalidade manipuladora creditada à indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 1985) ou mesmo na perspectiva de abertura de significação da construção social dos elementos da cultura, o fato é que “já não é possível referir-se ao esporte contemporâneo sem associá-lo aos meios e comunicação [...] Elemento-chave nessa transformação foi a figura do espectador, esse indivíduo que está disposto a pagar para assistir uma competição esportiva, e assim financiar o sistema comercial do esporte” (BETTI, 1998, p. 31).

Atrelado ao fato do aumento da exposição do fenômeno esportivo, que acompanha em paralelo ou até mesmo subsidiando diversas questões para debate estético, é possível perceber uma ampliação da significação do esporte, retroalimentando a questão da pouca nitidez do contorno conceitual do esporte no período contemporâneo.

Ao nos centrarmos, especificamente, nos meios de comunicação, que pulverizam

informações e esgarçam a significação do que se compreenda como esporte, encontramos números expressivos de meios que tematizam o esporte na mídia. Canais esportivos fechados, programas específicos em TV aberta, portais esportivos na internet, revistas especializadas em esporte... Indicadores, da formação de uma rede de informações que potencializam a ampliação dos significados sobre o fenômeno esportivo.

As diversas formas de propagar representações do esporte, demonstrado por essa avalanche de possibilidades citadas coloca-o como um elemento significativo e exponencial elemento dentro da sociedade de consumo. No entanto, essa lógica da sedução

não se limita ao espetáculo do acúmulo; mais exatamente, identifica-se com a repetida multiplicação das escolhas que torna possível a abundância, levando a maioria das pessoas a permanecerem mergulhadas num universo transparente e aberto, ao lhes oferecer cada vez mais opções e combinações sob medida, permitindo, assim, circulação e escolhas livres [...] De agora em diante, o *self-service* e o atendimento *à la carte* designam o modelo geral da vida nas sociedades contemporâneas que veem proliferar de modo vertiginoso as fontes de informação, abrindo-se cada vez mais o leque de produtos (LIPOVETSKY, 2005, p. 2-3).

Diante do exposto, acreditamos que a veiculação do esporte nos meios de comunicação de massa, em especial os aparatos audiovisuais, favoreceu uma maior apreciação do fenômeno esportivo ao mesmo tempo em que também gerou uma mudança expressiva, tanto na significação quanto na percepção estética, dada a amplitude de interesses e utilizações.

Alguns autores já dispensaram estudos para investigar esse fenômeno de mutação do esporte a partir de sua representação nos meios de comunicação. Betti (2002; 1998) ao investigar o discurso televisivo sobre o esporte, aponta a definição clássica da sociologia do esporte que dialoga com o contexto da Modernidade, mas já indicava uma subversão dessa definição por meio da exposição do esporte nos meios de comunicação de massa, inclusive, apontando a autonomia que o telespetáculo esportivo detinha frente à prática esportiva. Pires (2002) corroborando com a ideia de polissemia dos significados do esporte, destaca nesse processo, a apropriação da cultura esportiva pela indústria do entretenimento tecnologicamente mediada. Paralelamente, Marchi Jr. & Afonso (2007, p. 137), ancorados no debate da globalização, têm considerado igualmente “a leitura do esporte como sendo um fenômeno polissêmico, ou seja, o esporte numa perspectiva ampliada e de múltiplos sentidos, significados e contextos”.

Já o norte-americano, Andrew Billings (2010), investe na compreensão que as transformações do esporte são elásticas enquanto tivermos possibilidades de promoção de

eventos esportivos e novos arranjos técnicos para representá-los. O argumento desse autor centra-se no conceito de entretenimento dos aficionados por esporte, mas também dialoga extensamente com o processo de globalização, dos formatos integrados dos meios de comunicação, das formações de nichos e de culturas esportivas alternativas, dentre outros pontos. Em suas palavras, “los cambios en los gustos de consumo generan cambios en la interpretación y el impacto social de los deportes” (BILLINGS, 2010, p. 130).

A partir das referências supracitadas, observamos que o debate sobre a transformação do esporte já tem sido fonte de produções acadêmicas com distintos aportes teóricos e foco de observação.

Ao investirmos nesse espaço de debate, intencionamos refletir sobre a representação do esporte no cinema, por perceber profícuas relações existentes entre estas duas linguagens. Para tanto, resgataremos elementos da sociologia do esporte (BRACHT, 2003, 2002; BOURDIEU, 1983; ELIAS & DUNNING, 1992; GUTTMANN, 2006; MAGNANE, 1969), como postura teórica que orienta uma leitura dessa manifestação cultural a partir das relações sociais, além de recorrer às teorias do contemporâneo, como aposta teórica que tem problematizado a conjuntura social e incitado questões acerca da Modernidade e Pós-modernidade aplicadas a diversos elementos da cultura (BAUMAN, 1998; CONNOR, 2004; HALL, 2005; JAMESON, 2006; LIPOVTSKY, 2007, 2005, 1989, 2011), por vezes, privilegiando o debate estético em suas discussões (MAFFESOLI, 1996; LOPES, 2006, 2007; OLALQUIAGA, 1998).

Para começar a discutir as relações entre cinema e esporte, devemos destacar o fato de que ambos, mesmo possuindo raízes anteriores, são fenômenos típicos da modernidade, se organizando no âmbito de uma série de mudanças culturais, sociais e econômicas observáveis desde o fim do século XVIII, crescente no decorrer do século XIX e consolidadas na transição e no decorrer do século XX. Não surpreende o fato de que cinema e os Jogos Olímpicos tenham surgido em uma mesma época (1985 e 1986, respectivamente) e no mesmo lugar: França, país-chave para entender um novo estilo de vida que estava sendo gestado (MELO, 2006, p. 55).

Na vasta produção cinematográfica mundial, várias são as películas que remontam momentos importantes da construção de um cenário moderno, incluso aqueles que afirmam valores e compreensões do esporte moderno ao longo dos anos. Nesse sentido, não há como negar que "esporte e cinema ao mesmo tempo em que expressam representações, princípios, sentidos e significados constantes no século XX, também foram fundamentais na consolidação destes" (MELO, 2006, p. 72).

A eleição do cinema como veículo de representação do esporte é justificada por seu

formato que comunga com muitos dos princípios comuns ao esporte, ambas as práticas culturais que resultam da Modernidade.

O cinema é compreendido, neste momento, como reflexo da experiência epistemológica que ocorre na Modernidade (CHARNEY, 2007, p. 332) que pode desvelar os sentidos creditados ao esporte ao longo do século XX.

Ademais, observamos nessas duas linguagens, cinema e esporte, confluências na forma de interpretação na vida social da Modernidade, como afirma Ruiz: "El deporte y el cine son las dos principales ofertas de ocio del siglo XX; y constituyen hoy los principales contenidos - en tiempo de emisión y audiencias alcanzadas - de la industria audiovisual." (ROJAS-MARCOS, 2001, p. 16). Não obstante, o esporte e o cinema, paulatinamente, foram embebidos pela sedução do entretenimento e são hoje considerados práticas sociais que concedem primazia ao prazer e aos sentidos, elementos que balizam a compreensão do próprio entretenimento (ROCHA et al, 2010).

Inegavelmente, o cinema foi testemunho recorrente das transformações do esporte e apresentou registros de competições esportivas em produções desde sua origem em diversos países (Grã Bretanha, Austrália e Espanha) e com enfoque sobre diversas práticas esportivas (MONTIN, 2004).

Atualmente, a produção acadêmica espanhola (RAMIÓ, 2003; MONTIN, 2005, 2004; THARRATS, 2001) e norte-americana (BERGAN, 1982; ESPAGNAC, 1995) têm destaque no debate sobre cinema e esporte, mesmo existindo esforços isolados em outros países para instigar essa relação. Investigações como a de Vaughan (2009) sobre o cinema mexicano e futebol; o de Masumoto (1998) a partir das produções cinematográficas sobre os Jogos Olímpicos; ou os estudos de Melo (2008) sobre o esporte na produção cinematográfica em Portugal apontam esses esforços.

No entanto, o Brasil tem construído um olhar interessante sobre essa relação, notadamente optando por recortes locais, com focos em personalidades, temáticas ou de modalidade (MELO; DRUMOND, 2009).

Podem-se destacar trabalhos que enfocam uma perspectiva histórica da presença do esporte no cinema internacional (MELO, 2005) e nacional (MELO, 2003). Apresentam-se debates que entrelaçam cinema, esporte e política (MELO; DRUMOND, 2009), além de escritos que utilizam produções cinematográficas para discutir o futebol e masculinidade (MELO; KNIJNIK, 2009), o boxe e suas relações com ciência, sociedade (MELO; VAZ, 2005) bem como articulações do boxe com as construções de masculinidades (MELO; VAZ, 2006).

Na busca por produções acadêmicas que entrelaçam as linguagens esportiva e cinematográfica, encontramos ainda estudos que, ancorados nas produções cinematográficas, debatem as relações entre golfe e o movimento do romantismo (PEIL; LOVISOLO, 2007; PEIL; LOVISOLO, 2010), além de estudos da presença do surf na produção cinematográfica brasileira (MELO; FORTES, 2009), e ainda artigos que discutem as questões sobre corpo e esporte (ARAÚJO, 2010b) tendo como pano de fundo o cinema. Observam-se ainda trabalhos que, ao entrelaçar cinema e esporte, apontam possibilidade de intervenção pedagógica (MELO, 2009).

Apesar da diversidade de produções sobre o esporte no cinema e da paralela consideração das teorias do contemporâneo nessas produções, observamos uma lacuna que nos instiga à reflexão: a reflexão sobre a representação do esporte como reflexo do contexto cultural.

Ao pensar, apreciar e refletir sobre as produções cinematográficas das últimas décadas do século XX e primeira década do século XXI, com ressalva para os documentários dos Jogos Olímpicos e outras produções pontuais, temos observado uma expansão das significações do esporte ou dos valores que experienciamos ao relacionarmos com o esporte.

A pesquisa que aqui se desenha surge da necessidade de compreender as transformações dos elementos da cultura, em especial o esporte, em uma postura que se abra ao cotidiano, considerando as representações históricas como registros/senhas do depoimento velado em objetos que recorrem a um olhar interrogante, mas sem idealizações para que os sentidos de suas mutações de significado sejam desvelados.

A hipótese que nos move é que o esporte contemporâneo, largamente mediado pelas imagens, esgarça a compreensão instaurada na modernidade, ampliando tanto sua possibilidade de representação no cinema quanto o seu conceito. Neste sentido as demandas que fundiram o esporte moderno podem não mais responder às questões culturais que estruturam a sociedade atual.

Ao recorrer ao cinema, como portador dessas senhas, habita a intuição de que este formula e espelha uma compreensão construída socialmente, ou seja, os sentidos que aderem ao esporte são envoltos às conjunturas sociais que formulam tanto o discurso social possível para esse objeto/manifestação de cultura, bem como o seu regime de visibilidade.

Segundo Bourdieu (1983),

a história do esporte é uma história relativamente autônoma que, mesmo estando articulada com os grandes acontecimentos da história econômica e política, tem seu próprio tempo, suas próprias leis de evolução, suas próprias crises, em suma, sua

cronologia específica (BOURDIEU, 1983, p. 137).

Contudo, os modos de percepção aliados aos regimes de visibilidade que formam a conjuntura social e que concretizam as imagens esportivas não conferem, a rigor, uma leitura fiel e clara da realidade, pois “ainda que seja imediata na percepção, a experiência traz não a verdade, mas uma estória, uma verdade que é sempre mediada por discursos sociais” (LOPES, 2007, p. 25). Portanto, faz-se necessário desarticular os velhos discursos sobre o conceito de esporte para dar voz ao que faz sentido no mundo contemporâneo, ou seja, há a necessidade de desnaturalizar o conceito de esporte.

Buscamos nas imagens esportivas do cinema contemporâneo indícios para uma compreensão de esporte mais fiel às demandas contemporâneas, pois, nas palavras de Jameson (2006),

a tecnologia e os meios de comunicação são verdadeiros veículos da função epistemológica: é dentro do aparato que a percepção está mais indissoluvelmente ligada à epistemologia do que poderia estar nas formas tradicionais ou nos exercícios tradicionais dos sentidos puros [...] (JAMESON, 2006, p. 134).

Com o foco nas imagens para pensar a construção das representações do esporte, partimos da ideia de que “a produção das imagens jamais é gratuita, e, desde sempre, as imagens foram fabricadas para determinados usos, individuais e coletivos” (AUMONT, 1993, p. 78).

Acompanhando produções anteriores (ARAÚJO, 2010) que apostam na tendência estetizante da vida cotidiana, demarca-se que no contexto contemporâneo, faz-se necessário investir no terreno estético como forma de abarcar um espaço/temporal que é gerido por imagens

onde o estético impregna tudo, onde a cultura se expande até o ponto em que tudo se torna aculturado de uma ou outra forma, na mesma medida, o que se costumava chamar de filosoficamente de distinção ou especificidade do estético ou da cultura tende, agora, a obscurecer-se ou a desaparecer completamente. Se tudo é estético, não faz muito sentido evocar uma teoria distinta do estético; se toda a realidade tornou-se profundamente visual e tende para a imagem, então, na mesma medida, torna-se cada vez mais difícil conceituar uma experiência específica da imagem que se distinguiria de outras formas da experiência (JAMESON, 2006, p. 135-136).

A compreensão de estética aqui trabalhada não retoma às tradições clássicas, que se tornam anteriores às questões modernas, mas tende a atualizar o pensamento estético inserido em uma sociedade mediada por imagens (LOPES, 2006). É nesse combinado entre mediação

e saber que se localiza a investida estética.

A partir das ideias de Olalquiaga (1998), pensamos na ideia de sensibilidade cultural para fundamentar a noção de estética que transversaliza este estudo. Desse modo, corroboramos como a compreensão de que as experiências e sensibilidades contemporâneas são frutos de uma vivência indireta, mediada por um terceiro elemento que, em grande medida são representados por imagens que dão relevo a uma “predisposição coletiva para certas práticas culturais” (OLALQUIAGA, 1998, p. 16).

A recuperação da estética na atualidade passa menos pelo elogio monumentalizador das (neo)vanguardas do que pela aproximação da arte a uma vida cotidiana, marcada pelas imagens midiáticas, fundamentais para entender a cultura contemporânea[...] (LOPES, 2007, p. 23).

No contemporâneo, esse espaço temporal que abriga o movimento de ampliação da compreensão estética e sua possibilidade de aplicá-los aos elementos da cultura de um modo geral, é possível identificar o esporte, e a representação deste como elemento estético.

Segundo Maffesoli (1996, p. 12), “a estética difratou-se no conjunto da existência. Nada mais permanece incólume. Ela contaminou o político, a vida da empresa, a comunicação, a publicidade, o consumo, e, é claro, a vida cotidiana”. Dessa forma, faz sentido corroborar com Lopes (2006) para localizar de que estética queremos falar.

Uma estética, sem dúvida, localizada e engajada num tempo e numa sociedade, ao invés de abstrata e universal, que emerge do embate com as materialidades, mas procura confrontá-la, compará-la, estabelecer séries, linhagens, a partir de problemas, conceitos, categorias (LOPES, 2006, p. 123).

Nessa expansão do entendimento estético para além dos espaços reconhecidamente artísticos, encontramos o fenômeno esportivo como instância promissora para o debate do estético na sociedade contemporânea, como aponta Welsch (2001), ao referir-se ao deslocamento concêntrico dos termos esporte e estética.

No entanto, ao observar os investimentos em estudos sobre uma estética da representação do esporte, é perceptível a negligência do debate sobre essa manifestação no campo estético. Apontando um modelo de distinção e segregação, a manifestação esportiva carece do prestígio social e intelectual que outras manifestações sociais, tais como as do campo artístico detêm.

É bem provável que a referência ao esporte como a “mais bela marginalidade a vida”, que há tempos ganhou popularidade na Alemanha (die schönste nebensache der Welt) seja a caracterização mais positiva e solidária que possamos encontrar entre os representantes da alta cultura. “Marginalidade”, aqui, não se refere exclusivamente à ausência de funções práticas do esporte em nosso cotidiano. A literatura, a música clássica e as artes visuais têm a mesma ausência, mas ninguém se atreveria a chamar as sinfonias de Beethoven, as odes de Keats ou os afrescos de Giotto de marginais. Na realidade, a referência à marginalidade do esporte funciona como advertência bem-humorada sobre o risco de levar os prazeres que ele oferece a sério demais (GUMBRECHT, 2007, p. 27).

É neste momento em que nos inscrevemos para compreender quais os conteúdos da experiência estética do esporte no cinema contemporâneo. Nesse sentido, este trabalho objetiva compreender qual a representação do esporte no cinema contemporâneo, fazendo um contraponto com a compreensão do esporte moderno.

Arelado a esse objetivo central, o trabalho também objetiva: a) Estabelecer nexos de proximidades e distanciamentos entre as representações cinematográficas do esporte na modernidade e no contemporâneo; b) Problematizar um novo conceito de esporte que contemple uma nova compressão.

O que nos inquieta é avançar para perceber as relações entre esporte e o cinema na medida em que essa relação associa-se com a forma que compreendemos esse fenômeno e, portanto, perceber como essas as representações alteram nossa forma de nos relacionarmos com o esporte.

Posso notar as horas que o cidadão global passa em frente à televisão, ao lado do rádio, folheando jornais e, cada vez mais, surfando na internet. [...] Posso notar quantidades: vendas globais de *software*, variações na frequência de salas de cinema e no aluguel de fitas de vídeo, propriedade pessoal de computadores de mesa. [...] Mas ao fazer tudo isso, ou algumas dessas coisas, estou apenas patinando na superfície da cultura midiática, superfície muitas vezes suficiente para os que se preocupam em vender, mas claramente insuficiente para quem se interessa pelo que a mídia faz, como também pelo que fazemos com ela. [...] é por ser tão fundamental para nossa vida cotidiana que devemos estudar a mídia. Estudá-la como dimensão social e cultural, mas também política e econômica, do mundo moderno. [...] Estudá-la como algo que contribui para nossa variável capacidade de compreender o mundo, de produzir e partilhar significados. [...] Deveríamos estudar a mídia, nos termos de Isaiah Berlin, como parte da “textura geral da experiência”, expressão que toca a natureza estabelecida da vida no mundo[...] (SILVERSTONE, 2005, p. 12-13).

Nesse sentido, o trabalho aproxima-se da perspectiva dos estudos culturais na medida em que busca as relações dos meios de comunicação com a sociedade, operando em uma perspectiva interdisciplinar que procure dar relevo aos elementos da cultura e que aponte,

como um dos caminhos profícuos, o diálogo com a estética.

Aderimos aos estudos culturais como moldura teórica que têm se utilizado do campo da comunicação ao se ocupar do contemporâneo, com sua latente expansão do campo midiático, para dar relevo aos debates teóricos pluricêntricos e referendados do confronto de experiências culturais, com acentuada reflexão política e estética (PRYSTHON, 2003).

A intenção é fazer um esforço teórico para dialogar com três níveis de compreensões do esporte. A saber:

O da experiência concreta do vivido, com sua ênfase nos mapas de sentido que informam as práticas culturais de determinados grupos ou sociedades; o das formalizações dessas práticas em produtos simbólicos, os “textos” dessa cultura, texto tomado aí em sua acepção mais abrangente; e o das estruturas sociais mais amplas que determinam esses produtos, momento em que exige lidar com a história específica dessas estruturas (CEVASCO, 2008, p. 74).

Na busca das imagens como indicadoras uma compreensão de esporte, estaremos situando-as historicamente, delimitando as últimas duas décadas do século XX e a primeira do século XXI como espaço temporal de estudo das produções cinematográficas, mesmo que resgatando produções anteriores para fazer o contrapondo proposto nos objetivos.

As argumentações se dão a partir da apreciação e se darão pela interpretação de imagens (AUMONT, 1993) que interpela a significação primária ou natural (fato representado e nível expressivo) e a significação secundária ou convencional (atribuição de valor a partir de referência cultural).

No conjunto das análises adotaremos como recurso metodológico a descrição da experiência estética das imagens do esporte a partir de quatro conceitos apontados por Gumbrecht (2006), a saber: o conteúdo da experiência, entendido como produções subjetivas desencadeadas a partir da apreciação estética e que podem estar dialogadas com sensações, conceitos e impressões sobre o objeto; os objetos da experiência estética, compreendidos enquanto a materialidade que dialoga com a percepção do sujeito; as condições da experiência estética, percebida enquanto demarcação histórica e social da possibilidade de apreciação e; os efeitos da experiência estética que demandam uma mudança estrutural na compreensão do fenômeno apreciado.

O *corpus* de análise é composto por filmes produzidos nesta primeira década do século XXI e que são emblemáticos para pensar entrelaçamentos culturais a partir de enredos (temáticas) esportivos previamente selecionados e que se transmutam em categorias do estudo por sua recorrência no campo das narrativas cinematográficas que tematizam o esporte, a

saber:

- Para discutir noções de gênero e sexualidade no esporte:
 - *Beautiful Boxer* (2003), *Million Dollar Baby* (2004), *Billy Elliot* (2000) e *The Iron Ladies* (2000).
- Para discutir as relações da cultura pop e do mercado com o esporte:
 - *Bend it like Beckham* (2002), *Goal! The Dream Begins* (2005), *Goal! 2: Living the Dream* (2007), e *Goal! 3: Taking on the World* (2009).

Antes das análises propriamente ditas, o estudo busca contextualizar a linguagem do cinema e a prática esportiva como manifestações típicas da modernidade e comungam em si estruturas de pensamento que refletem suas origens. Ao trabalhar a hipótese das transformações da representação do esporte no cinema no período pós-moderno, emergem as categorias acima explicitadas tanto da recorrência temática da produção cinematográfica que tematiza o esporte na última década quanto da possibilidade vislumbrada em fazer correlações do desencaixe entre as características do esporte moderno e a representação do esporte em um período cultural que chamaremos de pós-moderno⁷.

O cenário pós-moderno aponta uma configuração de mundo que se ancora na desilusão das grandes narrativas da modernidade, no ecletismo, na pluralidade, no extravasamento dos limites e na exaltação da diferença (OLALQUIAGA, 1998). A emergência das temáticas de gênero e sexualidade, de cultura pop e da organização social não é vislumbrada somente ao tratarmos de representação de esporte, mas apresenta uma tradição dos estudos dessa nova sensibilidade cultural. Nosso exercício neste espaço é intensificar o debate para compreender como a teoria pós-moderna pode dialogar com a compreensão do esporte contemporâneo.

Outras características como o consumismo, simulação, auto-satisfação, dentre outros, podem ser elencados por diversos outros autores que se debruçam sobre a pós-modernidade como objeto de estudo. Estes, em conjunto, terão dificuldade em demarcar uma sensibilidade unificada da pós-modernidade (CONNOR, 2004) dada à própria pluralidade que a caracteriza.

⁷ Conceito que, mesmo com utilizações anteriores, se cristalizou a partir da segunda metade da década de 1970 do século passado, a partir de investimentos de diversas disciplinas acadêmicas das ciências humanas e sociais. O marco para uma consolidação interdisciplinar e categórica para a utilização do termo (mesmo com uma irregularidade acentuada entre pesquisadores) se deve a obra de Jean-François Lyotard “La condition postmoderne”, em 1979.

No entanto, apostaremos no debate pós-moderno por compreender que “uma investigação sobre uma ou outra característica do pós-moderno terminará por nos dizer pouca coisa relevante sobre o próprio pós-modernismo, mas, contra sua própria vontade e de maneira não intencional, dirá muito sobre o moderno” (JAMESON, 2006).

É sabido que a compreensão do esporte moderno já está delimitada e difundida em grande escala, mas que paralelamente faíscam elementos que claramente desestabiliza nossas certezas em compreendê-lo. Por isso, buscamos investir nas fraturas dessa compreensão a partir da representação cinematográfica. A teoria pós-moderna nos sustenta na trajetória por trazer como um dos seus aspectos mais relevantes “a sua capacidade de desconstruir nossos mapas imaginários do mundo contemporâneo” (PRYSTHON, 2007, p. 245).

Pensar em um debate que, para muitos estudiosos do esporte, pode parecer difícil de contornar só é possível a partir da disponibilidade de material cinematográfico que pode ser utilizado para investigar nossa hipótese de que o esporte contemporâneo, largamente mediado pelas imagens, esgarça a compreensão instaurada na modernidade, ampliando tanto sua possibilidade de representação no cinema quanto o seu conceito. Busca-se contribuir para a construção de uma genealogia do esporte moderno, perspectivando novas formas de percebê-lo. Isso porque,

o que importa não são as obras em si, mas a maneira como são coletivamente interpretadas, maneiras que as próprias obras dificilmente poderia ter previsto. Tomadas em conjunto, elas são apresentadas como evidência da unidade atemporal do espírito humano, da superioridade do imaginativo sobre o real, da inferioridade das idéias com relação aos sentimentos, da verdade de que o indivíduo está no centro do universo, da relativa desimportância do público com relação à vida interpessoal, ou do prático com relação ao contemplativo e outros preconceitos modernos desse tipo (EAGLETON, 2005, p. 81).

O trabalho organiza-se em três capítulos que, mesmo guardando suas especificidades, buscam estruturar-se de forma transversal na temática em que recorrentemente utilizam argumentos de comuns da teoria para pensar seus objetos. O capítulo I, intitulado de “O esporte no cinema: apontamentos entre a modernidade e a pós-modernidade” contextualiza o esporte a partir de suas raízes modernas e aponta os descompassos com o período contemporâneo, fazendo questionamentos a cerca da objetividade e homogeneidades das práticas culturais, aplicado ao esporte. O capítulo II, intitulado de “Gênero, sexualidade e esporte: descentramentos da virilidade no cinema” pensa os novos valores sociais incidindo sobre a manifestação esportiva e como estes afetam as questões de gênero e sexualidade nas práticas esportivas. O capítulo III, intitulado de “Mercado, cultura pop e esporte:

imbricamentos do consumo na representação do cinema” busca debater a hibridação dos elementos da cultura de consumo e do regime de visibilidade da cultura pop a partir do fenômeno esportivo. O trabalho encerra-se com considerações finais que buscam sistematizar as matrizes destoantes ao esporte moderno no desafio de afirmar-se frente às suas práticas sociais contemporâneas.

O esporte no cinema: apontamentos entre a modernidade e a pós-modernidade

O ideal moderno de subordinação do indivíduo a regras racionais coletivas foi pulverizado. O processo de personalização promoveu e encarnou maciçamente um valor fundamental: o da realização pessoal, do respeito à singularidade subjetiva, da personalidade incomparável, quaisquer que sejam as novas formas de controle e de homogeneização realizadas simultaneamente. O direito de ser absolutamente si mesmo, de aproveitar a vida ao máximo é, certamente, inseparável de uma sociedade que instituiu o indivíduo livre como valor principal [...] (LIPOVETSKY, 2005, p. xvii).

Considerando as transformações ocorridas nos últimos séculos, sobretudo, as que modificam sobremaneira as estruturas sociais e a produção cultural humana, é recorrente a inquietação que permeia as mutações das práticas corporais. Os indicativos que antecedem à modernidade apontam para a construção de uma ideia de práticas corporais atreladas a rituais religiosos, ao prazer e ao culto ao corpo. Referências como os Jogos Gregos apontavam a ritualização das práticas corporais sob a lógica do sagrado, já na acepção dos Romanos a lógica da cultura física atrelava-se a um movimento de secularização dos jogos esportivos distanciando-se do elo sagrado em direção ao ordinário. Também, nos Jogos Medievais, a lógica dos jogos indica um formato pouco alicerçado na busca de sistematização, característica própria do esporte moderno, e fortemente ligada ao prazer do jogador e do apreciador (PILATTI, 2002), o que nós faz relacionar as bases das práticas esportivas com base estética⁸.

Não equivocadamente, Maffesoli (1996) aponta que é o enlace sensível, portanto, estético, que produz o amálgama social. É a partir dessa postura que percebemos que, seja pelo ritual sagrado, pelo culto ao corpo ou pelo prazer, todas as estruturas culturais que delineiam as práticas competitivas ou proto-esportivas nos diversos espaços históricos perpassam pela possibilidade de uma leitura estética para compreender sua dinâmica.

⁸ Para saber mais, consultar Melo (2006) e Welsch (2001).

O que se percebe, contudo, é a negligência do debate estético para o esporte (WELSH, 2001; GUMBRECHT, 2007), sobretudo, no que diz respeito a uma melhor compreensão desta manifestação cultural. Os enredos sociais que configuram o esporte sempre apresentam significações estéticas peculiares que extravasam a instituição esportiva para difratar-se no conjunto cultural, e vice-versa.

No intento de compreender a formulação da ideia de esporte que se inaugura na modernidade e como sua representação contemporânea possibilita uma leitura pós-moderna, menos por um período histórico específico que pelo questionamento da noção clássica e universal desse fenômeno, opta-se por um percurso de descrição e problematização do contexto social, dialogado com as representações postas no cinema e que constroem uma perspectiva histórica da estética esportiva.

O investimento pretende acionar debates e elencar as conjecturas sociais que fazem emergir a estética dos períodos e como estas se infiltram nos objetos culturais, tais como o esporte. O debate teórico entrelaça autores, sobretudo da área das ciências dos esportes/Educação Física e da comunicação, e organiza argumentos de convergência em prol de uma estética do esporte, termo utilizado por Bernard Jeu em sua obra “*Analyse Du sport*”.

O esporte não se sentirá estranho, ele que é frequentemente perseguido, vivido, representado como uma fabulosa história, com seus heróis mitológicos, os campeões [...] Daí a necessidade de uma estética do esporte. Ele é comunicação e criação (JEU *apud* MELO, 2006).

Adotaremos, tal como Bracht (2003), a perspectiva de que o esporte apresenta-se como espelho da estrutura social mais ampla, bem como a que considera que o esporte configura dentro de si dispositivo de regulação do ritmo cultural para sua significação e ressignificação.

Centramos nossas reflexões do esporte a partir do cinema e, para tanto, partimos da modernidade enquanto campo espaço-temporal de gestação dessas duas linguagens (MELO, 2006). A justificativa do recorte histórico não se dá unicamente por paralelismo cronológico, mas por compreender que as duas manifestações estão amplamente ancoradas no período moderno.

No que se refere ao cinema, partiremos da noção de modernidade para compreendê-lo. Pois, o cinema fomentou e foi fruto de uma dinâmica social que primava pela hiperestimulação. O cinema é, portanto, “produto e parte componente de variáveis interconectadas da modernidade” (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p. 27), elemento síntese

das transformações políticas sociais, econômicas e culturais deste período.

No cinema estavam presentes vários elementos da dinâmica que destacadamente oportunizava celeridade na experiência social, além de apontar para a urbanidade que a modernidade propunha. Basta dizer que “o ritmo rápido do cinema e sua fragmentação audiovisual de alto impacto constituíram um paralelo aos choques e intensidades sensoriais da vida moderna” (SINGER, 2004, p. 139).

No que se refere ao esporte, a modernidade é cenário de afirmação de uma prática que, mesmo tendo raízes anteriores, alimenta-se dos princípios da Modernidade para formatar-se, sobretudo, ao racionalizar a vivência corporal em prol do rendimento (GUTTMANN, 2006).

Denominou-se de Modernidade, a este contexto histórico que realçava a racionalização cultural e social, desassociava-se das formas tradicionais de vida, universalizando normas e valores que propiciaram mudanças sociais, na maioria das vezes bruscas, dos atores sociais e de suas relações com os elementos da cultura.

É nesse contexto de ritmo acelerado das mudanças, onde se instala o sistema político do estado-nação, em que se aponta a transformação de produtos e serviços em mercadorias e, cuja dependência da produção de fontes de energia inanimadas se fortalece que se delimita o conceito de esporte moderno.

Segundo Giddens (1991), a modernidade pode ser compreendida como um "estilo, costume de vida ou organização social que emergiram na Europa a partir do século XVII e que ulteriormente se tornaram mais ou menos mundiais em sua influência" (GIDDENS, 1991, p. 11).

A lógica moderna propõe uma ideia de progresso, por meio da constante inovação e da primazia da racionalidade. Aplicando essas lógicas de forma mais direta ao esporte e ao cinema, pode-se considerar que esse período histórico propõe uma modernização das práticas e elementos da cultura.

A racionalização proposta na modernidade traz consigo uma coisificação do corpo, no sentido subjugá-lo aos princípios de rendimento e associá-lo à produção fabril. A ideia de esporte também se associa ao rendimento e a máquina, símbolo da produtividade, que serve de metáfora para o corpo. Outras ações como institucionalização de regramento de manifestações outrora ligadas a ritos religiosos e/ou de festas populares fizeram do esporte moderno um espelho das transformações sociais que apostavam no progresso.

A esse processo pelo qual o esporte foi forjado dá-se o nome de Modernização. Processo este que se aplica a outros elementos da cultura (como o cinema, por exemplo), mas

que se alinhava a um projeto de mundo revolucionário para o período. Na visão de Rouanet (1993, p. 121), "a modernização significa principalmente aumento de eficácia. Mesmo quando outros valores parecem estar em jogo, como a democracia ou a autonomia da razão, o que se esconde atrás deles é sempre um desempenho mais eficaz do sistema econômico, político ou cultural".

Habermas, fazendo referência ao pensamento Weberiano, considera que

o conceito de modernização refere-se a um conjunto de processos cumulativos e de reforço mútuo: à formação de capital e mobilização de recursos; ao desenvolvimento das forças produtivas e ao aumento da produtividade do trabalho; ao estabelecimento do poder político centralizado e à formação de identidades nacionais; à expansão dos direitos de participação política, das formas urbanas de vida e da formação escolar formal; à secularização de valores e normas etc (HABERMAS, 2002, p. 5).

Interessa-nos mais especificamente quatro eixos que podem ser claramente identificadas na configuração do esporte moderno, a saber: a lógica de produtividade do trabalho, a secularização dos valores e normas; a organização burocrática e a lógica meritocrática.

No item de produtividade do trabalho, interessa-nos pensar como o ideal de progresso moderno que economicamente respalda-se na emergência no modo de produção capitalista, pós-revolução industrial, adere ao esporte. No item de secularização das normas e dos valores, interessa-nos pensar a racionalidade moderna como momento de crítica à tradição e às questões sensíveis relativas ao sagrado e ao prazer, transpondo o debate para a formulação do esporte moderno. No quesito de organização burocrática, instiga-nos pensar como a adoção de regulamentações fixas, metódicas e que garantam a estabilidade da autoridade alcança o campo esportivo. Já no item da lógica meritocrática, interessa-nos pensar o conjunto de valores que propõe o reconhecimento público da qualidade das realizações pessoais instalados na modernidade, aplicado ao esporte.

Estamos certos de que estes elementos não devem ter visibilidade uniforme na representação do cinema, mas de forma direta ou indireta estarão presentes na constituição de modo de construção da lógica moderna, bem como são transpostos em maior ou menor grau para a consolidação da ideia de esporte.

Esporte e cinema: imbricamento de duas linguagens no contexto moderno

O esporte, fenômeno abordado neste estudo, inaugura-se, na compreensão que temos atualmente dele, sob o rótulo do esporte moderno como manifestação da cultura de movimento que se caracteriza fortemente pela competição e o rendimento físico-técnico, surge no seio da cultura europeia, sendo embrionário na Inglaterra, ainda no século XVIII e que se afirma no século XIX (BRACHT, 2003).

O termo, esporte moderno, delimita-se a partir do termo inglês “*sport*” e do francês “*deport*” e vem arraigando-se a um sentido hedonista que denotou a partir do século XIV significações de diversão ou passatempo, tendo inclusive significado similar ao de fazer amor no século XVI. Desde sua delimitação enquanto esporte moderno (século XIX) esse fenômeno progressivamente abandona sua conotação de prazer em favor da disciplina.

A associação do esporte às questões de lazer, divertimento e prazer com a prática esportiva têm registros que se apresentam na literatura, como bem recortam Melo (2006) e Elias & Dunning (1992). Registros descritivos são postos a partir do que Elias & Dunning (1992) chamam de “ethos amador” como um espaço e tempo de relacionar-se com essa prática corporal que estava associado ao divertimento, mesmo apresentando-se em crescente aprofundamento na seriedade de prática.

No entanto, com a lógica da modernização, ancorada em uma produtividade instrumental do corpo e uma racionalização das práticas corporais possibilitou seu enquadramento no ideal moderno. Em nossa percepção, todas as características das sociedades modernas influenciam diretamente e ou indiretamente na formatação do esporte dentro do caldo social da modernidade.

Assim, o esporte enquanto manifestação que se afirma num período que se centra na certeza do progresso e no apogeu da razão, inculca peculiaridades de seu projeto no esporte para atualizar valores e legitimar esta manifestação no cenário social. Nesse sentido, as características comuns às características sociedades modernas tais como a secularização das práticas sociais, a igualdade de oportunidades (meritocracia), a organização burocrática, a quantificação e a especialização dos papéis, via de regra, ofertam uma transposição de valores mercantis e racionalistas da modernidade ao campo esportivo e possibilita perspectivar a

extensão persuasiva da concepção moderna de mundo.

Essas impressões podem ser evidenciadas a partir das características do esporte moderno sistematizada do Guttman (2006), tais como: racionalismo e cientificação do treinamento, quantificação e busca por recordes, igualdade de oportunidades e condições de confronto, dentre outros.

Observa-se a existência de um espelhamento, uma transposição dos valores modernos para o contexto esportivo, de modo que, mesmo considerando os apontamentos esportivos posteriores, é na Idade Moderna que se constrói sistematização de práticas distintas que se aglutinam sob a rubrica de esporte. Desse modo, vinculamo-nos a vários sociólogos do esporte para afirmar que o que chamamos de esporte moderno é resultado de um processo de racionalização do sistema social e produtivo na emergência de uma sociedade capitalista industrial. Podemos dizer que

a racionalidade científica, característica da modernidade, cujo paradigma hegemônico estava voltado para a identificação das leis inerentes às coisas ou fenômenos, com o objetivo de aumentar nosso poder/controlar sobre esses [...], foi co-produtora do esporte moderno; ou então, que o desenvolvimento do esporte moderno se dá no mesmo caldo sócio-cultural em que se desenvolveu a ciência moderna (BRACHT, 1995, p. 38).

Sob a marcada sistematização, a cultura moderna inaugura um escopo social definido em grande proporção por questões tecnológicas, demográficas e capitalistas que apontavam para uma experiência de vida urbana atrelada à rapidez, ao caótico, à fragmentação e à intensidade de estimulação sensorial que se aplicam não somente ao esporte, mas ao cinema também (SINGER, 2004).

Giddens (1991) aponta que a modernidade produziu uma série de discontinuidades, primeiramente rompendo com os modelos de ordem social que os precedeu, que impossibilitam a aplicação de uma teoria evolucionista para justificar a transformação social. Segundo esse autor, as instituições sociais desta época diferem-se de maneira drástica de suas antecessoras por características gestadas no período moderno, a saber: o ritmo de mudança (que se liga diretamente à dimensão tecnológica), o escopo da mudança (ampla possibilidade de interconexão global) e a natureza inerente às instituições modernas (transformação em mercadoria de produto e trabalho assalariado).

Não sem razão, também na história do esporte identificam-se discontinuidades, sobretudo, na construção de um modelo de esporte que compatível com a ordem social da modernidade, capitalista e industrial.

Quando o barão de Coubertin lançou a ideia de revitalizar os Jogos Olímpicos, ele o fez porque também acreditava no continuum entre os esportes da Antiguidade e os da Modernidade – ilusão muito cara aos europeus do final do século XIX. Embora hoje ainda seja possível observar vestígios dessa visão romântica, na verdade como tentarei demonstrar, a história do esporte é marcada por descontinuidades significativas (GUMBRECHT, 2007, p. 66).

No momento em que se visualizam as rupturas ocasionadas com o advento da Modernidade faz sentido resgatar o mapeamento feito por Guttmann (2006), demonstrado no quadro a seguir, para perceber as diferenças entre as manifestações esportivas anteriores ao período moderno e as práticas que se afirmam neste período, em que, sob o prisma das categorias que, segundo este autor, compõem o esporte moderno é possível perceber as rupturas nas lógicas de compreensão dessa prática social.

	Esportes primitivos	Esportes gregos	Esportes romanos	Esportes medievais	Esportes modernos
Secularismo	Não	Sim/Não	Sim	Sim	Sim
Igualdade	Não	Sim/Não	Sim/Não	Sim/Não	Sim
Especialização	Não	Sim	Sim	Não	Sim
Racionalização	Não	Sim	Sim	Sim/Não	Sim
Burocratização	Não	Sim/Não	Sim	Não	Sim
Quantificação	Não	Não	Sim/Não	Sim/Não	Sim
Busca pelo Recorde	Não	Não	Não	Não	Sim

Tabela 1 - Características dos esportes nas diferentes épocas.

Fonte: Allen Guttmann, na obra *Du Rituel au Record: la nature des sports modernes*, 2006

As referências do Guttmann (2006) se entrecruzam com análises de manifestações esportivas em diversos contextos sociais. Segundo este autor é possível identificar entre as manifestações ao longo do tempo interações que se podem ser suprimidos ou potencializados a partir do contexto social. Nas palavras desse autor,

Quando olhamos para trás a partir da última delas (as manifestações esportivas), em busca de registros, podemos observar suas inter-relações. Elas interagem de fato sistematicamente. Podemos imaginar uma teleologia (distorcida) e indicam que, a fim de fazer registros, outras características são necessárias⁹ (GUTTMANN, 2006, p. 86-

⁹ Tradução do autor para: Quand nous regardons à rebours depuis la dernière d'entre elles, la quête des

87).

Para nosso interesse, como foco na compreensão do esporte, é possível verificar a expressão dessas características a partir da representação do esporte no cinema, sobretudo, nas produções até a década de 1980 do século passado. Nesse período, as expressões no cinema detinham relevo acentuado para pensar o esporte enquanto representação do contexto social.

Em inúmeros casos o movimento humano e os jogos esportivos foram objetos dessas experiências que potencializaram a transição da imagem parada em imagem em movimento, como bem aponta Benjamin (1994).

Antes do advento do cinema, havia álbuns fotográficos, cujas imagens, rapidamente viradas pelo polegar, mostravam ao espectador lutas de boxe ou partidas de tênis, e havia nas passagens aparelhos automáticos, mostrando uma sequência de imagens que se moviam quando acionava uma manivela (BENJAMIN, 1994, p. 185).

Esse mecanismo, dentre outros, ainda em desenvolvimento, articula-se perfeitamente com a nova acepção do que o esporte adquiria que “não consistia mais apenas em obter resultados, em perder ou ganhar, mas em animar o próprio princípio da competição” (VIGARELLO, 2008, p. 434).

A íntima relação estabelecida entre imagem em movimento e esporte ancora-se na exploração mútua dos objetos para seu desenvolvimento. Os experimentos com as cronofotografias utilizam-se das práticas corporais como objetos a representar por serem móveis por excelência, bem como as práticas corporais, em especial o esporte, que por sua vez dialoga com as imagens em movimento com fins de melhor potencializar o movimento esportivo, possibilitando análises mecânicas dos gestos. À produtividade, o rendimento corporal dizia mais sobre o esporte mais do que qualquer outro princípio.

Com as transformações e solidificação da linguagem fílmica e das práticas esportivas, já sob o rótulo do Esporte Moderno, as relações foram se estreitando cada vez mais. O cinema passou a ser um recorrente canal de representação do esporte e seus ideais.

Na produção da representação cinematográfica várias são as películas que remontam momentos importantes da existência do cinema, como também os valores e compreensões do esporte ao longo dos anos. É possível observar filmes de variados gêneros, bem como com direcionamentos distintos, encontrando-se desde filmes de arte até filmes comerciais.

records, nous pouvons observer leurs interrelations. Elles interagissent en effet systématiquement. Nous pourrions même imaginer une (fausser) téléologie et indiquer que, afin de réaliser des records, les autres caractéristiques sont nécessaires.

La mayoría de las veces el deporte se ha asociado al cine documental justificado por el hecho de ser el formato más repetido. Las películas documentales sobre los Juegos Olímpicos son la mejor muestra de ello... En los inicios del cinematógrafo filmar la realidad, el acontecimiento era la gran novedad y atracción del momento. En Gran Bretaña, en el contexto de la Escuela de Brighton, con el animatógrafo construido por Robert William Paul encontramos las primeras referencias deportivas de hípica y remo en los inicios del cine en Gran Bretaña con *The Derby* (1896) y *Oxford-Cambridge Boat Race* (1899) respectivamente (MONTÍN, 2005b, 01).

Mesmo considerando que as questões que envolvem a produção, roteiro e forma de distribuição dos filmes, são elementos importantes na compreensão da obra, o que nos motiva a pensar a representação do esporte no cinema não é propriamente o enredo que o envolve, mas, sobretudo, os valores sociais eles apresentam aderentes ao esporte.

No bojo do debate acadêmico na educação física duas obras são recorrentemente citadas para referendar a representação social do esporte moderno. O primeiro deles é *Olympia*¹⁰, documentário sobre os Jogos Olímpicos de Berlim em 1936, que teve grande repercussão social pelo uso ideológico do esporte e reafirmação do sobrepular como máxima do Esporte Moderno. Já o segundo, mesmo admitindo um enorme salto temporal, é o memorável *Carruagens de fogo*¹¹. Esse segundo filme apresenta uma tensão de formação esportiva no início do século XX entre o amadorismo e a cientificação do treinamento, dentre outras questões das transformações do fenômeno esportivo, que serão ponderados na sequência.

Mesmo considerando as diferenças entre as duas produções, no que se refere aos momentos históricos e às questões de ordem estética e ideológicas, compreendemos que cada uma, a seu modo, possibilita uma leitura do esporte moderno. Entre a primeira e a segunda produção citada existe um espaço temporal de 43 anos, distância essa que promove significativas modificações do aspecto formal do filme. Ao se referendar a *Olympia*, é recorrente o destaque às inovações nas técnicas de captação e edição de imagem, além dos elementos de iluminação e angulações de câmera, aspectos que o torna referência na estética documental. As captações de imagens apresentavam edificações que no enquadramento somente dialogavam com o céu e/ou *close-ups* dos atletas em plenas competições apontavam para um movimento impensado para o período. Outro destaque nas manipulações desse

¹⁰ Filme dirigido por Leni Riefenstahl em 1938, composto por duas partes. A parte I, intitulada de “A festa do povo”, e a parte II, denominada “festival da beleza”.

¹¹ Filme de 1981, dirigido por Hugh Hudson.

material captado durante os Jogos Olímpicos é a pouca preocupação de Leni Riefenstahl com a cronologia dos fatos (Estenssoro, 2001).

Em *Carruagens de Fogo* não se encontra uma distinção destacada no que se refere às questões formais da produção. De fato, essa produção faz uma mixagem pouco aprimorada das estratégias que foram desenvolvidas no decorrer dos anos, em uma síntese técnica que corresponde bem o eixo formal do período da produção.

No que se referem à representação do esporte, as duas produções nos falam de uma mesma compreensão de esporte moderno, mas com ênfases diferenciadas. Em *Olympia*, destacam-se as questões ideológicas marcadas pelo nazismo e pelo ideal de superioridade da raça ariana. Já em *Carruagens de fogo*, o destaque enfoca as questões de ordem religiosa e moral. Contudo, o esporte moderno mostra-se em ambos os casos como metáfora para pensar o poder com a ideia de vitória associada.

Ao utilizarem-se produções cinematográficas tecnicamente distantes, mas com proximidade da representação do esporte, temo-las como indicadores do debate, pela crença de que estas formulam a representação do imaginário social de um tempo, mesmo que sua produção recaia sobre tempos distintos de sua produção. Nesse sentido,

Os dois, cinema e esporte, ainda que sejam capazes de nos alienar e envolver contra nós mesmos, como toda atividade que se desnaturaliza, são os melhores exercícios, imaginários e reais, respectivamente, que inventamos para encontrar e ampliar nossa própria medida humana¹² (RUIZ apud MELO, 2006, p. 71).

A partir das produções dois desdobramentos emblemáticos podem ser destacados deste momento de formação histórica do esporte. Primeiramente é necessário dar destaque a institucionalização do esporte como prática corporal relativamente autônoma que detêm função social e propõe uma forma específica de ação corporal que caminha para o alto desempenho. Paralelamente é possível realçar a mercadorização desta prática esportiva, gestação de uma perspectiva que prima pela espetacularização da *performance* corporal como uma possibilidade de valorização comercial atrelada ao jogo esportivo.

***Olympia*: ideais de progresso e superioridade através do esporte**

¹² Tradução do autor para: Los dos, Cine y Deporte, aunque capaces también de alienarnos y volvernos contra nosotros mismos, como toda actividad que se desnaturaliza, son El mejor ejercicio, imaginario y real, respectivamente, que hemos inventado para encontrar y ampliar nuestra propia medida humana.

Ao apreciar *Olympia*, inevitavelmente nos remetemos às questões de progresso e a superioridade e/ou o sobrepujar. A ideia de progresso está presente no discurso ideológico que perpassa toda a produção ou mesmo pelo próprio investimento para tornar esse discurso em forma de filme um símbolo da audácia, inventividade e ascensão das possibilidades fílmicas para o período. A lógica de superioridade está implícita nas cenas, no texto fílmico. Ao destacar a competição e exaltar, ainda com carga ideológica, a superioridade da raça ariana nos esportes¹³ como reforço da lógica do regime nazista.

No emblemático documentário de Leni Riefenstahl, lançado em 1938, e que documenta os XI Jogos Olímpicos em 1936, muitos instrumentais técnicos que mais tarde tornar-se-iam os padrões industriais para o setor, naquele momento eram destacáveis. Alguns ângulos incomuns de câmera, técnicas de edição avançadas, *close-ups* extremos, entre outras coisas. O investimento para captar registrar o espetáculo dos corpos olímpicos transformou o estádio em um estúdio de cinema.

O estádio foi transformado num gigantesco estúdio cinematográfico. Ela [Leni] escreveu, produziu e montou seu *Olympia* com recursos extraordinários: 23 operadores de câmera, trilhos para acompanhar em voos e *travellings* os atletas em corridas e saltos, teleobjetivas gigantes, guias, 4 câmeras de diversos formatos [...] (NAZARO *apud* MELO, 2006, p. 92).

Segundo Melo (2006), o filme longe de tratar somente de esporte, mesmo que emblematicamente deste, desvelava o imaginário nazista e, por exaltação à visibilidade do esporte, realçava a exaltação da beleza, perfeição e vigor, dentre outros.

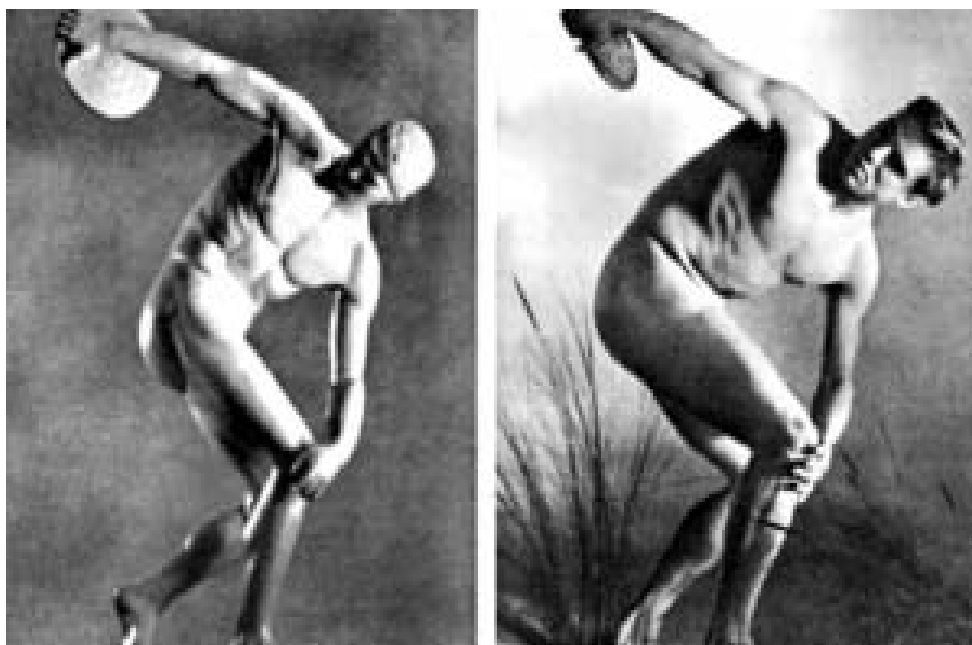
Essa produção, já largamente analisada na literatura, tem uma dimensão política realçada constantemente por sua vinculação ao governo nazista. Partiu de Sontag (1986) uma das críticas que mais reverberou no universo acadêmico. Especificamente, no artigo "Fascinante Fascismo" (Idem, p. 59-83), Sontag investiu em apontar a coerência ideológica e propagandística no trabalho de Leni para com o regime político Hitler, destacando inclusive o processo de "desnazificação" que a figura de Riefenstahl transitou. Esse movimento de desnazificação que nos faz reportar, muitas vezes, à Lei como uma diretora responsável por um trabalho documental ímpar do século XX, foi propiciado por uma inflação dada às análises estéticas do texto fílmico de *Olympia* e por atenuações da dimensão política de sua

¹³ É necessário dizer que mesmo esta sendo uma intenção recorrente no filme, o mesmo retoma provas em que essa lógica é contrariada, como na vitória do negro norte-americano James Cleveland Owens em 4 provas do Atletismo.

produção.

Contudo, diversos autores (ROVAI, 2001; MELO & NÓBREGA, 2006), mesmo depositando seus olhares em aspectos que dialogam as dimensões estéticas da produção não anulando uma análise política da mesma, já que em grande medida as intenções dos elementos estéticos são tributárias de uma divulgação nazista.

Os atletas na película perdiam suas individualidades em função de um discurso nacionalista que primava pela afirmação de superioridade a partir da apresentação de uma juventude saudável e forte, portanto, produtiva e dificilmente vencida. Elementos ideológicos que se multiplicavam no enredo nazista e, por conseguinte, em *Olympia*.



**Imagem 01: Transmutação do discóbolo de Mirón em atleta Alemão.
Fonte: Cenas do Filme *Olympia* (LENI RIEFENSTAHL, 1938)**

O próprio texto fílmico apresenta imageticamente estes tipos de associação ao explicitar imagens do discóbolo de Mirón que se transmuta por sobreposição de imagens, ao fazer o movimento em giro para o lançamento de disco, em um atleta Alemão. Estratégia da produção que tenta fundir o ideal helênico de beleza e perfeição com o atleta branco, forte, viril que, nu, apresenta-se ao final da cena.

A forma inovadora e inusitada como foi construída a película remete, para além do mérito de Leni Riefenstahl, ao financiamento nazista que oportuniza a utilização de uma técnica de filmagem e também uma estética distinta a partir de conjunturas sociais e políticas.

Uma modernidade que explora com sucesso a sincronia tecnológica, transformando-a na atemporalidade de um novo megamito: o da natureza monumental, do corpo heróico, do ornamento de massa revestido de concreto – em suma, o modernismo nazista exemplificado por Leni Riefenstahl (HANSEN, 2004, p. 435).

A consideração base não só para essa produção, mas quase todos os filmes que enfocam o esporte na narrativa de uma competição, seja ele documental ou não, é a necessidade de espetacularizar o rendimento corpóreo e assim inaugurar uma produção de sentido que atrela linearmente o esporte ao sacrifício, produtividade e vigor. Talvez sejam essas as características que fazem o espectador de cinema a se filiar às produções cinematográficas que tratam de esporte, a sensibilização pelo espetáculo corpóreo, como se a projeção na tela tivesse também o poder de projetar no espectador um sentimento de pertencimento ao que se glorifica na vitória e/ou no enredo do sacrifício em busca dela, como foi possível perceber na valoração de quase todas as imagens apresentadas até o momento.

Olympia traz consigo o lastro de ser ícone dessa exaltação ao corpo apolíneo e eficaz para o rendimento esportivo. A tradição que se percebe atualmente dos filmes documentais das Olimpíadas da era Moderna são o reforço desse ímpeto ainda progressista e incitatório à sobrepujança. Todavia, não são apenas os filmes esportivos documentais recuperam essas marcas da modernidade para narrar a manifestação esportiva. De fato, o esporte foi tão fortemente eivado da lógica de modernização, que passa a ser percebido como decorrência desse processo em qualquer forma de representação daquele período.

Carruagens de fogo: burocratização e treinamento da lógica esportiva

O desenvolvimento e expansão do esporte, como falado anteriormente, aconteceram tendo como pano de fundo o processo de modernização dos séculos XIX e XX, processo que compreende industrialização, urbanização, tecnologização dos meios de transporte e comunicação, aumento do tempo livre. Nesse contexto a burocratização ou organização formal também cresce. Já que no século XIX vão surgir, na Inglaterra principalmente, organizações que congregam grupos de clubes, as federações, como a de futebol, que promovem competições em nível regional e nacional. Novos esportes surgem, ou seja, esportivizam-se uma série de práticas corporais e logo se aproveita a possibilidade de explorar comercialmente os eventos esportivos, surgindo o profissionalismo (BRACHT, 2003, p. 99).

É desse cenário que a estética do esporte moderno tensiona valores morais da

antiguidade com um projeto de sociedade moderna. A força dessa tensão pode ser observada em *Carruagens de fogo* que remonta a cena do esporte com a retomada dos Jogos Olímpicos, já impregnados por valores modernos, no contexto da Inglaterra, país visto por muitos como berço do esporte moderno.

No filme, dois dos maiores atletas da Inglaterra, em preparação para os Jogos Olímpicos de Paris (1924) envolvem-se com dilemas morais na preparação para a competição. Os protagonistas distinguem-se por suas origens e formação, um deles é um missionário (Eric Liddell) devoto que corre em nome de Deus; já seu co-patriota (Harold Abrahams) é um estudante judeu que corre para ser famoso e escapar de preconceitos. Embates entre profissionalismos e amadorismo, bem como relações religiosas ainda permeando a prática esportiva são questões revisitadas na produção que considera a progressiva infiltração da lógica competitiva e de rendimento herdada pela conjuntura moderna.

Em *Carruagens de Fogo*, o dilema entre o amadorismo e o profissionalismo reproduz a estrutura capitalista de emergência produtivista na especialização de papéis que, no esporte é reconhecido na racionalização e cientificização do treinamento. Nesse sentido,

O esporte é um dos principais vetores da ideia de um progresso linear e infinito, cuja concepção de natureza é fortemente vinculada à produtividade e à tecnificação. As metáforas maquinais em relação ao corpo, tão típicas da modernidade, não são figuras de linguagem inocentes (VAZ, 2000, p. 75).

A busca pela sistematização de treinamento (racionalização e cientificização) caminhava atrelada ao projeto de esquadrinha do rendimento corporal, potencializando o espelhamento e adequando-se na produção capitalista enquanto ordem social vigente.

Na base da questão profissionalismo/amadorismo está presente o conflito social básico da sociedade capitalista: capital X trabalho. As classes dominantes (burguesia e aristocracia) fizeram da apologia ao amadorismo uma estratégia de distinção social; nele, no amadorismo, estava presente o *ethos* aristocrático – atividade realizada pelo simples prazer de realizá-la, sem fins úteis, desinteressada, a arte pela arte (BRACHT, 2003, p. 100).

Se apropriação pelo esporte de valores modernos modificou seus sentidos sociais, esteticamente o esporte demonstrou sua negação ao passado romântico para exaltar o tecnicismo. A representatividade do fenômeno esportivo e sua ligação com a estética moderna é evidenciada quando Walter Benjamin (1994), o então considerado arqueólogo da modernidade, em seu artigo “a obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, solicita esta

manifestação corporal para talhar argumentos em torno das transformações que a arte atravessara naquele período¹⁴.

Retornando a cenas de *Carruagens de fogo*, é possível perceber outros dispositivos da lógica do esporte moderno, como a negação do idealismo romântico no esporte que fica explicitada a partir do aprimoramento físico e técnico, com fins adesão à lógica produtiva e progressista moderna; bem como, e, sobretudo, na lógica da sistematização do treinamento e da busca de recordes como pontos forma exaltados na película. Esses pontos podem ser evidenciados nas imagens a seguir,



Imagens 02, 03 e 04: A Lógica do treinamento: em busca da perfeição.
Fonte: Cena do Filme *Carruagens de fogo* (HUGH HUDSON, 1981)

Nas imagens, é possível perceber uma sequência de planos que constituem uma cena do treinamento do atleta Harold Abrahams, personagem que é discriminado por seus pares por sistematizar e forçar-se para aprimorar seu desempenho via treinamento.

As imagens são capturadas de cenas em que o atleta ocupa local de destaque no plano e suas ações são de refinamento de técnica, quais sejam: elevação do joelho e extensão de perna para alongar as passadas, além de projeção de tronco para alcançar mais rapidamente a linha de chegada. Como coadjuvante, visualiza-se a figura do técnico em observação atenta aos movimentos do atleta e com correções esporádicas para lapidação do movimento.

Visualiza-se na cena, a noção de esforço deflagrada na expressividade do ator, bem como na ambientação de uma paisagem com gradação de luminosidade, remetendo a um cenário de final de tarde, expressando a passagem do tempo pelo pôr do sol e, portanto, um significativo tempo dedicado ao treinamento.

A significação, atrelada a minha apreciação às cenas, aponta a valoração e a

¹⁴

Benjamin (1994) aponta o esporte como elemento comparativo ao cinema para pensar questões como acontecimento artístico e não artístico, a exposições do filme e do evento esportivo, dentre outros.

legitimação do treinamento para alcançar o desempenho em competições esportivas. Intercaladas com essa cena, dispõem-se imagens que renegam a sistematização do treinamento em favor de uma devoção a Deus. Estas últimas mostram o missionário, e também, atleta Eric Liddell priorizando orações ao treinamento, julgando que seu dom para corridas foi dado por Deus.

A competição evidente que já permeava o esporte, respeitando a lógica da igualdade de oportunidades, da especialização de papéis, da organização burocrática e da quantificação, fornecia elementos que impregnação das características modernas ao esporte sem, no entanto, ausentar-se de resistências de um formato anterior de esporte. No filme, o embate da crença religiosa, dialogada com a busca pela vitória, demonstra uma face desta resistência. Observa-se que a secularização das práticas corporais esportivas não atinge de forma uniforme todos os envolvidos, possibilitando por vezes o regresso à significações do divino, envolvendo a compreensão de esporte moderno.

O esporte ocupa importante lugar no filme supracitado, representando inclusive um esgarçamento da compreensão sobre esporte na época representada para adquirir contornos modernos, com a afirmação da competitividade e da produtividade.

O atletismo, mais especificamente as corridas rasas, é enfocado como metáfora de um corpo produtivo. Em verdade, a busca pela sistematização de treinamento (racionalização e cientificização), como é possível verificar na cena acima descrita, caminha atrelada ao projeto de esquadrinha do rendimento corporal, potencializando o espelhamento e adequando-se na produção capitalista enquanto ordem social vigente.

Vaz (2000) localiza em notas preparatórias para o ensaio sobre a reprodutibilidade técnica de Benjamin, temas ligados ao esporte e aos Jogos Olímpicos,

Em suas anotações, Benjamin compara o esporte e os Jogos Olímpicos com a estrutura científica do taylorismo, antecipando em vinte anos as considerações que, nos anos cinquenta, a então incipiente sociologia do esporte faria a respeito da relação entre esporte e lógica industrial. Aos movimentos do trabalho e da produção automatizada corresponderiam, até certo ponto, os do esporte, passíveis de pormenorizada análise. Fundamental para o esporte, segundo Benjamin, é seu caráter prescritivo, que subjugaria o comportamento humano a uma severa medição em segundos e centímetros, colocando-o ao nível de uma *elementaridade física*. As “Olimpíadas são reacionárias”, escreve Benjamin nas notas, sem levar, no entanto, essa ideia adiante no ensaio propriamente dito (VAZ, 2000, p. 69).

Ao olhar de espectador sensível as cenas que representam o esporte remontam a um imaginário maquinal que dialogam, inclusive, com outras produções cinematográficas.

***Marathon*: reafirmando o rendimento e a burocratização do esporte**

As produções supracitadas ratificam o protótipo produtivo do esporte em que a competição se exacerba frente às demais possibilidades de apreciação do esporte, em que se prioriza o vigor corporal para afirmar a lógica da sobrepujança.

Contudo, outra produção que merece destaque, ao afirmar o protótipo o esporte moderno já no final do século XX. *Marathon* é o documentário oficial que (re)apresenta os Jogos Olímpicos de Barcelona em 1992 ao mundo. Esse filme, produzido em 35 mm e com duração de 90 minutos, sempre foi alvo de inúmeras críticas. Carlos Saura, diretor da produção, apesar de boa aceitação internacional, é acusado de fazer uma compilação e/ou montagem do largo material coletado em toda a Olimpíada, sem ter um roteiro.

O material era velho, obsoleto e que é pior: nem televisivo, nem cinematográfico... O cinema não é apenas uma arte de imagens, mas também e, sobretudo, de sentimentos e emoções. O filme de Saura não faz pensar, nem vibra, nem rir, nem chorar, nem surpresas, nem desejar um mundo mais igual, mais justo, mais em consonância com o ideal olímpico. Plasma apenas uma festa (THARRATS, 2001, p. 301-302).

Contudo, a crítica e bibliografias que se remetem ao filme (ROMAGUERA I RAMIÓ, 2003; THARRATS, 2001) consideram a possibilidade de Carlos Saura não ter tido a liberdade necessária para criação e concepção da obra, apontando que Hugh Hudson (Diretor de *Carruagens de Fogo* - 1981) teria sido convidado para responsabilizar-se pela produção, abandonando o projeto pouco tempo antes do evento.

Suspendendo as considerações acerca da concepção, produção e montagem do texto fílmico, o filme de Saura aponta para uma representação prototípica do esporte moderno. Como documento imagético de um evento esportivo exemplar para os demais, *Marathon* cumpre o papel de firmar os valores modernos que aderiram ao esporte há mais de um século.

Desde o princípio, a película fornece indícios da transposição do ideal olímpico grego com doses dos valores modernos, ao remontar cenas dos princípios dos Jogos Olímpicos e o desfile dos atletas na cerimônia de abertura do evento.

Os esportes sequenciam-se entre treinamentos e competições, mas a ênfase creditada à Maratona Masculina apresenta-se em sete momentos distintos durante o filme, perfazendo como uma gradação do esforço e da resistência desses homens/atletas durante os mais de 42 km de percurso.

As demais provas de Atletismo também merecem destaque na película (ALFARO et al, 2001). Provas como 100 metros rasos (masculino e feminino), salto em altura (masculino e feminino), lançamentos de disco (feminino) e lançamento de peso (masculino), dentre outros, reforçavam a lógica moderna de quantificação de resultados e consequente busca de recordes.

A exemplificação é oportunizada pela prova do 4X400 metros masculina, em que a equipe do EUA conquista o ouro frente à equipe de Cuba. As cenas que se intervalam oportunizam ora a comemoração enfática dos atletas, ora o painel do estádio que aponta o novo recorde mundial da prova, com 2 minutos, 55 segundos e 74 centésimos. Outra possibilidade de apreciação é a vitória, também do EUA na prova do 4X100 masculino que resulta em novo recorde mundial com o tempo de 37 segundos e 40 centésimos. Elementos chave para lógica esportiva, a quantificação do resultado ganha também destaque na obra de Carlos Saura.

Para além de documentar os Jogos Olímpicos, a película de Saura reforça a lógica quantitativa, tão cara ao projeto do esporte moderno, ao destacar os recordes, marcas e tempos dos atletas. Além disso, o texto fílmico anuncia repetitivamente a glória dos vitoriosos com uma trilha sonora intencionalmente pensada para o triunfo, bem como promete o prolongamento desses momentos da vitória e da glória com efeitos de câmeras lentas, dramatizando ainda mais o típico enredo esportivo, em que sofrimento justifica a vitória. Essa estética esportiva valora elementos modernos porque coaduna com o esquadramento do corpo do atleta para o rendimento máximo.

Para além da quantificação do resultado e busca por recordes, *Marathon* oportuniza visualizar outro elemento característico do esporte moderno, a comparação objetiva ou igualdade de oportunidades e de condições de confronto. Cenas como as das competições de halterofilismo são emblemáticas para pensar essa característica. Um a um, os atletas se dispõem a superar a marca de seus adversários. Separados em categoria por peso, julga-se que a igualdade de condições é premissa ideal para perceber que tem o mérito de alcançar maior marca de levantamento de peso. Na cena destacada em *Marathon*, um atleta asiático persegue a marca do Búlgaro Ivan Ivanov sem perceber-se em seus limites. Para a lógica da comparação objetiva no esporte moderno, indistintamente, os limites corporais individuais não postos em questão, desde que oportunizada condições iguais... Busca-se não comparar um atleta com outro, mas antes, uma marca com tentativas de superação desta.

O regramento do esporte ou a sua burocratização de organização não oportuniza uma superação de si mesmo, mas sim de si com o outro. Em *Marathon*, pode-se resgatar uma cena emblemática dessa compreensão ao apontar o espaço e tempo entre o último obstáculo dos

100m com barreiras feminino e a linha de chegada. Essa prova tinha a Norte Americana Gail Devers como primeira colocada, confirmando seu favoritismo, até o último obstáculo. Ao esbarrar no obstáculo, a atleta perde o equilíbrio e alcança a linha de chegada, rolando em uma queda que lhe oferta apenas o 5º lugar. Na película, os planos que se intervalam apontam invariavelmente a queda da atleta favorita, em contraponto à comemoração da atleta grega campeã (Paraskevi Patoulidou). O deslize de uma atleta oferta não somente a falta de precisão de uma competidora, mas descortina a glória e o mérito de outra.

Para buscar um desempenho sempre maior, o esporte propõe como mais uma de suas características, a racionalização e cientificização do treinamento. Treinar é como o ensaio para o teatro, mas que no esporte, também pode se tornar espetáculo. Várias cenas de treinamento de boxe e ginástica olímpica demonstram o quanto a busca pela perfeição ou intensidade da técnica do esporte também faz parte da lógica olímpica. Nessas cenas, ainda é possível perceber a lógica da especialização dos papéis dos atletas (Ex: ginastas por aparelho) e dos demais sujeitos envolvidos no esporte hodierno (massagista, técnico, preparador físico), tudo para garantir uma melhor eficácia durante o espetáculo esportivo.

De certo, na película de Saura não há prova mais aclamada do que a Maratona. Em todos os momentos oportunizados para revisitar a prova, intensificava-se a persistência fadigante dos atletas. Cada vez mais exaustos, estes, aos poucos se distanciam até o ato final. A subida ao Montjuich é palco dos momentos mais dramatizados. Ao som de “El Cant del Ocells”, o atleta Coreano, Young Cho-Hwang, vence o cansaço e a gravidade, ao subir com vigor os últimos 3.000 metros. A chegada é tranquila no que se refere à competitividade, mas cheia de emoção no que se refere ao contentamento de cada atleta que finaliza a prova.

Observa-se na película que significar o esporte é, quase sempre, partir de um enredo que hipervaloriza o espetáculo do corpo, enquanto sacrifício, como louvor à vitória, atualizando o lema olímpico: *Citius, Altius, Fortius*.

Ora o cinema - como imagem em movimento que exclui e inclui, potencializa o olho humano, que educa os sentidos para a experiência moderna, como afirma Benjamin - não poderia prescindir do movimento corporal como um dos seus privilegiados temas [...] à potencialização do corpo corresponde a potencialização da imagem (VAZ, apud MELO, 2006, p. 84).

O corpo representado espetacularmente em seu sacrifício de produtividade competitiva do esporte potencializa a sensibilidade do corpo do espectador que projeta sua identificação com a narrativa quase sempre gloriosa do atleta em ação. Pode-se especular que,

para o apreciador de narrativas cinematográficas com ênfase em eventos esportivos, constitui-se uma recursividade na sensibilização do corpo do espectador, uma vez que este se filia à espetacularização do corpo do atleta representado e por fim, reifica-se a compreensão do esporte moderno.

Contudo, é ainda no seio do século XX que se abrem as possibilidades de representação e percepção do mundo, a partir da perda de nitidez dos contornos modernos. Na compreensão de Berman (1990), a expansão da experiência moderna no século XX e a consequente pluralização da apropriação dos ideais modernos possibilitam “uma era moderna que perdeu contato com as raízes de sua própria modernidade”. Ao pensarmos o esporte, a partir dessa consideração, visualizamos o início da pulverização da compreensão de esporte ainda no século XX, que se multiplica pelos usos sociais que as pessoas fazem dele, mas também na representação social que o mesmo tem. Os indícios dessa intuição se fazem perceber nos artefatos que nos são possíveis observar, tal como o cinema.

Considerações sobre o esporte moderno no cinema e as novas possibilidades de leitura

O esporte apresenta-se como mais um elemento da cultura moderna que, ao que parece, tem várias possibilidades de abordagem para sua leitura estética. Nesse espaço, nos valeremos de duas delas: a primeira se dá na representação deste nas obras de arte das vanguardas modernistas como elemento de cultura que representa bem as aspirações modernas. A segunda repousa sobre o próprio rearranjo pelo qual passou o esporte a partir das influências do projeto moderno. Em ambos os casos não é possível fugir à constatação de que

a dimensão estética da modernidade revitaliza o foco na racionalidade através da primazia das formas sobre os conteúdos, e essa seria uma das principais maneiras de se desvencilhar do caos moderno, ou de, pelo menos, tê-lo sobre o controle da racionalização. A criação de novos códigos, de diferentes modos de se construir as linguagens artísticas foi uma das principais preocupações do artista moderno/modernista. A ênfase nos códigos (e na rigidez e seriedade destes códigos) resultou, portanto, na cada vez maior especialização e fechamento das linguagens artísticas. A modernidade, através do(s) modernismo(s), tornou-se sistemática, institucionalizada e extremamente formalizante. O(s) modernismo(s) respondeu (responderam) primordialmente ao caos da vida moderna com a ordem do significante, com formas herméticas, com o ciframento das linguagens (PRYSTHON, 2002, p. 67-68).

Ao retomarmos o modelo de conceitos descritivos da experiência estética apontados por Gumbrecht (2006) para compreender as formas de relações construídas com as representações esportivas na modernidade, apontamos que as lógicas de crença no progresso, visualizadas a partir de secularização de valores e normas, do constante incentivo ao aumento de força produtiva, da urbanização e mecanização das práticas sociais, bem como do aumento da velocidade das mudanças que reverberam de forma explícita sobre a compreensão de prática corporal que se denomina como esporte.

No esporte, esses valores se operacionalizam a partir da sistematização das regras, da cientificização do treinamento e posterior sistematização do movimentar-se humano, do processo paulatino de exibição esportiva como um processo instrutivo e/ou educacional que propõe uma pedagogização de valores modernos transpostos a cenário esportivo.

Além dessas questões, aglutinam-se progressivamente, nas representações esportivas da modernidade, superlativos que demandem a significação de vigor, projetando corpos atléticos e gestando uma espetacularização dos mesmos. Todos esses elementos configuravam uma estética tecnicista, repetitiva, calistênica e produtivista do esporte moderno, que detinha, portanto, um caráter disciplinar e propunha uma estética da retidão.

No que se refere aos objetos da experiência estética na modernidade encontramos imagens cinematográficas que apresentam conteúdos privilegiados da experiência estética nas manifestações esportivas, com ênfase em ações de confronto, na competição, nos treinamentos e nas comemorações de vitória. Remetem também à lógica disciplinar, agonística e hermeticamente fechada em normas e condutas.

Destacadamente no cinema, os novos arranjos da modernidade incidiram sobre a representação do esporte. Acompanhando a produção cinematográfica em paralelo com o desenvolvimento das manifestações esportivas, percebe-se que esses expressam representações e princípios modernos que possibilitam sentidos e significados construídos no decorrer do século XX (MELO, 2003).

As condições da experiência, no que se refere ao contexto de produção, remetem-se a um contexto social arraigado na lógica produtivista e no contexto de formação de identidades nacionais; bem como a um cenário marcado pela valorização do progresso, mediado pelo constante aumento da força produtiva.

Por fim, os efeitos da experiência estética provocam experiências dúbias entre a vivência corporal livre e a sistematização do movimento com fins produtivo. Além de acompanhar a lógica capitalista, a competição se exacerba frente às demais possibilidades de viver o corpo na modernidade, em que se prioriza o vigor corporal para afirmar a lógica da

sobrepujança.

Para o esporte, gostamos de afirmar que as repercussões sofridas sob a égide moderna foram no sentido da coisificação do corpo produtivo e a institucionalização de uma *performance* como indicador da racionalização de rendimento corpóreo, bem como a sistematização das regras, a cientificização do treinamento, o processo paulatino de exibição esportiva e dos corpos atléticos gestando uma espetacularização do mesmo. Estes elementos configuravam uma estética tecnicista, repetitiva, calistênica e produtivista do esporte moderno.

Encontramos aproximação com o raciocínio desenvolvido por Giddens (1991), ao referendar a consonância do pensamento de Marx, Durkheim e Max Weber sobre as decorrências da modernidade. Para esse pensador, “todos os três autores viram que o trabalho industrial moderno tinha consequências degradantes, submetendo muitos seres humanos à disciplina de um labor maçante, repetitivo” (GIDDENS, 1991, p. 17).

Atrelados a essas últimas considerações do cenário moderno, é necessário dar destaque ao que Berman (1990) nos fala sobre a Modernidade no século XX. Em suas palavras,

No século XX, nossa terceira e última fase, o processo de modernização se expande a ponto de abarcar virtualmente o mundo todo, e a cultura mundial do modernismo em desenvolvimento atinge espetaculares triunfos na arte e no pensamento [...] A ideia de modernidade, concebida por inúmeros e fragmentários caminhos, perde muito de sua nitidez, ressonância e profundidade e perde sua capacidade de organizar e dar sentido à vida das pessoas. Em consequência disso, encontramos hoje em meio a uma era moderna que perdeu contato com as raízes de sua própria modernidade (BERMAN, 1990, p. 17).

É no seio do século XX que se abrem as possibilidades de representação e percepção do mundo e criam-se instâncias confusas e divergentes de conceber a vida. A desreferencialização apontada por Gumbrecht (1998) ganha sentido no momento de exacerbação do cenário moderno deste período e tornam-se possíveis novos arranjos morais, éticos e estéticos ao tecido social. As consequências desse movimento à compreensão do esporte é o que nos mobiliza a continuidade do debate.

Nesse exercício que fizemos, ao pensar o esporte a partir da representação de três clássicos do cinema, afirmou-se o espelhamento dos valores modernos na formatação do esporte enquanto prática social, sendo inevitável fazermos indagações a partir do que vivemos hoje no esporte multirreferencializado. Ao nosso olhar, novos fazeres e novos saberes são

produzidos sobre e para o esporte no período contemporâneo. Algumas dessas construções ajudam-nos a reforçar as bases modernas em que o esporte foi forjado, mas outras nos incitam a indagar questões clássicas que se fizeram presentes em nossa análise, tais como: a sistematização do treinamento, a competição como função única para a prática ou ainda, o vigor corporal intrínseco ao esporte. Além dessas questões, o esporte contemporâneo ainda nos aponta interpenetrações em temas da cultura que problematizam elementos sociais e desestabilizam os princípios próprios a sua concepção inicial.

É seguindo estas pistas que nos são lançadas, após o mapeamento da representação do esporte na modernidade, que buscaremos indicadores da representação do esporte na produção cinematográfica contemporânea para problematizar acentuações atuais deste tema que possam clarear a compreensão de esporte pós-moderno.

Elementos da pós-modernidade na representação esportiva: elaborando impressões

De fato, não sendo objeto estanque, o esporte vem metamorfoseando-se continuamente ao ponto de indagarmos qual a sua estrutura compreensiva atual. As transformações do contemporâneo, ao nosso olhar, têm apontado para outras compreensões do esporte, fenômeno esse observado atualmente como multirreferencial e que agrega significações que versam sobre a instabilidade, o virtuosismo e o prazer.

Betti (1998), ao refletir sobre novas perspectivas para a teoria do esporte, aponta a globalização e a pós-modernidade como discursos viáveis para pensar as mutações esportivas.

No que se refere à globalização, o autor faz menção ao embaralhamento das diversas compreensões localizadas de práticas esportivas em favor de uma homogeneização que parametriza a partir da perspectiva do esporte moderno e se operacionaliza nas organizações esportivas mundiais (COI – Comitê Olímpico Internacional; FIFA – Federação Internacional de Futebol; dentre outros), além da ampliação do regime de consumo de imagens esportivas que amplificam a os eventos esportivos em escala mundial.

O esporte seria, então, um produto “asséptico” como poucos, ou nenhum outro, o que garantiria sua universalidade, facilitando o surgimento de um mercado mundial de consumo. Telespectadores em todo o mundo, de diferentes camadas sociais, níveis educacionais, credos, profissões, ideologias políticas, acompanham a NBA, o campeonato japonês de futebol, os Jogos Olímpicos. Os astros do esporte, os campeões do passado e do presente, os recordes, as grandes equipes e os mais belos gols da história do futebol são também acervo da memória internacional-popular

(BETTI, 1998, p. 127-128).

Já no que se refere a pós-modernidade, Betti (Idem) aponta a incredulidade na racionalidade e a queda das “grandes narrativas” como indicadores de uma sociedade de consumo totalitário (com base em Baudrillard) em que se espetacularizam e efemerizam as práticas. Esse movimento seria potencializado pelas mídias e tecnologias de comunicação.

Uma corrida de Fórmula-1 vista da arquibancada de um autódromo não é tão emocionante, a não ser que seja por um especialista, assim como não é o salto de um paraquedas observado do solo ou de dentro de um avião. Podemos entender melhor por que as corridas de automóveis e os “esportes radicais”, de maneira geral, estão em evidência com a sociedade “pós-moderna” e na mídia: eles põem em relevo a velocidade, a vertigem, a perturbação da percepção, que podem ser trazidas ao telespectador graças ao avanço tecnológico obtido na geração e na transmissão de imagens (BETTI, 1998, p. 137).

Tendemos a aproximarmos a essa segunda corrente, por perceber que grande parte da demanda na procura de práticas corporais, seja para apreciação ou para a vivência corporal, evidencia um movimento de estímulo contínuo e gradativo para o êxtase corporal, para a gratificação do sujeito e para a ampliação de seu prazer.

A multiplicidade de referências esportivas que atualmente agenciam corpos na contemporaneidade, bem como os formatos de disseminação dessas práticas, oportuniza a polissemia de significados que permeiam o esporte atual. Paralelamente, a chamada crise da modernidade e a posterior anunciação de uma pós-modernidade, indicada por Lyotard, ao apontar o deslocamento da centralidade científica e a descrença no progresso via racionalidade (FENSTERSEIFER, 2001; GIDDENS, 1991), promovem rupturas no contexto social e na produção cultural do contemporâneo. Segundo Eagleton,

pós-modernidade é uma linha de pensamento que questiona as noções clássicas de verdade, razão, identidade e objetividade, a ideia de progresso ou emancipação universal, os sistemas únicos, as grandes narrativas e os fundamentos definitivos de explicação. Contrariando essas normas do iluminismo, vê o mundo como contingente, gratuito, diverso, instável, imprevisível, um conjunto de culturas ou interpretações desunificadas gerando um certo grau de ceticismo em relação à objetividade da verdade, da história e das normas em relação às idiosincrasias e a coerência das identidades (EAGLETON, 1998, p. 7).

Associadas à síntese de Terry Eagleton também aderem à compreensão de que a noção de pós-modernidade é possível a partir de uma nova fase do capitalismo, associada ao consumo de massa e a globalização do mercado, além da perda do referente que distingue a

cultura de elite da popular.

Ao pensar o sujeito, a condição pós-moderna, a começar pela ideia de que, diferentemente das perspectivas do período moderno (que se erguia pela ordem coletiva, pela segurança e estabilidade dessa mesma ordem no ímpeto da ciência, política e ordenamento social), experimenta a liberdade individual e as consequências - nem sempre felizes - dessa conquista -. “A liberdade de escolha, eu lhe digo, é de longe, na sociedade pós-moderna, o mais essencial entre outros fatores de estratificação. Quanto mais liberdade de escolha se tem, mais alta a posição alcançada na hierarquia social pós-moderna” (BAUMAN, 1998, p. 118).

O que marca, portanto, a conjuntura do pós-moderno é a visibilidade do heterogêneo, a consideração da multiplicidade e a atenção dada às especificidades de contextos particulares. Na visão do Maffesoli (1996), a pós-modernidade é uma colcha de retalhos constituída de elementos diversos que estabelecem conexões constantes.

É espetacularizando eventos, corpos e sensações, que o esporte contemporâneo desenha novos valores e motivos para envolver o sujeito. E estes se individualizam cada vez mais, mesmo comungando de um único evento esportivo. O enlace esportivo para dialogar com as massas é hoje, mais do que nunca, sensível, no sentido apontado por Sodré (2006),

a particularidade do signo estético é a pluralidade de sentido, a polissemia do sentido, que justifica tanto a abertura do sentido (a possibilidade de a obra mudar de significação ao longo do tempo) como a relação mutável com o mundo externo. Nessa relação, o signo estético funciona como um signo de “comunicação”, abrindo-se para uma semântica do imaginário coletivo, presente na ordem das aparências fortes ou formas sensíveis que investem as relações intersubjetivas no espaço social. O estético – melhor ainda, o “estésico”, para se desembaraçar a estética da tradição filosófica de julgamento de obras de arte ou mesmo industriais – aparece aí, então, como um conteúdo afetivo da vivência cotidiana (SODRÉ, 2006, p. 90).

Na concepção de Maffesoli (1996), a abordagem estética é privilegiada para justificar e compreender o espírito pós-moderno, afirmando ainda que o homem seja produto da estética e que as imagens são elementos potencializadores desse contexto social. Corroborando com o pensamento, Rhade e Cauduro (2006) afirmam que

é possível observar que as imagens pós-modernas estão recuperando valores como a inclusividade, a emoção, os estereótipos e símbolos históricos, o ecletismo, a ironia, o jogo, a relatividade das interpretações e a participação ativa do espectador na produção de sentido das suas representações.[...] O formulador de imagens pós-modernas está perfeitamente consciente da inevitável relatividade dos significados dos discursos visuais que constrói. E por isso, esses discursos geralmente propõem jogos interativos e interpretativos às suas audiências, reconhecendo que os sentidos produzidos tendem a ser cada vez mais circunstanciais e instáveis, sendo, em

consequência, inevitável o aparecimento de certas ambiguidades e paradoxos (RHADE & CAUDURO, 2006, p. 199).

A instabilidade no gerar da na construção de imagens, no que concerne a suas significações, propõe uma representação de acepções difusas dos elementos de cultura. Na busca por uma compreensão mais específica para pensar a pós-modernidade no campo da representação, Gumbrecht (1998) nos diz que

a versão filosoficamente mais interessante do conceito de Pós-modernidade, no entanto – e, penso eu, bem plausível –, consiste em conceber nosso presente como uma situação que se desfaz, neutraliza e transforma os efeitos acumulados dessas modernidades que têm se seguido uma à outra desde o século XV. Essa Pós-modernidade problematiza a subjetividade e o campo hermenêutico, o tempo histórico e mesmo, de um certo ângulo (talvez pela sua radicalização), a crise da representação (GUMBRECHT, 1998, p. 21).

Contudo, a noção de pós-modernidade da sociedade contemporânea não é homogênea, sendo, por vezes renunciada por alguns pensadores que alegam que não estando em uma fase posterior à modernidade, mas antes estamos em uma fase da radicalização de seu projeto (GIDDENS, 1991).

Nesse cenário, é necessário refletir, e aplicar ao esporte, juntamente com Giddens (1991) se estamos em um período de radicalização do moderno ou se estamos em uma fase pós-moderna. Já assumindo sua postura, esse autor nos esclarece que “em vez de estarmos entrando num período de pós-modernidade, estamos alcançando um período em que as consequências da modernidade estão se tornando mais radicalizadas e universalizadas” (Idem).

Sempre fazendo uma crítica severa às colocações que formulam o que muitos reconhecem como “pós-modernidade”, Giddens entende que a humanidade passa por um processo de reestruturação e não de fim de seu sistema, dando espaço para outra fase. O autor reconhece que a atual conjuntura da modernidade revela-se enigmática – “numa ordem pós-moderna” (1991, p. 09) -, e que as “descontinuidades” da história do homem, a fragmentação das relações, as questões de tempo-espço na contemporaneidade, que se observa desde as últimas décadas do século XX, e neste início de milênio, se apresentam como elementos de uma necessidade de reconhecimento e adaptação aos encargos dessa nova fase da “ainda” modernidade.

A ruptura com as concepções providenciais da história, a dissolução da aceitação de fundamentos, junto com a emergência do pensamento contrafactual orientado para o futuro e o "esvaziamento" do progresso pela mudança contínua, são tão diferentes das perspectivas centrais do Iluminismo que chegam a justificar a concepção de que ocorreram transições de longo alcance. Referir-se a estas, no entanto, como pós-modernidade, é um equívoco que impede uma compreensão mais precisa de sua natureza e implicações. As disjunções que tomaram lugar devem, ao contrário, ser vistas como resultantes da autoelucidação do pensamento moderno, conforme os remanescentes da tradição e das perspectivas providenciais são descartados. Nós não nos deslocamos para além da modernidade, porém estamos vivendo precisamente através de uma fase de sua radicalização (GIDDENS, 1991, p. 49).

Essa radicalização, quando elucidada pelo olhar de Lipovetsky encerra a ideia de que o mundo vive “num tempo em que oposições rígidas se esbatem e as preponderâncias se tornam frouxas” (1989, p.76), comungando de certa forma com as colocações de Giddens.

Entretanto, há a compreensão de outros elementos que reeditam a ideia de modernidade, ao apontar através, principalmente, do uso da arte e do consumo uma lógica denominada “hipermodernidade”, acentuando o acelerado processo de descontinuidade histórica, a negação da tradição, a valorização do furtivo, do novo, e da mudança, a comunicação e a moda. Há o reconhecimento, também, dos “valores hedonistas que encorajam a gastar, a gozar a vida, a obedecer aos impulsos (...) que passam a gravitar em boa medida em torno do culto do consumo, dos tempos livres e do prazer” (LIPOVETSKY, 1989, p.80), numa dinâmica que vislumbra a atual conjuntura como o extremo do modernismo, mas não sua ruptura.

Contudo, cabe ponderar que mesmo os que rejeitam a noção de pós-moderno, admitem a “emergência de modos de vida e formas de organização social que divergem daquelas criadas pelas instituições modernas” (Idem, p. 58).

No território do debate estético da condição pós-moderna, o conceito de pós-modernismo aparece como crítica aos movimentos de vanguarda artística da modernidade, bem como de reflexão interna das produções anteriores e suas possibilidades combinatórias.

O pós-modernismo poderia ser definido também como o reforço final do elo entre Arte e Indústria Cultural (ou em última instância, como a tomada de consciência frente a esse elo) e a dificuldade crescente de impor fronteiras nítidas entre as esferas erudita, popular e de massas; como antes no modernismo havia sido difícil conter as interrelações entre as linguagens artísticas (música, pintura, literatura etc., não podendo mais se constituir como códigos “puros”). Paralelamente a isso, nos termos mais gerais de uma *linguagem pós-modernista*, houve uma substituição de enfoques: o modernismo se ocupou da criação de novos códigos, na ruptura com as velhas formas; o pós-modernismo, ao contrário, interessa-se pela manipulação dos códigos (quaisquer que sejam) preexistentes e pela citação de velhas formas e fórmulas. Ou seja, a linguagem pós-modernista pretende operar nos limites da intertextualidade “ilimitada” (PRYSTHON, 2002, p. 69).

Esse tipo de mapeamento da estética pós-moderna transposta para o cenário esportivo aponta para as mudanças nos enfoques de apreciação e valoração dos espetáculos esportivos contemporâneos. Se em contextos anteriores a valoração do esporte recaía unicamente no desempenho tecnicista, cabe questionar o que no contemporâneo é valorado e, portanto, fascina os espectadores do esporte.

Já sinalizando para as questões também levantadas por Bauman (1998), que observa numa perspectiva de sujeitos beneficiados e excluídos da condição “hiper”, “pós” ou simplesmente “moderna”, Lipovetsky contribui para o entendimento de que a administração do cotidiano se instaura agora claramente na esfera privada, na emancipação do indivíduo (e as sujeições dessa mesma emancipação), indicando traços próprios dessa “hipermodernidade”, que paradoxalmente permite

o acesso de todos ao automóvel ou à televisão, ao blue-jeans e à coca-cola, as migrações sincronizadas do *week-end* ou do mês de agosto, designam uma uniformização dos comportamentos. Mas esquecemo-nos demasiadas vezes de considerar a face complementar e inversa do fenômeno: a acentuação das singularidades, a personalização sem precedente dos indivíduos. A oferta em abismo do consumo multiplica as referências e modelos, destrói as fórmulas imperativas, exacerba o desejo do indivíduo de ser plenamente ele próprio e de gozar da vida, transforma cada um num operador permanente de seleção e de combinação livre, é um vetor de diferenciação dos seres (LIPOVETSKY, 1989, p.101).

Ao aplicar essa reflexão ao esporte, Lipovetsky (2007) destaca que o esporte se constitui uma esfera significativa no universo hipermoderno, destacando atletas, competições, recordes e outros feitos a partir de seu regime de visibilidade na mídia que exacerba pontos de recorrência na estruturação do esporte moderno no que se refere à otimização da capacidade e do rendimento corpóreo, além das paixões pela competição. Segundo o autor supracitado, “com o esporte contemporâneo, as práticas que exprimem a superação de si tornaram-se um fato primordial da sociedade” (LIPOVETSKY, 2007, p. 272).

Bracht (2002), ao fazer incursões sobre suas impressões das transformações do esporte no cenário contemporâneo e referendando debates sobre o esporte na sociedade pós(dever)¹⁵, ancorado no pensamento de Lipovetsky, aponta a fuga do modelo disciplinar que afirmava o esporte em sua história cultural. Nas palavras do autor,

¹⁵ Expressão utilizada por Bracht (2002) para se referir aos estudos de Lipovetsky.

na era moderna heroica, o desporto apresentava-se como uma pedagogia moral, uma aprendizagem de virtudes. Em apenas algumas décadas, esse universo idealista se desmoronou. O desporto libertou-se no lirismo das virtudes, acertou o passo com a lógica pós-moralista, narcísica e espetacular. Não é a virtude que legitima, mas sim a emoção corporal, o prazer, a forma física e psicológica, o esporte tornou-se um dos emblemas mais significativos da cultura individualista narcísica centrada no êxtase do corpo (BRACHT, 2002, p. 203-204).

Portanto, a veiculação de imagens esportivas opera pela valorização de estímulos de uma sociedade que é fascinada pelo desafio, pela lógica de superação de si e pelo prazer ocasionado na apreciação das peripécias corporais ou dos rompimentos e/ou descentramentos de padrões sociais de conduta.

Nesse sentido, o esporte desgasta seu discurso monolítico cunhado na modernidade e seu sentido passa a decorrer dos valores que ligam os sujeitos à sua prática.

O esporte perdeu seu sentido inequívoco. O sentido do esporte é variado e multidimensional. Nele podemos encontrar os valores da corporeidade, da condição física, da saúde, do ter e do ser, do rendimento, do esforço de procura, do desempenho, da persistência, da ação e da realização, do enfrentar dificuldades, barreiras e resistências, da tensão, do dramatismo da aventura. E é um espaço de expressão, de estética, de relaxação e entretenimento, de configuração e de criação de vivências, de sensações, de impressões e experiências, de comunicação, de cooperação e interação (BENTO, apud STIGGER, 2005, p. 69-70).

A constatação de que, no período pós-moderno, creditamos valores múltiplos à prática esportiva atrelada à convicção de que as novas demandas culturais sugerem um contorno de ampliação de prazeres, dialoga de forma clara à lógica tão cara ao contemporâneo, como nos sugere Lipovetsky (2005) ao relatar que

o ideal moderno de subordinação do indivíduo a regras racionais coletivas foi pulverizado. O processo de personalização promoveu e encarnou maciçamente um valor fundamental: o da realização pessoal, do respeito à singularidade subjetiva, da personalidade incomparável, quaisquer que sejam as novas formas de controle e de homogeneização realizadas simultaneamente. O direito de ser absolutamente si mesmo, de aproveitar a vida ao máximo é, certamente, inseparável de uma sociedade que instituiu o indivíduo livre como valor principal [...] (LIPOVETSKY, 2005, p. xvii).

Apontamos para os prazeres para justificar a multiplicidade de valores atrelados à prática esportiva porque estamos convivendo com imagens que, em si, propõem entretenimento, imagens que realizam trocadilhos e ironias, que trabalham com hibridez e zonas limites de interpretação, ou mesmo satirizam uma demarcação clara do que querem

representar. Temos, portanto, uma construção de símbolos esportivos que comunicam conceitos flexíveis e que não mais procuram determinar um viés absolutista ou o correto da competição agonística. Ao acompanharmos o pensamento de Rahde e Cauduro (2006), observamos que cada vez mais se abrem para o encontro de muitas “verdades”, cultivando uma série de representações e multiplicando imaginários através da mediação tecnológica. No esporte, essa multiplicação é latente. Todos os suportes das mídias propõem algum tipo de conteúdo esportivo que não necessariamente tenha diálogo com a competição, mas antes com o entretenimento que envolve a apreciação da competição esportiva.

Triunfa uma nova sensibilidade esportiva rejeitando a mediação tradicional dos gestos esportivos, aprova os prazeres sensitivos e “icarianos”, a aventura, a estética das sensações. Ao mesmo tempo, a pluralidade e o “*zapping* esportivo” não cessam de ganhar terreno, no objetivo de evitar o tédio, variar os horizontes e os prazeres. Assim, também a atividade esportiva se alinha pelos comportamentos nômades, ecléticos, experienciais do hiperconsumo. Esportes *fun*, multipráticas esportivas: a época é da supervalorização dos referenciais sensitivos lúdicos, conviviais, muito mais que dos do vencedor (LIPOVETSKY, 2007, p. 276-277).

Essa forma de pensamento corrobora e complementa a ideia de Eagleton, ao afirmar que o esporte proporciona e combina “convenientemente o aspecto estético da cultura com a dimensão corporativa da cultura, tornando-se para seus adeptos tanto uma experiência artística como um modo de vida total” (EAGLETON, 2005, p. 105).

Gera-se uma nova sensibilidade frente às formas de comunicações contemporâneas, fruto de um novo regime de visibilidade e, paralelo a este, uma nova significação (VALVERDE, 2007) dos elementos da cultura. Acreditamos que isso possa ser aplicado ao esporte, sobretudo, a sua representação no cinema contemporâneo.

O amálgama de ideias e representações visuais do contemporâneo pós-moderno, que tudo inclui e nada exclui, merece reflexão. Em nome da complexidade e da desconstrução, o pós-moderno explora as mais amplas diferenças e suas polissemias na percepção e significação do imaginário humano. A busca da liberdade na construção e na criação das imagens não obedece cegamente aos cânones propostos por escolas e movimentos, como aconteceu na modernidade, mas caminha noutras direções, numa união entre conhecimento (racional) e imaginário (onírico) que traduz, reinterpreta e, por isso mesmo, transforma conceitos estéticos em novas formulações imagísticas complexas (RHADE & CAUDURO, 2006, p. 196).

A partir desse regime de visibilidade cultivada na contemporaneidade, prima-se pela ambiguidade, pelo descentramento, pela polissemia e indeterminação, em um movimento de

aparência descompromissada que propõe instabilidade na compreensão.

Segundo Prysthon (2006), é evidente que esse descentramento é um dos elementos essenciais ao campo cultural a partir das últimas duas décadas do século XX. A autora, pensando o cinema contemporâneo, afirma que os descentramentos e a instabilidade das narrativas pós-modernas propõem a “dissolução de fronteiras, de heterogeneidade cultural, de interpenetração de discursos” (PRYSTHON, 2006).

O cinema carrega em si um paradoxo frente a esses descentramentos. Se por um lado ele formatou-se como espetáculo da imagem de acentuada tradição moderna, por outro, ele é um dos mais recorrentes suportes que negocia os descentramentos advindos da cultura pós-moderna, com uma representação difusa dos elementos da cultura (COSTA, 2007; PRYSTHON, 2006).

Há, portanto, um notável interesse das teorias da cultura em dar conta dessa produção cinematográfica, reconhecendo nela simultaneamente um corpus relevante de objetos materiais do contemporâneo (passíveis de análise formal) e um campo de representações (e muitas vezes também de práticas) de subversão e resistências subculturais (PRYSTHON, 2006, p. 9-10).

Efetivamente, os descentramentos dos discursos esportivos na cinematografia contemporânea também vêm acompanhando essa tendência. E, afastando-nos dos debates mais frequentes sobre as produções, sobre o esporte (que geralmente se aproximam do debate sobre o gênero cinematográfico ou análises sobre modalidades específicas), gostaríamos de apontar aqui a emergência de categorias que se afinam tanto na elaboração dos debates no contexto pós-moderno quanto na recorrência das temáticas das produções cinematográficas que se utiliza do esporte para ganhar visibilidade.

Não acreditamos que possamos descrever uma estética pós-moderna monolítica, dado ao lugar de destaque da polissemia de impressões e discursos desse período. No entanto, é possível organizar categorias temáticas agrupadas por recorrência ao longo da última década, a saber: os debates de gênero e sexualidade, bem como os debates sobre mercado e cultura pop.

O que buscaremos nos capítulos posteriores é demonstrar traços recorrentes da vida em sociedade representados no cinema, que tem no esporte um privilegiado espaço para apresentar as diversas instâncias de disparidades de convicções, modificando nesse movimento até mesmo a compreensão clássica de esporte.

Gênero, sexualidade e esporte: descentramentos da virilidade no cinema

Se os anos 80 revelam que a teoria do cinema fora normativamente branca e europeia, também tornaram evidente que esta fora normativamente heterossexual (STAM, 2006, p. 288).

A projeção do esporte como aparato regulador do processo civilizador é emblemática dentre as manifestações da era moderna. Coube ao esporte, dentre outras práticas sociais, afirmar o caráter normativo e disciplinador dos sujeitos que a ele aderiram ou mesmo aqueles que inconscientemente teriam no esporte uma pedagogia subliminar da formação do homem. Nesse sentido, as manifestações que descentram os princípios esportivos foram, por vezes, margeadas pelo discurso de vertente moralista. Enquadram-se neste contexto múltiplas manifestações, mas emblematicamente essa repulsa (ou ofuscamento) foi direcionada aos praticantes que não afirmassem as posturas do masculino e do feminino, a imagem de homem e de mulher, respectivamente.

Os registros do distanciamento dos sujeitos desviantes dessa identidade heterocentrada são múltiplos e, por vezes, encontram no esporte argumentos para afirmações do binarismo entre masculinidade e feminilidade, como é possível perceber nos apontamentos de Dunning e Maguire (1997).

... em numerosos setores da sociedade britânica, notadamente em meios totalmente masculinos, os homens "desviantes" que por uma ou outra razão optam pela vida anti-esportista, se arriscam a ser qualificados de forma insultuosa pelos seus pares, de "afeminados" e até mesmo de "homossexuais". A mesma tendência ocorre com a qualificação também insultuosa de "masculinas" ou "lésbicas" feita as mulheres desportistas (DUNNING; MAGUIRE, 1997, p. 324).

Contudo, os descentramentos de virilidade do masculino e da delicadeza do feminino, enquanto arquétipos de gênero e da sexualidade de homens e mulheres, vêm ganhando visibilidade nas últimas décadas. Os motivos que provocam essa ampliação de visibilidade dos descentramentos se inserem em um contexto que reflete os movimentos

feministas e gays, de meados das décadas de 1960 e 1970 do século passado, que inclui uma postura social contemporânea tributária do realce, dado às questões de alteridade com um dos elementos constitutivos da cultura pós-moderna (HUYSSSEN, 1992). Segundo Connor (2004, p. 186), movimentos como esses são próprios da cultura pós-moderna “devido à sua afirmação da diferença, sua recusa das metanarrativas (narrativas ‘dominantes’)”.

Nesse sentido, as novas demandas de usos do corpo no esporte que consideram pluralidades de expressões de masculinidade e feminilidade consideram que “os indivíduos, enquanto diferentes uns dos outros, também ressignificam o ambiente esportivo de modo distinto, relacionando-se com a homogeneidade e normatividade instituídas por esse cenário também de maneira diversa” (CAMARGO; RIAL, 2009, p. 80).

O esporte, não alheio à conjuntura social que o abarca, identifica (mesmo que com resistência) tais questionamentos e/descentramentos em seu campo que possibilitam uma complexificação das posições binárias e maniqueístas em torno do gênero¹⁶ e sexualidade¹⁷ dos sujeitos/atletas. Contudo, destacamos a resistência do fenômeno esportivo a essa nova demanda por compreender que esta desestabiliza a prática esportiva, inclusive, em sua clássica forma de organização das modalidades por categoria e gênero.

Ao considerarmos a mídia de forma ampla, observamos que, quando se possibilitou o espaço para a representação de uma cultura homossexual, esta foi marcada pelos estereótipos que evidenciavam gays afeminados e lésbicas masculinizadas (BELENI, 2009), utilizando a lógica dos binarismos para deflagrar caricaturas que encaminhavam uma construção discursiva como suposta anormalidade ou “como o oposto da heterossexualidade e no intuito mesmo de demarcar os limites dessa última” (DOURADO, 2009, p. 47).

Especificamente, no cinema, a representação do masculino e do feminino acompanhou, durante muito tempo, essa mesma lógica de resistência ou negação dos sujeitos desviantes da cultura heterocentrada, contribuindo de forma bastante incisiva para a utilização da representação das diversas práticas sociais como espaço de afirmação da sexualidade.

Contudo, no cinema, os primeiros registros do desejo homossexual datam do cinema mudo alemão, nas primeiras duas décadas do século passado. Apontam-se ainda registros de um mascaramento da homossexualidade em Hollywood a partir da década de 1930, com

¹⁶ Neste estudo, o gênero é entendido como construção cultural do sexo, ou como condição social pela qual somos identificados como masculino e feminino. Compreensão que engloba diferentes processos de produção de masculinidades e feminilidades (LOURO, 1999).

¹⁷ Neste estudo, a sexualidade é entendida como uma construção histórica e social e não como algo que é inerente ao ser humano. Envolve uma série de crenças, comportamentos, relações e práticas que permitem a homens e mulheres viverem, de determinados modos, seus desejos (afetivos e eróticos) e seus prazeres corporais (LOURO, 1999).

sugestões a partir da visibilidade maliciosa dos corpos. Na sequência da linha do tempo, o cinema europeu a partir das décadas de 1940 e 1950 deu vez e voz à cultura gay sem máscaras, mesmo que preservando o estigma da caricatura e decadência dos personagens gays e lésbicos (NAZARIO, 2007).

A partir de então, o cinema vem aumentando gradativamente sua produção que dialoga com acultura homossexual. Contudo, seja oferecendo ao público mais elementos para alimentar o estigma ou considerando a ordinariedade dos sujeitos desviantes, a representação da cultura homossexual sempre sofreu uma repressão que clarifica essa dificuldade de expressão ao longo do século, pois

No cinema, como na própria sociedade, o desejo homossexual viu-se impelido a refluir para as margens e para o subterrâneo: somente no cinema marginal e no cinema *underground* a homossexualidade pôde ser expressa e celebrada sem véus nem máscaras (NAZARIO, 2007, p. 98).

Os primeiro indícios da relação do esporte com o cinema e suas nuances da cultura homoerótica assenta-se na recorrência de campeões olímpicos de natação nos papéis de Tarzan na série e no filme da década de 1930. Segundo Nazario (Idem), ao explorar dos corpos dos atores/atletas, sugere-se tom erótico superior ao creditado ao corpo da mulher, acentuando cenas nas nádegas e na definição de seus corpos.

Das sutilezas dessas primeiras insinuações à abertura de temáticas de filmes que tomam para si a temática esportiva como pano de fundo para discutir sexualidade em tensionamentos do gênero no esporte, foram-se quase 80 anos. Se, “vivemos, desde os anos de 1990, o *boom* da produção com temática homossexual” (NAZARIO, 2007, p. 205), é fato que essa disseminação também abarca os files que utilizam o esporte em seu argumento.

A constatação é feita a partir de uma série de produções do início do século XXI, que fazem referência ao que estamos chamando de descentramento das concepções clássicas de gênero e sexualidade em sua relação com o esporte. Dentre as produções podemos citar: *Des épaules solides* (França/Suíça, 2002), com direção de Ursula Meier; *Me erra!* (Brasil, 2002), de Paola Barreto Leblanc; *The World at their feet* (E.U.A., 2002), de Eric Paulen; *Pioneiras* (Argentina, 2002), com direção de Patricia Vignolo; *Short, White, pleated* (U.K., 2001), de Georgina Lock; *Yellow card* (Zimbábue, 2000), sob direção de Jonh Riber; *Waterboys* (Japão, 2001), de Yaguchi shinobu; *Gaea girls* (Argentina, 2000), dirigido por Kim Longinotto e Jano William; além de *Noen Shorsmal on Boksing* (Noruega, 1999), sob a direção de Beate

Grimsrud¹⁸; ou mesmo *Sommer Sturm* (Alemanha, 2004), sob a direção de Marco Kreuzpaintner.

Todos os filmes dessa lista, que certamente é incompleta e arbitrária, dada a enorme dificuldade – uma vez que nosso propósito nesta tese não é esse – em mapear de forma fiel a produção cinematográfica mundial que faz referência ao tema, são longas-metragens ficcionais, sendo alguns baseados em fatos reais. Também têm em comum a ocupação de um espaço marginal na produção cinematográfica de seus respectivos países, sendo consumidos por nichos muito específicos, com distribuições iniciais restritas a festivais de cinema que tematizaram o esporte e as questões de gênero e sexualidade.

Produções como as citadas e muitas outras que, direta ou indiretamente, tematizam às questões de gênero e sexualidade dentro do esporte são indicadores de uma conjuntura social que propõem novos arranjos do desenvolvimento e da prática esportiva. Se os movimentos feministas (no que tange aos debates de gênero) e gays (no que se refere aos debates de sexualidade) se fortaleceram ao longo da segunda metade do século passado, podemos dizer que suas repercussões no cenário esportivas derivam de inicialmente da década de 1970, com a Association for Intercollegiate Athletics for Women (AIAW) em 1972 (DEVIDE, 2005).

Organizações como a San Francisco Arts & Atletism (SFAA), responsável pela concepção do que hoje é conhecido por Gay Games¹⁹, são reflexos desse momento histórico e fortalecem a postura política da crescente comunidade LGBT (Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transgêneros) na luta contra a visão marginalizada do que se compreendia como subcultura gay para gerar novas formas de representação do homossexual na sociedade (FERRARI, 2004).

Para o esporte, os Gay Games manifestam-se como ícone dos desencaixes entre as manifestações de sexualidades e gêneros contemporâneos e a formatação estandardizada da instituição esportiva. Com o mesmo projeto, outro importante evento manifesto de intenções de alteridade nas questões de gênero e sexualidade esportiva é o World Out Games²⁰, organizados desde 2006 pela nova federação internacional de desporto - a Gay and Lesbian International Sport Association (GLISA) e que prioriza o fomento de ações esportivas de gays e lésbicas por todo mundo. Ainda é possível citar mais dois eventos com mesmo intento que

¹⁸ Filmes participantes do Festival Cine y Deporte de Sevilla, nos anos de 2001 a 2003. Para saber mais, consultar o catálogo das três edições do festival (FIGUEREDO, 2001, 2002, 2003).

¹⁹ Evento que ocorre a cada quatro anos desde 1982, organizado pela Federação dos Gay Games (FGG), que propõe pilares similares ao Jogos Olímpicos, com o devido relevo dado à tolerância e ao respeito à diversidade. Para saber mais, acessar www.gaygames.com.

²⁰ Evento bianual que dá sequência à lógica dos Gay Games. Para saber mais, acessar: www.glisa.org.

vêm crescendo de forma significativa nos continentes europeu e asiático. Estamos falando dos *EuroGames*, evento que promove a mobilização da população LGBT em território europeu em torno do esporte, e os *Asia Pacific Outgames*, que tem a mesma função no continente asiático.

Eventos como esses se utilizam do esporte como forma de subversão às práticas (in)visíveis da dominação heteronormativa imposta, ao mesmo tempo que se alinham com as perspectivas mais discutidas da condição pós-moderna, em que a instabilidade das certezas e queda das grandes narrativas reverberam para o campo do gênero e sexualidades; embates de ordem políticas na marcação da diferença.

Tendo como pano de fundo as questões relativas à alteridade, os movimentos *gays* e *lésbicos*, signatários dos movimentos feministas, engrossaram suas vozes em coro, nos últimos vinte, trinta anos do século XX. Isso foi o que possibilitou a emergência de variadas manifestações políticas, das quais jogos e campeonatos esportivos direcionados à população LGBT é apenas uma delas (CAMARGO & RIAL, 2009a, p. 274).

No bojo dos movimentos e instituições, residem as tentativas de compreensões e/ou contestações dos princípios centralizadores e totalitários, tão hostilizados na postura pós-moderna, aplicados às questões de gênero e sexualidade. Nesse sentido, percebe-se que desenvolver a consciência dessas periferias (de gênero, raça, sexualidade, etnia, dentre outros) torna-se projeto da política cultural pós-moderna (CONNOR, 2004). A esse respeito, segundo Camargo e Rial (2009a),

As explicações totalizantes e as metanarrativas da modernidade teriam se esgotado ou, pelo menos, seus potenciais explicativos estariam corroídos e fragilizados. Não cabe mais acatar as gloriosas conquistas da história dos esportes (e mesmo os feitos dos • grandes•esportistas) e tomá-los como narrativas ilustradoras e exemplares dos processos esportivos atuais. A própria existência dos *Gay Games* é um exemplo tácito disso (CAMARGO & RIAL, 2009a, p. 276).

Também no cinema, no tocante a essas demandas, este pode ser visto como cada vez mais emergente, visto que o cinema contemporâneo se volta para a documentação do pequeno, do marginal, do periférico, mesmo que para isso se utilizem de técnicas e formas de expressão (às vezes até equipe de produção) de origem central, metropolitana, hegemônica (PRYSTHON, 2007, p. 7).

De fato, nesse momento em que as questões de gênero e sexualidade estão cada vez

mais latentes no cinema, podemos considerá-las como reflexo desse posicionamento político propício para gerar maior visibilidade ao marginal, apontando para diversos cenários e intenções.

Mulvey (1996), ao tratar sobre a representação da sexualidade de mulher no cinema hollywoodiano aponta que já na segunda década do século passado essa representação passa a ser “sinônimo de um glamour erotizado e de uma amoralidade sofisticada” (Idem, p. 128). Ao tratar de uma liberdade sexual simbolizada pela mulher autônoma e sensual, o cinema pulveriza um deslocamento da representação da sexualidade da mulher, que é contraditória até mesmo para a perspectiva feminista.

Nazário (2007), após mapear as diversas fases de permissividade que o desejo homossexual permeou a história do cinema, destaca as caricaturadas representações do gay ora permitidas e agendadas, sendo pautadas de um necessário cuidado para as formas pelas quais se permite ser gay na representação cinematográfica, pela dificuldade de representar uma visão depurada da homossexualidade.

Foi partindo de uma perspectiva que se situa teoricamente pós-moderna e considerando a corrosão do poder explicativo e progressista da modernidade que teve suas posturas totalizantes esgotadas (LYOTARD, 2009) que buscamos, na multiplicidade de possibilidades de formação das identidades dos sujeitos nos contextos pós-modernos, observar como se comporta a representação do esporte no que se refere às questões de gênero e sexualidade.

Partir de um passado recente, emoldurado por filmes como os constituintes da série que narra a saga do boxeador Rocky Balboa protagonizado por Sylvester Stallone (*Rocky*, 1976; *Rocky II*, 1979; *Rocky III*, 1982; *Rocky IV*, 1985; *Rocky V*, 1990 e; *Rocky VI*, 2006), já nos é bastante ilustrativo para pensarmos o discurso machista e heterocentrado dos esportes, ao observamos as questões de gênero e sexualidade.

A narrativa do Rocky Balboa reafirma o protótipo do homem rude, forte e viril vinculado ao esportista exemplar. Em toda a série não se encontram espaços para o questionamento da figura máscula e campeã do protagonista, já a figura do feminino tem representatividade nas produções, mas no espaço da esposa paciente, frágil e aflita que admira e apoia o boxeador. Tal como na história do esporte, que sinaliza diversos espaços de resistência à entrada da mulher no âmbito competitivo, a série *Rocky* também se centraliza no homem, masculino, e faz margear a figura da mulher e sua representação feminina.

Os arquétipos binários do homem-masculino e mulher-feminina se fazem presentes tanto na história do esporte quanto no regime de visibilidade dessa prática no cinema,

perfazendo uma recorrência da representação de gênero relacionado ao esporte. No caso da série *Rocky*, essa recorrência se consolidou e fortaleceu o imaginário social do esporte relacionado à virilidade, já que a série faz parte do *mainstream* hollywoodiano.

Ao considerar essas e outras produções que tematizam especificamente o boxe, Vaz e Melo (2006) explicitam uma constatação que nos parece deveras pertinente (se não óbvia), ao indicar que “uma das dimensões mais explícitas das contribuições dos filmes de boxe para a construção da masculinidade se encontra nas suas imagens de violência, determinação, força física e poder” (Idem, p. 156).

Contudo, na produção cinematográfica mais recente (desde a primeira década do século XXI) é possível perceber representações de gênero e sexualidade díspares, se pensarmos comparativamente com relação à longa tradição dos filmes de boxe.

Tomemos como exemplo três produções do nosso século que tematizam um mesmo esporte. Na nossa análise, os filmes *Menina de ouro*²¹, *Billy Elliot*²² e *Beautiful Boxer*²³, efetivamente, descentralizam o protótipo rude e viril do boxe, normalmente associado à masculinidade e ao vigor da força corporal.

De formas distintas cada produção produz um debate intrigante sobre a relação entre a delicadeza e a robustez, sem deslocar a busca pela vitória própria do esporte.

A obra *Menina de Ouro* problematiza o descrédito da figura feminina em atividade de vigor corporal, tal como o boxe e, sobretudo, sua aptidão para o treinamento. As cenas de recorrência no exercício da protagonista, sob vigília dos personagens masculinos, além da recorrência de insultos, segregações e submissões por parte da protagonista são emblemáticas para mapear a lógica sexista do esporte e, mais especificamente, o boxe.

Esses posicionamentos de resistência da mulher nos espaços esportivos são amplamente assinalados na sociologia do esporte. Dunning e Maguire (1997), em seus apontamentos sobre as relações entre os sexos no esporte, sinalizam que

desde o início, as mulheres tiveram de lutar com firmeza para tomar pé no mundo do esporte e assim mesmo seu *status*, embora não gravemente ameaçado, continua marginal, como o mostra a hierarquia prestigiosa dos esportes ainda dominados pelos homens (DUNNING & MAGUIRE, 1997, p. 340).

As barreiras para afirmação do feminino no cenário esportivo também foram e são - a

²¹ Longa metragem produzido nos Estados Unidos em 2004, sob a direção de Clint Eastwood.

²² Longa metragem produzida na Inglaterra, em 2000, sob a direção de Stephen Daldry.

²³ Longa metragem produzida na Tailândia, em 2003, sob a direção de Ekachai Uekrongtham.

exemplo do filme em questão - representadas pelo cinema que, “transformou-se numa instância formativa poderosa, na qual representações de gêneros, sexuais, étnicas e de classe eram (e são) reiteradas, legitimadas ou marginalizadas” (LOURO, 2000, p. 424).

Em *Menina de Ouro*, narra-se o encontro de Maggie, uma mulher que busca na prática do boxe um sentido para sua vida sem projeções, e Frankie Dunn, um duro treinador, claramente sexista que, categoricamente, afirma não treinar mulheres. Dentre os entraves para o estabelecimento da relação entre os personagens, destacam-se dois: a posição da mulher em um espaço majoritariamente masculino e a idade da personagem que já ultrapassa os 30 anos.

A determinação de Maggie possibilitou o acesso nesse espaço “para homens”, primeiramente, com reservas de muitos e posteriormente, com a crescente admiração de todos por sua “fibra” que remetia à perseverança similar requerida dos homens. A obstinação da protagonista a aproximar-se de Frankie Dunn, tendo o esporte como elo. Nesse cenário, a construção da mulher, antes fragilizada, que se transmuta em uma promissora boxeadora, ajuda a pensar as questões de gênero no esporte, já que nos filmes esportivos “a questão da virilidade associada às lutas fica clara” (MELO; VAZ, 2006, p. 155).

O enredo entremeia convencimentos sobre a capacidade da atleta, o preconceito presente no universo do boxe para com as mulheres, desencadeando uma moderada hostilidade masculina para o que se compreende como gênero (ou seria sexo?) inferior.



Imagem 05 e 06 – Representação do gênero feminino em diálogo com elementos do masculino no contexto do esporte.

Fonte: Cenas do filme *Menina de Ouro* (CLINT EASTWOOD, 2004)

As imagens que se apresentam são capturadas do filme a partir de dois momentos tipicamente esportivos (treinamento e competição) e que são incessantemente destacados na

produção. É perceptível no enquadramento das imagens a vigilância desconfiada do técnico, Frankie Dunn, para com sua atleta pupila, Maggie Fitzgerald. O que modifica ao longo do filme é centralidade dos papéis que nestas imagens é expressa por um jogo de luz e sombra que identifica uma relação distante e pouco confiante inicialmente, mas que se transforma em uma relação de confiança posteriormente.

A gradação dessa confiança crescente se afirma no enredo do filme, bem com nas opções de enquadramento das cenas. Na imagem seguinte, percebemos o espaço de confronto esportivo não mais com a tutela do treinador. A câmera enquadra as lutadoras e o público. O filme também localiza geograficamente o espectador no centro das lutas de boxe nos EUA, Las Vegas.



Imagem 07 – Entre golpes, tranças e músculos – Vigor do feminino.
Fonte: Cena do filme *Menina de Ouro* (CLINT EASTWOOD, 2004)

A significação dos treinos e competições como um espaço próprio para homens que é reforçada pelo filme, ao explicitar a resistência de Frankie em acolher Maggie como sua primeira atleta. Os espaços esportivos, academia de treinos, ringues de luta são permeados agora por mulheres, em contato direto com outros homens e admirada por eles. Essa representação desloca a constituição tradicional da imagem da masculinidade relacionada ao boxe. Segundo Melo e Vaz (2006),

A tradicional constituição da imagem de masculinidade é plenamente identificada nas películas que têm o boxe como argumento desencadeador da trama: os pugilistas não são femininos, homossexuais, dóceis; seus gestos são típicos dos machos (um tanto grosseiros), e fundamentalmente são seres ativos (MELO; VAZ, 2006, p. 156-157).

Segundo a produção de *Menina de Ouro*, ao feminino é permitido acessar o ringe do boxe e outros espaços esportivos. A partir da apreciação dessa produção, os argumentos que angariamos para pensar que as transformações do esporte no contemporâneo ganham visibilidade no que se refere ao gênero e sexualidade.

De certo, em muitos contextos da produção cinematográfica, as expressões de feminilidade e masculinidade já foram exploradas. Em *Billy Elliot*, esse debate apropria-se de um impasse moral de um garoto, localizado no seio da revolução industrial, filho de operários e com criação marcadamente patriarcal, seduzido por atividades corporais graciosas e de delicadezas creditadas habitualmente às mulheres, tal como o balé, em detrimento a atividades vigorosas e másculas, como o boxe.

O filme narra a história de um jovem garoto inglês, filho de imigrantes irlandeses, que tem incentivo da família para a prática do boxe, mas vê-se cada vez mais persuadido afetivamente ao balé clássico. Os dilemas entre as práticas ditas masculinas ou femininas acionam-se em meio à crise oitocentista da classe mineradora inglesa em meio ao governo da Primeira-Ministra Margaret Thatcher.

A representação do boxe como ícone dentre as práticas esportivas para a formação moral e corporal do sujeito do período resgatado ganha relevo na educação dos meninos. Diametralmente, às meninas era ofertada a prática resguardada e graciosamente encontrada no balé clássico, modelo de formação cabível para a representação de mulher que se aplica também às práticas corporais.

Entre a luva do boxe e a sapatilha do balé, o filme engrena-se tensionando as práticas que afirmam, questionam ou até mesmo negam a formação dos gêneros culturalmente aceitos. As tensões entre o masculino e feminino estão difratadas em todo o filme e não somente em Billy.

Dentre alguns elementos gostaríamos de dar destaque ao melhor amigo de Billy, Michael Caffrey, que, ao contrário do protagonista, busca em hábitos como maquiarse e produzir-se com as roupas de sua mãe aproximar-se cada vez mais dos elementos femininos.



Imagem 08 – Identificação com o universo feminino.
Fonte: Cena do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Na construção do discurso sobre sexualidade, esses elementos e adornos tencionam e alimentam os determinismos que culturalmente se constroem entre as práticas sociais e sexualidade dos sujeitos. O boxe, mesmo representando socialmente a construção do masculino, encontra no personagem gay seu praticante mais fervoroso e, paralelamente, o balé encontra no personagem heterossexual seu praticante mais apaixonado.

Alguns momentos da produção podem exemplificar essa afirmação. A primeira cena trata de um encontro de Billy e Michael na casa do segundo. A cena inicia-se com a surpresa de Billy, ao chamar seu amigo na porta de sua casa, ao ver Michael vestindo um vestido azul. O ar desconcertado de Billy, ao deparar-se com isso, já o colocava como um personagem que, mesmo adorando o balé, não dialoga com outros elementos que são creditados ao universo feminino como vestidos e maquiagem.

A continuidade da cena se dá com os dois amigos, agora no interior do quarto da mãe de Michael, tendo uma conversa em que Michael estimula Billy a experimentar roupas femininas e maquiagem. Na conversa, ainda existe a declaração de Michael que afirma, de forma sutil, que pensa gostar de garotos.



Imagem 09, 10, 11 – Identificação com o universo feminino: Michael Caffrey.
Fonte: Cenas do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Michael, que treina boxe sistematicamente, cultiva paralelamente apreço por vários elementos do universo feminino e questiona sua própria sexualidade. Esse personagem, em outros momentos da produção, também demonstra interesse pelo balé, mesmo sem praticar, e tem a experiência com essa prática corporal por intermédio de Billy que lhe mostra os movimentos e posições do balé. Michael, contudo, não se satisfaz com a prática, mas busca o que nela existe de feminino e encontra no tutu²⁴ sua identificação.

Billy, apesar de já ambientando com a gestualidade e vestuários do balé, não se seduz pela tutu ou qualquer outro elemento que torne a dança que elegeu para vivenciar como algo exclusivamente feminino.

O que há de interessante nesta tensão entre prática corporal e sexualidade que *Billy*

²⁴ Tutu é um tipo de saia que compõe o vestuário do balé. Peça feminina por excelência, pode ser de tamanhos e cores distintas.

Elliot se ocupa em trabalhar é a visão são sexista das práticas corporais. A ligação entre boxe e masculinidade ou balé e feminilidade é desafiada por outras possibilidades de combinações entre esses elementos.



**Imagem 12, 13 e 14 – Em uma única prática, duas possibilidades de vivência.
Fonte: Cenas do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)**

Nessa produção, o balé se apresenta como uma ruptura com as expectativas sociais sobre o gênero masculino que sempre se afirmou a partir de esporte como o boxe. Emblematicamente, esse ponto de tensão pode ser percebido entre o embate moral colocado entre o pai de Billy e sua professora de balé. De gerações próximas, esses personagens confrontam o conservadorismo patriarcalista, o vanguardismo feminista e engendram boa parte dos conflitos pelos quais passa Billy.

O embaralhamento das construções culturais de gênero ocorre no encontro da fascinação pelo balé advindo de uma figura masculina do Billy, personagem principal da trama. Os questionamentos acerca dos valores morais afetam o dilema pela adesão ou resistência à prática de balé por um homem descortina uma desreferenciação da compreensão dos valores que aderem ao esporte como discurso monolítico.

As imagens seguintes apontam para esse impasse. A primeira, retratando um garoto

com indumentária masculina e apropriada para o boxe, envolto por meninas adornadas por vestimentas clássicas do balé. Os movimentos são delicados, mas imprecisos, mesmo remetendo ao esforço. Já na segunda imagem, observa-se o garoto paramentado para sua aula de boxe, mas com o olhar atento aos delicados movimentos das meninas do balé. A pouca iluminação sugere o inebriamento do garoto em sentir-se atraído pelo que não fazia parte de sua formação, muito menos dos valores sociais que regiam aquele momento histórico.



Imagem 15 e 16 – Interpenetrações de gêneros em práticas sexistas.
Fonte: Cenas do Filme *Billy Elliot* (STEPHEN DALDRY, 2000)

Essas imagens, assim como o debate sobre as duas produções supracitadas, remetem a um debate de gênero nas práticas esportivas que já foi utilizado como argumento em diversas produções, mas que vem ganhado território cada vez mais na indústria cinematográfica mundial. Contudo, não só os debates de gênero se fazem presentes. No princípio do século XXI, inicia-se uma nova safra de produções que aposta em uma narrativa que tensiona as lógicas binárias entre o masculino e feminino, indagando sobre uma terceira via nas questões da expressão da sexualidade aplicada ao mundo dos esportes.

Beautiful boxer promove essa reflexão ao dar visibilidade à biografia de um dos principais campeões de boxe tailandês, Parinya Charoenphol. O filme mostra a história de um sujeito que confunde a identidade máscula do homem bruto com um transexual vitorioso, na película, denominado de Nong Toon. O filme se estrutura a partir do relato de Nong Toon, ora travestido, para um repórter americano. A narrativa do protagonista faz um percurso cronológico que, desde a sua infância, envolve suas descobertas do mundo feminino (maquiagem, gestualidade dócil etc.), bem como as fugas e a culpabilização pela aproximação

com o mesmo como na sua reclusão em um mosteiro.

A partir da narrativa de Nong Toon, a sua infância é descrita pela descoberta das pinturas e maquiagens de gueixas que, nas feiras livres, encantaram o jovem menino pela primeira vez.



Imagens 17, 18 e 19 – Primeiras aproximações com o universo feminino.
Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

Em contraponto com os momentos de afinidades e identificação com os elementos do universo feminino, ainda na infância de Nong Toon, observam-se castrações. A maior dela, que extravasam as proibições e repressões da sociedade oriental, foi a reclusão de Nong Toon em um mosteiro.

Na entrada das cenas que representam o tempo vivido no mosteiro por Nong Toon, sua voz em *off* relata que seus pais o aceitam como é por terem consciência de que é carma, advindo de culpabilização de outras vidas. As imagens no tempo apresentam Nong Toon longe de seus pais e sem qualquer contato com algo do universo feminino, o protagonista, nitidamente, percebe-se culpado por seus desejos. Percebe-se ainda um errante por não conseguir seguir com tranquilidade as 10 regras para ser um aprendiz de monge; dentre elas, não divertir-se ou enfeitar-se.

O espaço do tempo torna-se então um espaço de tentativa de reversão de uma sexualidade desviante latente em uma criança. Espaço este que vai ser ocupado pelo esporte na sequência do filme por propor, a seu modo, formas de negação da delicadeza feminina, sobretudo, ao tratar-se do boxe tailandês enquanto prática de contato físico robusto.



Imagens 20 e 21 – Monastério e suas regras.

Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

A partir de um furtivo encontro com boxe tailandês para defender sua amiga, Nong Toon ganha notoriedade entre as lutas locais e, posteriormente, representando um dos campos de treinamento de sua província. Entre golpes e dores, vitórias nos ringues e maquiagens, Nong Toon vai progressivamente assumindo uma identidade díspare do socialmente esperado para esse esporte. Não andrógono, por ser assertivo na sua condição corporal de homem, mesmo que associando elementos de ordem feminina, Nong Toon propõe uma identidade de gênero que se constrói em sua trajetória e não sucumbe aos preceitos de virilidade e robustez que a modalidade do boxe propõe.

Ao remasterizar elementos do feminino dentro da dinâmica obviamente masculinizada e violenta do boxe tailandês, a representação do atleta (baseada em fatos reais) protagoniza para o esporte a visualização de pluralismos nas questões de gênero e sexualidade. E, nesse sentido, percebemos que “como acontece com o pensamento pós-moderno, o pluralismo encontra-se aqui estranhamente cruzado com a auto-identidade. Em vez de dissolver identidades distintas, ele as multiplica” (EAGLETON, 2005, p. 28).

A multiplicação de identidades em um único personagem é percebida durante toda a produção. *Beautiful Boxer* permite esse movimento dúbio da identidade sexual que transita

entre o masculino e o feminino. Uma cena marcante para ilustrar tal movimento é o momento em que Nong Toon, já um atleta em ascensão em sua província e reconhecido por suas apresentações que mesclam os adornos e maquiagem com os fortes golpes que tanto comoviam os espectadores das lutas, se questiona sobre sua posição no ringue.



Imagens 22, 23 e 24 – Múltiplas expressões de um só personagem.
Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

As imagens mostram um atleta que, mesmo maquiado e portando adornos nos braços pouco comuns aos demais lutadores, se afirmava como um vencedor com o vigor e a firmeza que o boxe tailandês pede. Contudo, as cenas que seguem remetem a cruzamentos de identidades na autopercepção de Nong Toon. Sozinho, à noite, ele se dirige ao ringue e remete-se à gueixa que primeiro o fez encantar pela delicadeza dos gestos e beleza dos adornos femininos. O texto fílmico alterna cenas de Nong Toon, ora vestido com trajes femininos ora de lutador, em uma sequência coreográfica que destoa do espaço de luta. O ringue serve de palco para Nong Toon reviver a nostálgica lembrança de sua infância, embebidas de elementos femininos.

A retratação dos elementos da cultura nessa película diferencia a demarcação de gênero como formação cultural que é paralelamente pessoal e dialogada com o contexto, inclusive, no que se refere às práticas corporais bipartidas entre os campos de treinamento de boxe tailandês e as apresentações cênicas das delicadas damas orientais.

Ao pensar o universo esportivo como território prioritariamente pensado para o homem (DUNNING; MAGUIRE, 1997), observamos os treinamentos e conflitos corporais presentes no filme como elementos de afirmação da masculinidade na formação dos sujeitos. Assim, as práticas esportivas apresentam-se como demarcadoras do protótipo de

masculinidade, mesmo que nessa produção ela sirva de contraponto da afirmação da feminilidade de Nong Toon. Paralelamente, as imagens da figura masculina atreladas a adornos que configuram a figuração do feminino provocam desordem na identidade tanto do personagem central quando do papel afirmativo da prática corporal em questão, conforme imagens abaixo.



Imagens 25 e 26 – Representações do gênero masculino em diálogo com elementos do feminino no contexto do esporte

Fonte: Cenas do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

As imagens mostram-nos avessos da representação de gênero na representação clássica do esporte. Sequências de cenas longas de treinamentos com gestos bruscos e violentos são intercaladas com cenas em plano americano de traços doces de uma face maquiada. Nas imagens, se enfatizam a polaridade entre a virilidade masculina e delicadeza feminina, curiosamente representadas por um único personagem do sexo masculino. Ocorre em *Beautiful Boxer* o que Stam (2006) aponta como sendo desestabilização do binarismo biológico-sexual. Nas palavras do autor, “no cinema, a co-presença de partes do corpo e elementos aparentemente exclusivos (mulheres de bigodes, homens travestidos) sabotava a compreensão convencional... A *performance* sexual desfazia, por assim dizer, a rigidez da identidade sexual” (Idem, 292).

As significações que se desdobram na apreciação do filme, e dessas cenas, em especial, é que o esporte, como moldura das representações de gênero, também reestrutura sua identidade, pois os atores sociais que o mobiliza fornecem elementos que reelaboram seu regime de visibilidade e problematiza o perfil desse elemento de cultura.

É possível ser delicado e vitorioso em um esporte viril? Segundo o relato em que se

baseia *Beautiful Boxer*, sim. Mas, em nossa história recente do esporte também. Basta recordar atletas como Mathew Micham (Saltos Ornamentais, Austrália), Michel dos Santos (Voleibol, Brasil), Gareth Thomas (Rugby, País de Gales), John Amaechi (Basquete, Inglaterra) e Justin Fashanu (Futebol, Inglaterra), que assumiram sua homossexualidade no seio do esporte.

Personagens como esses, ainda não foram tematizados pelo cinema, ~~ainda~~ tal como Parinya Charoenphol, mas são personalidades que protagonizam o mesmo confronto de sua existência de atleta em descompasso como sua sexualidade. Atletas que tiveram, em maior ou menor escala, seu estatuto de atleta questionado por expressar uma sexualidade distinta da heterossexual. Atletas que foram chacoteados no princípio da carreira e que, ao se afirmarem competentes no enredo principal do mundo esportivo, a vitória, conseguem tolerância no campo de competição.

Se em *Beautiful Boxer* coloca-se a possibilidade do personagem delicado e feminino também ser vitorioso nas lutas, o nosso cotidiano está repleto de outros personagens famosos e anônimos que também afirmam isso nos diversos esportes.

Na produção tailandesa são disponibilizados elementos que confundem a configuração sexista original do esporte (maquiagem, competição entre sexos distintos, excitação à espetacularização do feminino em competições masculina). Esses elementos representam um deslocamento, sobretudo, no âmbito político, da compreensão esportiva. Pensar na representação da identidade do Nong Toon é, em alguma medida, pensar na impossibilidade de uma identidade fixa ou permanente. A própria estrutura do filme que se baseia a partir da fala de Nong Toon narrando sua história a um repórter possibilita a prova dessa instabilidade.

A materialização enquanto enredo ocasiona-se pela fala de sujeito travestido que narra sua condição de homem na luta pela conquista de reconhecer-se feminino. A instabilidade que a película propõe, tendo o esporte como pano de fundo, corrobora com o pensamento de Hall (2005), ao pensar construção da identidade na pós-modernidade como sendo uma celebração ao móvel. Nas palavras desse autor, a identidade “é definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades distintas em diferentes momentos que não são unificadas ao redor de um eu coerente” (HALL, 2005, p. 13).



Imagem 27 – Gradação do menino à mulher.
Fonte: Cena do filme *Beautiful Boxer* (EKACHAI UEKRONGTHAM, 2003)

A celebração ao móvel, no que tange ao personagem pode ser apreciada para além do desenvolvimento do argumento do filme, em cenas específicas que deflagram a transformação visual do homem em mulher, sem abandonar os elementos próprios do boxe tailandês. É, portanto, no texto e no contexto fílmico que se colocam em cheque a construção machista e heterocentrada que monoliticamente foi instituída no esporte e, consequentemente, em sua representação fílmica.

Três produções aclamadas e resultantes de processos de criação distintos, em realidades singulares e em culturas que, mesmo dialogando sobre uma compreensão de esporte e seus valores, reservam-se o direito de pensar esse objeto de forma isolada. Não por acaso, as representações dos três longas-metragens apresentados procedem de forma questionadora à temática da força viril agressiva que foi forjada para o boxe no seio da modernidade e que ainda têm repercussões na atualidade (GUMBRECHT, 2007), já que acreditamos que

as práticas esportivizadas dos sujeitos *queer* podem ser tomadas como produtos de uma condição pós-moderna, uma vez que evocam um estado indefinido de questões e problemáticas, os quais não encontram respostas no atual sistema esportivo padronizado pelas lógicas heteronormativas (CAMARGO & RIAL, 2009a, p. 285).

Segundo Melo e Vaz (2005), ao analisar o boxe em sua relação com o cinema, o boxe, dentre outros esportes, tem afirmado os valores modernos ao longo da representação cinematográfica. Conforme aponta Mañas (2003),

el deporte, como el cine, tiene sus géneros. Y el que sin ninguna duda ha despertado más la atención de los cineastas ha sido el boxeo. Todos los géneros cinematográficos se han servido de este deporte para construir historias que nos han venido mostrando su turbulenta e intrincada evolución (MAÑAS, 2003, p. 40).

Na visão de Melo e Vaz (2005), ao situarem a análise desde as imagens de Étienne-Jules Marey e Georges Demeny até a famosa série *Rocky*, estrelada por Sylvester Stallone, e cujo primeiro filme foi lançado em 1976, a representação do boxe aponta para reverberações de ordens morais cotidianas na formação da identidade moderna.

O que percebemos na análise de dos três filmes acima citados é o deslocamento dessas afirmações, apontando para o descentramento dos valores morais relacionados à virilidade esportiva como uma nova estética esportiva que se coloca como política.

Para persistir e alimentar o debate já apresentado, percebemos que não somente no boxe é possível identificar essa lógica de interpelações de demandas emergentes da cultura aplicada ao esporte, tal como o debate de gênero e sexualidade. Com o resgate de outra nova produção recente, é possível perceber em *Damas de Ferro*²⁵ uma profusão de dados que afirmam esse descentramento.

O filme narra a estória, baseada em fatos reais, em que personagens gays são colocados à margem da prática do voleibol na Tailândia. A partir de um time emergente na década de 1990, liderado por uma nova treinadora (Bee), desafia a lógica sexista e oportuniza aos gays, travestis e transexuais a jogar contra e com heterossexuais em condições de igualdade. As motivações dos personagens centrais residiam nos posicionamentos político de direito à prática esportiva e ao respeito por sua condição, subvertendo a lógica de constrangimento do que destoa do esquema binário de gênero (Masculino/Feminino), em que cada um desses modelos está associado a uma série de comportamentos “aceitáveis”, nas quais a heterossexualidade é ponto nevrálgico e mesmo pequenas distensões nos padrões clássicos podem não ser bem toleradas (ROJO; MELO, 2006, p. 2).

É nesse contexto que um conjunto de múltiplas expressões de sexualidade que se agregam em um time para representar o distrito de Lampang (Tailândia). Da formação dessa

²⁵ Longa metragem produzida na Tailândia, em 2000, sob a direção de Youngyooth Thongkonthun.

equipe, como todos os entraves que esta acolhida da treinadora Bee poderia causar, até a conquista do campeonato nacional da Tailândia, o filme trabalha a aceitação tensionando valores agregados à diversidade de expressão.

Com uma conturbada temporada, a equipe representada lida com barreiras afetivas, políticas, familiares, sexuais e também técnicas para alcançar seus objetivos no esporte. A trama encontra seu clímax quando essa equipe consegue conquistar o campeonato nacional de voleibol.

Na representação, o corpo é questionado em seu estatuto, no seu exercício de função unicamente pensado pelo viés biológico. Esse questionamento é feito a partir do texto fílmico e do contexto que o mesmo representa. No texto, para além de todo jogo binário entre o masculino e o feminino, observam-se questões explícitas em que os personagens se fazem, tais como: os gays são mais ou menos capazes que os heterossexuais? Existe um homem “de verdade”? Um gay é um falso homem ou é uma falsa mulher? Já no contexto de representação da produção, a partir do filme abrem-se elementos de culturas necessárias para pensar o corpo. A delicadeza dos gestos delicados, os desenhos curvilíneos dos corpos sem pelos e a aparência feminilizada também estão dispostos em corpos masculinos, fazendo emergir uma estética *queer*.

No filme, a própria categoria “homossexual” é desconstruída no que se refere ao imaginário social homogeneizante do que seja um “gay”. Dentre os componentes do time, temos “gays” (Mona e Wit), “travestis” (Nong, Jung e as reservas Abril, Maio e Junho) e “transexual” (Pia). (ROJO; MELO, 2006, p. 2).



Imagens 28, 29 e 30 – Expressões desconcertantes no esporte: sexualidade em pauta.
Fonte: Cenas do Filme *Damas de Ferro* (YOUNGYOOTH THONGKONTHUN, 2000)

As imagens retratadas, capturadas do filme, nos mostram significações que inevitavelmente nos remetem ao debate de gênero e sexo. A primeira cena, ao enquadrar um atleta heterossexual por entre as pernas de um dos jogadores homossexuais levanta a significação de confronto entre essas possibilidades de viver sua sexualidade. Na segunda imagem, os gestos amplos e delicados de Jung e a docilidade de Mona contrastam com a aparência perplexa dos demais jogadores heterossexuais. Já na terceira imagem, apresentada no ginásio de competição, mostra Jung manuseando um leque, objeto tradicionalmente feminino, tendo ao fundo Mona e Pia que finalizam seus cabelos para o jogo.

No filme, diversas instituições dialogam com a questão do gênero e sexualidade, sobretudo, com a homossexualidade. É necessário citar, que novamente a instituição esportiva que invariavelmente segrega em sua essência os sujeitos que desestabilizam o princípio da “comparação objetiva”, ao definir a categoria (masculino e feminino), nesse filme, engendra um paradoxo já que seu próprio princípio estruturante quebra a lógica de valoração de força e da virilidade²⁶. Nesse sentido, é necessário, portanto, observar com justeza o caráter másculo do esporte moderno, o fato de que ele foi criado por homens e para homens, que ele acaba simbolizando valores masculinos e expressando *habitus* e identidades masculinas (DUNNING; MAGUIRE, 1997, p. 334).

Contudo, a identidade da instituição esportiva, geralmente vinculada à virilidade e acoplada a uma ideia de vigor, também dialoga atualmente com sujeitos margeados pelo virtuosismo atlético, que vêm permeando em grande medida a multiplicidade de significações dos esportes presentes no nosso contemporâneo. A máxima olímpica do “mais alto, mais forte e mais veloz”, atualmente, deve ser acrescida de valores, como desejo, impulso, sonho e prazer.

O descentramento do esporte nessas produções refere-se ao questionamento de algumas características do esporte moderno. Quanto à igualdade de oportunidades e de condições do confronto ou “comparação objetiva” - característica muito cara ao esporte moderno - observa-se uma relativização em todos os filmes citados.

Essas obras nos fazem pensar que a instituição esportiva segrega os sujeitos que desestabilizam o princípio da “comparação objetiva” ao definir suas categorias (masculino e feminino). Contudo, os filmes também mostram que o esporte se permite gradativamente seduzir e aceitar o lutador travesti lutando com homens e mulheres, a lutadora mulher tendo

²⁶ É necessário dizer que a conquista do campeonato pela Equipe do distrito de Lampangue está narrada no filme e remonta um fato real que ocorreu na Tailândia em 1994, mas que só foi reconhecido pela Federação Tailandesa de Voleibol dois anos depois.

destaque dentro de um espaço majoritariamente masculino, o bailarino homem homossexual e vanguardista em seus gostos e propensões, além do jogador gay que na categoria masculina joga como mulher.

Melo e Knijnik (2009), ao analisar algumas produções cinematográficas recentes brasileiras, anunciam essa abertura ao novo. Nas palavras desses autores,

a sexualidade livre é uma das facetas desses novos tempos: as condutas corporais no Brasil, tanto no que se refere às práticas esportivas quanto às sexuais, estão passando por uma intensa mudança, influenciadas pelas grandes alterações nas relações sociais de gênero vivenciadas na sociedade brasileira. Esse processo não atinge só às mulheres; os homens reconfiguram suas performances, sua estrutura de sentimentos, suas condutas, seu modo de se relacionar socialmente, entre si, com as mulheres, com o trabalho, com o corpo, com o esporte, enfim, com a vida e o mundo: novas ideias de masculinidade estão surgindo no horizonte da sociedade brasileira (MELO; KNIJNIK, 2009, p. 190).

Pensamos que a abertura à diversidade no esporte, bem como sua representação no cinema, tem se esgarçado não aleatoriamente, mas respeitando sua lógica fundante, a da produtividade.

Essas constatações indicam que a instituição esportiva, bem como a compreensão do fenômeno esportivo, é dialogada com valores sociais mais amplos que se interconectam com questões políticas, raciais, de gênero, credo, dentre outras. Essa compreensão, como já exposto anteriormente, dialoga com a compreensão de uma política cultural pós-moderna que, nas palavras de Connor (2004),

Articular questões de poder e valor na pós-modernidade é com frequência identificar princípios centralizadores – do eu, do gênero, da raça, da nação, da forma estética – para determinar o que esses centros empurram para as suas periferias silenciosas ou invisíveis... A paixão pelo marginal permeia a política cultural pós-moderna (CONNOR, 2004, p. 184-185).

Em nossa visão, o desempenho no esporte contemporâneo persiste como elemento que dramatiza o enredo competitivo. Mas, além da vitória, o esporte também se abre para novas nuances de corpos, expressões de gênero e de sexualidade dos que margeiam o protótipo do clássico do evento esportivo.

As práticas esportivizadas dos sujeitos *queer* podem ser tomadas como produtos de uma condição pós-moderna, uma vez que evocam um estado indefinido de questões e problemáticas, os quais não encontram respostas no atual sistema esportivo padronizado pelas lógicas heteronormativas. Se, por um lado, elas são um “novo” espaço de convivência de multiplicidade e diversidade de corpos e sexualidades, numa proposta teórica e livre de “condenações moralistas” — desafiando, inclusive, os arquétipos masculinistas do universo esportivo — por outro, inevitavelmente, trazem à tona preconceitos sedimentados do campo da cultura e, mesmo as novas e distintas formas de subjetividade esportiva (as *subjetividades queer*, se assim se pode designar) submetem-se, irremediavelmente, aos contornos do sistema esportivo padrão (CAMARGO & RIAL, 2009a, p. 285).

Nesse bojo do espetáculo esportivo, tudo é consumível: a vitória e a derrota, o homem e a mulher, a graciosidade e a virilidade, o central e o periférico... As nuances outrora não consideradas agora são dignas dos holofotes, tal como os descentramentos da virilidade no campo esportivo, e tornam-se parte do espetáculo e ocupam centralidade também na vida social.

Dentre as diversas possibilidades de se perspectivar a ideia de que vivemos atualmente com uma manifestação esportiva difratada no pós-moderno, os debates sobre gênero e sexualidade são frutíferos e já nos apontam fraturas na compreensão moderna de esporte.

Contudo, a abertura à multiplicidades valorativas creditadas ao esporte que podem ser verificadas nas produções cinematográficas, também tem dado visibilidade às descentralizações outras, tais como as estabelecidas a partir das relações do esporte com o mercado globalizado e a cultura pop ou mesmo com as discussões multiculturalistas. Essas questões merecem o devido espaço de debate e, por isso, nos deteremos a elas no próximo capítulo para promover um diálogo interessante sobre o que está contemporaneamente em jogo na valoração estética do esporte.

Mercado, cultura *pop* e esporte: imbricamentos na representação do cinema

É verdade que as ordens capitalistas avançadas precisam precaver-se contra a alienação e a anomia com *algum* tipo de ritual e simbolismo coletivo [...] Isso é proporcionado pelo esporte, que combina convenientemente o aspecto estético da cultura com a dimensão corporativa da cultura... (EAGLETON, 2005, p. 104-105)

Em maio de 2010 é lançada uma das campanhas publicitárias de maior visibilidade nos últimos tempos com mais de 90 mil acessos em menos de 24 horas²⁷. A junção mágica do futebol, em período de efervescência da Copa do Mundo na África do Sul, e uma das cantoras *pop* mais aclamadas da atualidade – Beyoncé - justifica em partes essa disseminação rápida da campanha. O vídeo de trinta segundos que mostra jogadores de futebol renomados mundialmente dançando ao som do *hit* “All the single Ladies” chamou a atenção de todos.

Mesmo parecendo forçada a relação, ajustar os elementos entre uma música de trabalho de álbum de Beyoncé que teve 10 indicações no Grammy 2009, além de alcançar o topo dentre as mais tocadas em vários países, e jogadores de futebol em destaque para a Copa do Mundo de 2010 surtiu o efeito esperado ao dar visibilidade a uma marca do ramo de alimentos congelados, a Seara.

A Seara, de fato, tem investido no esporte, apontando como principais patrocinadoras do Santos Futebol Clube, (além da Confederação Brasileira de Futebol e de Federação Internacional de Futebol). Utilizar jogadores já tem sido uma prática comum em suas campanhas publicitárias. Contudo, a associação comercial desses elementos (patrocinador e atletas de um determinado time) e o single de maior sucesso da musica pop mundial, mesmo

²⁷ A campanha publicitária tratava-se de um vídeo de 30” e foi lançado no dia 09/05/2010. Os apontamentos sobre o número de acessos pela internet foram feitos pela Revista Exame, da Editora Abril, em versão digital. Para saber mais: <http://exame.abril.com.br/marketing/noticias/obinho-neymar-ganso-dancam-single-ladies-558086> (último acesso em 18/07/2011).

não tendo lógica evidente para publicizar uma marca de alimentos, propõem uma criação de sentidos que extrapola as qualidades físicas, funcionais ou de identidade de seu produto para dar-lhes outros fundamentos (SARLO, 2006).

A associação de elementos aparentemente díspares, mas, que em seus setores tem força de comoção de grandes públicos, promove, ao se unificar e se remixar, uma caracterização da cultura de vertente pós-moderna. Ora transformados em objetos de mercado, e por isso mesmo aplicados a uma sociedade de consumo (JAMESON, 2006), os elementos da cultura nos apontam para um contexto social pós-moderno que nos mostra um esmaecimento das distinções de manifestações culturais (os binarismos entre alta e baixa cultura, por exemplo) e de estetização do cotidiano que traz um entrelaçamento constante entre o espetáculo e o ordinário. Com a quebra, mesmo que por vezes parcial, do binarismo entre o erudito e o popular se torna frequente o questionamento dos valores sociais que legitimam (ou não) os elementos da cultura passíveis de consumo, entretenimento, elaboração teórica ou artística etc.

Essa postura de constante indagação dos cânones possibilita visibilidade para manifestações e/ou objetos da cultura que, por vezes, foram desprestigiados ou alocados em nichos de consumo cultural muito específico. A estrutura movediça do pós-moderno propõe, para além do questionamento dos cânones e das grandes narrativas, a mixagem dos elementos de cultura que ora massifica elementos da cultura outrora elitizados, ora sofisticada manifestações de consumo massivo para alinhar com a construção do gosto dos consumidores da alta cultura... A bricolagem dos elementos de cultura, sobretudo, no que se refere ao consumo, é um marca da pós-modernidade.

Não é estranho, portanto, que articulemos e consumamos, mesmo sem óbvia relação, música pop norte-americana, futebol e empresas brasileiras num mesmo enunciado midiático. Estamos vivendo em um tempo de novas conjunturas econômicas e culturais. E é bom que seja dito que não foi a primeira vez que o *hit* “Single Ladies” se associa com o esporte, já que causou frisson ao aparecer como intertexto na série *Glee*²⁸, ao fazer um time de futebol americano dançar a mesma coreografia da diva da música pop norte-americana em meio ao campo de jogo, defronte aos seus adversários. Para não transmitir a impressão que esse caso é isolado e, portanto, pouco importante para o que nos propomos ao relacionar a cultura pop com o esporte, podemos trazer outro episódio que ocorreu quase que em paralelo a esse primeiro.

²⁸ Série Norte-americana de maior sucesso nos últimos anos. Transmitida pela FOX e dirigida ao público jovem, a série tem uma estética musical.

Com a cerimônia de abertura da Copa do Mundo de 2010, também se abriu novo nicho de mercado para outra referência da música pop mundial. Escolhida pela FIFA, a música “Waka Waka (This Time for África)” da cantora colombiana Shakira foi tema da Copa do Mundo de 2010. A canção que, mesmo com alusões à integração dos povos e à superação de si, em nada se filiou à lógica esportiva, foi incluída no “Listen Up! The 2010 FIFA World Cup Album” e virou febre mesmo nos circuitos de música pop internacional em que predominam as culturas urbanas e juvenis. Ao nosso olhar, esse nicho de mercado pouca referência faz ao futebol. Contudo, o deslocamento provocado pela cantora em busca de outros espaços de divulgação de seus produtos propõe outras possibilidades de expansão do pop, inclusive para campo esportivo.

O evento esportivo se associou ao ícone da cultura pop por perceber neste mais uma possibilidade de penetrar em nichos culturais ainda não sensibilizados pelo universo esportivo. Paralelamente, a cantora pop também amplia sua visibilidade ao associar-se ao evento de maior destaque no cenário esportivo mundial. Essa retroalimentação entre elementos, anteriormente, pouco se relacionava. No entanto, pode ser vista, na perspectiva de Maffesoli (1996) como uma das principais características da pós-modernidade, sobretudo, quando elabora arranjos que resgatam arcadismo para dialogar com elementos do contemporâneo (MAFFESOLI, 2007).

Para esse autor, “a pós-modernidade é feita de um conjunto de elementos totalmente diversos que estabelecem entre si interações constantes” (Idem, p. 16) e promovem uma estética difratada na existência, que produz sentidos de pertencimento social nos sujeitos, exatamente por associar dimensões afetivas, de consumo, práticas sociais de entretenimento ou laborais, além de aproximar cada vez mais elementos da cultura globalizada para o doméstico, o particular e o cotidiano.

No imbricamento entre o público e o particular e/ou privado, até as relações afetivas são focos de mediação. E os desejos de consumos das personalidades pop se ampliam no reconhecimento das relações amorosas dos mesmos. O exemplo de Shakira é forte nesse sentido. A cantora, que pode ser considerada atualmente um dos elementos emblemáticos nas aproximações da cultura pop como o esporte, associa constantemente sua imagem ao mundo esportivo (ampliando seu apelo sensual) pela relação com o jogador do Barcelona Gerard Piqué. A recorrência de casais que associam astros da cultura pop e atletas²⁹ de

29

A exemplo dessas relações, podemos citar: a cantora Rihanna e seu antigo namorado com o jogador de baseball Matt Kemp; o casamento entre Victoria Beckham, (ex- participante do grupo musical Spice Girls) com o jogador de futebol David Beckham; a relação entre a cantora Nicole Scherzinger e o piloto de Fórmula 1 Lewis

reconhecimento internacional não é escassa e ampliam as impressões dos imbricamentos dos elementos da cultura no regime de visibilidade da publicidade e de outros campos da comunicação.

Nessa cultura que prima pela recorrência de intertextualidade e pela convergência de elementos da cultura, pode-se dizer que o que as Victoria's Secret Angels³⁰ são para a sociedade de consumo o que os galáticos³¹ são para o mundo esportivo. Talvez essa aproximação tenha mais sentido a partir da lógica de mercado, já que ambos os grupos têm um destaque midiático e mercadológico. No entanto, é necessário compreender que aproximações como essas têm sentido na deflagração de uma cultura eclética e que aprova prazeres totalizantes da experiência do sujeito e, nesse sentido, “a atividade esportiva se alinha pelos comportamentos nômades, ecléticos, experienciais do hiperconsumo” (LIPOVETSKY, 2007, p. 276).

Percebam que até agora focamos nossos esforços em dar relevo à relação entre música pop e esporte, mas sempre fazendo referência a uma lógica da cultura pop, e toda sua capacidade de catalizar todos os elementos da cultura, massificando uma perspectiva ocidentalista e consumista dos objetos e práticas culturais. O destaque à música é, em certa medida, compreensível dado que o termo pop ficou, inicialmente, bastante relacionado à música norte-americana massiva apreciada pelos jovens das décadas de 1960 e 1970, reconhecida como *pop music* (LUYTEN, 2005). Contudo, a cultura pop não só fez-se perceber no âmbito da música, pois, paralelamente no campo artístico, personagens como Andy Warhol expressava a compreensão de uma cultura massificada, colorizada e comercial.

Pode-se dizer que a cultura pop, apesar de fazer-se evidente na dimensão estética da vida, difratou-se no cotidiano das pessoas e reflete em grande medida várias das características da pós-modernidade, sobretudo, ao não insistir na divisão entre a alta e a baixa cultura, além de considerar as demandas de mercado em sua conjuntura.

Kellner (2001), ao referir-se a cultura *pop*, acentua a concepção de espetáculo e do consumo como forma de justificar uma organização social que massifica um conjunto de práticas da cultura, associando-os aos produtos da indústria cultural. Esse autor, apesar de não se furtar de usar o termo pop, tem privilegiado trabalhar o termo cultura da mídia para não

Hamilton; a cantora Madonna e seu antigo namoro com o ex-jogador de basquete Dennis Rodman; o namoro do cantor Enrique Iglesias e a ex-tenista Anna Kourlikova; além do namoro entre Barbara Berlusconi e o jogador de futebol Alexandre Pato.

³⁰ Como são chamadas as modelos que são de destaque da marca Victoria's Secret. O grupo que tem sua estreia em 1999, conta com as modelos, destacadamente, mais bem pagas do mundo.

³¹ Termo usado para referendar, nos últimos anos, os jogadores mundialmente famosos que fazem parte da equipe do Real Madrid C. F., na Espanha.

incidir em cargas ideológicas que aderiram a expressões como “cultura de massa” ou “cultura popular”.

Para o referido autor, “essa expressão derruba as barreiras artificiais entre os campos dos estudos da cultura, mídia e comunicações e chama atenção para a interconexão entre cultura e meios de comunicação” (KELLNER, 2001, p. 52). Claramente, atrelando a disseminação da cultura pop ao grau de exposição que a mesma se coloca nos meios de comunicação, o autor recorre a objetos e personalidades da cultura pop para apontar o quão próximo essa colorida, massificada e irreverente sensibilidade cultural está no nosso cotidiano.

Seja no consumo das músicas e atitudes de Madona ou vivenciando os espaços de um Shopping Center, ou ainda assistindo *Beavis and Butt-head*³², o argumento de Kellner nos alerta para este conjunto de valores e comportamentos que vai se ajustando a realidade potencializando a engrenagem de consumo e auto-referência em novos produtos da cultura.

A cultura pop, portanto, não se opõe a nenhuma outra forma de pensar a cultura, mas amplia seu alcance declaradamente remasterizando qualquer objeto da cultura em algo consumível. Nesse sentido, a cultura pop é

uma cultura midiaticizada, ativa e consciente de si mesma... Em suma, uma vitrine pop que exhibe suas *figuras de culto* e fabrica moda e ídolos, efêmeros ou não. Ou seja, o que chamamos de cultura *pop* aqui responde a uma demanda de um público cultural emergente, operando a partir de um sistema regulado pelo mercado que por sua vez está sujeito à conformação da cultura como moda (DUPRAT; PRYSTHON, 2007, p. 8).

A cultura pop, como expressão de nosso tempo, oportunizou a arte expressar-se por objetos da cultura que não se limitem à temas direcionados elites. Assim, fazia sentido manifestar o cotidiano expresso no “rosto insinuante de Marilyn Monroe em painéis colorizados, a lata de sopa Campbell’s e os heróis fantasiados com poderes sobrenaturais dos comics” (SATO, 2005, p. 27). Também na pop arte, o esporte teve seu espaço de expressão, como um produto que dialoga com as características próprias para o consumo, tanto das grandes massas como também da elite burguesa. Gago (2008), ao discutir a presença do esporte na arte nos diz que

³² Série de desenho animado criada para a MTV pelo cartunista Mike Judge. As produções primam pela irreverência e autoironia.

la pintura contemporánea, de la abstracción al Pop Art, de Kandinsky a Andy Warhol o Roy Lichtenstein, se ha ocupado del deporte como tema privilegiado. Es el caso, en la actualidad, de innumerables pintores como Anthony Matos, con su estilo Soccer Pop Art. (GAGO, 2008, p. 1).

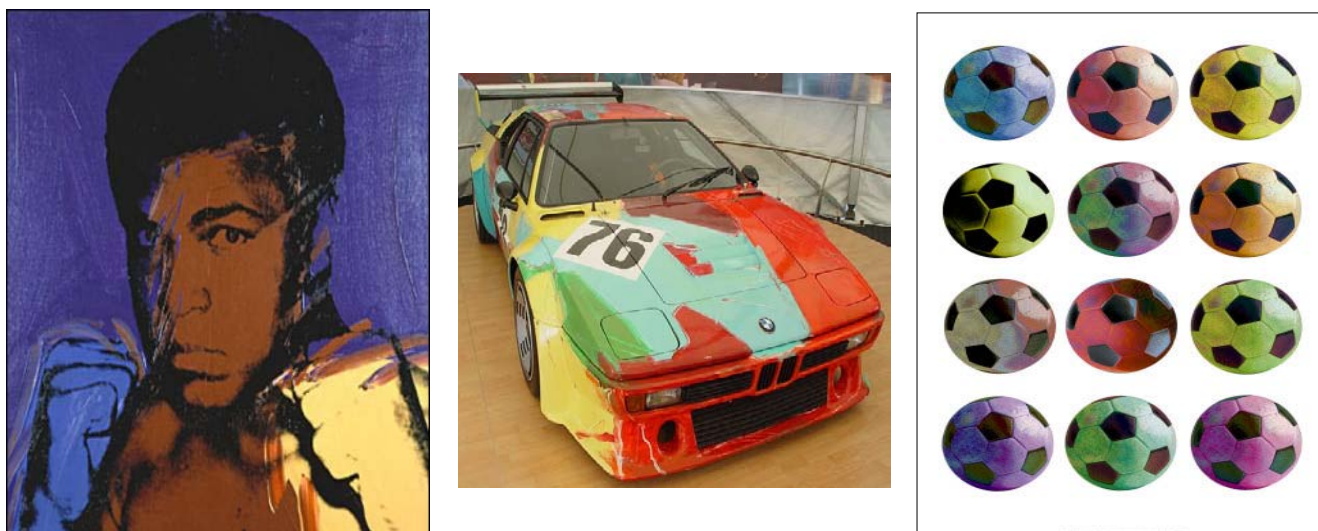


Imagem 31: Mohamed Ali por Andy Warhol (1978); Imagem 32: BMW modelo M1 por Andy Warhol (1979); Imagem 33 - *Pop Art Soccer*, por Anthony Mattos (2007).

Fonte: Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd125/deporte-y-arte.htm>

Essa tematização esportiva no campo da arte e da música, para além de ser uma forma de acessar a todos, via massificação, uma cultura homogênea e ocidentalista de vertente pop também se caracteriza como um dos traços do fenômeno pós-moderno por caracterizar o esvanecimento das fronteiras hierárquicas e da perda da nitidez entre os limites das dimensões culturais, sociais e econômicas.

Em uma cultura que mescla e inebria as fronteiras dessas dimensões aplicadas a lógica cultural é a mesma que, paralelamente, centraliza seu fluxo no mercado. Não porque esse último seja o preponderante sobre os demais, mas porque este “unifica, seleciona e, além disso, produz a ilusão da diferença através dos sentidos extra-mercantis que abarcam os objetos adquiridos por meio do intercâmbio mercantil” (SARLO, 2006, p. 26). Outros autores, em perspectiva bem distinta dos que coadunam com as clássicas críticas decorrentes da Escola de Frankfurt (focados no mercado e na ideologia), têm apontado o esporte como instância que negocia de forma conveniente os aspectos corporativos e estéticos da cultura (EAGLETON, 2005).

No campo efetivamente do mercado, o esporte promove indiscutivelmente inúmeras

possibilidades de ter visibilidade em nível global. Associação de atletas ou equipes às marcas esportivas ou não, campanhas publicitárias que valoram os ídolos esportivos e sua capacidade de atrair grandes públicos, as concentrações transnacionais de atletas em circuitos competitivos milionários que, geograficamente são restritos, mas midiaticamente globalizados (NBA – Basquete; Liga dos Campeões da Europa – Futebol; Campeonato Italiano – voleibol, dentre outros).

Seja em eventos pontuais ou na manutenção da criação de ídolos esportivos, o esporte tem usufruído de uma lógica mercantil própria da cultura pop para agenciar produtos (uniformes, videogames, suvenires, mascotes, dentre outros) esportivos que partilham de uma estética cultural hegemônica, mas que, mesmo postulando uma forma de imperialismo cultural, se faz encaixar em diversos cenários culturais pelo mundo.

De uma maneira geral, o esporte vive um boom, está entre os segmentos de maior desenvolvimento na área mídia e entretenimento. Em todo mundo, o negócio do esporte profissional geral uma receita superior a US\$ 54 bilhões, em 2001. Além disso, o esporte beneficia segmentos afins – e turismo, publicidade, equipamentos, vestuários e calçados, apostas, produtos licenciados, serviços profissionais, tratamentos médicos, construções de instalações, internet – movimentando indiretamente US\$ 370 bilhões, no mesmo ano. As estimativas apontam que as receitas diretas do chamado Sportainment (entretenimento esportivo) têm crescido mais de 7% ao ano no último quadriênio, chegando a US\$ 73 bilhões em 2005 (MARCHI, JR, 2007, p. 147).

Trata-se de uma expansão das fronteiras do esporte em direção aos consumidores, auxiliando a comercialização e divulgação de espetáculos e de produtos ligados a ele (MARQUES et al, 2007). Ocorre que essa expansão da prática e expansão do mercado diz bem mais que apenas um nicho de consumo, diz, sobretudo, de uma latente sociedade de consumo ou, nas palavras de Jameson (2006), ou capitalista tardia ou ainda transnacional.

A experiência de consumo tem sido marcante não só para o desenvolvimento do capital, mas também como sintomatologia do período que os sujeitos transitam entre signos e elaboram suas identidades a cada novo acoplamento com elementos mercantil massivo. Ao falarmos de mercado, atualmente, também falamos de produção de subjetividade e de sentidos de pertencimento para com uma cultura massiva e, por conseguinte, um novo tipo de vida social.

Trata-se, pois, de transcendermos o ato de olhar as imagens apenas como mercadorias e percebê-las também como narrativas. Sem nos isolarmos em visões formalistas, marcadas pela indústria cultural, podemos então entender que tais produtos se tornam experiências dos sujeitos contemporâneos (DUPRAT; PRYSTHON, 2007, p. 5).

É necessário perceber que a renovação da vida social, via leitura pós-moderna (com a queda da separação dos segmentos da cultura, além de sua consequente massificação e comercialização) nos faz admitir que a reestruturação da cultura ocorre de forma indissociável dos valores econômicos da mercadoria, mas, como um olhar mais atento, também não se restringe a eles. Essa associação está atrelada a uma construção sistemática de modelos de desejo que se transfere transversaliza hábitos, mercadorias, personalidades, dentre outros, para a renovação homogeneizada e, por vezes, efêmera dos gostos.

Esse processo passa por uma gratificação do sujeito que, ao combinar os elementos da cultura sob sua vontade, busca gratificação e personificação vetorizadas pela cultura pós-moderna que mina os sentidos monolíticos dos valores modernistas e liquidifica os pontos de referência (LIPOVESTKY, 2005). Paradoxalmente, a busca pela individualização do sujeito na cultura pós-moderna é, em parte, falaciosa já que a maioria dos objetos de cultura que um sujeito dispõe para gratificar-se faz parte de um rol de possibilidades já estandardizadas pela massificação da cultura, restando para individualizar-se, de fato, a lógica significação dos objetos.

A incitação ao consumo radicalizado, em sua forma pós-moderna de desenhar as possibilidades combinatórias de apropriação da cultura, justifica em grande medida as associações entre Beyoncé com jogadores de futebol e produtos alimentícios ou Shakira e a Copa do Mundo de Futebol, ou ainda elementos do esporte na *pop art*.

Boa parte do que consumimos hoje, atrelado ou não ao esporte, pode ser, na perspectiva de Baudrillard (2008), identificado como sendo um *gadget*, que pode ser caracterizado com algo potencialmente inútil e que se associa com o valor lúdico creditado a ele.

Na compreensão de Baudrillard (2008),

o *gadget* definiu-se de facto pela prática que dele se tem, a qual não é nem de tipo utilitário, nem do tipo simbólico, mas lúdico. As nossas relações com os objetos, com as pessoas, com a cultura, com o lazer e, às vezes com o trabalho e também com a política, cada vez mais reguladas pelo lúdico. A dimensão lúdica está a tornar-se totalidade dominante do nosso “modus vivendi” quotidiano, na medida em que tudo – objectos, bens, relações e serviços – se torna *gadget* (BAUDRILLARD, 2008, p. 145).

Não seriam catalisadores de *gadgets*, no esporte, essas associações com a cultura pop e o mercado? Talvez a resposta seja positiva se admitirmos que o princípio estético respalda a

lógica hedonista do sujeito contemporâneo e este não mais sucumbe a um regramento instaurado a partir de demandas que não lhe são particulares, mesmo que conscientemente de intenção homogeneizante ou de pertencimento.

Portanto, o esporte contemporâneo é relevante, o que sensibiliza (conteúdos consumíveis, sensações desencadeadas, estesia social, pertencimento e, ao mesmo tempo, individualização) e, nessa constatação reside parte do desvincular-se do esporte à lógica produtivista e progressista apontada na modernidade.

Assim também, a nosso ver, caminha o esporte: aderindo a lógica do lúdico, mesmo sem esquecer sua lógica agonística, da experiência com algo que remeta ao prazer.

A busca pelo prazer no esporte está inflacionando os valores a eles atrelados e isso desenvolve demandas de ordem estrutural nessa prática. A percepção e o debate sobre uma nova ideia de sensibilidade esportiva ligada ao entretenimento tornam central a relação do esporte com o mercado e cultura pop para além das questões econômicas e do papel da indústria cultural.

Prysthon (2010), a partir do mapeamento do trabalho de Richard Dyer nos aponta uma percepção interessante da compreensão de entretenimento. Segundo essa autora,

entretenimento é uma ideia que envolve especificidades históricas e culturais, não podendo ser tomado como algo que pode ser encontrado universal e atemporalmente. Assim, está implícita uma atenção ao domínio da cultura da modernidade e do papel da indústria cultural nela, inclusive no que diz respeito à discussão sobre ideologia (PRYSTHON, 2010, p. 128).

Notadamente, foi a partir da compreensão moderna de mundo, com todo o estilo de vida que ela carrega consigo e, posteriormente, da possibilidade de construções de hábitos sociais que remetiam ao lazer e diversão em espaços e tempos programados para tal que o esporte, bem como o cinema, que assume o caráter de entretenimento, sobretudo, quando se associa com aspectos comerciais. Trata-se da cultura do espetáculo que multiplica seus espaços de interpelação social, sugerindo novas formas de consumo e potencializando o entretenimento.

Investindo na relação entre o esporte e cinema, observamos que estes estão cada vez mais como uma atividade contemporânea bastante dedicada ao entretenimento, já que estas manifestações da cultura, como nenhuma outra, elaboram uma combinação amplificada nossos sonhos coletivos (ROJA-MARCOS, 2001), sobretudo no contexto pós-moderno.

Segundo Mascarello (2006), foi a partir da década de 1960 - com destaque para a segunda metade da década de 1970 - que o cinema, sobretudo, o hollywoodiano, se reestrutura estética e mercadologicamente para o que chamamos atualmente de *blockbuster*, associando a produção dos estúdios com a indústria do entretenimento e midiática. Com uma narrativa simples e fragmentada, além da invasão dos elementos comerciais dentro do texto fílmico, esse tipo de cinema trabalha o espetáculo extenuado e massificado e engendra um consumo frenético de textos fílmicos com temáticas e roteiros recorrentes e dos produtos eles vinculados.

O cinema, no cerne da cultura pós-moderna, não tem se dedicado tão fortemente, como em outros períodos, em ser transgressor, mas vem progressivamente buscando o cotidiano da cultura de massa. Por essa razão, Pucci Jr. (2006, p. 374) afirma que o “filme pós-moderno opera com elementos do cinema de entretenimento, do videoclipe e da propaganda”, mesmo alertando para a não submissão do cinema, quando afirma: “mas não se trata de submissão a tudo isso” (Ibidem).

Para os nossos interesses nesta pesquisa³³, um indício importante de como a articulação entre esporte e cultura *pop*³⁴ se apresenta em uma produção cinematográfica pode ser vista em 1996, quando a *Warner Bros* associou o famoso jogador americano de basquetebol Michael Jordan aos *Looney Tunes*³⁵ para realizar o filme *Space Jam*³⁶. Marcas, astros do esporte e ícones do pop ambientados em cenas que narram a uma emergência cultural, o imbricamento dos artefatos de cultura.

Mas como isso tudo se associa com o esporte? Tomemos três produções para aprofundar e especificar o debate. Os filmes que constituem a trilogia *Goal* (*Goal! The Dream Begins*³⁷; *Goal! II: Living the Dream*³⁸ e; *Goal! III: Taking on the World*³⁹) problematizam em suas narrativas o espaço central da lógica de mercado atrelado ao futebol, mesmo que dando visibilidade para compreender que se trata de uma sensibilidade contemporânea do consumo

³³ Nesta pesquisa, localizamos temporalmente o enfoque nas últimas décadas do século passado e na primeira década do século XXI, para discutir a compreensão de pós-modernidade.

³⁴ Mesmo considerando que não existe consenso entre os teóricos que abordam a cultura pop em entendê-la como manifestação puramente pós-modernista ou dialogada entre o modernismo e o pós-modernismo (VELASCO, 2010), interessa-nos, nesse espaço, dar relevo às muitas das características que compõem o que vem sendo chamado de pós-modernismo e também estão presentes na cultura pop.

³⁵ Personagens de animação da *Warner Bros*, criados na década de 1930 e que são reconhecidos como Pernalonga, Patolino, Gaguinho, Piu-Piu e Frajola, Taz, Papa-Léguas e Coiote, Frangolino, Marvin, o Marciano, Ligeirinho, e outros.

³⁶ Longa metragem produzido nos Estados Unidos da América, em 1996, sob a direção de Joe Pytko.

³⁷ Longa metragem produzido na parceria entre os Estados Unidos da América e o Reino Unido em 2005), sob a direção de Danny Cannon.

³⁸ Longa Metragem produzida no Reino Unido em 2007, sob a direção de Jaume Collet-Serra.

³⁹ Longa metragem produzido na Alemanha em 2009, dirigido por Andrew Morahan.

que se desdobra na produção da própria cultura e das subjetividades dos sujeitos que nela vivem.

Segundo os produtores das três produções, Matt Barrelle e Mike Jefferies, a ideia de fazer um filme que retratasse o futebol em sua dimensão mais espetacular nasce após a Copa do Mundo no Japão, assumindo que, desde a ideia inicial, o filme seria constituído em três atos, sendo o primeiro uma recorrência narrativa de vencer na vida por meio do esporte, bem ao estilo *Rock, o Lutador*; o segundo ato trataria de uma fase ruim para o protagonista no esporte, e boa financeiramente. E no ato três, ele jogaria na Copa do Mundo na Alemanha (2006).

A produção do filme declaradamente teve apoio da FIFA para desenvolver o projeto e isso justifica alguns elementos essenciais para a narrativa, cheia de objetos da dinâmica real do mundo de futebol, tais como: acesso a clubes renomados (Real Madrid F. C.; Newcastle United; Arsenal F.C; F. C. Barcelona, dentre outros); ídolos mundialmente conhecidos pelo futebol (Zinédine Zidane, Raúl González Blanco, David Beckham, Ronaldo Nazário, Roberto Carlos, dentre outros); bem como campeonatos extremamente midiáticos (Copa do Mundo, Eurocopa, dentre outros).

Goal I – O sonho Impossível tematiza a história de Santiago Muñez, o então garoto mexicano que, aos 10 anos, atravessa com sua família a fronteira para os Estados Unidos e se instala na Los Angeles. Em uma progressiva narrativa de ascensão social que leva o promissor jogador de futebol da equipe “Los Americanos Jovenes F. C.”, na periferia de Los Angeles, para o glamoroso Time Britânico “Newcastle United”, o filme transparece e fortalece o sonho de consumo da cultura contemporânea.

Ao fazer paralelos entre jogos subalternos de jovens amadores com apresentações de atletas/astros sob flash e marcas, o filme aponta para o desejo de massificado pelo mundo do consumo e a representação dos ícones do esporte como valorização aproximada com do mundo pop.

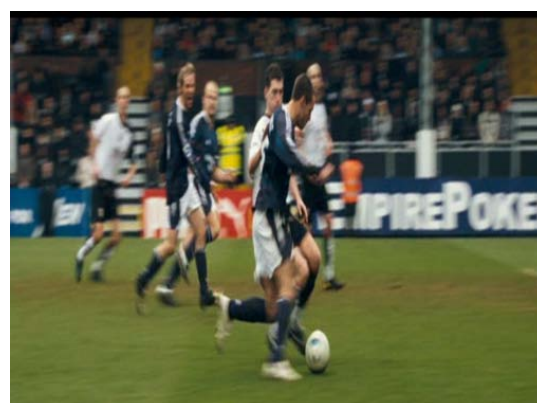
Santiago Muñez, o protagonista dessa narrativa, é o elo de ligação entre universos do futebol amador e profissional, do jogar descompromissado e o comprometimento do espetáculo de jogo. Ele é consumidor do espetáculo esportivo do futebol e depois produto desse mesmo fenômeno no início e no final dessa produção, respectivamente.



Imagens 34, 35 e 36 – Momentos do futebol: do amadorismo à profissionalização.

Fonte: Cenas do Filme *Goal I – O sonho Impossível* (DANNY CANNON, 2005)

Os estádios ou campos vazios da primeira fase do filme contrastavam com o mundo das marcas, flash e profissionalismos da segunda metade da produção. No filme, as imagens da primeira parte eram compostas de cenas mais fragmentadas e com cores mais saturadas, enquanto que na fase inglesa do filme busca-se frieza na construção da narrativa com cenas longas e cores atenuadas, como é possível ver nas imagens abaixo.



Imagens 37 e 38 – Mudanças na forma de narrar que marcam os momentos do esporte.

Fonte: Cenas do Filme *Goal I – O sonho Impossível* (DANNY CANNON, 2005)

O filme busca dar o devido relevo aos binarismos amador/profissional ou global/local, e para tanto, explora o quanto pode as cenas que detalham essa integração esportiva ao mundo do consumo e das celebridades. A recorrência de músicas eletrônicas, boates, cores, bebidas, produtos luxuosos e astro de diversos segmentos efetivam cenários de consumo e reforçam protótipo da cultura jovem americanizada.

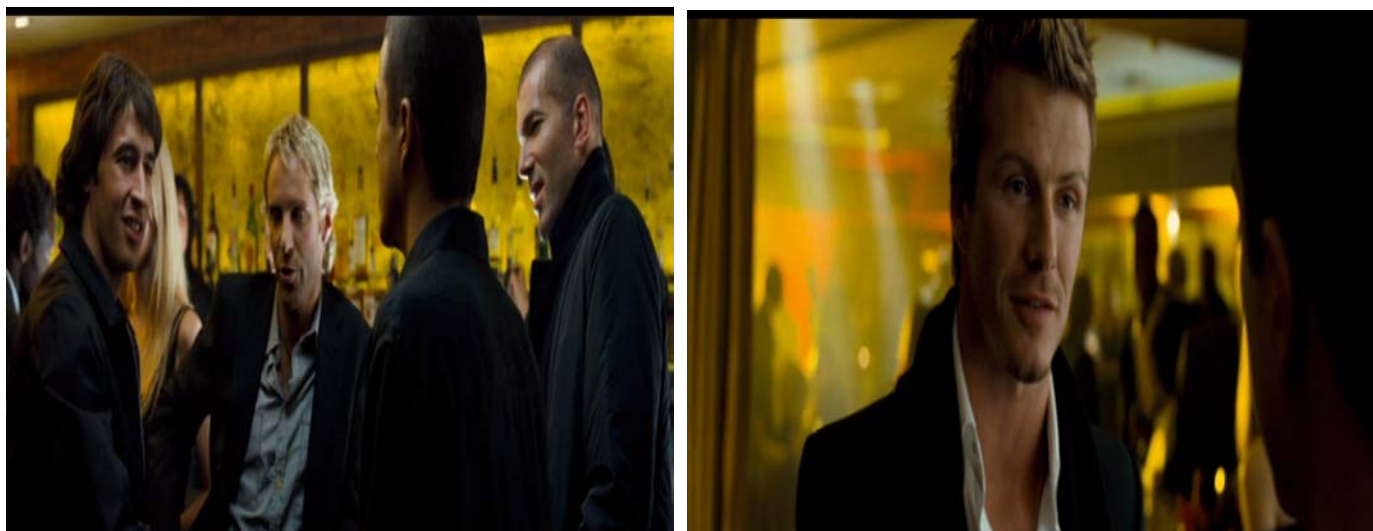
Na segunda metade do filme, com o protagonista Santiago Muñez em ascensão no futebol inglês como membro do time Newcastle United, a sedução de acesso a festas e a sugestão de orgias caminham em paralelo ao esforço do atleta em galgar novas conquistas em campo. Intencionalmente, ao nosso olhar, a produção propõe um espelhamento entre a dedicação aos treinos e ao recompensador glamour presente nas noites em que consumo e excesso se articulam. O poder ser e estar sob essa fina lâmina que delimita a retidão dos treinos e jogos e a exaltação do êxtase, quase dionisiaco, noturno parece ser uma referência importante na representação dessa produção.

As rotinas de cenas que estabelecem a cronologia do filme sempre apresentam a passagem do tempo em dias de treinamentos austeros e rigorosos em contraposição com noites vibrantes em casas noturnas, sempre regadas de bebidas alcoólicas e sugestões de drogas ilícitas, além de mulheres e sexo.

Segundo Lipovetsky (2007), o hiperconsumo dialoga de forma tranquila com excessos corporais na contínua busca por sensações exacerbadas provocadas pelo o álcool, drogas, música (em especial o *Techno*) e o sexo. Ainda segundo o autor, essas experiências que são retratadas no filme compõem esse movimento de afastar-se de si e do comum. Contudo, assim como no cotidiano, a retratação dos excessos vinculados aos prazeres do corpo é posta em paradoxalmente em antagonismo, é complementaridade ao universo esportivo.

Em antagonismo, por polarizar as cenas e atitudes dos personagens relacionando seriedade, esforço e dedicação às cenas de treinamentos e jogos, em contraposição à alegria, descontração e prazer relacionados às cenas que vinculavam os atletas em boates e festas privadas. Em complementaridade, ao sugerir que o protagonista e seus companheiros só têm acesso a esse rol de possibilidades de êxtase corporal por serem tão dedicados ao esporte, como se em um movimento de gratificação. O atleta é ícone do *status* social e a ele é permitido euforias e excessos corporais que são desejos compartilhados na cultura do consumo.

Como uma forma de potencializar esse incitar da embriaguez do corpo, a essas práticas são associados astros do futebol mundial que são reconhecidos como protótipos do estilo de vida desejado pela cultura jovem.



Imagens 39 e 40 – Jogadores profissionais como atores.
Fonte: Cenas do Filme *Goal I – O sonho Impossível* (DANNY CANNON, 2005)

No filme *Goal I*, os jogadores mais famosos que fazem participação na produção são Raul, Zidane e Beckham. O encontro com os astros se dá em meio a uma comemoração do protagonista em um jogo que o lança entre as celebridades do Newcastle United. Os produtores, em entrevistas não formais que compõe o *making off* da produção, não temem em afirmar que buscaram os maiores astros do futebol atual. O argumento básico é de que atletas como Zidane, Raul e Beckham já sabem como se portar frente às câmeras.

Esse entrelaçamento de jogadores reais na produção cinematográfica faz parte de um jogo de retroalimentação comercial muito promissor para ambas as dimensões (real e ficcional). Se por um lado o filme fomenta o regime de visibilidade, no mundo comercial, a um atleta com status de astro, por outro o atleta amplia os nichos de consumo que o filme busca pela sua simples presença na película. Ocorre nesses espelhamentos entre o real e o ficcional a construção ou a reificação de um ídolo que vai além do domínio do esporte, mas se difrata como um ídolo da cultura, respaldado pela moda, estilo, status e, sobretudo, mediado pela lógica comercial.

Na cena em que foram capturadas as imagens acima, os jogadores David Beckham, Raul González e Zinedine Zidane dão o tom de realismo na produção de *Goal I*. Futebolistas renomados e figuras recorrentes no mercado mundial, esses jogadores adentram no filme

interpretando a si mesmos, com funções de gerar um ar *glamour* no evento de comemoração a uma difícil partida do Newcastle United em que Santiago Muñez teve participação decisiva.

Entre conversas de informais e ar descontraído a fala dos jogadores/celebridades é de acolhida ao novo talento em descoberta. Santiago Muñez, claramente se maravilha com o reconhecimento e com o convívio com os atletas reconhecidos no mundo inteiro. Na verdade, o sentimento do protagonista, pensamos nós, se multiplica no espectador da produção no sentido que esta ganha prestígio ao associar os mais famosos jogadores de seu período nem uma narrativa que, de certo modo, remonta o sonho do alcançar o prestígio de jogadores como David Beckham, Raul González e Zinedine Zidane.

Os atletas que transitam nas telas do cinema e gozam de um status cultural são indicados por Marques (2007, p. 90) como o atleta-astro que corresponde a aquele “esportista profissional que, além de atuar como atleta também tem sua imagem vinculada a outras formas de ganho de capital e, por que não, outras carreiras como modelo fotográfico e diplomacia internacional”.

Abrir algum jornal ou *site*, assistir a um jogo pela televisão ou buscar os resultados da jogada pelo smartphone são possibilidades comuns hoje no cotidiano da população. Associado a esse consumo do esporte, é possível perceber outros subprodutos da indústria cosmética, alimentícia, eletrônica, cinematográfica, dentre outras, que utilizam a figura do atleta-astro como mediador da transposição de interesses de consumo (do esporte em si, para produtos a ele vinculados).

A associação, comumente encontrada entre atleta e produto, aperfeiçoa o processo de convencimento ao consumo do público que é fiel à imagem do atleta e, paralelamente, obscurece a fronteira entre o atleta e a celebridade (COSTA, 2008).

A reificação dos ídolos esportivos também é largamente explorada pela mídia. Segundo Blain (2005), analisando o caso do jogador inglês David Beckham, é possível distinguir imagens do atleta e suas respectivas funções sociais, mas que cada vez mais se ampliam para ser consumidos na vida cotidiana. Segundo Blain (2005),

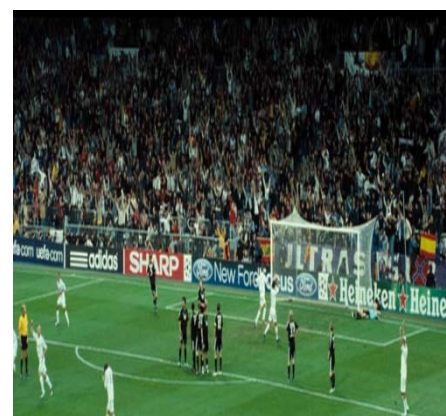
há um Beckham futebolista (categoria: a vida real) e um Beckham, marido da ex Spice Girl, um consumidor espetacular, ícone da moda e pai pós-moderno (categoria: mídia e cultura de consumo). No entanto, um terceiro Beckham surgiu além da cultura de mídia: um Beckham da Vida Cotidiana. Este terceiro Beckham passou da cultura esportiva, via cultura da mídia, para a vida cultural generalizada, onde se torna um recurso simbólico sinuoso⁴⁰ (BLAIN, 2005, p. 233).

⁴⁰ Tradução do autor para: There is beckham the footballer (category: real life) and beckham the husband of post Spic, a spectacular consumer, fashion icon and post-modern parent (category: media and consumer culture). Yet a third Beckham has emerged beyond media culture: a Beckham of Everyday Life... This third

A figura do David Beckham é extensamente explorada pela indústria do consumo. O atacante, que tem incursões sistemáticas em outros campos que não os de futebol, já participou de desfiles de modas, filmes, campanhas publicitárias e eventos beneficentes para promover sua imagem de ídolo. Sobretudo, as campanhas publicitárias têm valorado de forma tão persuasiva os seus predicados ao associá-los aos produtos, a ponto de seu nome já tornar-se marca que se relaciona com a ideia de perfeição. Como complemento e comprovação do que estamos falando, Kellner (2006) nos diz que

o espetáculo de David Beckham tornou-se global quando o jogador mudou do Manchester United para o Real Madrid, e naquele verão saiu o filme, popular em todo mundo, *Bend It Like Beckham*. Durante o período, o espetáculo Beckham e Posh foi exibido por toda mídia, estrelando Beckham e sua esposa-celebridade Posh, ex-integrante da banda Spice Girls, que é supostamente especialista em moda e devota da publicidade. O caso Beckham-Posh combina cultura da mídia, moda, esporte e espetáculo global [...] (KELLNER, 2006, p. 138).

No contexto de *Goal*, com jogadores em lógica de celebridade dentro da produção até as filmagens de jogos assimilam o espetáculo dos grandes astros esportivos já que as locações, muitas vezes, ocorriam em jogos reais com atletas. O campeonato inglês, a partir da intervenção da FIFA, autorizou a equipe a montar estúdios nos estádios e aos atores a entrar em campo em alguns momentos dos jogos para aproveitar a atmosfera de jogo, como fica muito mais recorrente na segunda e terceira parte da trilogia.



Imagens 41, 42 e 43 – Estrelas do mundo do futebol e suas repercussões na cultura.
Fonte: Cenas do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Beckham has passed from sport culture via media culture into generalized cultural life where become a sinuous symbolic resource.

Em *Goal II*, quando Santiago Muñez está dentre os Galáticos, essa associação entre realidade e ficção fica muito sutilmente diferenciada, já que quase todo o elenco do time do Real Madrid F. C. é mantida no filme. Jogadores de várias partes do mundo (Brasil, França, Reino Unido, México, dentre outros) compõem a constelação de estrelas que é necessária para transformar a narrativa de um jogo em um show esportivo.

O esporte se apropria da figura da estrela, esse personagem cultivado pelas indústrias culturais na modernidade e muito cara ao cinema, para centralizar suas forças na sedução do mercado em alguns produtos/jogadores (LIPOVESTKY; SERROY, 2011). A cultura das celebridades esportivas entrou no *star-system*, que segundo Lipovetsky e Serroy (2011), não se limita mais ao cinema ou ao show biz.

Dois domínios ilustram com destaque particular a expansão da lógica do *star-system*: o esporte e a música. Do lado do esporte, além do fato de a promoção elevar à categoria de estrela os grandes esportistas, com todas as suas repercussões midiáticas, publicitárias, econômicas, financeiras, além do fato de que os campeões, transformados em ícones, se tornaram figuras planetárias, que falam, cuja opinião é solicitada e cujo engajamento em causas extraesportivas, humanitárias ou ecológicas ganha por isso uma ressonância também planetária (LIPOVESTKY e SERROY, 2011, p. 84).

Esse destaque de amplitude mundial que é dado ao esporte e, sobretudo, aos seus atletas, compõe uma atmosfera de consumo que se associa em amplos domínios da cultura. Do cinema à música, da televisão às questões humanitárias, da moda à ecologia, nada fica imune à presença das estrelas esportivas que não tem identificação com o público local, ~~mais~~ mas se pulveriza na cultura globalizada.

Em entrevista a Hobsbawm (2000), o jornalista italiano Antonio Polito já esboça essa força catalizante de astros de futebol para grandes clubes (geralmente europeus) e como esse movimento propõe uma indústria de entretenimento de alcance global.

... Os jogos de futebol, entretenimento genuinamente internacionais, nos quais os times não são mais associados a um país específico ou, ainda, a uma cidade. Há uma reserva global de jogadores que são recrutados e transferidos de uma parte a outra do globo, tal como no passado ocorria apenas com as divas da ópera e os grandes maestros. Nada ilustra melhor a globalização do que as transformações por que passou o futebol na última década (HOBSEBAWN, 2000, p. 131-132).

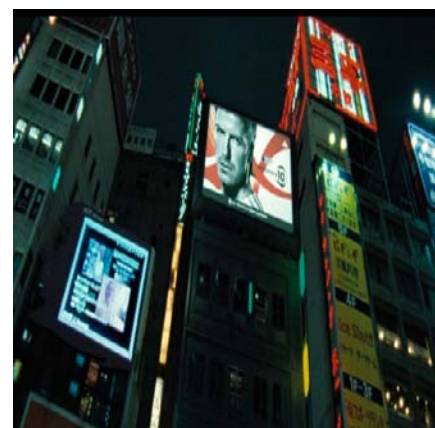
De fato, as transformações que ocorreram são tributários da lógica de mercado, mas não somente no que tange às questões monetárias, mas, sobretudo, da lógica do consumo de

forma mais ampla. E, nessa corrente de pensamento, tem-se respaldo para pensar que o estilo de vida, que a cultura massificada propõe para o consumo do espetáculo esportivo, das imagens dos atletas, dos objetos associados a eles, sempre agregados a um estilo de música e/ou correlacionados a produtos de mercado que em uma primeira leitura não se associam ao mundo esportivo.

Muito próprio do contexto pós-moderno, a sedução do mercado busca reorganizar elementos fragmentados da cultura massiva para declarar fetichismo dos objetos da cultura. O capital não é em si uma referência estável para o consumo, mas sim busca investimentos afetivos para além de si, para justificar o consumo (OLALQUIAGA, 1998).

O pós-modernismo lança aos ares a ligação de consumo relacionado invariavelmente à necessidade imediata. Em seu lugar coloca o consumo relacionado a auto-gratificação e/ou ao fetiche da mercadoria. O ato de consumir de forma autônoma tem sido representado como algo necessário, muitas vezes mais necessário do que o próprio produto, como uma ação que tem indicado a apropriação de uma *habitus* de glorificação permanentemente instável do ter. Uma experiência vivida sempre mediada, ora por imagens que seduzem, ora por produtos fetichizados.

No filme, as associações do futebol com o mercado são recorrentes. Expressões como “mercado da bola”, e recorrência da figura dos agentes e dos anúncios de publicidade nos mostram isso de forma incisiva.



Imagens 44, 45 e 46 – Marcas e consumo.

Fonte: Cenas do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Um produto ícone na cultura do futebol, a chuteira, fala do estilo contemporâneo para o consumo massificado. Não só a chuteira, mas a camisa, a bolsa e as mídias urbanas localizam a publicidade e as marcas como centrais para pensar o esporte contemporâneo. As

marcas, muitas vezes, são anteriores aos produtos, ou, pelo menos, intensificam o regime da visibilidade.

O filme trabalha a todo tempo com reserva de espaço nas cenas para as marcas. A marca que patrocina o time do Real Madrid F. C. (figura 44) também é transposta para a produção. Esse movimento dá realismo ao filme, mas também amplia a capacidade da produção de angariar recursos. Para além das formas, remeter à marcas, estratégia que simula a realidade do time em que Santiago Muñoz joga em *Goal II*, também é possível identificar momentos em que outras marcas são veiculadas à produção seja no ato de consumo dos personagens (em que são largamente utilizados os atletas reais que atuam na produção), na figura 45 ou na reprodução do apelo propagandístico que estes atletas/celebridades têm nas campanhas de publicidade dentro e fora da produção (figura 46).

A figura dos astros do futebol que transitam entre os personagens são a todo tempo envoltos por marcas e/ou produtos. Seja o patrocínio, já naturalizado nos uniformes das equipes, em propagandas explicitamente apresentadas nas cenas de transição entre jogos, ou mesmo em estratégicas visitas dos atletas a lojas, encontros comerciais (em uma clara ação de *merchandising*), é possível identificar no filme e em nosso cotidiano produtos que se apropriam da ambientação do fenômeno esportivo para promover suas marcas.

Os produtos variam de acordo com os cenários, em campo são os patrocínios que vinculam suas marcas a equipes de êxito e grande representatividade; nas ruas são as propagandas que se utilizam do ídolo esportivo para promover produtos específicos, que muitas vezes leva o nome do atleta; nas lojas são as marcas que, não necessariamente se filiam aos times e atletas, mas se favorecem da representação do consumo do seu produto pelo astro. A persuasão toma variadas formas nesse enredo de mercadorização do esporte.

As imagens dessas cenas do filme, que colocam o papel do mercado como central para se entender as formas de se relacionar com o esporte. Sobretudo, quando, no filme e em nosso cotidiano, destaca-se a imagem dos atletas vinculadas na promoção outros signos, é possível perceber que a imagem deste cria autonomia de valor, de consumo e isso na visão Jameson (2006, p. 216) é possível porque “a imagem é a mercadoria hoje e é por isso que se tornou vão esperar dela uma negação da lógica da produção de mercado”.

O início de *Goal II* já incita essas demarcações das marcas vinculadas ao esporte. O filme inicia-se com o clássico do futebol espanhol entre Barcelona F. C. Vs Real Madrid F. C. De um lado, o representante da Adidas, do outro, o representante da Nike. De forma igual, o *Goal III* insiste nesses binarismos de mercado ao destacar inúmeros jogos na Copa do Mundo da Alemanha (2006) em que as marcas já forjam uma disputa comercial que se transpõem

para o gramado.

Talvez a Copa do Mundo da Alemanha seja ícone dessa disputa das marcas esportivas. Nesse campeonato de 2006, era possível contabilizar oito times com a marca Nike, rivalizando-se com seis outros times que carregam consigo a marca Adidas. Como em um jogo de mapeamento geográfico, as marcas demarcam os territórios em que se fazem mais visadas e o fazem de maneira expressiva seja em nível local, regional, nacional ou internacional.

Outros exemplos, de caráter mais regional, merecem ser citados nessa divisão. Na cidade de São Paulo, por exemplo, a Nike veste o Corinthians; enquanto a Adidas equipa o Palmeiras. O tradicional Fla-Flu, no Rio de Janeiro, vê a Adidas do lado tricolor e a Nike trajando o rubro-negro. Na Argentina, os dois maiores clubes do país, Boca Juniors e River Plate, são patrocinados por Nike e Adidas, respectivamente. A Espanha também está dividida, o Real Madrid com a empresa alemã e o Barcelona com os norte-americanos. Milão, na Itália, é outro exemplo: a Inter veste Nike e o Milan usa Adidas (ROCCO JR, 2009, p. 3).

No filme, para além dos destaques dado às grandes marcas em uniformes ou espaços de publicidade nos campos, observam-se outras marcas aderindo à lógica esportiva ou fazendo dos atletas/celebridades uma vitrine para logotipos glamorosos. O indício dessa aderência é que existem espaços, na película, para discutir em programas televisivos, se o protagonista tem o estilo de roupa mais voltado para um padrão de alta costura, de luxo.

A cena que resgatamos para pensar produtos que não necessariamente esportivos, mas que envolvem os atletas em suas campanhas, se refere a um programa televisivo que se ocupa de falar sobre celebridades, esportivas ou não, e seu cotidiano (marcando mais uma vez a espetacularização). Ao citar o protagonista da trilogia, Santiago Muñez, as personagens debatem qual seria a marca mais apropriada para o novo astro em ascensão, citando textualmente as grifes Dolce & Gabbana e Prada.



Imagens 47 e 48 – Especulações de marcas não esportivas.

Fonte: *Cenas do Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Evidentemente que os produtos esportivos ainda são foco principal e deles derivam um consumo massificado e uma identificação quase tribal que possibilita perceber interesses próximos, mesmo entre culturas de classe diferentes, conferindo uma referência globalizada de consumo com um sentimento de pertencimento atrelado.

Essa identificação coletiva mostra-se mais forte quanto mais planetária as maiores marcas do mundo se tornam. A cultura-mundo, aqui, é a sigla e os logotipos conhecidos e reconhecidos em toda parte: garotos das favelas do Rio de Janeiro jogam futebol com Asics, Adidas ou Nick, como os de Dakar, de Milão ou de Ulan Bator (LIPOVETSKY; SERROY, 2011, p. 100).

Faz parte da lógica da cultura pop apresentar-se com lógica conjuntiva e de partilha de sensações e de gostos massificados. A recorrência de objetos das culturas que primam pelo prazer estético imerso nas relações sociais alerta para uma sensibilidade cultural que paradoxalmente busca a individualização como estratégia de sintonia aos arranjos sociais atuais e padronização de consumo como forma de reconhecer-se dentro da estrutura dessa mesma cultura. Isso ocorre porque todos os nichos de cultura não mais incólumes aos processos transculturais e tendem a adotar e a comungar de certo *habitus* social global e isso, efetivamente, é dosado pela força que a indústria cultural tem nesses espaços (SARLO, 2006).

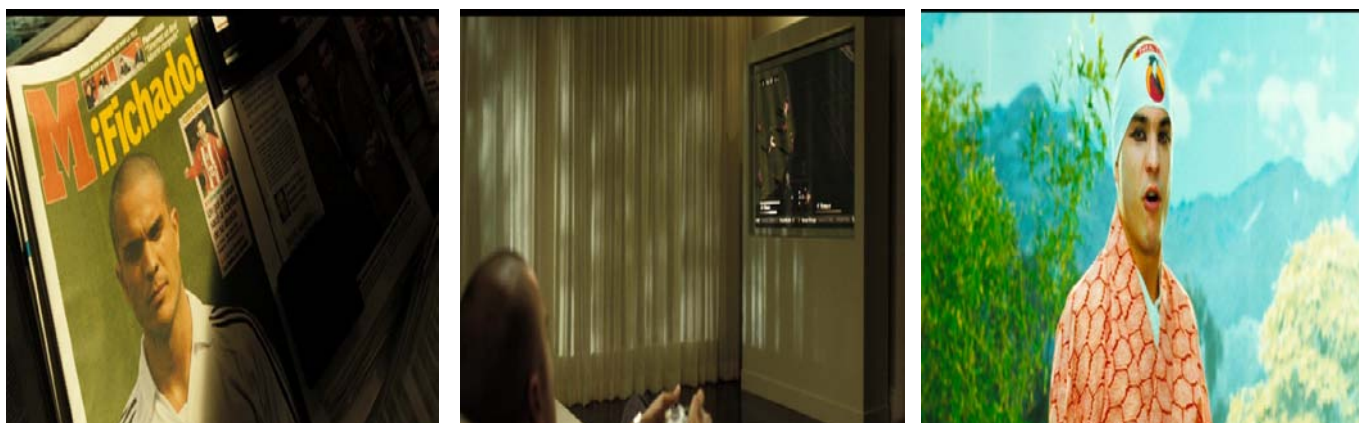
Talvez essa lógica de agregamento de elementos massivos da cultura contemporânea tenha assento na ideia de convergência cultural (JENKINS, 2008), como uma forma intensificar os fluxos entre os conteúdos da cultura em diversos suportes midiáticos e em múltiplos nichos de mercado.

Inserido na esfera mundial do consumo, o esporte é embalado em formatos passíveis de serem digeridos com rapidez e descomprometimento pela audiência. Tudo isso promove a desconstrução da identidade desse torcedor pós-moderno e, também, contribui para a crise que afeta essa identidade na pós-modernidade dentro da cultura que cerca o universo do futebol mundial. Essa cultura “pop” é alimentada, principalmente, à custa das indústrias que promovem seu material cultural, com objetivo de aferir lucros. Entre elas, encontra-se a indústria da música popular, cinema, televisão, rádio, bem como editoras de livros e jogos de computador, e, agora, a indústria do esporte (ROCCO JR, 2010, p. 6).

Se, como indicamos no início deste capítulo, a música pop se associa ao esporte e ganha visibilidade para o consumo paralelo, isso também acontece com as revistas, programas

de TV, humoristas, videogame, dentre outros.

Para exemplificar esse espelhamento da convergência, como forma de amplificar a circulação dos produtos da indústria do entretenimento esportivo, é interessante regressarmos a trilogia do *Goal*. Nas três produções, é possível perceber ícones do futebol em outros espaços que não o campo de futebol.



Figuras 49, 50 e 51 – Marcas e consumo.

Fonte: Cenas do *Goal! II: Living the Dream* (JAUME COLLET-SERRA, 2007)

Nesse momento é importante resgatar três cenas para pensar formas ampliar a visibilidade do atleta que é retratada do filme. A primeira cena (Figura 49) Santiago Muñoz fica surpreso ao ver sua imagem estampada na capa de jornal que noticia seu envolvimento em um acidente de trânsito. Essa cena se desdobra com uma série de implicações que isso tem para o clube, os patrocinadores e sua própria vida particular. A vida espetacularizada do protagonista oportuniza que seu cotidiano seja público e vendável. A notícia, ou a informação em forma de mercadoria, do acidente de Muñoz é retratação do indício da pouca nitidez da fronteira entre jornalismo e entretenimento para os fatos esportivos e atletas vinculados.

A segunda cena (Figura 50) o mesmo jogador, em momento livre, se diverte jogando futebol pelo videogame. Na tela, aparecem jogadores virtuais que espelham em nome e habilidade os companheiros de time do Muñoz. Em jogos como esses, o jogador formata seu clube, modificando inclusive cores, uniformes, jogadores, potências e habilidades de cada avatar. Contudo, a recorrência da seleção do Real Madrid F. C. na cena (seja ela no time selecionado pelo protagonista ou pelo próprio Muñoz) aponta para convergência das mídias em torno das espetacularização do fenômeno esportivo que demanda uma transformação

cultural, na medida em que os sujeitos são interpelados a procurar novas formas de fazer conexões em meio a produtos midiáticos (JENKINS, 2008).

Já na terceira cena (Figura 51), Muñoz é contratado para ser garoto propaganda de uma rede de lojas de *Tofu*. A cena se passa com repetidas tomadas com a pronúncia do *slogan* da propaganda pelo atleta e da visível impaciência do mesmo em ter que ingerir o produto. Em um subtexto, encontra-se a percepção do protagonista, que é comungada pelo espectador, da necessidade de realizar tal trabalho para que sua imagem seja vinculada em outros cenários. A publicidade, no filme, assume lugar de reafirmação do uso da imagem do atleta para busca de novos públicos, ligando-a ao produto.

O sucesso mercadológico da publicidade reside em sua eficácia ao convocar um universo determinado de signos que, metaforicamente ligados à mercadoria, indiquem a possibilidade de inserção da mercadoria-signo num universo de práticas e valores pertinentes a determinado grupo de receptores, supostos consumidores potenciais (ALVES, 2003, p. 206).

Seja nas capas de jornais, jogando futebol pelo videogame pelo seu próprio time ou atuando em comerciais de *tofu*, o protagonista amplia sua imagem e faz a celebridade do futebol permear por entre outras dimensões da cultura (publicidade, entretenimento e jornalismo). Nas imagens retratadas, observamos que o texto do filme nos dá indícios da convergência do consumo do futebol através de suportes diversos, viabilizada pelo videogame que simula marcas, times e jogadores reais, bem como pelo jornalismo que sugere uma intimidade com o leitor ao fazer dos jornais um diário público do atleta, ou ainda com a utilização da figura do atleta associado ao produto específico de consumo.

Tanto no filme quanto no cotidiano contemporâneo, os indícios dessa convergência do consumo do futebol nos dizem do momento em que a mercadoria (seja ela um objeto esportivo ou não) “ocupou totalmente a vida social” (DEBORD, 1997, p. 30) e, portanto, afirmando a impossibilidade de se pensar um esporte que não esteja intimamente ligado ao espetáculo e ao consumo.

Produtores buscam formas cada vez mais eficazes para ampliar o alcance de suas sedução estético-comerciais e isso não implica diretamente em uma homogeneização de gostos e práticas como a ampliação dos mercados e consumo sugere. De forma antagônica, a globalização do consumo propõe uma desterritorialização generalizada, pois provoca uma gestão local desse mercado mundial e promovendo apropriações que afetam a economia, a política e a cultura (PRYSTHON, 2002).

Existem na cultura atual “identidades partilhadas”, para ser fiel a ideia de Hall (2005), que dialogam no consumo oportunizado nos fluxos culturais. Essa ideia também pode ser facilmente aplicada ao esporte, ao observarmos o quantitativo de torcedores do Manchester United F. C. no Brasil ou de torcedores do Flamengo F. C. na Europa. Existe, entre esses torcedores/consumidores uma partilha de propensões afetivas que não respeita a localização geográfica, já que o espetáculo esportivo globalizado altera o sentido de pertencimento nacionalista (com ressalva para a Copa do Mundo) ao passo que transnacionaliza as manifestações esportivas em sua produção, distribuições e consumo.

O espetáculo esportivo que se faz visto por todo o mundo pode aproximar pessoas de culturas ou espaços completamente alheios ao seu cotidiano, isso porque as identidades culturais contemporâneas “não podem ser definidas segundo a origem nacional ou outros tipos inerentes de pertinência, mas sim pela intrincada e extensa teia de relacionamentos que diferentes indivíduos e grupos estabelecem em sua prática diária e em suas atuações imaginárias” (OLALQUIAGA, 1998, p. 13-14).

Se o que é comercializável nessa política de massificação dos objetos de cultura é a eterna promessa do impulso para gratificação - essa a lógica do *gadget* -, segundo Baudrillard (2008) edifica-se, portanto, a lógica do entretenimento como raiz da relação cada vez mais profícua entre o mercado (enquanto razão) a cultura pop (enquanto estratégia) e o esporte (enquanto objeto).

Um belo exemplo que pode ser explorado a partir das produções cinematográficas recentes para pensar essa apropriação globalizada dos mercados do esporte é o filme *Bend it like Beckham*⁴¹. A produção narra a história de Jess, uma garota de família indiana que adora jogar futebol e que tem como ídolo o jogador inglês David Beckham. Contrariando não só as demandas sociais da tradição cultural de sua família, mas também contrariando as questões de gênero do Reino Unido, Jess, junto com sua amiga Jules, entram em um time de futebol (Hounslow Harriers) e almejam serem jogadoras profissionais, tendo como pano de fundo o consumo à figura de Beckham como ícone para seu estilo de vida para além do âmbito esportivo.

A desenvoltura de Beckham, ao falar de mercado e esporte pode ser explicada de diferentes maneiras, mas a mais relevante é que ele agrega valor de mercado a qualquer instância que o mesmo aderir. Ao lançar o livro “Anjos Brancos”, o jornalista inglês John Carlin dedicou-se a registrar o cotidiano dos *Galáticos*⁴². Nesse detalhamento, foram

⁴¹ Produção Alemã e Inglesa de 2002, sob a direção de Gurinder Chadha.

⁴² Termol usado para referendar nos últimos anos os jogadores mundialmente famosos que fazem parte da

destacados quatro capítulos inteiros dedicados integralmente a David Beckham, a celebridade que fortaleceu aquele time/sonho dentro e fora de campo. Nos relatos de Carlin (2006), ao tratar das relações entre o Real Madrid F. C., Beckham e a Adidas, é possível ver o impacto da associação do ídolo às respectivas marcas do clube e grife esportiva:

... 2003 foi um ano em que eles tinham superado um muito as metas globais de vendas, sendo que grande parte disso tinha a ver com a imagem da empresa projetada pela parceria Beckham-Real Madrid. O apelo global de Beckham é ilimitado... Ele está até mesmo penetrado nos Estados Unidos. O filme *Bend it like Beckham* levou as adolescentes americanas à loucura; há cartazes da Adidas com o seu rosto por toda Los Angeles. O fenômeno continua a crescer. As pessoas que ele atinge dentro e fora dos campos; nenhum outro atleta tem de longe o mesmo impacto global. Ninguém mais consegue interromper o trânsito no centro de Tóquio (CARLIN, 2006, p. 91).

Esse impacto de ordem mercadológica e também estético pode ser visualizado de forma exemplar no filme, ao realçar uma garota que, no seio de uma comunidade indiana (mesmo localizada na região metropolitana de Londres) associa elementos externos a sua cultural local, ao consumir ícones e imagens esportivas de dimensões mundiais. Essa dinâmica de mediação cultural também gera uma modificação do processo de subjetivação dos sujeitos que atravessam a cultura pós-moderna.

(...) quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem ‘flutuar livremente’. Sendo assim, um exemplo desse sujeito seria aquele que tem um determinado estilo e, em pouco tempo, muda, até mesmo radicalmente, estas concepções (HALL, 2005, p. 75).

Ao utilizar-se do futebol para mediar questões de ordem cultural, o filme trabalha a interpenetração de valores de uma cultura globalizada, articulada com uma comunidade indiana localizada na região metropolitana de Londres.

Assim, reforçando a massificação das práticas de cultura, pela interpenetração das celebridades, é possível perceber, nessa narrativa cinematográfica, uma sugestão de reestruturação cultural a partir das demandas de consumo e de mercado.



Figuras 52 e 53 – Consumo de atletas e produtos a eles vinculados.
Fonte: Cenas do Filme *Bend it like Beckham* (GURINDER CHADHA, 2002)

O consumo assume o duplo papel de sintoma e causa da interpenetração cultural globalizada que, de forma persuasiva, propõe conexões e arranjos das práticas culturais que são cada vez mais inovadoras e estandardizadas. É a lógica da cultura pop que, ao propor um compartilhamento de sensações e produtos comuns, formula sentido de pertencimento global, mesmo de apropriação particularizada, a partir de uma percepção estética da cultura-mundo (LIPOVESTKY; SERROY, 2011). Nesse sentido, esses autores afirmam: “Não caminhamos para um mundo em que os gostos, os modos de vida e os costumes serão idênticos, mas para culturas diferentes reestruturadas pelas mesmas lógicas do capitalismo e do tecnicismo, do individualismo e do consumismo” (LIPOVETSKY; SERROY, 2011, p. 64).

Portanto, a cultura pós-moderna e suas demandas comerciais, estéticas e políticas inserem-se na constituição de uma sensibilidade cultural continuamente emergente (não no sentido de progressividade, mas na intenção de reinventar-se) que se inscreve nesse contexto como conjunto de valores que norteiam a partilha e a aceitação de elementos como a multiplicidade, a fragmentação, e a desreferencialização como estratégia para a inclusão de todas as culturas como potencialmente consumidoras.

Para o esporte, a percepção dessa sensibilidade cultural que faz dialogar e retroalimentar a sedução comercial com impulso para um estilo de vida que reforce a sociabilidade e os enlaces sensíveis faz com que este se proponha como engrenagem dessa dinâmica. Abandonando os resquícios do amadorismo modernista e a lógica do *Fair Player*

que fundaram o esporte moderno, o esporte contemporâneo propõe o profissionalismo e o hedonismo da gratificação.

A prática esportiva que foi reificada na modernidade como uma busca regada a um ideal de rendimento corpóreo agora dialoga com outros valores pós-modernos e busca na excitação um sentido maior de partilha dos afetos e do sentido de pertencer ao mundo globalizado. Os artefatos da cultura pop e a sociabilidade sugerida pelo seu consumo revelam para o esporte não necessariamente uma busca por recordes ou referência a quem os alcança, mas antes uma necessidade de agregar-se a um amalgama social de experiências do corpo que se exercita, que assiste e que consome o espetáculo esportivo.

Busca-se, no esporte pós-moderno, proximidade com o que está sendo propagado para gratificação do sujeito. No consumo do esporte atual (e desse consumo deriva parte considerável do que este representa para nós) importa menos a vitória e mais o entretenimento, mesmo que estes, por vezes, se combinem ou, melhor dizendo, o primeiro potencialize o segundo.

Lipovetsky (2007) vem desenvolvendo a ideia de que se gesta uma sensibilidade esportiva que prima pela pluralidade para evitar o tédio e promover variações de prazeres e horizontes. Essa nova sensibilidade alinha-se de forma tranquila com o consumismo e as práticas sociais nômades e ecléticas no que ele chama de esportes *fun*.

Esportes fun, multipráticas esportivas: a época é da supervalorização dos referenciais sensitivos, lúdicos e conviviais, muito mais do que dos do vencedor. Principalmente a aventura dos sentidos, a busca das novidades e da evasão é que são a base da era fun do esporte (LIPOVETSKY, p. 276-277).

O fato de relacionar o esporte pós-moderno com o prazer não significa negar suas relações com a dimensão agonística da manifestação, mas indica que a dimensão lúdica ganha cada vez mais espaço. O ato de consumir o esporte reside da familiaridade em competir e torcer, mas partindo de uma inventividade contemporânea em que o compromisso reside no prazer de extasiar com o espetáculos promovidos, recuperando o sentido de esportista que se perde desde o final do século XIX, quando ser esportista significava ter prazer (WELSCH, 2001).

Esse comprometimento com o prazer que ganha espaço na produção de sentido do esporte e, conseqüentemente, em seu consumo pode ser identificado como uma marca do entretenimento, como apontado anteriormente. Observamos, a partir dos filmes citados, bem como por observações na dinâmica atual do esporte, que este assimila a lógica do

entretenimento, entendendo este como ímpeto de fuga do lugar ocupado com fins de realização de desejos (DYER *apud* PRYSTHON, 2010).

Contudo, se o esporte pós-moderno tem apontado para alternativas de percepção do mundo, esperanças de mudanças do aqui e do agora, desejos de consumos e gratificação; então é possível falar de uma lógica nostálgica de esporte, “não tanto como comentário sobre o passado, mas como reação criativa ao presente, como articulação, às vezes intensamente subversiva, do sentimento de inadequação, ou deslocamento em relação ao aqui e ao agora. Nesse sentido, podemos pensar na articulação insistente da nostalgia como a projeção do passado para frente, como um paradoxo espaço-temporal que condensa passado e futuro, memória e desejo, nostalgia e utopia” (PRYSTHON, 2009, p. 8).

Ao observarmos a recorrência de espaços lúdicos e sensíveis atrelados ao esporte e reconhecermos essas aproximações como anteriores à construção moderna de esporte, é que, na esteira do pensamento de Jameson (2006), apontamos um modo nostálgico de perceber o esporte pela recorrência sintomática de, mesmo em filmes ambientados em cenários contemporâneos, sentimentos de adesão coletiva ao esporte que remetam ao passado enquanto estilo. É como se viver o esporte vinculado ao prazer e a gratificação longe da quantificação do desempenho resgatasse o desejo profundo de revivê-lo longe do *habitus* disciplinar moderno, e devolvesse o direito de experimentá-lo novamente na forma de rearticulação do presente e pela mediação do mercado de consumo.

Se o esporte contemporâneo aponta para a mobilização em resposta a estruturas herméticas da compreensão do esporte moderno, ela se dá na teia do que Fredric Jameson tem apontado sobre a constituição do pós-modernismo, questionando os discursos morais e agonísticos dessa prática e não se isentando de experimentar novas formas de modelos de práticas, sejam elas referidas a modalidades, espaços outros componentes.

Isso se dá em grande medida reelaborando o já experimentado, a partir da descrença em inovações puras, e que transporta o praticante, espectador ou consumidor para uma prática condenada “a buscar o passado histórico através de nossas próprias imagens pop e estereótipos sobre o passado, que permanece para sempre fora de alcance” (JAMESON, 2006, p. 30).

Se a gratificação e o entretenimento formam um foco do consumo do esporte nos filmes destacados neste capítulo, é importante perceber que isso está devidamente localizado no sujeito espectador. Esse personagem contemporâneo que se materializa no consumidor que aprecia e consome o esporte enquanto elemento da cultura pós-moderna nas suas diversas formas: espetáculos esportivos, atletas/celebridades, marcas esportivas.

A busca pelo prazer no esporte está inflacionando os valores a ele atrelados e isso desenvolve demandas de ordem estrutural nessa prática, tal como reivindicação de novas formas de visibilidade, de acesso e de experiências e, portanto, de novos mercados.

Faz parte dessas demandas o regresso ao sentido original do esporte (prazer, descanso, esparecimento, recreio, passatempo), não pelo regresso às demandas históricas, mas pela atualização das necessidades humanas.

Essas atualizações dos valores e sentimentos outrora quistos no esporte também acionam questões de ideais de união dos povos e do esporte como meio de socialização e formação moral e política, tão caro aos promotores do esporte moderno ao reanimar os Jogos Olímpicos na Modernidade (talvez outra recorrência nostálgica na história do esporte).

Novas compreensões do esporte: a emergência de uma nova práxis

Os intelectuais com a melhores das intenções em relação ao esporte afastam-se dele ou apenas concedem, como tempo perdido, uma olhadela ora indulgente, ora irritada, àquilo que eles consideram folguedos pueris e desprovido de todo significado [...] Os verdadeiros significados do esporte ainda estão por descobrir, talvez por criar (MAGNANE, 1969, p. 17).

Cientes de que as modificações sociais encapsulam as mudanças semânticas dos conceitos e/ou das compreensões dos objetos culturais (CEVASCO, 2008), e que os sentidos das práticas culturais podem deflagrar uma sedimentação de um *habitus*, é que nos esforçamos em mapear as formas de representar o esporte no cinema.

É por compreender esse campo de significação que se estabelece na cultura, que buscamos na apreciação da representação do esporte no cinema seu sentido partilhado, pois acreditamos que a significação “é de ordem do percebido, ou do presente, não da ordem da ideia ou do eterno” (MERLEAU-PONTY, 2002, p. 63).

Buscamos o contexto, na intenção de identificar a formação das lógicas que inauguram a compreensão de esporte moderno, mas, sobretudo, explorar as possibilidades de mutação que essa prática sofre na pós-modernidade.

Explorar as possibilidades de compreensão do esporte a partir da pós-modernidade é, de fato, em princípio, relacioná-lo com as características que compõem essa forma de organização da cultura. E, nesse sentido, pensar como o esporte se relaciona com a celebração do consumo, a pluralidade cultural; a cultura narcísica de massa, a falência das metanarrativas e a valorização do relativismo, foi um desafio na medida em que vários desses elementos (que consideramos integrantes da lógica cultural pós-moderna) tendem a desconstruir os alicerces que fundam o esporte moderno.

Contudo, o entendimento de que a compreensão pós-moderna de mundo já habita em nosso cotidiano nos permitiu estabelecer diálogos com a representação do esporte no cinema para estabelecer nexos de proximidades e afastamentos dessa noção de esporte que já está se desenhando há tempos em nossa vida, mas ainda ancora-se no seio da cultura moderna para se

autodefinir.

Os estudos de Moscovici (2003) sinalizam o papel atribuído à comunicação midiática na proliferação de enunciados, sobretudo, os reificados para o grande público. Segundo Moscovici, os meios de comunicação exercem função mediadora para a construção de um universo consensual. Nesse sentido, as representações sociais sobre os objetos culturais ou manifestações sociais são compreendidas como edificantes de um conhecimento declarativo, que reverberam em práticas sociais refletindo como os sujeitos se relacionam com essas representações, ou seja, representações que são reelaboradas pelos sujeitos, dando origem a condutas pertinentes aos sentidos atribuídos nesta reorganização.

A esse respeito, Wagner (1998) afirma que

a representação social é sempre uma unidade do que as pessoas pensam e do modo como fazem. Assim, uma representação é mais do que uma imagem estática de um objeto na mente das pessoas; ela compreende também seu comportamento e a prática interativa de um grupo (WAGNER, 1998, p. 11).

Nesse sentido, ao concebermos que é no agenciamento das questões de percepção, significação e de representações sociais que se elaboram formas de compreender os objetos de cultura e manifestações sociais, buscamos resgatar o mapeamento feito nos capítulos anteriores para pensar as distinções sociais e os elementos que compõem o conceito de esporte, na representação dessa manifestação.

O interesse dos estudos e teorias da cultura em dar relevo à produção cinematográfica nos impulsiona a pensar o campo das representações do esporte, sobretudo, no que se refere a pontos de subversão. O que encontramos na análise do corpus deste trabalho foi a intensificação dessa tendência de foco da marginalidade na representação do esporte. Se os temas debatidos, como apontado no primeiro capítulo, são da ordem da recorrência nos debates da pós-modernidade, é também possível afirmar que estes foram esclarecedores de alguns pontos de fraturas na compreensão de esporte.

A partir do modelo de conceitos descritivos da experiência estética apontados por Gumbrecht (2006) para compreender a formas de relações construídas com as representações esportivas, agora na pós-modernidade, apontamos que a desilusão com as grandes narrativas, o sentimento nostálgico com seu anseio constante de revisitar sentimentos e práticas de outrora, a desconsideração das divisões entre alta e baixa cultura, além da fugacidade de experiências dos sujeitos contemporâneos mediados por imagens e a lógica do consumo que

podem ser visualizadas nas práticas sociais, também operam em alguma medida sobre a compreensão de prática corporal que se denomina como esporte no final do século passado e início do século XXI.

Tanto nas análises que fizemos neste trabalho como em nosso cotidiano, é possível perceber às transposições das características do pós-moderno (elencadas na parágrafo anterior) para as manifestações esportivas. Vamos aos exemplos do dia a dia: o sentimento nostálgico em relação ao esporte pode ser representado pelas práticas atuais que não se balizam somente pela competição; a percepção de que todas as camadas sociais podem acessar práticas que em outros períodos foram compreendidas como esportes de elite, a exemplo do tênis, é uma possibilidade de leitura da desconsideração das divisões entre alta e baixa cultura; os jogos eletrônicos que reinventam esportes tradicionais são a percepção mais clara da mediação de imagens associadas ao consumo no esporte; dentre outras.

Exemplos como os que elencamos poderiam ter sido considerados como impensados em períodos anteriores. Frutos de devaneios progressistas ou indicadores de desvirtuação da vivência esportiva tradicional, essas novas experiências sociais do esporte quebrariam com a compreensão reificada do esporte moderno. Contudo, essas vivências hoje são corriqueiras e refletem uma emergência cultural que, por vezes, afirmam as características modernas do esporte, mas que também sabem posicionar-se além destas.

Se na modernidade, o esporte operacionalizava, sobretudo, a partir da sistematização das regras, da cientificização do treinamento e posterior sistematização do movimentar-se humano, hoje é possível dizer de uma nova sensibilidade esportiva. Marcado pelo “recuo dos valores competitivos e pelo gosto acentuado por atividades mais livres, menos coercivas, centradas no lazer e na evasão” (LIPOVETSKY, 2007, p. 276) o esporte aprova os prazeres corporais sob uma lógica hedonista por excelência.

Não se aglutinam mais somente as representações esportivas que dão relevo aos superlativos de vigor, masculinidade e moralidade atrelados ao esporte. E exatamente por isso, a estética tecnicista, repetitiva, calistênica e produtivista do esporte moderno é repensada a partir da centralidade do prazer, emoção e sensações imediatas. Não é a retidão que compõe o eixo central do esporte, mas sim a consagração de pequenas felicidades através de emoções e sensibilidades comuns (sejam desejos, afetos, consumos ou sentido de pertencimento).

No que se refere aos objetos da experiência estética na pós-modernidade, encontramos nas imagens cinematográficas conteúdos privilegiados da experiência estética nas manifestações esportivas, com ênfase ainda em ações de confronto, no cenário de competição, nos treinamentos e nas comemorações de vitória. Contudo, esses conteúdos têm

nova roupagem no que se refere ao sentido da competição, do treinamento ou da vitória. Na pós-modernidade, o que o atleta/esportista deseja é autogratificar-se e se perceber aceito e incluído nessa prática social. O sentido de pertencimento pode estar ligado à sexualidade ou ao consumo, mas também pode estar relacionado à manutenção do corpo ou à busca de emagrecimento. A motivação do sujeito pós-moderno pelo esporte, de certo, não é mais centrado no sentido agonístico da prática, e mesmo quando isso ainda é verdadeiro, existe um paralelismo com outras demandas culturais que diz respeito a essa sensibilidade cultural pós-moderna que está em constante negociação de valores em sua dinâmica.

Nesse sentido, torna-se relevante destacar o que afirma Lipovetsky (2007), a saber,

Sem dúvida, o esporte lazer nem sempre é estranho ao desejo de superar os próprios limites: corremos de cronometro na mão, vigiamos o mostrador da bicicleta de apartamento, esgotamo-nos para ganhar uma partida de tênis amistosa. Mas o peso dessas motivações é fraco se comparado à prioridade conferida às novas expectativas do esporte lazer [...] Não valores heróicos, mas valores de distração, de autoconservação, de conciliação consigo. O que o novo universo esportivo revela não é mais que a expansão social do imaginário do maior bem-estar (LIPOVETSKY, 2007, p. 277).

Destacadamente no cinema, os novos arranjos da pós-modernidade incidiram sobre a representação do esporte. Acompanhando a produção cinematográfica em análise, a autogratificação que apontamos pode ser expressa de diferentes formas:

- Na busca pela aceitação de uma sexualidade (em *Beautiful boxer* ou *Damas de Ferro*) desviante do critério de comparação objetiva que propõe ao separar os praticantes por sexo unicamente por parâmetros biológicos;
- Na permissividade gradativa que se vem observando (em *Billy Elliot* e em *Menina de Ouro*) que sujeitos furem as barreiras sexistas que categorizam práticas corporais para homens e para mulheres, uma marca exemplar da burocratização da prática esportiva;
- Na associação em larga escala do esporte com o mercado e a cultura *pop* (em *Bend it like Beckham*, *Goal! The Dream Begins*, *Goal! 2: Living the Dream* e *Goal! 3: Taking on the World*) que, mesmo não negando a forte influência da lógica competitiva do esporte (até porque é espelhada na lógica de mercado) não coloca as características do esporte moderno como prioridade no enredo.

As condições da experiência, no que se referem ao contexto de produção, remetem-se a um contexto social pouco arraigado na transgressão da lógica produtivista, mas paralelamente comprometido com valores mais gratuitos e instáveis, apontando para uma descrença em relação à objetividade das normas e feitos proferidos na modernidade. Um cenário marcado por uma postura irônica frente à ideia do progresso, mediado pelo constante aumento da força produtiva, além de, por esse mesmo motivo, ser auto-reflexivo.

Por fim, os efeitos da experiência estética na apreciação dos filmes dos capítulos II e III provocam experiências dúbias entre a reafirmação do sistema esportivo clássico agonístico e a possibilidade de superação desse modelo como fim em si mesmo. A apreciação da representação do esporte sob a luz do debate pós-moderno põe em evidência a homogeneidade da prática enquanto estrutura e sua diversidade de apropriação e significação. Segundo Stigger (2005), esse paradoxo é possível na medida em que, mesmo as competições desenhando-se como o rito do esporte, é possível perceber o valor secundário dessa prática para o esportista. Para além de acompanhar a lógica capitalista e modernista, a competição também possibilita o imbricamento de outros sentidos à prática esportiva de forma que,

se por um lado o esporte apresenta uma perspectiva homogênea que permite serem realizadas trocas esportivas em escala global, por outro a sua democratização trouxe consigo uma diversidade cultural nas suas formas de realização e nos sentidos que lhe são atribuídos (STIGGER, 2005, p. 116).

Para o esporte, afirmamos que as repercussões sofridas sob a avalanche pós-moderna foram no sentido libertação do sujeito e a vivência dos seus corpos (EAGLETON, 1998); no interesse de mercado por uma espetacularização do esporte e na abertura de nichos de práticas outrora impensadas. Ampliando essas características da abertura aos prazeres do aqui e agora, mesmo que embebidos de uma sensação nostálgica, ao esporte foi possível pensar outros espaços de vivência dessa sensibilidade cultural difratada como múltipla e efêmera. Pensar nos Gay Games é reconhecer essa constante construção de novos espaços, bem como reconhecer os campeonatos mundiais de futebol virtual (que são coordenados pela FIFA) como prática esportiva que nega o vigor físico como parâmetro para a categoria esporte, também, é pensar na multiplicidade de expressão pós-moderna do esporte.

É possível perceber no mapeamento acima um deslocamento de interesses, de valores, do período moderno para o contemporâneo. Enquanto no primeiro momento os

marcadores de conteúdos remetiam ao confronto, a competição e aos treinamentos, remetem à lógica disciplinar, agonística e hermeticamente fechada em normas e condutas. No período contemporâneo, encontramos marcadores que versam também sobre confronto e competição, mas pontuam conteúdos de sociabilidades negociadas com o mercado e outros elementos da cultura, apontam para a intensificação das práticas de risco e ampliações emotivas, via de regra, remetendo a uma lógica hedonista da vivência corporal.

Os últimos conteúdos, impensados para a lógica moderna, em alguma medida se aproximam das primeiras compreensões do termo esporte, quando ainda voltado a uma concepção lúdica e de satisfação dos prazeres, como citado na introdução este estudo.

O esporte e a (pós)modernidade: tencionando posições

As mutações próprias dos elementos da cultura ofertam significações distintas nos diferentes momentos históricos. A dessacralização das práticas corporais e a racionalização das mesmas, para sistematizar o esporte, são exemplos desse movimento. As transformações do contemporâneo têm apontado para outras modificações no esporte, fenômeno multireferencial que agrega significação de que versam sobre a instabilidade, o virtuosismo e o prazer.

Temos, neste estudo, apontado a possibilidade de aproximar essas recorrências da compreensão de pós-modernidade. Giddens (1991) disserta com cautela a percepção de que estamos em um período pós-moderno e opta por afirmar que, na verdade, estamos em um período de radicalização da modernidade, pensada por alguns autores como hipermodernidade.

Indagamos se hoje temos hoje um esporte hipermoderno ou pós-moderno? As peculiaridades polissêmicas apontam para características pós-modernas, no entanto a fixidez na competição ainda caracteriza o evento esportivo. Basta-nos refletir se esta questão é central.

Muito se tem falado da comercialização do esporte, admitindo o consumo dos elementos da cultura como massificação dos mesmos. Mas seria prioritariamente este, o elemento que caracteriza o esporte contemporâneo? Essa massificação não pulveriza sua significação, não gera expectativas diferenciadas. Pensamos que,

se por um lado, a expansão, divulgação e heterogeneização ampliam as fronteiras do esporte, tornando-o mais acessível, por outro, esse crescimento também amplia a esfera de possíveis consumidores desse fenômeno. Essa diversidade de manifestações pode tanto oferecer oportunidades de melhorias sociais, como também auxilia na divulgação e comercialização do espetáculo e de produtos ligados a ele (MARQUES et al, 2007, p. 1).

Temos argumentado que se gerou uma nova sensibilidade frente ao esporte contemporâneo e, paralelo a esta, uma nova significação (VALVERDE, 2007). Vê-lo, compreendê-lo ou identificá-lo não é tão simples como em outros momentos. Não obstante esse fenômeno mostrar-se diferente em sua manifestação (modificações de técnica, regras, etc), as formas de visibilidade dele também se modificaram. Sendo fiel ao conceito, não é possível falar de uma ideia de esporte puro (ou seria moderno?) justamente porque se faz necessário considerar sua espetacularização, sua virtualização (BETTI, 1998) e suas diferentes entradas sociais, sejam elas na manifestação do esporte educacional, participação ou de rendimento (TUBINO, 1992).

Segundo os argumentos que buscamos elencar neste espaço de reflexão, identificam-se modificações que questionam a ideia do esporte moderno, mas que ao mesmo tempo não negam os preceitos que o constituiu (competição, sistematização do treinamento – racionalização). Admitindo que nenhuma dessas considerações anula a outra, aponta-se como agenda de pesquisa a identificação dos elementos estéticos que permeiam essa multiplicidade de significações esportivas de forma a abarcar a uma síntese atual que possibilite pensar esporte se não pós-moderno, mas neo-moderno, como já apontava Fenstersaifer (2001) sobre a educação física na crise da modernidade.

Trabalhar com o cuidado de não alarmar uma ruptura total do esporte com a modernidade é respeitar que, no rastro do pensamento de Kellner (2001), que muitas das ideias e manifestações se nominam pós-modernas têm sua origem na modernidade e dela ainda não conseguiram se libertar por completo, tal como o esporte.

Se o esporte, sobretudo, o institucionalizado em grandes federações e circuitos competitivos, ainda mantém seu vínculo com os princípios de produtividade e eficiência, ele também é tributário de nova roupagem espetacular que promove outras significações e apropriações. Também é necessário citar que o esporte de rendimento/espetáculo é, de fato, ícone na representação do esporte, mas de certo não é expressão monolítica no contexto esportivo.

A exemplo das considerações acima, podemos citar os Jogos Olímpicos, que a cada

quatro anos reforça seu discurso agonístico de batalha simbólica entre estado-nações sob, mas que se transmutou, muito acima da competição em um espetáculo mundializado que movimenta milhões e seduz a inúmeros (tele)espectadores pelo mundo. Paralelamente, é necessário dizer que, mesmo enquanto uma expressão esportiva marginal não couber em uma edição dos Jogos Olímpicos, haverá uma expressão em paralelo que marcará subculturas, como o caso dos Gay Games. Se, de todo modo, não temos uma compreensão difratada de esporte que possa se afirmar pós-moderna por excelência é porque

rupturas radicais entre os períodos, em geral, não envolvem mudanças completas de conteúdo, mas ao contrário, a reestruturação de certos elementos já dados: aspectos que em um período ou sistemas anteriores eram subordinados agora se tornam dominantes, e aspectos que tinham sido dominantes tornam-se agora secundários (JAMESON, 2006, p. 41).

Acreditamos que os elementos eróticos do esporte, encontrados em sua origem no princípio da modernidade e que foram substituídos pela coerção disciplinar do corpo que se tradicionalizou (WELSCH, 2001), regressam no contemporâneo como um indicativo de nostalgia não consciente dessa sensibilidade cultural pós-moderna. Os indicadores de busca do prazer, da recorrente autogratificação, da partilha de afetos e da fluidez das escolhas nos mostra isso.

Não negamos a presença ainda forte e demarcada de todas as características do esporte moderno. Contudo, o cotidiano (esportivo ou não) “convoca o paradigma dionisíaco, sublinhado à força do hedonismo e do sensualismo dos costumes. Em uma cultura entregue aos prazeres sensoriais e aos desejos do gozo aqui e agora, é toda vida social e individual que, ao que nos dizem, está envolta num halo ‘orgiástico’ ” (LIPOVETSKY, 2007, p. 2009).

Para fins de síntese, a leitura que se faz da representação do esporte no cinema contemporâneo (no recorte desta pesquisa) é de uma prática que cria autonomia para além das características que emolduraram o esporte moderno e se manifesta de forma múltipla em modalidade e expressões dentro das modalidades já tradicionais. Além disso, o esporte contemporâneo se permite dialogar com aspectos da cultura que sustentam a estrutura burocratizante do esporte moderno, tal como o universo do consumo.

Nesse sentido, o esporte contemporâneo é tributário de uma série de nuances que formatam a pós-modernidade, tal como o questionamento, autoironia, o consumo, o descentramento de elementos, o ecletismo e a pluralidade. Por esse motivo, podemos compreender o esporte contemporâneo como pós-moderno, pois, mesmo identificando as

normas de valores modernos como pano de fundo para essa prática, observa-se que as significações do esporte estão cada vez mais atreladas às práticas nômades, experienciais e consumistas que utilizam elementos da modernidade como instrumental para gestar a atividade.

Novas compreensões do esporte e a demanda de um novo conceito

As mutações da compreensão da qual falamos perpassa por perceber os sentidos atrelados ao verbete esporte e como este se relaciona junto ao contexto social, pois

embora cada palavra, cada forma de uma língua, tomadas separadamente, recebam ao longo de sua história uma série de significados discordantes, não há equívoco na língua total considerada em alguns momentos. As mutações de cada aparelho significante, por inesperadas que pareçam se vistas isoladamente, são solidárias das de todos os outros, e isso faz com que o conjunto permaneça veículo de comunicação (MERLEAU-PONTY, 2002, p. 45).

Considerando que uma palavra modifica seu sentido a partir do contexto social em que coexiste com outras representações, é necessário pontuar que nem toda palavra pode transformar-se em um conceito. Para se afirmar enquanto conceito, o termo necessita ter uma história que oferte um momento em que a expressão foi passível de teorização (KOSELLECK, 1992).

Assim, os conceitos não pré-existem, mas devem ser inventados, fabricados, de forma que não se conceitua nada que não tenha sido criado a partir de uma intuição, articulando elementos que o envolve e o cultiva. Os momentos de criação e de reelaboração dos conceitos expressam sua natureza mutante, pois por força das elaborações culturais eles se renovam em suas significações.

No entanto, para pensar as mutações de um conceito, há de se considerar as condições de sua emergência, identificando os fatores e momentos que articulam uma forma de perceber o mundo, pois todo conceito articula-se com certo contexto que o torna possível existir.

Além disso, “um conceito relaciona-se sempre àquilo que se quer compreender, sendo, portanto, a relação entre o conceito e o conteúdo a ser compreendido, ou tomado inteligível, uma relação necessariamente tensa” (KOSELLECK, 1992, p. 136).

O tensionamento na formação de um conceito opera porque ele é composto por

elementos intrínsecos, de componentes, e também pode articular-se com outros conceitos que se relacionam com sua historicidade ou conexões do presente.

As condensações dos componentes que compõem um conceito é que propicia a articulação deste com os demais conceitos que comungam de um mesmo espaço-tempo social. Ou seja, a partir das relações que os componentes de um determinado conceito estabelecem entre si, é que se possibilita esse mesmo conceito de se relacionar mais proximamente com outros conceitos. Algumas condições históricas ou sociais podem ser consideradas como elementos em potencial para o rearranjo de um conceito, a tal ponto de modificar a sua estrutura.

Para nossos objetivos neste estudo, buscamos sistematizar as matrizes destoantes ao esporte moderno no desafio de sua compreensão à luz da corrente pós-moderna que nos alerta para o esgarçamento do conceito de esporte e as implicações frente às suas práticas sociais. O mapeamento feito nos capítulos anteriores nos ajuda a pensar as distinções sociais e os elementos que compõem o conceito de esporte, dando ênfase às questões dos valores que a representação dessa manifestação propõe.

O que se encontra no cerne do debate nos estudos de recepção e/ou em alguns debates estéticos da comunicação, é a categoria da experiência. E é nesse sentido que Valverde (2007, p. 242) insiste na argumentação de que “a comunicação contemporânea mostra a relação intrínseca entre a experiência e os modos de significação, revelando, ao mesmo tempo, o caráter sócio-histórico e a dimensão poética - formadora e estruturadora de nossa própria percepção do mundo sensível -”. O autor ainda argumenta que,

o que chamamos “nossa experiência” é, pois, indissociável desta ação de significar pela qual lhe atribuímos sentido, obedecendo, portanto, a sua dinâmica circular. De fato, qualquer experiência singular é automaticamente conduzida ao campo constituído pelas experiências prévias, mas só se acrescenta efetivamente ao repertório típico desse campo se desvia da redundância e escapa ao estereótipo grupal, de modo a remover uma real transformação do “sujeito” que a vivencia (VALVERDE, 2007, p. 240).

Ao assumirmos a postura de que na experiência perceptiva há significação, admitimos a possibilidade de que a representação do esporte no cinema estabelece uma forma de conhecimento sobre esse fenômeno e, portanto, uma compreensão a partir da experiência com a comunicação e com a mídia, como já havíamos indicado em outros trabalhos (ARAÚJO, 2010b).

Seguimos a compreensão de Melo (2010), que aponta a possibilidade de pensar uma

história do conceito de esporte, mostramos neste espaço alguns indicadores para pensar o conceito do esporte a partir das narrativas audiovisuais. Diferentemente da história dos conceitos, em sua vertente clássica, o que se propõe neste espaço é expressar conteúdos da experiência contemporânea, mediados pelo cinema, por acreditarmos que estes representam modos de pensar sedimentados, em maior ou menor proporção, em nossa sociedade.

Dentre os marcadores apontados neste trabalho, gostaríamos de destacar, a partir da sugestão de Gumbrecht (2006) os efeitos da experiência estética por serem desencadeadores de uma “potencialidade até então escondida das coisas” (2006, p. 54). As indicações de atividades corporais livres e da possibilidade de personificação negam a rigidez disciplinar com que o esporte moderno subordinava o corpo. A competição como elemento constitutivo do esporte também se encontra no mapeamento do esporte pós-moderno, como também dialoga como as demais possibilidades de viver o corpo, no sentido de promover prazer e realizações, às vezes, inclusive como roteiro da prática, mas nem sempre como motivação.

Para além dos mapeamentos feitos a partir dos filmes, é possível perceber que, atualmente, as intensificações das práticas sociais remetem à formulação de novas modalidades esportivas, num processo de esportivização⁴³ de práticas sociais que acompanham a necessidade contemporânea de explorar a experiência do corpo de formas cada vez mais diversificadas. Os esportes de aventura, na natureza, os esportes radicais, os videogames, os esportes que utilizam simuladores, dentre outros, fazem parte dessa dinâmica multiplicadora das práticas sociais que personificam práticas centradas na auto-satisfação.

Essas análises coadunam com as impressões sobre os efeitos da experiência estética na contemporaneidade do próprio Gumbrecht (2006), ao expressar que,

quanto aos efeitos contemporâneos da experiência estética, tenho a impressão de que, num ambiente cultural e social, cujo ritmo frenético (porém vazio) Jean-François Lyotard uma vez caracterizou metaforicamente como “mobilização universal”, estamos almejando, acima de tudo, um sentimento de tranquilidade e estabilidade interior como ele é evocado pelo conceito de “serenidade” (GUMBRECHT, 2006, p. 55).

A busca por estabilidade e tranquilidade, citada por Gumbrecht, revigora a lógica o sentido hedonista da auto-satisfação que nos interpela no contemporâneo, quer seja nos valores atrelados à prática ou nas cada vez mais inusitadas vivências.

No que se refere às representações que localizam os princípios citados, percebemos a

⁴³

Conceito entendido aqui como “ato ou efeito de converter ou transformar uma prática corporal em esporte ou uma prática social em assumir os códigos próprios desse fenômeno” (GONZÁLEZ, 2008, p. 170).

centralidade, no material estudado, de duas vertentes, a saber: as práticas esportivas clássicas sob novas valorações (pela própria forma de aproximação pelo marginal que povoa a leitura pós-moderna) e a mercantilização do esporte.

O movimento sugere um esquema, conforme o exposto abaixo.

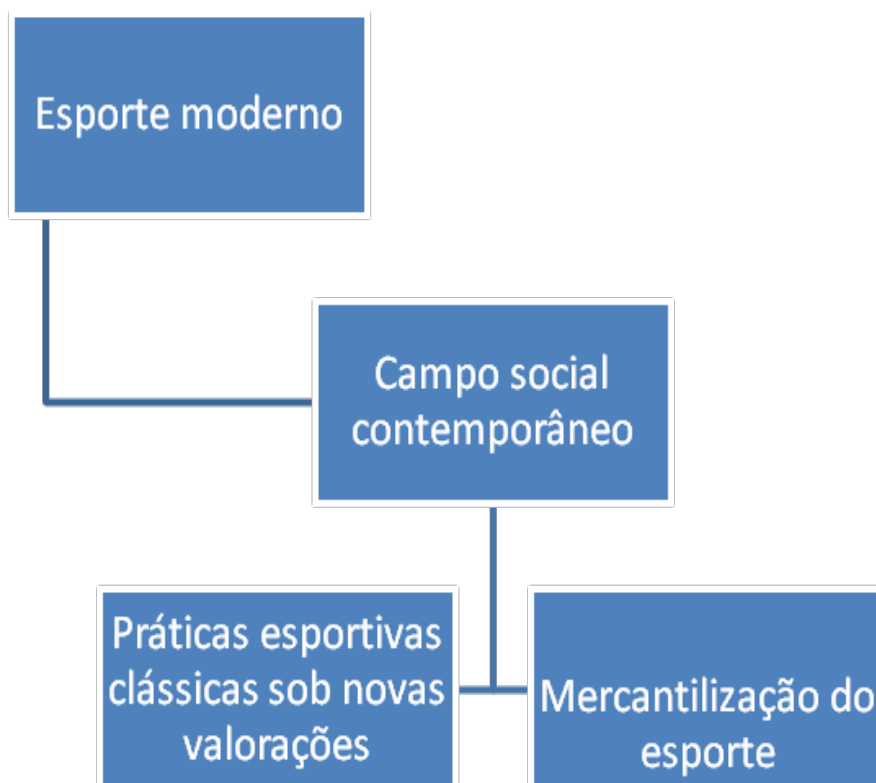


Imagem 54 – Esquema gráfico das transformações nas práticas esportivas.

No que se refere às práticas esportivas clássicas sob novas valorações, consideramos que existe um deslocamento dos elementos agonístico no esporte que gradativamente se filia às ideias lúdicas e de convívio, partilha de espaço democrático e de afirmação dos sujeitos/manifestações maginais. No que se refere à mercantilização do esporte, consideramos que a apropriação do esporte, e seus eventos e atletas, como produto tem sugerido atenuação do vigor corporal para centralizar na capacidade de captação de público que a manifestação esportiva apresenta. A principal consequência deste movimento é hibridação do esporte com outros elementos da cultura, os quais tem influenciado sua dinâmica mercadológica e possibilitado outras expressões do esporte para além da competição.

As constatações nos motivam a pensar os elementos que motivam a valoração dessa “nova” compreensão de esporte. As práticas que aderem ao rótulo de esporte não modificaram o termo, mas sim, sua essência. Esse fenômeno acompanha as constatações dos estudiosos das

histórias dos conceitos. “A história dos conceitos mostra que os novos conceitos, articulados a conteúdos, são produzidos/pensados ainda que as palavras empregadas possa ser as mesmas” (KOSELLECK, 1992, p. 140).

Considerando o respeito ao termo que representa bem um conjunto de práticas sociais, resta-nos a demanda de pensar os conteúdos que influenciam os novos valores atrelados ao esporte.

A partir das categorias, práticas esportivas clássicas sob novas valorações e a mercantilização do esporte, indicamos os conceitos de estesia (MERLEAU-PONTY, 1999; 2000) e a compreensão de *gadget* (BAUDRILLARD, 2008) como campos férteis para pensar, respectivamente, o contexto das práticas esportivas em uma leitura pós-moderna.

Resgatar a lógica da estesia como capacidade de sensibilizar-se com o mundo, respalda uma demanda importante nas novas formas de viver o esporte, a legitimação de formas distintas de vivenciá-lo que não pela repetição técnica e exaustiva. Segundo a lógica da estesia, assistir esporte pela televisão ou no cinema, manipular um controle remoto, interagir em um jogo de ambiente virtual, escalar uma rocha ou descer uma corredeira agitada, são todas possibilidades legítimas de viver o corpo e de ampliar suas compreensões sobre ele mesmo, sobre o fenômeno esportivo e sobre o mundo que os comporta.

Para além das novas práticas, a valoração de subculturas ou valores subalternos no campo esportivo têm sido uma recorrência no campo da representação do cinema que apontam para predisposições culturais que extravasam o esporte institucionalizado.

Viver e conceber o esporte no presente, na nossa compreensão, é regressar a possibilidade de se satisfazer com a percepção estética do fenômeno esportivo. Contrariamente à possibilidade de percepção desse fenômeno na modernidade, que apontava para uma lógica utilitarista do esporte.

A partir de Duarte Jr (2001, p. 58), é possível compreender

duas maneiras distintas de se perceber as coisas: a percepção prática e estética [...] Enquanto a primeira busca a função – vale dizer, a utilidade – dos objetos, a segunda se compraz com suas formas e maneiras de aparecer, isto é, com os prazeres sensíveis e emoções que eles nos desertam.

Ao nosso olhar, o esporte contemporâneo prioriza o estético, o prazer, a auto-satisfação, superiormente valorada em detrimento das questões de produtividade e de rendimento corpóreo. E, na verdade, busca-se, a partir das novas práticas esportivas,

sensibilizar-se de formas cada vez mais inusitadas. Faz-se necessário perguntar: estaria o esporte entrando em um movimento de libertação das amarras regradas da modernidade? Pensamos que talvez sim, mas porque estamos considerando o princípio estésico que respalda a lógica hedonista do sujeito contemporâneo e que não mais admite um regramento instaurado a partir de demandas que não são particulares, mas sim de intenção homogeneizante.

Além desse fato e atrelado a ele, para o esporte contemporâneo, é relevante o que sensibiliza (conteúdos, sensações, estesia) e não tanto o meio pelo qual sensibiliza (vivência corporal exaustiva, virtualização de práticas, transposições de espaço). Essa constatação desvincula o esporte da lógica produtivista e progressista, apontadas na modernidade.

Um desdobramento desse pensamento é ideia do *Gadget*, já citada neste estudo, enquanto objeto que remeta a algo de inutilidade em potencial, combinado a um valor lúdico por excelência (BAUDRILLARD, 2008). Isso porque,

as nossas relações com os objetos, com as pessoas, com a cultura, com o lazer e, as vezes, com o trabalho e também com a política, cada vez mais reguladas pelo lúdico. A dimensão lúdica está a tornar-se na totalidade dominante do nosso “modus vivendi” cotidiano, na medida em que tudo – objectos, bens, relações e serviços – se torna *gadget* (BAUDRILLARD, 2008, p. 145).

Assim também, a nosso ver, caminha o esporte, aderindo à lógica do lúdico, mesmo sem esquecer sua lógica agonística da competição (consigo mesmo e com o outro), da experiência com algo que remeta ao prazer.

A busca pelo prazer no esporte está inflacionando os valores a eles atrelados e isso desenvolve demandas de ordem estrutural nessa prática, tal como reivindicação de novas formas de visibilidade, de acesso e de experiências.

Faz parte dessas demandas o regresso ao sentido original do esporte (prazer, descanso, esparecimento, recreio, passatempo), não pelo regresso às demandas históricas, mas pela atualização das necessidades humanas, em que a vivência corporal, ou mesmo o corpo, não se apresenta como meio de ação, mas como fim em si mesmo, “por ser o portador de emoções e sensações vivenciadas” (TAHARA e CARNICELLI FILHO, 2009).

O movimento de regresso ao sentido original do esporte funciona como uma nostalgia utópica, no sentido de que, mesmo com ênfase atual recaindo sobre a dimensão lúdica e erótica dessa prática corporal, a ausência da dimensão agonística do esporte funcionaria como a descaracterização do mesmo e, portanto, causaria uma fratura drástica nessa construção cultural.

Portanto, é possível pensar o esporte pós-moderno como sendo uma atividade física regrada, competitiva espetacularizada. Prática corporal que tem seus sentidos construídos a partir das demandas socioculturais dos praticantes e apreciadores, com ênfase na auto-gratificação e no prazer.

Notas finais: por uma compreensão de esporte ampliada

Faz-se necessário registrar que a motivação para compreender as novas valorações do esporte no contemporâneo não nasceu com o deleite da apreciação cinematográfica, mas antes, com a observação mais cotidiana dos discursos televisivos; bem como a intuição cujas demandas que se relacionam com o lazer e o prazer também foram bem anteriores às aproximações teóricas aqui registradas.

Essas duas admissões, para nós, indicam que a sensibilidade cultural com a qual comungamos e que nos faz sujeitos no tempo e espaço social já expressa, de forma assistemática, essas impressões sobre o esporte.

Uma compreensão esgarçada de esporte já está expressa na TV aberta e fechada, em revistas, em *sites*, na caminhada matinal de senhoras nos parques da cidade, em reservas ecológicas com seus *rafting* e tirolesas, nas academias de ginástica, dentre outros. Boa parte dos sujeitos contemporâneos associa todas as práticas corporais que dialogam com a competição e o prazer como esportivas. Com respeito ao rigor conceitual, mais declaradamente interessado com essa compreensão massificada, é que investimos em estudos como este.

Nas páginas que se seguiram neste trabalho, pontuamos representações, por meio do suporte cinematográfico, que em maior ou menor grau dizem respeito aos elementos que estão em nosso cotidiano. Que os discursos de sexualidade e gênero sempre permearam o esporte, nós já tínhamos clareza há muitas décadas, bem como tínhamos a percepção de que o mercado e a cultura *pop* dialogavam como o fenômeno esportivo midiaticizado. Contudo, o *upgrade* de nossas reflexões, ao nosso olhar, é a percepção que a inflamação desses elementos no esporte aponta para uma nova predisposição para viver o corpo.

Menos do que uma nova manifestação, o esporte pós-moderno é a expressão de um novo uso de uma antiga prática. O rendimento está lá, em níveis talvez mais acentuados (basta lembrar-se das recorrentes buscas por intervenções que potencializam o rendimento corporal como o *dopping*), contudo, não transparece como central. O rendimento e a competição

aparecem como enredos para uma prática corporal cada vez mais ligada aos prazeres cotidianos, pois o treinamento e a disciplinarização do corpo, enquanto mostram a superação de um recorde, cada vez mais, não dizem tanto do homem, mas da sua utilidade de espetacularizar.

A esse respeito, Lipovetsky (2007) nos alerta, ao afirmar que,

enquanto cada vez mais indivíduos são atraídos pelos espetáculos televisivos dos esportes de competição, estes declinam em favor do esporte lazer. O público inflama-se por ocasião dos grandes encontros esportivos, mas o faz confortavelmente instalado diante da tela de televisão (LIPOVETSKY, 2007, p. 278-279).

Os indicadores dessa nova fase do esporte estão por toda parte. A aceitação por parte dos sociólogos do esporte já não garantimos. Obviamente que a percepção já se dá em alguns ensaios que se aventuram a sair da hermética compreensão de que o esporte é uma manifestação moderna, mas também é sensível a cautela em não desnudar o sentido agonístico do esporte tão claramente cultivado.

Não gostaria de defender aqui uma posição de oposição à compreensão de esporte moderno, mas antes, de complementaridade às novas demandas sociais. Assim, a pluralidade que já é manifestada no esporte pode empoderar-se de acolher a todos os sujeitos em suas diferentes expressões e possibilidades sem a impressão de ocuparem espaços subalternos no campo esportivo.

Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ALFARO, Auxiliadora; Et al. **Interés: Marathon y Comment j'ai tué mon père**. In: Diálogo del Festival de Sevilla Cine y Deporte. Año 01. Nº 07, p.17. 2001.

ALVES, Meigle Rafael. **A poética do consumo**. In: VALVERDE, Monclar (Org.). As formas do sentido. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

ARAÚJO, Allyson Carvalho de. **Um olhar estético sobre o telespetáculo esportivo: contribuições para o ensino do esporte na escola**. Recife: EDUFRPE, 2010.

_____. Corpo, cinema e esporte: visibilidades e sensibilidades. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/> **Revista Digital** - Buenos Aires - Año 15 – n. 145 – Junio, 2010b.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas, Papirus, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**. 2ª ed. Lisboa: Edições 70, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. **O Mal-Estar da Pós-Modernidade**. 1.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

BELELI, Iara. “Eles” parecem normais: visibilidade de gays e lésbicas na mídia. **Bagoas: estudos gays, gênero e sexualidades**. V.3, n. 4, jan./jun. p. 113-130, 2009.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica**. In: BENJAMIN, Walter. *Magia técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar**. São Paulo: Companhia das letras, 1990.

BETTI, Mauro. **Janela de vidro: esporte, televisão, educação física**. Campinas: Papirus, 1998.

_____. **Esporte espetáculo e mídias: implicações para a qualidade da vida**. In: MOREIRA, Wagner W; SIMÕES, Reginas (Orgs.). *Esporte como fator de qualidade de vida*. Piracicaba: Unimep, 2002.

BILLINGS, Andrew. **La comunicacación en el deporte**. España: Aresta, 2010.

BLAIN, Neil. **Beyonde “Media Culture”: Sport as dispersed symbolic activity**. In: BERNSTEIN, Alina. BLAIN, Neil (Orgs.). *Sport, media, culture: global and local dimensions*. London: Frnak Cass Publishers: 2005.

BRACHT, Valter. **Sociologia crítica do esporte: uma introdução**. 2ª Ed. Ijuí, Unijuí, 2003.

_____. **Esporte, história e cultura**. In: PRONI, Marcelo W.; LUCENA, Ricardo de F. *Esporte: história e sociedade*. Campinas: Autores Associados, 2002.

_____. **As ciências do esporte no Brasil: uma avaliação crítica**. In: FERREIRA NETO, A.; GOELLNER, S.; BRACHT, Valter (Orgs.). *Ciências do Esporte no Brasil*. Campinas: Autores Associados, 1995.

BORNHEIM, Gerd. **Brecht: a estética do teatro**. Rio de Janeiro: Graal, 1992.

BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

CAMARGO, Wagner Xavier. RIAL, Carmem Silva de M. **Etnografia em competições mundiais esportivas gays no contexto pós-moderno**. In: *Anais do I Seminário Nacional Sociologia e Política*. P. 78-97. Curitiba: UFPR, 2009.

CAMARGO, Wagner Xavier. RIAL, Carmem Silva de M. **Esporte LGBT e Condição Pós-Moderna: notas antropológicas**. Cad. de Pesq. Interdisc. em Ci-s. Hum-s., Florianópolis, v.10, n.97, p. 269-286, jul./nov. 2009a.

CARLIN, John. **Anjos brancos à beira do inferno: os bastidores do Real Madrid**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2006.

CERVASCO, Maria Elisa. **Dez Lições sobre estudos culturais**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2008.

CHARNEY, Leo. **Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade**. In: CHARNEY, Leo. & SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo:

Cosac Naify, 2004.

CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna**: introdução às teorias do contemporâneo. São Paulo: Ed. Loyola, 2004.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz. **A tensão pós-moderna no cinema**. Ciências Sociais – Unisinos. 43(1): 79-85, janeiro/abril, 2007.

COSTA, Sérgio R. Mendonça. **Joga -TV**: imagens do futebol-espetáculo e a mediação da identidade nacional brasileira. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2008.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEVIDE, Fabiano P. **Gênero e mulheres no esporte**: história das mulheres nos jogos olímpicos modernos. Ijuí: Ed. Unijuí, 2005.

DOURADO, Rodrigo Carvalho M. **Mulheres com H**: estereótipos ambivalentes, representações tensionadas e identidades queer no programa de TV Papeiro da Cinderela. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2009.

DUARTE JR, João Francisco. **O sentido dos sentidos**: a educação (do) sensível. Curitiba: Criar Edições, 2001.

DUNNING, E. e MAGUIRE, J. **As relações entre os sexos no esporte**. Estudos Feministas, vol. 5, n. 2. Florianópolis: UFSC, 1997, p. 321-348.

DUPRAT, Nathalia; PRYSTHON, Angela F. **Universos claustrofobicamente luminosos**: Cultura pop, marginalidade e ambigüidade no contemporâneo. INTERIN: revista online PPGCOM-UTP. N. 3 . Ano 2. 1-11. Jan/Jun, 2007.

EAGLETON, Terry. **A ideia de cultura**. São Paulo: Editora Unesp, 2005.

_____. **As ilusões do pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 1998.

ELIAS, N; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

ESTENSSORO, Hugo. **A interpretação de Leni**. Bravo! Ano. 4, n. 44, maio, 2001.

FENSTERSAIFER, Paulo Evaldo. **A educação Física na crise da modernidade**. Ijuí: Unijuí: 2001.

FERRARI, Anderson. **Revisando o passado e construindo o presente**: o movimento gay como espaço educativo. Revista Brasileira de Educação, n. 25. jan /fev /mar /abr. p. 105-115, 2004.

FIGUEREDO, Olmo (Org.). **Festival de Sevilla, Cine y Deporte** – Catálogo. Sevilla: Ruiz Melgarejo S. L., 2001.

_____. **Festival de Sevilla, Cine y Deporte** – Catálogo Oficial 02. Sevilla: Ruiz Melgarejo S. L., 2002.

_____. **Festival de Sevilla, Cine y Deporte** – Catálogo Oficial. Sevilla: TecnoGraphic SL, 2003.

GAGO, María Paz. **Deporte y arte**. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/> . Revista Digital - Buenos Aires - Año 13, n. 125 - octubre, 2008.

GARCIA, Wilton. **Cinema brasileiro, corpo e diversidade sexual/cultural**: estudos contemporâneos. Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, jan./jun. p. 79-91. 2009.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

GRAHAM, Gordan. **Filosofia das artes**. Lisboa: Edições 70, 1997.

GUMBRECHT, H. U. Perdido na intensidade da concentração: espectadores esportivos e estratégia de reencantamento. **Esporte e Sociedade**. ano 4, n.11, mar.2009/jul. 2009.

_____. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. **Pequenas crises**: experiência estética nos mundos cotidianos. In: GUIMARÃES, Cesar; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos Camargos (Orgs.). Comunicação e Experiência estética. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006.

_____. **A modernização dos sentidos**. São Paulo: Editora 34, 1998.

GUTTMANN, Allen. **Du rituel au Record**: la nature des sports modernes. Trad. Thierry Terret. Paris: L'Harmattan, 2006.

HABERMAS, J. **O Discurso filosófico da modernidade**: doze lições. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10ª ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2005.

HANSEN, Miriam Bratu. **Estados Unidos, Paris, Alpes**: Kracauer (e Benjamin) sobre o cinema e a modernidade. In: CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs.). O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

HOBSBAWN, Eric. **O novo século**: entrevista a Antonio Polito. São Paulo: Companhia das letras, 2000.

HUYSEN, Andreas. **Mapeando o Pós-Moderno**. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de. (Org.). Pós-Modernismo e Política. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KUNZ, E. **Educação Física**: ensino e mudanças. Elenor Kunz. Ijuí: Ed. Unijuí, 1991.

JAMESON, Fredric. **Espaço e imagem**: teorias do pós-moderno e outros ensaios. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2006.

_____. **A virada Cultural**: reflexões sobre o pós-modernismo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

LESSA, Fábio de Souza. **Esporte na Grécia Antiga**: um balanço conceitual e historiográfico. *Recordes: Revista de História de Esporte*. Vol. 1. n. 2, p. 1-18, 2008.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais**: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 12ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles. **A era do Vazio**: ensaios sobre o individualismo contemporâneo. Barueri, Manole, 2005.

_____. **A felicidade paradoxal**: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. **O império do efêmero**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A cultura-mundo**: resposta a uma sociedade desorientada. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LUYTEN, Sônia M. B. **Mangá e a cultura pop**. In: LUYTEN, Sônia M. B (Org.). *Cultura pop japonesa*. São paulo: Hedra, 2005.

LOPES, Denilson. **Da estética da comunicação a uma poética do cotidiano**. In: GUIMARÃES, Cesar; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos Camargos (Orgs.). *Comunicação e Experiência estética*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006.

_____. **A delicadeza**: estética, experiências e paisagens. Brasília: Finatec, 2007.

LOURO, Guacira L. **Gênero, sexualidade e educação**: uma perspectiva pós-estruturalista. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

_____. **O cinema como pedagogia**. In: LOPES, Eliane Marta Teixeira, FARIA FILHO, Luciano Mendes e VEIGA, Cynthia Greive. *500 anos de educação no Brasil*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. **Tribalismo pós-moderno: da identidade às identificações**. *Ciências Sociais Unisinos*.

janeiro-abril, año/vol. 43, número 001. p. 97-102, 2007.

MAGNANE, G. **Sociologia do esporte**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

MASUMOTO, Naofumi. **Texts, contexts and meta-texts**: Multidimensional interpretations of Olympism in sport films. In: BARNEY, Robert K. et al. *Global and cultural critique: Problematizing the olympic games*. Ontario: The University of Western Ontario, 1998.

MARCHI JR. Wanderley. **Desporto**. In: GONZÁLEZ, Fernando J. FENSTERSEIFER, Paulo E. (Orgs.). *Dicionário crítico de Educação Física*. 2ª Ed. Ijuí: Unijuí, 2008.

MARCHI JR. Wanderley; AFONSO, Gilmas F. **Globalização e esporte**: apontamentos introdutórios para o debate. In: RIBEIRO, Luiz (Org.). *Futebol e globalização*. Jundiaí: Fontoura, 2007.

MARQUES, Renato Francisco Rodrigues et al. **A transição do esporte moderno para o esporte contemporâneo: tendência de mercantilização a partir do final da Guerra Fria**. IN: Anais do 1º ENCONTRO DA ALESDE “Esporte na América Latina: atualidade e perspectivas” UFPR - Curitiba - Paraná – Brasil, 2007.

_____. **Esporte e Qualidade de Vida**: reflexão sociológica (2007). Dissertação de mestrado. Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007.

MASCARELLO, Fernando. **Cinema Hollywoodiano Contemporâneo**. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006.

MELO, Victor Andrade. **Dicionário do esporte no Brasil**: do século XIX ao início do século XX. Campinas: Autores Associados; Rio de Janeiro: Decania do Centro de Ciências da Saúde da UFRJ, através da sua Coordenação de Integração Acadêmica de Pós-Graduação, 2007.

_____. **Cinema & esporte**: diálogos. Rio de Janeiro. Aeroplano, 2006.

_____. **O esporte no cinema de Portugal**. *Revista Portuguesa de Ciência do Desporto*. V.(1), p. 157–168, 2008.

_____. **A presença do esporte no cinema**: de Étienne-Jules Marey a Leni Riefenstahl. *Revista brasileira de Educação Física e Esporte*. São Paulo, v.19, n.2, p. 115-125, abr./jun, 2005.

_____. **Memórias do esporte no cinema**: sua presença em longa-metragens brasileiros. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. Campinas, v. 25, n. 1, p. 173-188, set, 2003.

_____. **Esporte e cinema**: relações e possibilidades pedagógicas. *Cadernos de formação RBCE*, p. 111-126, set, 2009.

MELO, Victor Andrade. DRUMOND, Maurício. (Orgs.). **Esporte e cinema**: novos olhares. Rio de Janeiro: Apicuri, 2009.

MELO, Victor Andrade. KNIJNIK, Jorge Dorfman. **Futebol, cinema e masculinidade**: uma

análise de *Asa Branca, um Sonho Brasileiro* (1981) e *Onda Nova* (1983). **Revista Portuguesa de Ciência do Desporto**. v. (2-3), p. 183–191, 2009.

MELO, Victor Andrade. VAZ, Alexandre Fernandez. **Cinema, corpo, boxe**: suas relações e a construção da masculinidade. **ArtCultura**. Uberlândia, v. 8, n. 12, p. 139-160, jan - jun. 2006.

_____. **Cinema, corpo, boxe**: notas para pensar a relação esporte e sociedade. **TEMAS & MATIZES** – n. 07, p. 51 – 62. Primeiro semestre de 2005.

_____. **Por uma história do conceito esporte**: diálogos com Reinhart Koselleck. *Rev. Bras. Ciênc. do Esporte*, Campinas, v. 23, n. 1, p. 41-57, setembro, 2010.

MELO, Victor Andrade. FORTES, Rafael. O surfe no cinema e a sociedade brasileira na transição dos anos 70/80. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v. 23, n.3, p. 283-296, jul./set, 2009.

MELO, José Pereira; NÓBREGA, Terezinha Petrucia. **Beleza e Conflito em Olympia**. In: MARCOS, Silva; CHAVES, Bené (Orgs.). *Clarões da tela: o cinema dentro de nós*. Natal: EDUFRN, 2006.

MONTIN, Joaquín Marin. **Valores educativos del deporte en el cine**. *Comunicar*. n. 023. Huelva, p. 109-113, 2004.

_____. **El deporte en el cine**. In: MONTIN, Joaquín Marin (Org.). *Comunicación y deporte: nuevas perspectivas de análisis*. Sevilla: Comunicación social Ediciones y publicaciones, 2005.

_____. **El Deporte en el cine**. Disponível em: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/deporte.htm>. 2005b. Acessado em: 29. Mai. 2011.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **A Fenomenologia da percepção**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1999.

_____. **A prosa do mundo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

_____. **A natureza**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

MULVEY, Laura. **Cinema e Sexualidade**. In: XAVIER, Ismail (Org.). *O cinema no século*. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

NAZARIO, Luiz. **O outro cinema**. *Aletria*. v. 16 – jul – dez, p. 94-109, 2007.

OLALQUIAGA, Celeste. **Megalópolis**: sensibilidades culturais contemporâneas. São Paulo: Studio Nobel, 1998.

PEIL, Luciana M. N. LOVISOLO, Hugo R. **Romantismo, esporte e cinema**: Bobby Jones – A lenda do Golfe. *Movimento*. Porto Alegre, v. 16, n. 02, p. 289-308, abr – jun, 2010.

_____. **Cinema, Golf and Romanticism**. *Esporte e Sociedade*, ano 2, n. 4, nov 2006 – fev 2007.

PILATTI, Luiz Alberto. **Guttman e o tipo ideal de esporte moderno**. In: PRONI, Marcelo Weishaupt; LUCENA, Ricardo Figueiredo (Orgs.). *Esporte: história e sociedade*. Campinas: Autores Associados, 2002.

PIRES, Giovani De Lorenzi. **A Educação Física e o discurso midiático**: abordagem crítico-emancipatória. Ijuí: Unijuí, 2002.

PRYSTHON, Angela F. **Cidades e música**: sensibilidades culturais urbanas. PRYSTHON, Angela F. CUNHA, Paulo (Orgs.). *Ecos urbanos: a cidade e suas articulações midiáticas*. Porto Alegre: Sulina, 2008.

_____. **Previsivelmente pós-moderno**. *Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, São Paulo, v. 30, n.1, jan – jun, 2007.

_____. **Pós-modernidade e pós-modernismo(s)**: apontamentos para possíveis definições. In: PRYSTHON, Angela. *Cosmopolitismos periféricos: ensaios sobre modernidade, pós-modernidade e estudos culturais na América Latina*. Recife: Bagaço, 2002.

_____. **Entre mundos**: diálogo interculturais e o terceiro cinema contemporâneo. *Sociopoética* (Online), v. 1, p. 1-12, 2006.

_____. **Cinema e periferia: constituição de um campo**. In: *Anais do III Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura*. Salvador, 2007.

_____. **Entretenimento como utopia**. *ALCEU* - v. 10 - n.20 - p. 126 a 136 - jan./jun. 2010.

_____. **“A imaginação nostálgica como Utopia”**. Tatuí. nº 5 (edição do Passado). Recife, p.7-10, 2009

_____. **Estudos Culturais: uma (in)disciplina?**. *Comunicação e Espaço Público*, Brasília, v. vi, n. 1 e 2, p. 134-141, 2003.

PUCCI, JR. Renato L. **Cinema pós-moderno**. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papyrus, 2006.

RAMIÓ, Joaquim Romagueira. **Presencia del deporte en el cine español**: una primeira aproximación, un primer inventario. Sevilla: Fundación Andalucía Olímpica y Consejo Superior de Deportes, 2003.

RHADE, Maria Beatriz Furtado; CAUDURO, Flávio Vinicius. **Algumas características das imagens Contemporâneas**. *Revista Fronteiras: estudos midiáticos*. VII(3), p. 195-205, set - dez, 2005.

ROCCO JR, Ari José. **José e + dez e joga TV**: pós-modernidade, cultura e futebol. *Razón y palabra*. n. 69, año 14, julio- septiembre, 2009.

_____. **Messi e o PlayStation**: quando o herói vira “pop” e se torna objeto de entretenimento

e consumo. IN: Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Caxias do Sul, 2010.

ROJAS-MARCOS, Alejandro. **Las dos principales ofertas culturales de nuestro tiempo**. In: FIGUEREDO, Olmo (Org.). Festival de Sevilla, Cine y Deporte – Catálogo. Sevilla: Ruiz Melgarejo S. L., 2001.

ROCHA, Everardo. et al. **Tempo livre é tempo útil: Gadgets, entretenimento e juventude**. In: anais do Congresso da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – COMPÓS. Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: http://compos.com.puc-rio.br/media/gt11_everardo_rocha_claudia_pereira_ana_carolina_balthazar.pdf. Acessado em: 22. Nov. 2011.

ROJO, Luiz F; MELO, Victor A. **As damas de ferro** – Comentário do Filme. Esporte e Sociedade, n. 2, mar - jun, 2006.

ROUANET, P. S. **Ilustração e modernidade**. ROUANET, Paulo S. In: Mal-estar na modernidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

ROVAI, Mauro Luiz. **Imagem-movimento, imagens de tempos e os afetos “alegres” no filme triunfo da vontade, de Leni Riefenstahl**: um estudo de sociologia e cinema. Tese de doutorado (Doutorado em Sociologia) pela Universidade de São Paulo. São Paulo, 2001.

SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna**: intelectuais, arte e videocultura na Argentina. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

SATO, Cristiane A. **A cultura popular japonesa**: animê. In: LUYTEN, Sônia M. B (Org.). Cultura pop japonesa. São Paulo: Hedra, 2005.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2005.

SINGER, Bem. **Sociedade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular**. In: CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs). O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

SODRÉ, Muniz. **As estratégias sensíveis**: afeto, mídia e política. Petrópolis: Vozes, 2006.

SONTAG, Susan. **Sob o signo de Saturno**. Porto Alegre: LP&M, 1986.

STAM, Robert, **Introdução à teoria do cinema**. 2ª ed. Campinas: Papirus, 2006.

STIGGER, Marco Paulo. **Educação Física, esporte e diversidade**. Campinas: Autores Associados, 2005.

THARRATS, Juan Gabriel. **De Atenas a Sidney**: el cine y la televisión en los juegos de verano. Sevilla: Fundación Andalucía Olímpica y Consejo Superior de Deportes, 2001.

TUBINO, Manoel José Gomes. **Dimensões sociais do esporte**. São Paulo: Cortez, 1992.

VALVERDE, Monclar. **Estética da comunicação**: sentido, forma e valor nas cenas da

cultura. Salvador: Quarteto, 2007.

VAUGHAM, Juan Carlos Colin. El cine mexicano y el fútbol: una cronología de los hijos de don venancio hasta atlético san pancho. **Razón y palabra**. Disponible en: www.razonypalabra.org.mx. “Deporte, Cultura y Comunicación”, n. 69, 2009.

VAZ, Alexandre Fernandes. **Da Modernidade em Walter Benjamim**: crítica, esporte e escrituras pós-históricas das práticas corporais. Educar. Curitiba. n. 16, p. 61-79, 2000.

VELASCO, Tiago. Pop: em busca de um conceito. **Animus** - revista interamericana de comunicação midiática. v.17, jan - jun, 2010.

VIGARELLO, Georges. **O corpo trabalhado**: ginastas e esportistas no século XIX. In: CORBIN, Alain (Org.). História do Corpo: da revolução à grande guerra. Petrópolis, Vozes, 2008.

WELSCH, Wolfgang. Esporte – **Visto esteticamente e mesmo como arte?** In: ROSENFELD, Denis L (Org.). Ética e estética. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2

Anexos

Lista de filmes trabalhados

Carruagens de Fogo

Ano: 1981

Diretor: Hugh Hudson

Tema: Jogos Olímpicos

País: Estados Unidos

Tipo: LONGA

Sinopse: O filme é ambientado nos Jogos Olímpicos de Paris, em 1924. O foco da trama está centrado em dois atletas britânicos que competem entre si. Um deles é um missionário devoto que corre em nome de Deus. O outro é um estudante judeu que corre para ser famoso e escapar de preconceitos. O filme retrata bem o momento em que o esporte começa a afirmar-se como prática desnuda de preceitos morais e vincula-se ao cientificismo do treinamento.

Olympia

Ano: 1938

Diretor: Leni Riefenstahl

Tema: Jogos Olímpicos

País: Alemanha

Tipo: LONGA (composto de duas partes)

Sinopse: O documentário é um registro dos Jogos Olímpicos de Berlim, em 1936. Polêmico e bastante criticado em virtude da ideologia que vincula a produção ao regime nazista, o filme, que é dividido em duas partes, teve destaque por sua inovação na estética documental. O filme financiado por Hitler contém sequências de imagens de variadas provas, conseguindo transcender à política e tronando-se um hino às proezas atléticas e à poesia do corpo humano em movimento.

Marathon

Ano: 1993

Diretor: Carlos Saura

Tema: Jogos Olímpicos

País: Espanha

Tipo: LONGA

Sinopse: O filme é composto por tomadas das provas dos Jogos Olímpicos de Barcelona, em 1992. Apesar de fazer referências a vários esportes durante suas duas horas de duração, o filme toma a prova de maratona como fio condutor da narrativa, como sendo uma metáfora de persistência e superação dos atletas em competição. Com inúmeras tomadas pelas ruas de Barcelona, a cidade torna-se cenário forte na produção que narra um dos maiores sucessos, em termos de eventos esportivos, da história mundial recente.

Beautiful Boxer

Ano: 2003

Diretor: Ekacha Uekrongtham

Tema: Luta/Sexualidade

País: Tailândia

Tipo: LONGA

Sinopse: O filme faz a narrativa, baseado em fatos reais, de um garoto que aproxima-se do universo feminino em paralelo que vive uma vitoriosa carreira como lutador de kickboxing de seu país (Tailândia). A narrativa parte da entrevista, sobre a história da modelo e atriz tailandesa Parinya Charoenphol, de que até mudar de sexo em 1999, foi um dos mais famosos lutadores da Tailândia. O filme problematiza extensamente a visão sexista do esporte, apontando novas formas de pensar o fenômeno esportivo e as expressões de gênero e sexualidade.

Menina de Ouro

Ano: 2004

Diretor: Clint Eastwood

Tema: Luta/Gênero

País: Estados Unidos

Tipo: LONGA

Sinopse: O filme traz o encontro de dois personagens que se desafiam e depois se unem: um deles é o treinador de boxe que já conquistou vários títulos e o outro é uma jovem atleta que quer iniciar sua carreira no boxe sob a tutela do primeiro. Ao olhar do treinador à distância entre o universo feminino e os ringues de boxe é um empecilho. Após muito esforço, ela consegue com que Frankie seja seu treinador. Os dois juntos conseguem muitas vitórias, Maggie se torna uma ótima lutadora, até que um acidente em uma das lutas muda definitivamente o destino dessas duas pessoas.

Billy Elliot

Ano: 2000

Diretor: Stephen Daldry

Tema: Luta/Gênero

País: Estados Unidos

Tipo: LONGA

Sinopse: O filme conta a história de um garoto que, em meio a uma sociedade repressora e machista, tenciona seus desejos em viver seu corpo de forma diferente do que se espera. Praticante de boxe e incentivado muito de perto pelo seu pai e irmão, Billy Elliot vê-se encantado com as aulas de ballet que ocorriam em paralelo ao treino nos ringues. De forma marginal, o protagonista adere às aulas de ballet e, aos poucos, afasta-se do boxe. Billy que tem sua sexualidade em nada questionada pela prática da dança, tem como confidente e amigo um outro garoto que pratica o boxe sistematicamente e que, de fato, tem inclinações femininas ao expressar sua sexualidade. Vencendo preconceitos, Billy consegue fazer seleções para grandes companhias de ballet e expressar-se corporalmente na dança, a despeito dos julgamentos alheios.

Damas de Ferro

Ano: 2000

Diretor: Youngyooth Thongkonthun.

Tema: Voleibol/ Comédia

País: Tailândia

Tipo: LONGA

Sinopse: Baseado em fatos reais, é um filme que mostra a estória de um time de vôlei que tem como jogadores gays e travestis competindo num campeonato nacional. Eles tentam, a todo custo, conquistar o respeito dos adversários e, acima de tudo, da própria população tailandesa. Tencionando elementos como vigor e masculinidade, o filme coloca em cheque a linearidade entre essas características e a excelência esportiva, ao oportunizar ao expectador observar que a delicadeza também pode ser uma dimensão forte no esporte.

Goal! The Dream Begins

Ano: 2005

Diretor: Danny Cannon

Tema: Futebol/Mercado

País: E.U.A. e Reino Unido

Tipo: LONGA

Sinopse: O Filme retrata a vida de Santiago Muñez, um menino mexicano que, ainda adolescente, cruzou a fronteira Estados Unidos com o México, ao lado de sua família. Anos depois, agora jovem, morando em um bairro no norte de Los Angeles, é visto pelo ex-jogador e olheiro do clube Newcastle United que lhe oferece uma oportunidade de teste. No Reino Unido, o garoto sofre com a adaptação e com problemas de asma para conseguir o espaço que almeja. Tendo oportunidades gradativas, Muñez consegue mostrar seu jogo e faz diferença na fase final do campeonato, tornando-se grande promessa do futebol inglês.

Goal! II: Living the Dream

Ano: 2007

Diretor: Jaume Collet-Serra

Tema: Futebol/consumo

País: Reino Unido

Tipo: LONGA

Sinopse: Na segunda parte da trilogia, Santiago Muñez é transferido do Newcastle United para o Real Madrid F. C., na Espanha, e compõe o time mais cobiçado e caro do mundo. Envolto a uma realidade que se aproximava de uma celebridade, ele se deixa levar pelo consumo que o status social o permite. A redescoberta de sua mãe e irmão (não nunca havia conhecido) também movimenta a narrativa, que é recheada de atletas mundialmente conhecidos que participam como figurantes ou mesmo como personagens da produção.

Goal! III: Taking on the World

Ano: 2009

Diretor: Andrew Morahan

Tema: Futebol/Consumo

País: Alemanha

Tipo: LONGA

Sinopse: Na terceira e última parte da trilogia, Santiago Muñez, que não está em uma boa fase de sua carreira, tem a oportunidade de participar da Copa do Mundo de Futebol na Alemanha, em 2006. O filme é altamente ambientado com fatos e cenas reais que se mesclam à ficção que a narrativa propõe. Novamente, entram em cena elementos como consumo e o mundo glamoroso das celebridades/atletas.

Bend it like Beckham

Ano: 2002

Diretor: Gurinder Chadha

Tema: Futebol/consumo

País: Alemanha e Reino Unido.

Tipo: LONGA

Sinopse: A produção trata da estória de uma jovem garota de família indiana e que mora nos arredores de Londres e que tem como ídolo o famoso jogador inglês, David Beckham. Enfrentando as barreiras culturais impostas por sua família, Jess joga futebol escondida até compor uma equipe de futebol profissional. O filme retrata o consumo da figura do ídolo esportivo e como a atmosfera do futebol seduz a cultura jovem, independente do nicho cultural.