

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO
Linha de Linguagem e Culturas da Imagem

ANA MARIA ACKER

ENTRE EFEITO DE PRESENÇA E DE SENTIDO: experiências estéticas do
futebol no cinema brasileiro contemporâneo

Porto Alegre
2013

ANA MARIA ACKER

ENTRE EFEITO DE PRESENÇA E DE SENTIDO: experiências estéticas do
futebol no cinema brasileiro contemporâneo

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Informação, sob orientação da Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini.

Porto Alegre
2013

ANA MARIA ACKER

ENTRE EFEITO DE PRESENÇA E DE SENTIDO: experiências estéticas do futebol no cinema brasileiro contemporâneo

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Informação, sob orientação da Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini.

Aprovada pela Banca Examinadora em.....de..... de 2013.

Banca Examinadora:

Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini
Orientadora

Prof. Dr. Fabrício Lopes da Silveira
Professor do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos

Prof. Dra. Nísia Martins do Rosário
Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da
Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (UFRGS)

Prof. Dra. Sandra de Deus
Professora da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (UFRGS)

Prof. Dra. Fatimarlei Lunardelli (suplente)
(UFRGS)

Porto Alegre
2013

*Dedico este trabalho a Rafael, pelo amor e
companheirismo durante a caminhada.*

AGRADECIMENTOS

A realização do Mestrado só foi possível em razão do apoio e compreensão das pessoas que fazem parte da minha vida e daqueles que conheci durante os dois anos de curso no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS. Agradeço especialmente ao meu marido Rafael Weber pelo companheirismo e amor; e à minha orientadora Miriam de Souza Rossini, por ter enfrentado comigo o desafio desta pesquisa, mesmo não sendo familiarizada à regra do impedimento do futebol. Agradeço aos meus pais, Renato A. Acker e Isolde B. Acker, e irmãs, Mara R. Acker Kolet e Luciane T. Acker, pelo incentivo nas minhas escolhas desde sempre.

O carinho dos colegas e amigos do PPGCOM também foi essencial, sobretudo os da Linha de Linguagem e Culturas da Imagem: André Zambam de Mattos, Carla Schneider, Gabriela de Almeida, Jamer Guterres de Mello, Felipe Diniz, Lizandra Kunzler, Pablo Lanzoni, Valesca Santini, Mariana Schuster, Marcelo Bergamin Conter, Márcio Telles da Silveira, Sara Alves Feitosa, Carlise Scalamato Duarte, Alex Damasceno, Lorena Risse, Francisco dos Santos, Carla Doyle Torres e Patrícia de Oliveira Iuva. Um abraço especial também aos amigos do PPGCOM: Robson Braga, Pâmela Stocker, Rochele Zago, Susan Liesenberg, Gabriela Zago, Gilberto Consoni, Camila Cornutti Barbosa, Luiz Antônio Araújo, Ana Lúcia Migowski, Wesley Grijó, Mônica Pieniz, Sabrina Franzoni, entre outros que certamente devo ter esquecido de citar aqui, mas que estão no meu coração.

Sou grata aos professores cujas disciplinas foram muito importantes e contribuíram para a realização dessa pesquisa: Alexandre Rocha da Silva, Karla Müller, Maria Helena Weber, Lizete de Oliveira, Helen Frota Rozados, Nísia Martins do Rosário, Eliana Pibernat Antonini e Miriam de Souza Rossini. Aos secretários Marco Fronchetti, Helenice Christaldo, Ludmila Oliveira e Maria Lucia Loss Medeiros, pela atenção e competência no cumprimento dos trâmites acadêmicos fundamentais nesses dois anos. Meu reconhecimento ao professor Victor Andrade de Melo (UFRJ), que se dispôs a conversar sobre o projeto em setembro de 2011. À Capes por ter financiado a pesquisa.

Agradeço às professoras que integraram a banca de qualificação, Nísia Martins do Rosário e Sandra de Deus, pelas sugestões pertinentes ao andamento da dissertação. Meu agradecimento ao professor Fabrício Lopes da Silveira por ter aceitado participar da banca final.

*Quando assistimos a esportes, gozamos, em nossa
imaginação, de vidas que jamais teríamos talento ou
tempo para viver.*

Martin Seel

*Qualquer experiência estética é uma perda de
tempo.*

Hans Ulrich Gumbrecht

RESUMO

A presente dissertação tem como objeto a análise do cinema brasileiro contemporâneo ficcional e o modo como ele propõe experiências estéticas do futebol a partir das escolhas temáticas e de que forma estas são tratadas pela linguagem audiovisual. O período de observação é entre 1995 e 2012. Diante dessa proposta é formulado o seguinte problema de pesquisa: que experiências estéticas são propostas pelo cinema brasileiro para o futebol nos últimos dezessete anos? Quais temáticas envolvendo esta modalidade esportiva aparecem nos filmes nacionais e como elas são tratadas pela linguagem audiovisual? A partir desses questionamentos, o trabalho tem como objetivo geral compreender como o cinema brasileiro contemporâneo propõe experiências estéticas para o futebol, pensando esses fenômenos a partir dos conceitos de produção de presença e de sentido, desenvolvidos por Hans Ulrich Gumbrecht. A problematização parte de três eixos – experiência estética, cinema e futebol – a fim de dar conta dos respectivos objetivos específicos: a) Debater a experiência estética a partir da Comunicação e do cinema; b) Contextualizar o cinema e o futebol na cultura brasileira; c) Entender o lugar do futebol no cinema brasileiro contemporâneo; d) A partir do *corpus* selecionado, mapear quais temáticas do esporte são tratadas nas obras e como elas são encenadas audiovisualmente; e d) Discutir como os filmes analisados propõem experiências estéticas para o futebol. Hans Ulrich Gumbrecht (2010) define a experiência estética como uma oscilação entre efeitos de sentido e de presença. O sentido é o ato interpretativo diante de determinado objeto, enquanto que a presença é a dimensão perceptiva, que diz respeito às emoções, ou seja, tudo aquilo que ultrapassa o sentido. A alternância entre sentido e presença ocorre em *momentos de intensidade*, salienta o autor alemão. A ideia dos momentos de intensidade é usada nos procedimentos metodológicos para analisar os filmes do *corpus*, a fim de discutir como determinadas experiências estéticas são potencializadas. As obras estudadas são: *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998) e *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006), ambos de Ugo Giorgetti; *Garrincha – estrela solitária* (2003), de Milton Alencar; *Carandiru* (2003), de Hector Babenco; *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger; *Linha de passe* (2008), de Walter Salles e Daniela Thomas; e *Helena* (2012), de José Henrique Fonseca. As categorias de análise para a problematização dos efeitos de presença e sentido foram estruturadas em aspectos temáticos (futebol do presente e do passado, memória da modalidade, Futebol e exclusão social e Relação entre jogadores e torcedores) e estéticos (*mise-en-scène*, montagem e som).

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação. Cinema. Futebol. Experiência estética.

ABSTRACT

This dissertation has as object the analysis of contemporary Brazilian fiction cinema and the way that it proposes aesthetics experiences of football from subject's choices and how these are treated by audiovisual language. The period of observation is between 1995 and 2012. In the presence of this proposal the research problem is formulated: what aesthetics experiences are proposed by Brazilian cinema for football in the last seventeen years? What subjects involving this sport appear in the national movies and how they are treated by audiovisual language? From these questions, the work has as general objective to understand how the contemporary Brazilian cinema proposes aesthetics experiences for football, thinking these phenomena from concepts of production of presence and sense, developed by Hans Ulrich Gumbrecht. The research problem begins from three topics – aesthetic experience, cinema and football – in order to answer the specific objectives: a) Debate the aesthetic experience from Communication theory and cinema; b) Argue about the context of cinema and football in Brazilian culture; c) Understand the position of football in the Brazilian contemporary cinema; d) Based on the selected *corpus*, to map what sports subjects are broached and how they are cinematic staged; and d) Discuss how the analyzed movies propose aesthetic experiences for football. Gumbrecht (2010) defines the aesthetic experience as a variation between sense and presence effects. The sense is the interpretation act in front of some object, while the presence is the perceptive dimension, which means the emotion, in other words, everything that transcends the sense. The alternation between sense and presence occurs during *intensity moments*, argues the German author. The idea of intensity moments is used for methodology procedure to analyze the movies, in order to discuss how some aesthetic experiences are inspired. The works studied are: *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998) and *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006), both directed by Ugo Giorgetti; *Garrincha – estrela solitária* (2003), by Milton Alencar; *Carandiru* (2003), by Hector Babenco; *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006), shot by Cao Hamburger; *Linha de passe* (2008), by Walter Salles and Daniela Thomas; and *Heleno* (2012), by José Henrique Fonseca. The analysis categories for the observation of presence and sense effects were structured in subject issues (football of the present and past, sport memory, football and social vulnerability and the relation between players and fans) and aesthetic issues (*mise-en-scène*, montage and sound).

KEYWORDS: Communication. Cinema. Football. Aesthetic experience.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Imagem da Rainha Vitória	85
Figura 2 - Savorgnan de Brazza e os dois grumetes	86
Figura 3 – Cena do filme de Sergei Eisenstein analisada por Barthes	87
Figura 4 – Fotos reforçam comparação entre atletas no passado e presente	99
Figura 5 – Bar reformado remete ao ambiente de um escritório empresarial	101
Figura 6 – Naldinho desabafa e atrai a atenção de todos na mesa do bar	104
Figura 7 – Plano fixa no personagem Naldinho	104
Figura 8 – Sequência provoca estranhamento quando personagem baixa as calças	106
Figura 9 – Naldinho se incomoda com as imagens do passado	107
Figura 10 – Personagens saem do bar e câmera se volta às fotos do passado	108
Figura 11 – Sem recursos, Nestor vive em lugar decadente	109
Figura 12 – Nestor é apagado da memória das pessoas e das imagens fotográficas	110
Figura 13 – Seleção de 1970 é mostrada por imagens de tevê	111
Figura 14 – A dor da tortura não é amenizada pela vitória na Copa	112
Figura 15 – Acompanhar a Copa é uma atitude coletiva	112
Figura 16 – Pessoas se unem para torcer pelo Brasil	113
Figura 17 – Garrincha recebe objetos de afeto no jogo de despedida	115
Figura 18 – Mané conduzido por Nilton Santos em um corredor de hospital	115
Figura 19 – Mescla de imagens de arquivo (D) com as que simulam documento (E)	116
Figura 20 – Heleno decadente observa façanhas do passado em jornais	117
Figura 21 – Imagens técnicas de Pelé ativam a memória pessoal de Heleno	118
Figura 22 – Ex-jogador tem dificuldades em aceitar o que vê na tela	118
Figura 23 – Jogador em entrevista radiofônica	119
Figura 24 – Magrão se recolhe à cela, enquanto o irmão é saudado por fãs	121
Figura 25 – Luz salienta a condição de exclusão de Magrão	122
Figura 26 – Corrimão amplia distância entre os jogadores do passado e Marquinhos	123
Figura 27 – Marquinhos feliz em oposição às faces sérias dos que o observam	123
Figura 28 – Som da porta da cela pontua abismo entre irmãos	124
Figura 29 – Planos gerais do estádio são intercalados aos rostos dos torcedores	126
Figura 30 – Faces do estádio e de outros ambientes são apresentadas	127
Figura 31 – Emoções do esporte e da religião são comparadas no filme	128
Figura 32 – Luz e movimentos de câmera colocam Dario no centro das atenções	129
Figura 33 – Montagem pontua movimentos de Dario e dos jogadores no Morumbi	130
Figura 34 – Cleusa grita com jogador no estádio e a imagem refere Dario	131
Figura 35 – Dispensado pelo treinador, atleta vai embora do campinho	132
Figura 36 – Moldura representa o desafio dos meninos nas peneiras de futebol	133
Figura 37 – Jogadores do presídio entram em campo como profissionais	135
Figura 38 – Público de detentos vibra e se posiciona para entoar o Hino Nacional	136
Figura 39 – Planos dos detentos em ordem contrasta com a situação em que vivem	137
Figura 40 – Movimentos de câmera criam um clima de estádio de futebol	137
Figura 41 – Campo do Carandiru é de terra e demarcado com precariedade	138
Figura 42 – Presos são colocados no campo de futebol após rebelião	140
Figura 43 – Planos altos corroboram a fala de Mauro sobre São Paulo	141
Figura 44 – Diferenças étnicas são mostradas pelo ponto de vista do menino	142
Figura 45 – Mauro admira o goleiro que defende o time dos judeus	143
Figura 46 – Futebol do bairro tem atritos e aspectos lúdicos	144
Figura 47 – Mauro se encanta com a atuação do goleiro	144

Figura 48 – Garoto brinca de ser goleiro e plano se liga com o da tevê	146
Figura 49 – Nilton Santos discursa em defesa de Garrincha	147
Figura 50 – Garrincha é uma figura distante no carro alegórico	148
Figura 51 – Fala do personagem na avenida acusa a todos	149
Figura 52 – Mané parece alheio ao que se passa na avenida	150
Figura 53 – O desfile segue, indiferente às palavras de Nilton Santos	151
Figura 54 – Heleno acordando no sanatório	152
Figura 55 – Ao entrar em campo, Heleno recorda a época do sucesso	153
Figura 56 – Personagem se prepara para bater o pênalti	155
Figura 57 – Primeiros planos enfatizam estado mental de Heleno	155
Figura 58 – Imagens de goleiras simbolizam relação do craque com a torcida	157
Figura 59 – Heleno aparece como figura central nos planos em vários momentos	157
Figura 60 – Filme termina com um primeiro plano do atleta	158
Figura 61 – A solidão do craque se confirma na composição da <i>mise-en-scène</i>	158
Figura 62 – Imagens documentais de Heleno são mostradas ao final do filme	160
Quadro 1 – Categorias de análise fílmica	93

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	Estado da arte	23
2	COMUNICAÇÃO E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA	27
2.1	Produção de presença e de sentido	27
2.2	O esporte como experiência estética	37
2.3	Cinema e experiência estética	45
2.3.1	Estéticas e temáticas do cinema brasileiro contemporâneo	51
3	O FUTEBOL NA CULTURA BRASILEIRA	59
3.1	A idealização do país do futebol	59
3.2	A modalidade e a exclusão social	69
3.3	Futebol nas telas: os impasses do jogo	74
4	PROCEDIMENTOS PARA ANÁLISE FÍLMICA	79
4.1	Possibilidades de investigação da presença	79
4.2	A <i>mise-en-scène</i> no cinema	89
4.3	Estrutura para análise das sequências	92
5	EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS DO FUTEBOL NO CINEMA	98
5.1	Futebol do presente e do passado	98
5.2	Memória da modalidade	102
5.3	Futebol e exclusão social	119
5.4	Relação entre jogadores e torcedores	141
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	161
	REFERÊNCIAS	168
	ANEXO – FICHA TÉCNICA DOS FILMES	175

1 INTRODUÇÃO

O que leva alguém a se deslocar até um estádio de futebol em uma tarde fria e chuvosa de inverno? Por que uma pessoa fica horas em pé no sol, aguardando a abertura dos portões para se sentar em uma arquibancada de concreto e assistir a uma final de Campeonato Brasileiro? Por que razão o esporte toma conta da programação midiática de forma tão abrangente? Os motivos que fazem o futebol apaixonante são tantos que parece ingenuidade tentar explicá-los ou até mesmo compreendê-los. Mesmo assim, esses desafios não podem impedir esforços de discussão acerca de alguns elementos básicos que norteiam a prática: paixão, violência, alegria, tristeza, ódio, enfim, emoções – ou seja, a ligação humana com os esportes diz também respeito à experiência estética e está condicionada a processos comunicativos.

Esses elementos corpóreos são intensos tanto ao vivo como na relação com as imagens criadas a partir deles. As transformações tecnológicas alteraram os esportes e o contato público com essas práticas. O registro de competições fez com que as performances ficassem ainda mais acirradas e fossem expandidas (MELO, 2006). Os socos de Pelé no ar após marcar gol na Copa de 70; os saltos de Nadia Comaneci na Olimpíada de 1976; a ultrapassagem de Nelson Piquet em Ayrton Senna no GP da Hungria em 1986; o segundo gol de Diego Maradona contra a Inglaterra na Copa de 1986; o pênalti de Roberto Baggio batido por cima da meta na final do Mundial de 1994; o levantar de Barbosa após o gol de Gigghia no Maracanã em 1950; o protesto de Thomas Smith e John Carlos nos Jogos Olímpicos de 1968. Esses fatos, e tantos outros que poderiam ser citados aqui, ficariam somente na memória dos que estiveram presentes nos locais das respectivas realizações, mas as imagens técnicas os perpetuam; os registros ou as recriações desses eventos em tevê, cinema, ou internet, trazem em si experiências estéticas que estreitam nossas relações com esses momentos.

Entre 2005 e 2010, atuei¹ na redação do site clicEsportes, em Porto Alegre, onde o trabalho exigiu uma pesquisa constante para além do exercício jornalístico diário. Nessas leituras, pude compreender o papel do futebol no Brasil, consolidado como manifestação social e cultural ao longo do século XX.

Durante a Especialização em Cinema, cursada na Unisinos entre 2008 e 2009, integrei as duas áreas (futebol e Comunicação) e percebi a existência de poucos estudos sobre as relações entre ambos. Contudo, a minha curiosidade pelas imagens de esportes

¹ A introdução e as considerações da dissertação são escritas em primeira pessoa.

de qualquer época tem origem anterior, ainda na infância, justamente pela relação afetiva. Mais tarde, esse interesse motivou pesquisas de vídeos na internet, de filmes, de momentos esportivos que eu nunca havia visto, apenas lido a respeito. Alguns deles estão citados no começo do texto e de certo modo são responsáveis por eu tentar levar adiante essa ideia.

Sendo assim, **esta dissertação tem como objeto a análise do cinema brasileiro contemporâneo ficcional e o modo como ele propõe experiências estéticas do futebol a partir das escolhas temáticas e a forma como estas são tratadas pela linguagem audiovisual. O período de observação é entre 1995 e 2012.** A escolha pelos últimos dezessete anos se dá em razão de haver um crescimento da discussão sobre o impacto mercadológico em ambos. No cinema brasileiro, os anos 1990 são conhecidos como os da Retomada. Para o futebol, a década é marcada pela implantação da Lei Pelé (nº 9615)² em 1998 e por modificações na gestão de clubes e do mercado da bola. Essas observações de contexto do esporte e do cinema não constituem o foco principal da pesquisa, entretanto considera-se que são fundamentais para as análises fílmicas e para o estudo temático das obras.

O jornalista e crítico Luiz Zanin Oricchio (2006) identifica que o futebol aparece em muitas produções ao longo da cinematografia nacional – desde simples registros documentais até longas de ficção e cinebiografias de jogadores: “Essas relações [entre cinema e futebol] não são lineares ou regulares, como se poderia esperar. As trajetórias do cinema e a do futebol seguem juntas, mas não paralelas”, destaca o autor (ORICCHIO, 2006, p.21).

Victor Andrade de Melo (2006) constatou informação semelhante após mapear mais de 4, 5 mil filmes, produzidos no país de 1916 até 2006: de 221 produções em que o esporte aparece, pelo menos em 100 o futebol está presente (MELO, 2006, p. 125). Apesar de haver inúmeros registros documentais e referências ao futebol em filmes de ficção, as pesquisas e análises dessas obras estão longe de corresponder à importância do jogo em nosso país. Além disso, a produção nacional contemporânea de longas-metragens tem crescido muito nos últimos anos³, ou seja, há uma demanda de filmes que precisa ser investigada em suas peculiaridades estéticas e temáticas.

² Mais informações sobre a Lei Pelé: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm>. Acesso: set. 2012.

³ As informações sobre a produção brasileira são do site da Agência Nacional do Cinema – ANCINE. Disponível em: <<http://oca.ancine.gov.br/>>. Acesso: jan. 2012.

Tal situação sempre me inquietou. Se não há uma extensa lista de obras audiovisuais com a modalidade como tema, ou ocupando papel-chave na narrativa, os filmes de futebol existem, mas parecem ser ignorados. No começo da formulação do projeto, a expectativa era realizar um estudo comparativo entre duas produções importantes e três filmes de ficção brasileiros: o cinejornal Canal 100, de Carlos Niemeyer; o documentário *Olympia* (1938), de Leni Riefenstahl; e os filmes *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998) e *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006), ambos de Ugo Giorgetti; e *Linha de passe* (2008), de Walter Salles e Daniela Thomas. Após conversas com a orientadora e outros professores, entendeu-se que esse *corpus* era restrito e não respondia à proposta inicial de problema. A pretensão não era fazer somente um estudo comparativo da montagem nessas obras, e sim pensar as relações entre futebol e cinema em um determinado período e quais potencialidades sensoriais ambos engendram.

O interesse pela discussão sobre a experiência estética relacionada ao futebol e cinema foi ampliado aos poucos e acabou tornando-se o ponto central do percurso metodológico da pesquisa a partir de leituras de livros, artigos e pesquisas que tratam desses tópicos. Nos textos sobre cinema e futebol consultados é comum perceber referências à modalidade e o audiovisual como vetores de emoções, contudo poucas são as pesquisas que conectam essas indagações aos objetos e os analisam de fato. A constatação me instigou e percebi que talvez nesse caminho estivesse um modo diferenciado de investigar os longas que envolvem futebol. Além disso, a análise fílmica se consolidou como o procedimento mais adequado para o estudo, já que se apresenta como um método fluido, que pode ser construído e alterado conforme a observação é realizada.

Quando busquei autores que tratam especificamente da problemática da experiência estética, optei por um que interligasse essa discussão com o esporte, e desse modo cheguei a Hans Ulrich Gumbrecht. Embora a discussão sobre experiência estética exija um diálogo com autores da Filosofia, isso não significa um afastamento das bases teóricas da Comunicação, uma vez que o campo tem se voltado com ênfase para esse debate nos últimos anos no Brasil. César Guimarães salienta (2006) que a percepção estética não se dá de maneira deslocada dos objetos da cultura de massa. Nesse ponto, é pertinente um olhar para as pequenas situações do cotidiano, ou das manifestações que ultrapassam o campo da arte, como é o caso dos objetos desta pesquisa. Além disso, esta dissertação entende a experiência estética relacionada ao futebol e ao cinema como

um fenômeno comunicativo e desta forma não se distancia da área de realização do mestrado.

A problematização das conexões entre esporte e experiência estética se dá por meio do estudo da imagem. As práticas esportivas, tais como as conhecemos hoje, se fundamentaram com a Modernidade (ELIAS; DUNNING, 1992) e sempre mantiveram uma relação próxima com as produções imagéticas, conforme já citado. De acordo com Oricchio (2006), um dos primeiros registros envolvendo futebol ocorreu em 1907, na entrega das taças ao campeão paulista, o São Paulo Athletic Club. Ou seja, a imagem em torno do esporte necessita de estudos completos que complementem a dimensão historiográfica recorrente, ampliando assim as perspectivas que dialogam com teorias da Comunicação e do audiovisual. Tal delimitação atende ainda aos objetivos da Linha de Linguagem e Culturas da Imagem do presente programa de pós-graduação.

Conforme Ricardo Barbosa, “na experiência estética, os elementos afetivos e cognitivos inseminam uns aos outros” (BARBOSA, 2006, p. 34). É algo que se aproxima da fala de Hans Ulrich Gumbrecht, para quem a experiência estética ocorre em uma oscilação entre efeitos de sentido e de presença (2010). Produção de sentido é nossa relação interpretativa com o mundo, enquanto que a presença remete à ligação sensível, corporal, perceptiva com os objetos. Esses conceitos são chave para esta dissertação, pois indicam o modo como a experiência estética é pensada e norteiam as análises fílmicas realizadas.

O esporte é um campo rico para se problematizar elementos afetivos e cognitivos e constitui um ambiente vasto para a Comunicação pensar características da experiência estética. Nossa relação com jogos, competições, ou imagens destes envolve questões sensíveis, porém essas ainda recebem tratamento marginal nas universidades, não somente as brasileiras. Gumbrecht afirma que “para um intelectual norte-americano, pode ser ‘moderno’ se apresentar como torcedor do Boston Red Sox, [...], mas confessar que assistir a esportes é uma parte central de sua vida o fará parecer patético aos olhos dos colegas” (GUMBRECHT, 2007, p. 27).

Não é de todo modo surpreendente que as pesquisas sobre cinema e futebol ainda sejam restritas, visto o interesse relativamente recente da academia pelo que se passa nos estádios. Segundo Ronaldo Helal (2011), o livro *Universo do futebol: esporte e sociedade brasileira* (1982), organizado pelo antropólogo Roberto DaMatta, pode ser considerado um marco inaugural desse campo de estudos. Até aquele momento, se sobressaíam textos esparsos que em sua maioria viam no jogo apenas uma forma de

alienação do povo. Helal salienta que hoje a situação é um pouco diferente – há vários grupos de estudos sobre esporte, entre eles o da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – Intercom⁴.

Já Édison Gastaldo observa que “[...] no campo acadêmico da Comunicação a temática do esporte ainda é um tanto marginal” (GASTALDO, 2011, p. 41). O autor identifica algumas abordagens teóricas recorrentes: etnográfica (recepção de futebol, comportamento de torcidas, etc.), análise do discurso midiático (voltada, sobretudo, para o noticiário impresso) e trabalhos históricos sobre a imprensa esportiva. Essas são algumas possibilidades entre tantas e o fundamental é perceber, pontua Gastaldo, que o estudo do esporte na Comunicação exige uma pesquisa transdisciplinar. Tal trânsito não significa desvio de foco, pois o pesquisador compreende que “a perspectiva comunicacional acerca do esporte pode permitir desenvolvimentos que iluminem tanto o que sabemos sobre o esporte quanto sobre a Comunicação” (GASTALDO, 2011, p. 49).

De certa forma, ainda há resquícios da ideia do esporte como elemento alienante, ou menor diante de outros assuntos, como a política e a economia, por exemplo. Essas resistências são um estímulo para os estudos que se preocupam de fato com as experiências que ocorrem no campo esportivo e compreendem, como salienta Gastaldo, que elas podem contribuir para a Comunicação, justamente pela complexidade de práticas sociais e expressivas que apresentam.

Outro ponto pertinente é a proximidade de megaeventos mundiais que serão realizados no Brasil: a Copa de 2014 e os Jogos Olímpicos de 2016. Conforme Helal (2012), esse período é um impulso extra para a observação dos fenômenos esportivos e midiáticos que os envolvem:

As análises em torno de questões envolvendo a equação “futebol-nação”, ídolos/heróis globalizados e/ou locais, midiaticização do espetáculo, esportes e redes sociais na internet, etc., terão um momento privilegiado de investigação. Nunca o esporte de massa foi tão importante como objeto de estudo seja como um meio para entender a cultura e/ou as relações entre elas, seja como um fim em si mesmo, para adquirirmos mais conhecimento sobre esse universo (HELAL, 2012, p. 158).

Sendo assim, o olhar para o esporte se mostra urgente e, ao constatar que existe, sim, uma relação entre futebol e audiovisual, é essencial pensar como os filmes brasileiros contemporâneos manifestam a modalidade. Diante desses questionamentos, a

⁴ O Grupo de Trabalho Mídia e Esporte surgiu no Congresso da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom) de 1996, em Londrina-PR. Mais tarde, chamou-se Núcleo de Pesquisa em Mídia Esportiva; Comunicação e Esporte, e, a partir de 2009, é identificado como Grupo de Pesquisa em Comunicação e Esporte.

dissertação formula o seguinte problema de pesquisa: **Que experiências estéticas são propostas pelo cinema brasileiro para o futebol nos últimos dezessete anos? Quais temáticas envolvendo esta modalidade esportiva aparecem nos filmes nacionais e como elas são tratadas pela linguagem audiovisual?**

A partir dessas escolhas e questionamentos, a dissertação tem como **objetivo geral** compreender como o cinema brasileiro contemporâneo propõe experiências estéticas para o futebol, pensando esses fenômenos a partir dos conceitos de produção de presença e de sentido, desenvolvidos por Hans Ulrich Gumbrecht. A proposta é problematizar três eixos – experiência estética, cinema e futebol – a fim de dar conta dos seguintes objetivos específicos:

- a) Debater a experiência estética a partir da Comunicação e do cinema;
- b) Contextualizar o cinema e o futebol na cultura brasileira;
- c) Entender o lugar do futebol no cinema brasileiro contemporâneo;
- d) A partir do *corpus* selecionado, mapear quais temáticas do esporte são tratadas nas obras e como elas são encenadas audiovisualmente;
- e) Discutir como os filmes analisados propõem experiências estéticas para o futebol.

Para dar conta da realização desses objetivos, a trajetória inicial de leituras sobre experiência estética foi necessária, até para a confirmação da ideia de que aqueles três filmes do início não alcançariam as metas estabelecidas. Assim, a seleção do *corpus* envolveu múltiplos questionamentos. Já afirmamos que o cinema brasileiro sofreu transformações significativas entre 1995 e 2012, assim como o futebol. Aliás, ambos mudam continuamente e cabe aos pesquisadores a reflexão sobre tais alterações. Porém, era importante manter um foco nos longas-metragens de ficção e, se muitos outros filmes importantes ficaram de fora, foi porque a pesquisa considerou pertinente se ater a esse tipo de produção audiovisual desde o princípio.

Futebol e cinema constituem o objeto de pesquisa. O objeto empírico é composto de longas-metragens de ficção sobre futebol, realizados no período entre 1995 e 2012. O conjunto de filmes a ser analisado nesta dissertação foi estabelecido a partir da pesquisa realizada pelo professor doutor Victor Andrade de Melo, do Programa de Pós-Graduação em História Comparada do Instituto de História da Universidade Federal do Rio de Janeiro, que catalogou produções audiovisuais brasileiras sobre esportes entre 1916 e 2008 (os outros anos até o começo de 2012 foram verificados por mim).

O estudo também considerou as relações de modalidades esportivas com as artes plásticas, literatura, teatro, dança e música⁵. Um dos objetivos principais da pesquisa de Melo foi o de “mapear as obras artísticas onde o esporte é tematizado/representado, construindo bancos de dados a serem disponibilizados na internet, acessíveis a pesquisadores, professores e interessados em geral”⁶. As produções cinematográficas foram divididas em três grupos:

- a) Lista A – obras onde o esporte é assunto central ou de grande importância;
- b) Lista B – obras onde o esporte ocupa lugar de relativa importância;
- c) Lista C – obras onde o esporte só é citado de forma superficial ou parcial.⁷

Na presente pesquisa, o interesse foi observar, principalmente, os filmes sobre futebol da Lista A. Todavia, algumas obras da Lista B também foram consideradas para a constituição do *corpus*. Em busca realizada no banco de dados do grupo da UFRJ de 1995 a 2008, foram encontrados 64 filmes sobre futebol, sendo 20 da Lista A, 10 da B e 34 da C. Entre as produções, há ficção, documentário e animação. Como a dissertação não considerou documentário e animação, os filmes da Lista A escolhidos para o *corpus* são os seguintes: *Uma aventura do Zico* (1998), de Antônio Carlos Fontoura; *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998) e *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006), ambos de Ugo Giorgetti; *Casseta e planeta – a taça do mundo é nossa* (2003), de Lula Buarque de Hollanda; *Garrincha – estrela solitária* (2003), de Milton Alencar; e *O Casamento de Romeu e Julieta* (2004), de Bruno Barreto.

Já as obras da Lista B observadas para o estudo são: *Carandiru* (2003), de Hector Babenco; *O Maior amor do mundo* (2006) de Carlos Diegues; e *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger. Essas produções que não têm o futebol como tema central foram escolhidas por abordarem questões relevantes da modalidade: o futebol praticado por detentos, o trauma da derrota na Copa de 1950 e a conquista do tricampeonato em 1970.

⁵ Detalhes do projeto estão em: <<http://www.anima.eefd.ufrj.br/esportearte/docs/apresenta.asp>>. Acesso: jan. 2012. Além de Victor Andrade de Melo, também fizeram parte da pesquisa: prof. Ms. Fabio de Faria Peres (Doutorado em Saúde Pública/Fiocruz), prof. Ms. Mônica Borges Monteiro (SEERJ) e prof. Diogo Baptista Pereira.

⁶ Disponível em: <<http://www.anima.eefd.ufrj.br/esportearte/docs/objetivos.asp>>. Acesso: jan. 2012.

⁷ Idem 5.

A partir da minha pesquisa, foram levantados também os filmes: *Show de bola* (2008), de Alexander Pickl; e *Linha de passe* (2008), de Walter Salles e Daniela Thomas. As produções não aparecem no banco de dados do grupo da UFRJ. Em observação dos longas lançados em 2009 e 2010, a partir da base dados do Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual da Agência Nacional do Cinema (ANCINE)⁸, não foram encontradas obras de ficção sobre futebol – apenas documentários a respeito de clubes, o que tem crescido nos últimos anos⁹. Já em 2011, foi verificado *Bróder*, de Jeferson De, e, em 2012, *Heleno*, de José Henrique Fonseca.

Chegou-se, assim, a 13 filmes possíveis para análise, o que é um número alto para o tipo de proposta metodológica desenvolvida, pois a discussão de experiência estética sobre futebol atenta também para a análise temática das obras expressa pela linguagem audiovisual. Um novo corte foi necessário, reduzindo-se o *corpus* de 13 para sete filmes, todos lançados e disponíveis em DVD: *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998) e *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006), ambos de Ugo Giorgetti; *Garrincha – estrela solitária* (2003), de Milton Alencar; *Carandiru* (2003), de Hector Babenco; *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger; *Linha de passe* (2008), de Walter Salles e Daniela Thomas; e *Heleno* (2012), de José Henrique Fonseca. Essas obras são as escolhidas para a análise, pois apresentam *momentos de intensidade* relacionados ao futebol. Gumbrecht (2010) usa essa expressão para denominar os instantes em que a experiência estética acontece.

As obras em que o futebol é elemento principal na trama não são muitas. Mesmo assim, se vê que há uma produção expressiva de documentários. No caso dos longas de ficção, há dramas, comédias, cinebiografias. Esse foi o recorte escolhido por esta proposta, entretanto uma análise aprofundada de todos os documentários realizados nos últimos anos é do mesmo modo pertinente para o campo da Comunicação.

⁸ Informações disponíveis em: <<http://oca.ancine.gov.br/>>. Acesso: jan. 2012.

⁹ Em 2009, foram lançados os documentários: *Fiel – o filme*, de Andrea Pasquini; *1983 – O Ano azul*, de Carlos Gerbase; *Zico na rede*, de Paulo Roscio; *Nada vai nos separar*, de Saturnino Rocha; e *Vamos subir, Leão – a conquista do acesso*, de Marcos Bittencourt. No ano de 2010, chegaram ao mercado *Soberano – seis vezes São Paulo*, de Carlos Nader; *Todo poderoso: o filme – 100 anos de Timão*, direção de Ricardo Aidar; *Supremacia vermelha*, de Fabiano de Souza; e *Grêmio 10x0*, de Beto Souza. Em 2011, *4 X Timão - A Conquista do tetra*, de Di Moretti, foi exibido nos cinemas. Já em 2012, foi lançado *Soberano 2 – a heroica conquista do Mundial de 2005*, de Carlos Nader e Maurício Arruda; e *Santos – 100 anos de futebol arte*, de Lina Chamie. Os dados são do Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual da Agência Nacional do Cinema (ANCINE): <<http://oca.ancine.gov.br/>>. Acesso: abr. 2012 e jan. 2013.

Entre os sete filmes, há uma sequência, *Boleiros 1 e 2*, de Ugo Giorgetti. No primeiro, ex-jogadores se reúnem em um bar para beber e conversar sobre o tempo em que ainda estavam nos gramados. As histórias são mostradas na tela e todas contêm personagens ligados ao universo do futebol: jogadores, juízes, torcedores, dirigentes, etc. Já a continuação de 2006 apresenta os mesmos personagens, o mesmo bar, só que ele está diferente: foi reformado com a ajuda financeira de um jogador famoso, pentacampeão com a Seleção brasileira, e os contos são narrados pelo ponto de vista de um jornalista.

Os dois *Boleiros* são classificados como comédias, todavia o humor é comedido, permeado por momentos dramáticos. O *corpus* tem um filme que aborda o caso de um jovem de periferia que sonha com a carreira de futebol: *Linha de passe* (2008), de Walter Salles e Daniela Thomas. Na obra, Dario (Vinícius de Oliveira) passa por peneiras¹⁰ na luta por espaço em alguma equipe, mas o tempo se esgota: ele já está com dezoito anos e não terá mais muitas chances de mostrar seu futebol. Na família, sua mãe é a que mais acredita no potencial do jovem em se tornar atleta profissional.

O jogo periférico está presente ainda em *Carandiru* (2003), de Hector Babenco, que mostra partidas de futebol no presídio. A produção é inspirada no livro *Estação Carandiru*, do médico Dráuzio Varella, que aborda dramas pessoais de detentos do então maior complexo prisional da América Latina. O filme culmina com o massacre de 02 de outubro de 1992, ocorrido na Casa de Detenção, e no qual 111 presos foram mortos em confronto com a polícia¹¹.

Há também releituras de momentos marcantes da história do futebol nacional. *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006), de Cao Hamburger, traz uma visão particular da Copa de 1970, acompanhada por um menino e seus amigos. O garoto é separado dos pais, perseguidos políticos pela ditadura. Mauro (Michel Joelsas) é levado a viver com o avô, só que este morre e ele passa a morar com um vizinho. Em meio às dificuldades de adaptação, é pelo futebol que o menino faz amigos, aguarda o começo da Copa do México e o retorno dos pais. A produção enfatiza a paixão dos torcedores pelo time comandado por Pelé naquele Mundial.

¹⁰ Nome popular dado às seleções que os clubes realizam com garotos em busca por novos talentos. Nesses jogos, os meninos vão se revezando em campo e têm pouco tempo para mostrar habilidade com a bola. Os melhores são escolhidos para integrarem as categorias de base das equipes.

¹¹ Dados Folha Online. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/especial/2002/carandiru/>>. Acesso: maio 2012:

Duas cinebiografias integram a lista de filmes estudados. A vida de Garrincha (Manuel Francisco dos Santos, 1933 – 1983), um dos maiores jogadores de todos os tempos, é contada em *Garrincha – estrela solitária* (2003), de Milton Alencar. O filme é baseado na biografia *Estrela solitária: um brasileiro chamado Garrincha*, de Ruy Castro. A produção enfoca, sobretudo, o romance do atleta com a cantora Elza Soares e a decadência física dele provocada pelo alcoolismo.

A outra é *Heleno* (2012), dirigida por José Henrique Fonseca. A obra narra a história de Heleno de Freitas (1920 – 1959), ídolo do Botafogo, que além de jogador de talento tinha vida pessoal intensa, sendo assíduo frequentador da noite carioca. Morreu em decorrência de problemas mentais provocados pela sífilis.

Embora diferentes, esses filmes trazem certas recorrências temáticas, como derrotas e vitórias do Brasil em copas, o futebol das periferias, a rememoração de craques do passado, a relação entre torcidas. Uma consulta ao histórico de bilheteria do cinema nacional na ANCINE revela outro dado interessante. Das sete produções do *corpus*, apenas *Carandiru* rompeu a marca do 1 milhão de espectadores, chegando a 4.693.853 ingressos vendidos, e esta não é uma obra que tenha a modalidade como tema central¹².

Os outros filmes alcançaram as respectivas bilheterias: *Linha de passe* (2008), 165.956 espectadores; *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006), 368.986; *Garrincha – estrela solitária* (2003), 7.877; *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998), 60 mil e *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006), 10.316. No caso de *Heleno*, o filme teve 91.798 espectadores¹³.

A organização da dissertação leva em conta o desenvolvimento da base teórica e contextual da pesquisa e as análises. O segundo capítulo discute a experiência estética a partir do campo da Comunicação, e está subdividido em três subcapítulos. Os subcapítulos “Produção de presença e de sentido” e “O esporte como experiência estética” abordam os conceitos de Hans Ulrich Gumbrecht relacionados à modalidade. Alguns tópicos da Teoria das Materialidades da Comunicação são desenvolvidos para situar o pensamento de Gumbrecht. A referência a outros autores, como César Guimarães e John Dewey, contribui para a abordagem. As relações sensoriais e afetivas

¹² Entre 1970 e 1995, apenas três filmes sobre futebol romperam a marca de 1 milhão de espectadores. Foram eles: *Brasil bom de bola* (1971), de Carlos Niemeyer, com 1.074.115 espectadores; *Isto é Pelé* (1974), de Luiz Carlos Barreto, 1.029.452; e *Os Trapalhões e o rei do futebol* (1986), de Carlos Manga, com 3.616.696. Os dados são da ANCINE - <<http://oca.ancine.gov.br/>>. Acesso: jan. 2012.

¹³ Informações disponíveis em <<http://oca.ancine.gov.br/informes-anuais.htm>>. Acesso: jan. 2013.

com as práticas esportivas são discutidas com base em Norbert Elias, Eric Dunning e José Wisnik. Nesta parte do trabalho é abordada ainda a relação dos esportes com elementos artísticos.

O subcapítulo “Cinema e Experiência Estética” trata das relações entre o audiovisual e o fenômeno estético, tendo como referência os autores Jacques Aumont, Francis Vanoye, Laura Mulvey e Hans Ulrich Gumbrecht. Nesse subcapítulo, há o tópico “Estéticas e temáticas do cinema brasileiro contemporâneo”, que problematiza elementos estéticos, temáticos e narrativos da nossa produção atual. São debatidas características dos filmes entre os anos de 1995 e 2012, discutindo autores como Luiz Zanin Oricchio, Lúcia Nagib, Miriam de Souza Rossini, Jean-Claude Bernardet e Frantjesco Ballerini.

O terceiro capítulo situa o futebol na cultura brasileira a partir de certas características do desenvolvimento e consolidação da modalidade no ambiente social do país. A realização de uma historiografia é evitada, embora a citação de alguns dados se mostra importante para a compreensão do papel do jogo de bola em território nacional, sobretudo aspectos que envolvem características sociais e econômicas da modalidade – o que é realizado nos subcapítulos “A idealização do país do futebol” e “A modalidade e a exclusão social”. Roberto DaMatta, Ronaldo Helal, Hilário Franco Júnior são alguns dos autores que embasam o texto desenvolvido.

É necessário frisar que, embora em alguns momentos eu cite filmes sobre futebol de outras épocas, anos 1960 ou 1970, não é realizada uma historiografia das relações entre a modalidade e o audiovisual no Brasil. O foco está nos dezessete anos estabelecidos pela pesquisa e esses que recebem atenção especial. A referência a alguns filmes sobre o esporte acontece no subcapítulo “Futebol nas telas: os impasses do jogo”, que observa opiniões de cineastas sobre como o cinema ficcional aborda o futebol brasileiro. Textos de Luiz Zanin Oricchio e Victor Andrade de Melo servem de base.

O capítulo quatro apresenta os procedimentos para a realização das análises fílmicas, as possibilidades de investigação dos efeitos de presença e as discussões a respeito da encenação no cinema. Michel Marie, Jacques Aumont, Francis Vanoye, Anne Goliot- Lété, Roland Barthes, Gumbrecht e David Bordwell são os teóricos que fundamentam o método analítico desenvolvido. É pertinente reiterar que o estudo da *mise-en-scène* é ponto de partida para a análise fílmica, para a observação dos efeitos de presença e de sentido na tela, contudo outras categorias foram elencadas a partir da definição das sequências. Com base nessas discussões, é definida a estrutura para o

estudo das sequências, organizada após o teste metodológico.

No capítulo cinco, “Experiências estéticas do futebol no cinema”, o estudo parte da análise de uma sequência de cada filme para a investigação dos *momentos de intensidade* (grifo nosso), os instantes em que a experiência estética acontece. Contudo, outras cenas e excertos das obras são referidos como complemento. A investigação é formatada por meio das seguintes categorias: “Futebol do presente e do passado”, “Memória da modalidade”, “Futebol e exclusão social”, “Relação entre jogadores e torcedores”.

A observação das sequências busca uma relação constante com todo o aporte teórico problematizado nos capítulos anteriores e representa o ponto culminante do trabalho em que as discussões sobre experiência estética e futebol são aplicadas ao *corpus*. Após o estudo, é realizada uma avaliação dos procedimentos metodológicos no capítulo das considerações finais com o intuito de compartilhar as mudanças que ocorreram ao longo do trabalho com os filmes. Essa opção se mostra pertinente para esclarecer ao leitor os caminhos, as estratégias que foram tomadas durante a análise das obras.

1.1 Estado da arte

A escolha pelos audiovisuais de ficção sobre futebol se dá pelo fato de eles comporem um grupo menor de realizações em relação aos documentários. Em função disso, são ainda mais escassas as produções acadêmicas que os analisam.

Muitos dos artigos encontrados foram produzidos pelo Laboratório de História do Esporte e do Lazer, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em História Comparada da Universidade Federal do Rio de Janeiro. É importante referir as produções do Núcleo de Pesquisa em Comunicação, Esporte e Cultura da Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais (Nupescec – UFJF), coordenado pelo professor doutor Márcio de Oliveira Guerra; e do Grupo Esporte e Cultura do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), que tem como coordenadores os professores doutores Ronaldo Helal e Hugo Lovisoló. Entretanto, raras são as análises fílmicas conectadas às teorias de cinema e da estética, ainda mais no campo da Comunicação.

Com exceção do livro de Victor Andrade de Melo, resultado de pesquisa acadêmica¹⁴, não foram encontradas teses ou dissertações sobre o tema específico no portal da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes)¹⁵. A obra de Luiz Zanin Oricchio, *Fome de bola – cinema e futebol no Brasil*, trata do assunto, só que com um perfil jornalístico.

Os trabalhos que mais se aproximam são duas dissertações: a de Paulo Roberto de Azevedo Maia: *Canal 100 - A Trajetória de um Cinejornal*, defendida em 2006, no Programa de Pós-Graduação em Multimeios da UNICAMP, São Paulo; e *Joga TV: imagens do futebol-espetáculo e a mediação da identidade nacional brasileira*, defendida em 2008 por Sérgio Roberto Mendonça Costa no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE. Em uma busca pelas palavras “cinema” e “futebol” na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações¹⁶, o único trabalho que remete ao tema é também o de Paulo Roberto de Azevedo Maia.

Já a procura pelos termos “cinema” e “experiência estética” no portal da Capes resultou em noventa e três trabalhos, e os que mais se aproximam da presente proposta são as dissertações: *A Busca estética de Lucrecia Martel: o corpo como experiência do sensível e da existência*, de Andrea Pinto da Silva (2007), da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro; *Experiência estética do filme: da paixão de ver ao desejo de se fazer visão*, de Danilo Sergio Ide (2006), do mestrado em Psicologia Social da Universidade de São Paulo (USP); *Por uma nova perspectiva para a arte cinemática*, de Leonardo Forny Germano (2007), do mestrado em Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); e *A Experiência do cinema de Lucrecia Martel: Resíduos do tempo e sons à beira da piscina*, de Natalia Christofolletti Barrenha (2011), do mestrado em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Há ainda a tese *Flash aesthetics – Comunicação Instantânea e Experiência Estética*, de Ronaldo Bispo dos Santos (2004), do doutorado em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

A pesquisa por esses termos na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações apontou trinta e seis trabalhos, os mesmos que aparecem no banco da Capes. Os resultados indicam que embora haja um número expressivo de pesquisas

¹⁴ MELO, Victor Andrade de. **Cinema e Esporte** – diálogos. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2006.

¹⁵ Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/servicos/banco-de-teses>>. Acesso: set. 2012.

¹⁶ Disponível em: <<http://bdt.d.ibict.br/>>. Acesso: set. 2012.

sobre a experiência estética no cinema, nenhuma dissertação ou tese cruza esse tema com o esporte, em especial o futebol.

Em livros recentes derivados de eventos de extensão, a constatação é parecida. Na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, o Departamento de História lançou em 2011 o livro *Vida é jogo!:* ensaios de história, cinema e esporte, organizado por Cesar Augusto Barcellos Guazzelli, Charles Sidarta Machado Domingos, José Orestes Beck e Rafael Hansen Quinsani. A obra é resultado do curso de extensão/ciclo de cinema “Vida é Jogo, Jogo é História! Esporte e Civilização”, realizado entre abril e julho de 2011, em Porto Alegre. Também na UFRGS, no presente Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, a relação entre futebol e audiovisual é investigada pelo colega Márcio Telles da Silveira no contexto das transmissões de televisão.

Outra publicação resultante de um curso de extensão é *Futebol, cinema & cia:* ensaios (2011), organizado por José Carlos Marques e Sandra Regina Turtelli, da Universidade Estadual Paulista (UNESP), campus Bauru. O livro contém artigos dos ministrantes do curso, realizado em 2009. Tanto na obra do grupo da UFRGS quanto na da UNESP se sobressai a análise temática dos filmes e a contextualização histórica dos mesmos na relação com esportes. Teorias de cinema pouco são discutidas e conectadas às produções.

A falta de trabalhos que abordem o futebol no cinema é evidente ainda nos recentes livros lançados no XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, realizado em Fortaleza-CE de 03 a 07 de setembro de 2012. Em *Esportes na idade mídia: diversão, informação e educação* há um artigo que relaciona esporte e experiência estética: *Corpos que reluzem: entre presenças e mediações*, de Kati Caetano. No texto, a autora utiliza os conceitos de Hans Ulrich Gumbrecht e de Eric Landowski para pensar a experiência estética na fruição com fotografias de práticas esportivas.

Já na publicação *Comunicação e esporte: reflexões*, não há artigos sobre cinema entre os treze que compõem a obra. Conforme pesquisa realizada por Rafael Fortes (2011) no GP da Intercom, a maioria dos trabalhos apresentados no grupo analisa jornalismo impresso, o que é compreensível visto o acesso facilitado a esses acervos em bibliotecas. Para o autor, além da diversidade, é importante que os estudos no campo da Comunicação atentem para a especificidade dos meios:

A análise de impressos, internet, rádio, televisão e outras formas (jogos eletrônicos, publicidade em espaços urbanos, cinema, conteúdo para telefone celular, etc.) necessita de compreensão das características, dinâmicas, princípios e limites próprios de cada meio – os quais, friso, variam em função do tipo de mídia e de fatores como periodicidade, recepção, espaço, circulação, rotinas produtivas, duração, preço, condições de acesso, idioma, legislação, etc. (FORTES, 2011, p. 606).

O olhar para as especificidades dos meios é preocupação desta pesquisa, pois o cinema constitui o objeto central para o estudo de possíveis experiências estéticas com o futebol.

A partir desse levantamento de artigos, livros, grupos de pesquisa e apresentações em congressos foi possível perceber que o esporte tem chamado a atenção da área. Contudo, o caminho a percorrer ainda é longo, pois há a necessidade de uma diversificação de olhares sobre um objeto tão complexo. Assim, a presente dissertação constitui uma contribuição para as abordagens a respeito do futebol brasileiro na Comunicação, uma vez que o enfoque proposto pela pesquisa não possui paralelo.

2 COMUNICAÇÃO E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

O capítulo discute a dimensão da experiência estética no campo da Comunicação e apresenta os conceitos de produção de presença e de sentido de Hans Ulrich Gumbrecht para pensar esses fenômenos. Esta parte do trabalho trata ainda de algumas especificidades da experiência estética no esporte e no cinema.

2.1 Produção de presença e de sentido

Determinados processos comunicativos constituem experiências estéticas, relações com os objetos que vão além da produção de sentido. O estudo dessas questões no campo exige um trânsito por outras áreas, em especial a Filosofia. César Guimarães e Bruno Leal (2008) partem de conceitos de Louis Quéré e Albert Ogien para afirmar que o conceito de experiência da tradição filosófica é empirista: “[...] a experiência é definida como a percepção e a recepção de um estado sensível, causador de sensações, de impressões, de imagens, de significações experimentadas como pertencentes ao que é vivido de modo imediato pelo sujeito” (GUIMARÃES; LEAL, 2008, p. 5). Guimarães e Leal afirmam, ainda a partir de Quéré e Ogien, que a experiência nesta dimensão muda o sujeito que a realiza. Ou seja, de algum modo há inquietação, alteração do fluxo de “normalidade” quando determinadas situações acontecem.

Guimarães e Leal (2008) salientam que as experiências ocorrem como consequência do contato com determinados objetos:

[...] a “experiência” exige a mobilização sensorial e fisiológica do corpo humano; ela é uma atividade prática, intelectual e emocional; é um ato de percepção e, portanto, envolve interpretação, repertório, padrões; existe sempre em função de um “objeto”, cuja materialidade, condições de aparição e de circunscrição histórica e social não são indiferentes (GUIMARÃES; LEAL, 2008, p. 5).

Os autores problematizam um ponto que é caro a esta dissertação – a experiência existe em função de objetos e está condicionada à materialidade e contexto em que acontece. Refletir sobre experiência estética na Comunicação é atentar para essas questões, pois a relação com os objetos é muito mais complexa do que pensar somente nos sentidos propostos. A discussão do futebol no cinema brasileiro carece de um entendimento de como o esporte se cruza com o meio audiovisual e de que forma essa materialidade dá a ver o futebol.

Investigar a experiência estética é tarefa árdua, uma vez que exige lidar com questões nem tão comuns à Comunicação: sensações. Tudo o que transborda o sentido gera impasses. Todavia, os produtos midiáticos desde sempre apelaram para o emocional. Por que então essa desconfiança? Talvez porque as Ciências Humanas sempre enfrentaram dificuldades para lidar com esse âmbito da experiência estética, conforme será discutido mais adiante.

A presente dissertação se propõe a tal desafio e, para isso, entende a experiência estética a partir dos conceitos de produção de presença e de sentido desenvolvidos pelo teórico alemão Hans Ulrich Gumbrecht. O autor alemão observa que já não é mais possível ignorar o fenômeno no cotidiano e o denomina como pequenas crises. Para analisar esses instantes, ele os categoriza em três naturezas: “[...] a experiência como interrupção do cotidiano, a experiência estética surgindo da adaptação máxima de objetos à sua função e a experiência estética resultando da mudança do quadro situacional.” (GUMBRECHT, 2006, p. 52).

O teórico discute cada um dos itens, salientando que o primeiro diz respeito a objetos ou acontecimentos banais que nos desestabilizam no cotidiano; o segundo aos objetos demasiadamente adaptados à utilidade correspondente o que os elevaria a outro patamar; e por último as experiências corriqueiras que em determinado momento podem parecer diferenciadas. A partir de Kant, Heidegger e Seel, Gumbrecht sinaliza quatro conceitos para a descrição da experiência estética:

O conteúdo da experiência estética seriam os sentimentos íntimos, as impressões e as imagens produzidos pela nossa consciência – enquanto inacessíveis aos nossos mundos historicamente específicos. [...] Diferentemente desse conteúdo, os objetos da *experiência estética* seriam as coisas suscetíveis de desencadear tais sentimentos, impressões e imagens. [...] As condições da experiência estética são circunstâncias situacionais historicamente específicas nas quais a experiência estética estaria baseada. [...] E, finalmente, podemos chamar de efeitos da experiência estética as consequências e as transformações decorrentes da experiência estética, que permanecem válidos além do momento exato em que ocorrem (GUMBRECHT, 2006, p. 54, grifo do autor).

As questões abordadas acima se colocam nas pequenas crises do cotidiano, observa Gumbrecht. Ao explicar as naturezas de experiência em meio ao dia-a-dia, o autor afirma que os objetos banais que nos desestabilizam podem ser desde aqueles ornamentos de papel higiênico em hotéis pelo mundo, até uma orelha estranhamente desproporcional à harmonia do rosto (o teórico usa situações pessoais para descrevê-los).

No caso dos objetos estreitamente adaptados à função, Gumbrecht cita cadeiras de designers famosos que, de tão confortáveis, evocam sensações difusas e também embelezam: “[...] não é o efeito de uma ‘desautomatização’, mas justamente a ‘automatização’ do conforto ao estar sentado que pode desencadear o nosso interesse pelos seus motivos, transformando, dessa forma, o conforto numa experiência estética” (GUMBRECHT, 2006, p. 57). Já no terceiro item, Gumbrecht usa os esportes como exemplo, como será discutido no decorrer do capítulo.

A necessidade de abordagem dessas pequenas crises se dá, segundo o autor, porque os moldes tradicionais da experiência estética não foram muito flexíveis nos últimos séculos: “O número e as formas daquelas situações que a cultura ocidental marcou como apropriadas para a produção da experiência estética foram surpreendentemente pequenos e rígidos [...]” (GUMBRECHT, 2006, p. 62), cita o teórico de Stanford, se referindo, sobretudo, a obras literárias, museus, pinturas e salas de concerto. Logo, há uma necessidade em se expandir os olhares para possibilidades diversas de contato com o estético: “[...] tornou-se vital ter consciência daquelas pequenas crises na vida cotidiana, através das quais possam emergir energicamente ilhas e novos territórios ainda não mapeados” (GUMBRECHT, 2006, p. 63). Esses territórios ainda a serem descobertos constituem possibilidades de investigação vastas para o campo da Comunicação.

Segundo Denilson Lopes (2003), a “recuperação da estética passa pela aproximação da arte com uma vida cotidiana, marcada pelas imagens midiáticas, estas fundamentais para entender uma experiência contemporânea” (p. 37). Os objetos múltiplos e fragmentados da contemporaneidade se apresentam como desafios para esse tipo de investigação, e entre eles estão as imagens. Se vivemos em uma crise do sentido, nada mais urgente do que atentarmos para o que mesmo já não mais comporta. O autor salienta que há uma “[...] necessidade de resgatar o afetivo, o corporal, como possibilidade de comunicação, para além de posições meramente intelectualistas, construtivistas e cerebrais, tão presentes na teoria e produção marcadamente modernas que isolaram a arte da vida” (LOPES, 2003, p. 38). O afetivo, o corporal são elementos discutidos também por Gumbrecht acerca da experiência estética e auxiliam na compreensão de como nos relacionamos com as imagens técnicas:

Ao considerar a imagem como experiência ou falarmos em experiência audiovisual, estamos num horizonte em que as linguagens se cruzam e convergem tecnologicamente, tanto na produção quanto numa recepção cada vez mais marcada por uma simultaneidade de meios e sensações (LOPES, 2003, p. 42).

Sensações e sentidos são sugeridos pelas imagens, portanto ambos devem ser levados em conta no estudo de processos comunicativos, e os objetos da cultura de massa inserem-se nesse contexto. A Comunicação se mantém como um estudo das trocas, processos construídos a partir das relações humanas entre si e no contato com os objetos midiáticos. Entretanto, não se pode desconsiderar o papel, o impacto dos aparatos técnicos na produção de sentidos e de sensações. É justamente essa a preocupação da Teoria das Materialidades da Comunicação, à qual se filia Gumbrecht e outros autores.

Conforme Felinto e Andrade (2005), o viés hermenêutico ainda corresponde à maioria dos estudos realizados no campo da Comunicação. Não há problemas nisso, desde que outras propostas não fiquem em segundo plano. A discussão das materialidades tem se ampliado, e contribui para o entendimento das relações entre cinema e futebol nesta pesquisa.

Hans Ulrich Gumbrecht é um dos responsáveis pela teoria das Materialidades da Comunicação, desenvolvida na Universidade de Stanford, Estados Unidos, a partir do final dos anos 1980. Nomes como Jeffrey Schnapp, Niklas Luhman, Friedrich Kittler, David Wellbery também são citados como referências nessa linha de estudos (FELINTO, 2001). A observação das materialidades da Comunicação leva em conta a função dos meios – esses têm papel importante e de certa forma alteram os sentidos que transmitem. Jacques Derrida, Marshall McLuhan, Walter Benjamin são algumas das referências do grupo de Stanford (FELINTO, 2001).

Os debates sobre o futuro das Ciências Humanas se aprofundaram para teóricos de estudos literários, sendo que o encontro mais importante do grupo do qual Gumbrecht faz parte ocorreu em 1987 e resultou no livro *Materialität der Kommunikation* (Materialidades da Comunicação) (FELINTO & ANDRADE, 2005). Como observam Felinto e Andrade (2005), “[...] começava a esboçar-se um modelo teórico no qual a determinação dos sentidos nos fenômenos comunicacionais era menos importante que o estudo dos mecanismos materiais que permitiam a *emergência* desses sentidos” (2005, p. 82, grifo do autor). Logo, o meio é alçado em outro patamar, não é mais apenas simples instrumento de manipulação humana para a produção de imagens, sons, textos, etc. A materialidade impõe sua forma à inteligência na proposição de sentidos e sensações.

Professor de literatura, Gumbrecht iniciou seus estudos das materialidades ao verificar que o texto ultrapassa a dimensão do linguístico, uma vez que outros fatores

influenciam no ato de leitura. O contexto de construção de sentido da obra precisa ser mais amplo, considera o autor (FELINTO, 2001). Em *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir* (2010), o teórico alemão problematiza a ênfase dada à racionalidade na área das Humanidades, como se o pensamento estivesse afastado do corpo, do sensível. O autor destaca que “se atribuirmos um sentido a alguma coisa presente [...], parece que atenuamos inevitavelmente o impacto dessa coisa sobre o nosso corpo e os nossos sentidos” (GUMBRECHT, 2010, p. 14). Conforme o teórico, “Materialidades da Comunicação [...] são todos os fenômenos e condições que contribuem para a produção de sentido, sem serem, eles mesmos, sentido” (GUMBRECHT, 2010, p. 28).

Ao longo do livro, há uma preocupação do autor em reiterar que seus argumentos não se tratam de uma condenação da interpretação, mas sim de uma reflexão sobre o que está além do sentido, da função do corpóreo no ato comunicativo, da percepção. Gumbrecht explica que defende “[...] uma relação com as coisas do mundo que possa oscilar entre efeitos de presença e efeitos de sentido” (GUMBRECHT, 2010, p. 15). Nesse movimento de oscilação é que se dá a experiência estética. Conforme o autor, algo presente “[...] deve ser tangível por mãos humanas – o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos”; já produção, do latim *producere*, quer dizer “trazer para diante” (GUMBRECHT, 2010, p. 13). Desse modo, “[...] ‘produção de presença’ aponta para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos ‘presentes’ sobre corpos humanos” (GUMBRECHT, 2010, p. 13). O teórico salienta que o sentido não abarca, não comporta a dimensão da presença.

A conexão com os objetos do mundo se alterou com a Modernidade. O pensamento, a racionalidade, a interpretação do mundo tornou-se ponto fundamental, principalmente a partir da filosofia de René Descartes, salienta Gumbrecht (2010). Os efeitos de presença, não fundados no sentido, podem contribuir para uma relação com o mundo fragmentado atual:

Pode ser mais ou menos banal observar que qualquer forma de comunicação implica tal produção de presença; que qualquer forma de comunicação, com seus elementos materiais, “tocará” os corpos das pessoas que estão em comunicação de modos específicos e variados – mas não deixa de ser verdade que isso havia sido obliterado (ou progressivamente esquecido) pelo edifício teórico do Ocidente desde que o *cogito* cartesiano fez a ontologia da existência humana depender exclusivamente dos movimentos do pensamento humano (GUMBRECHT, 2010, p. 39).

Embora a crítica a uma tradição de pensamento se mostre evidente, não há uma tentativa de combater a hermenêutica. Gumbrecht diz que efeitos de presença não eliminam a produção de sentido, ambos se complementam e indicam caminhos para além da metafísica. O filósofo John Dewey mantém discussão semelhante, uma vez que para o autor “o estético não pode ser separado de modo taxativo da experiência intelectual, já que esta deverá apresentar cunho estético a fim de que seja completa” (DEWEY, 1980, p. 91).

O teórico das materialidades é enfático: ao entrar na Modernidade, o homem acabou perdendo o mundo, ao se identificar como um observador, como um ser diferenciado com capacidade de desvendar o conhecimento e assim progredir. As faculdades cognitivas passaram a ser consideradas as únicas aptas a compreender o que está ao redor (GUMBRECHT, 2010). No entanto, o entendimento era diferente na Idade Média, quando o homem percebia seu corpo em meio aos objetos do mundo, ligado a eles, e isso era reforçado, principalmente, pelo pensamento religioso da época.

Com o Iluminismo, a interpretação se torna a única forma confiável na produção de conhecimento. Havia um desejo de que a busca por sentidos para tudo poderia levar a algum tipo de entendimento pleno dos fenômenos:

Em nenhuma outra época [século XVII] se acreditou tão profundamente no poder do conhecimento. As enciclopédias continham a expectativa utópica de que um dia o conhecimento sobre o mundo seria total, e esse conhecimento total seria o ponto de partida para criar novas instituições sociais e políticas perfeitamente adaptadas às necessidades da humanidade. Ao mesmo tempo, porém, começou-se a verificar que, apesar de baseados e orientados pelo mesmo conhecimento mais avançado, os projetos para a produção dessas novas instituições não seriam sempre, nem naturalmente, convergentes (GUMBRECHT, 2010, p. 57).

De acordo com Sandra Pesavento, a partir do racionalismo cartesiano, passando pelo Iluminismo e as transformações dos séculos XIX e XX, se “[...] consolidava uma outra ordem: a da pureza da racionalidade dos conceitos e da capacidade da ciência de produzir verdades sobre o mundo” (PESAVENTO, 2003, p. 21). Esse modo de ver o ambiente colocava-se em confronto “[...] com uma certa indefinição ou fluidez de outras formas de apreensão do real, mais apoiadas nas sensibilidades e sentimentos” (PESAVENTO, 2003, p. 21).

Gumbrecht observa que a confiança no desenvolvimento avançado do conhecimento começou a ficar abalada ainda no século de XVIII, e a obra de Immanuel Kant é um sintoma desse incômodo. Gumbrecht destaca que a produção do filósofo de Königsberg apresenta uma ambiguidade, pois “[...] é, ao mesmo tempo, um avanço

culminante do pensamento iluminista e um sintoma do começo da dissolução da epistemologia na qual o Iluminismo se baseou” (GUMBRECHT, 2010, p. 58). Para o autor, a obra de Kant surgiu nas tensões acerca do paradigma sujeito/objeto.

Produção de presença, uma relação com o mundo espacial, corpórea, sensível, traz conceitos não interpretativos. Gumbrecht considera que as Ciências Humanas ainda apresentam dificuldades para lidar com tais questões, e defende o restabelecimento do “[...] contato com as coisas do mundo fora do paradigma sujeito/objeto (ou numa versão modificada desse paradigma), tentando evitar a interpretação [...]” (GUMBRECHT, 2010, p. 81). É possível evitar a interpretação, a produção de sentido? O próprio teórico problematiza o desafio. Em outros momentos de *Produção de presença*, ele fala da possibilidade de “[...] imaginar uma situação intelectual em que a interpretação deixe de ter exclusividade” (GUMBRECHT, 2010, p. 105). É necessário que o campo da Comunicação se proponha a olhar para os objetos não apenas com a prioridade de estabelecer interpretações sobre eles, e sim procurando neles o que há de comunicativo para além dessa dimensão.

A experiência estética se dá entre efeitos de presença e de sentido e o professor de Stanford diz que é possível indicar culturas mais ligadas à produção de sentido, e outras identificadas com a produção de presença. As culturas de sentido são fundamentadas no pensamento; enquanto que as de presença têm uma autorreferência predominante baseada no corpo (GUMBRECHT, 2010, p. 112). O autor diz ainda:

Essa perspectiva torna claro que a “subjetividade” ou “o sujeito” ocupam o lugar da autorreferência humana predominante numa cultura de sentido, enquanto nas culturas de presença os seres humanos consideram que seus corpos fazem parte de uma cosmologia (ou de uma criação divina). Nesse caso, não se veem como excêntricos ao mundo, mas como parte do mundo (de fato estão no-mundo, em sentido espacial e físico) (GUMBRECHT, 2010, p. 106).

As culturas de presença, continua Gumbrecht (2010), percebem a materialidade das coisas do mundo e seu sentido inerente, e não apenas aquele que é atribuído através da interpretação. Em relação ao conhecimento, as sociedades fundadas no sentido o entendem como criação do pensamento e do ato de compreender o que está ao redor; já nas culturas de presença o conhecimento pode ser revelado: “É conhecimento revelado pelo(s) deus(es) ou por outras variedades daquilo que se poderá descrever como ‘eventos de autorrevelação do mundo’” (GUMBRECHT, 2010, p. 107). Ou seja, esse conhecimento revelado não é predominantemente conceitual.

Ao analisarmos essas distinções que o autor faz, é possível perceber o Brasil como um país que possui traços culturais marcados pela dimensão da presença, sendo o futebol e o carnaval exemplos importantes. Em *Carnavais, malandros e heróis*: para uma sociologia do dilema brasileiro, Roberto DaMatta (1997) salienta que o carnaval é uma festa que permite momentos de inversões sociais: o pobre torna-se aristocrata na avenida e os quatro dias de celebração permitem comportamentos de igualdade – algo que se assemelha ao vivenciado no futebol: as regras valem para todos. Gumbrecht também vê essa festa popular como característica de sociedades fundadas na presença:

Se, numa cultura de sentido, a seriedade das interações do cotidiano encontra um contraste interno no jogo e na ficção, as culturas de presença têm de ser suspensas – durante períodos de tempo estritamente definidos – sempre que queiram permitir uma exceção nos ritmos de vida fundados na cosmologia. É essa estrutura que os acadêmicos, inspirados na obra de Mikhail Bakhtin, chamam metonimicamente de “carnaval” (GUMBRECHT, 2010, p. 112).

No caso especificamente brasileiro, as copas do mundo podem ser pensadas como tipos de pausas que constituem exceções de quatro em quatro anos na vida social do país. Mesmo quem não gosta de futebol é de algum modo afetado pelas alterações que ocorrem em dia de jogo do Brasil: ponto facultativo em repartições públicas, liberação de trabalhadores em parte do expediente para acompanhamento das partidas, interrupção de aulas em escolas, enfim, situações que interferem no cotidiano.

É importante salientar, no entanto, que em uma sociedade com traços marcantes de presença não significa que o sentido esteja excluído, apenas se reconhece que há elementos culturais que se sobressaem no contexto brasileiro e que estes tendem com mais ênfase para o corpóreo, o sensorial. O carnaval é citado aqui como algo que se assemelha ao futebol, porém há outros comportamentos nacionais que são expressivos nessa linha.

Os rituais religiosos poderiam ser exemplos de produção de presença em meio às culturas; de modo que questões burocráticas de governos estariam fortemente determinadas em produção de sentido. Gumbrecht apresenta as combinações binárias a fim de enfatizar o quão complexa é a experiência estética. Conforme o autor, “[...] em nossos dias, o campo da experiência estética deve ser muito mais amplo do que o conceito de ‘experiência estética’ consegue abranger” (GUMBRECHT, 2010, p. 125).

O autor alemão, todavia, realiza um esforço para tentar caracterizar os elementos constitutivos da fruição estética. Entre eles está o de *momentos de intensidade* (grifo nosso) situações em que as faculdades cognitivas e sensoriais ficam alteradas a partir do contato com determinados objetos. Gumbrecht observa que é um mistério o desejo por

tais momentos “se eles não nos dão conteúdos nem efeitos edificantes”. A hipótese do autor é de que “[...] aquilo que chamamos de ‘experiência estética’ nos dá sempre certas sensações de intensidade que não encontramos nos mundos histórica e culturalmente específicos do cotidiano em que vivemos” (GUMBRECHT, 2010, p. 128). Nas palavras de César Guimarães, ao abordar ideias de Martin Seel, tais fenômenos perceptivos integram o que é estranho ao familiar:

[...] a experiência estética é uma mobilização multidimensional (cognitiva, volitiva e emotiva), produzida no confronto com um objeto problemático que é experimentado em uma situação não familiar. Seel denomina *comunicação presentificante* a esse modo de articulação do sentido que, vinculado a uma situação e baseado em um conjunto de pressuposições compartilhadas, permite alargar e corrigir uma pré-compreensão dada ou ainda introduzir, de maneira provocadora, um ponto de vista desviante (GUIMARÃES, 2004, p. 5, grifo do autor).

Guimarães, a partir de conceitos de Seel, entende que a experiência estética pode levar a uma multiplicidade de pontos de vista muito em função da nossa relação com os elementos do fenômeno que se apresenta: “A percepção estética coloca em jogo uma relação experimental entre a significação dos objetos estéticos e a nossa experiência presente, ao permitir fazermos uma experiência *com* as experiências presentificadas pelos objetos” (GUIMARÃES, 2004, p. 4, grifo do autor). Ao citar Seel, Guimarães completa: “É estético o fato de fazer experiência das possibilidades de ter uma experiência” (SEEL apud GUIMARÃES, 2004, p. 4).

Já Gumbrecht se afilia mais à ideia de que os momentos de intensidade não produzem efeitos edificantes e tal entendimento se aproxima da concepção de Kant, para quem a experiência estética se dá de maneira desinteressada. Em seu livro *Elogio da beleza atlética* (2007), Gumbrecht usa o conceito do filósofo alemão para a palavra *belo*: um “[...] ‘juízo de gosto’ realizado numa situação de ‘satisfação pura e desinteressada’” (GUMBRECHT, 2007, p. 37) para explicar parte da atração humana pelos esportes. Assistir a uma partida não tem qualquer função na vida prática, entretanto “essa desconexão em relação ao cotidiano é o que alguns filósofos descrevem, desde o fim do século, como a autonomia ou a insularidade da experiência estética” (GUMBRECHT, 2007, p. 38).

Se a experiência estética é desinteressada, desligada de conceitos, como é possível explicar então a busca por efeitos de presença proferida por Gumbrecht? As ideias dos autores precisam ser problematizadas. É possível a aposta em caminhos de pesquisa para além da interpretação, contudo pode ser ingênuo pensar que as experiências estéticas se dão desconectadas de interesse. Em *Teoria estética* (1993),

Theodor Adorno critica Kant pela caracterização da experiência estética como desinteressada:

A ausência de interesse afasta-se do efeito imediato, que a satisfação quer conservar, e prepara assim a ruptura com a sua supremacia. A satisfação, desprovida deste modo do que em Kant se chama o interesse, torna-se satisfação de algo tão indefinido que já não serve para nenhuma definição do Belo. A doutrina da satisfação desinteressada é pobre perante o fenômeno estético (ADORNO, 1993, p. 27).

O fenômeno estético é complexo e talvez o uso de “desinteressado” para denominá-lo indique a inquietação diante de situações que fogem do compreensível, mas que mesmo assim suscitam desejos em apreendê-las. Kant dá indícios disso ao afirmar que:

[...] por uma ideia estética entendo, porém, aquela representação da faculdade da imaginação que dá muito a pensar, sem que, contudo, qualquer pensamento determinado, isto é, *conceito*, possa ser-lhe adequado, que conseqüentemente nenhuma linguagem alcança inteiramente nem pode tornar compreensível (KANT, 1995, p. 159, grifo do autor).

Entre as situações que muitas vezes fogem ao compreensível estão as práticas esportivas. Gumbrecht refere, tanto no *Elogio da beleza atlética* quanto em *Produção de presença*, o caso do atleta Pablo Morales, nadador norte-americano, vencedor de três medalhas de ouro nas Olimpíadas de 1984 e 1992. Após ter se aposentado e deixado de disputar os Jogos de 1988, Morales resolveu voltar às piscinas e quando perguntado sobre o motivo, disse que sentiu a necessidade de retornar ao ver as competições pela televisão. O atleta afirmou que sentia falta de “[...] se perder na intensidade da concentração” (MORALES apud GUMBRECHT, 2007, p. 44).

O teórico das Materialidades da Comunicação enfatiza que se os momentos de intensidade são sugestivos para quem pratica esportes profissionalmente, acometem aqueles que consomem tais eventos na frequência a estádios ou no acompanhamento pela tevê. Gumbrecht afirma que “[...] a experiência atlética – e a experiência estética em geral – não difere, em termos qualitativos, de nossa experiência em outras situações menos marcantes. O que é diferente é que nossa capacidade física e emocional está atuando perto do limite máximo” (GUMBRECHT, 2007, p. 45).

Esse “limite máximo” referido pelo autor é o que de algum modo interrompe o fluxo do cotidiano – os momentos de intensidade nos afastam do trivial, porém isso não significa que eles não possam acontecer em meio às atividades banais da vida. A experiência estética nos afeta, nos desestabiliza e é difícil de ser prevista, pois mesmo

estimulada pode não ocorrer: a visita a uma galeria de arte não é garantia de que o fenômeno seja de fato concretizado.

As relações entre o físico, o emocional e o cognitivo atuando no limite máximo se relacionam à separação que Dewey faz sobre ter experiência e ter *uma* experiência (DEWEY, 1980, grifo nosso). Passamos por experiências o tempo todo, na realização das mais simples tarefas, que já parecem mecanizadas, como arar a terra, em exemplo citado pelo autor. Esse tipo de momento é incompleto, disperso, distraído e se difere de ter *uma* experiência:

Em tais experiências cada parte sucessiva flui livremente, sem junturas nem vazios, para aquilo que vem a seguir. Ao mesmo tempo, não há sacrifício da identidade própria das partes. Um rio, enquanto distinto de um reservatório, flui. Mas seu fluxo proporciona uma precisão e um interesse a suas partes sucessivas maior do que os existentes nas partes homogêneas de um reservatório. Em uma experiência, o fluxo vai de algo a algo. Como uma parte conduz a outra e como outra parte traz aquela que veio antes, cada uma ganha distinção em si própria. O todo permanente é diversificado por fases sucessivas que constituem ênfases de seus variados matizes (DEWEY, 1980, p. 90).

Tal vivência remete aos momentos de intensidade citados por Gumbrecht e o esporte é um campo intrigante para se pensar como os efeitos de presença ocorrem e de que forma essas questões se relacionam com a cultura que fomenta determinadas modalidades.

2.2 O esporte como experiência estética

Aparições de corpos no espaço, epifanias, momentos de intensidade que desaparecem quase que ao mesmo tempo em que surgem no espaço. Esses são alguns dos termos usados por Hans Ulrich Gumbrecht para definir eventos esportivos e relacioná-los com a experiência estética. Ao refletir sobre os efeitos de presença, o autor salienta que esses aproximam a dimensão corpórea do mundo:

Assim, o que é presença? O que queremos dizer quando dizemos que alguma coisa tem presença? Talvez de forma surpreendente, presença enfatize muito mais o espaço que o tempo (a palavra latina *prae-esse* literalmente significa “estar diante de”). Algo presente é algo que está ao alcance, algo que podemos tocar, e sobre o qual temos percepções sensoriais imediatas. A presença, nesse sentido, não exclui o tempo, mas sempre associa o tempo a um lugar específico (GUMBRECHT, 2007, p. 50).

A relação espacial de algum modo aproxima sujeito e objeto, não há separação entre ambos. Gumbrecht considera que assim, na dimensão da presença, “[...] as pessoas

sentem-se parte do mundo físico, e contíguas aos objetos que o compõem” (GUMBRECHT, 2007, p. 51). No caso dos esportes, interpretar excessivamente seus fenômenos acaba por reduzi-los, esvaziando as experiências que proporcionam. Além disso, um fenômeno predominantemente de presença pode ter conflitos no contato com instituições gestadas principalmente na dimensão do sentido. Isso, de certa forma, explicaria parte dos problemas de administração nos clubes de futebol (GUMBRECHT, 2007).

Gumbrecht reitera diversas vezes o caráter de beleza de jogadas, lances de esporte. Segundo ele, “[...] as jogadas que surgem em tempo real na partida são surpreendentes até para os treinadores e para os jogadores que as executam, porque precisam ser realizadas contra a resistência imprevisível da defesa do outro time” (GUMBRECHT, 2007, p. 134). A experiência estética relacionada aos esportes passa pela beleza de jogadas, porém não se restringe a isso. Se a fruição se dá na oscilação entre efeitos de presença e de sentido, essa relação ultrapassa a dimensão do belo. Uma experiência com o estético, um momento de intensidade não necessariamente precisa estar condicionado ao prazer em termos positivos. No esporte, lembra o teórico de Stanford, “a graça e a violência muitas vezes caminham juntas” (GUMBRECHT, 2007, p. 122).

Há um paradoxo na fala do teórico das Materialidades, pois ao mesmo tempo em que ele destaca as experiências que o contato com práticas esportivas proporcionam, enfatiza que:

[...] as competições atléticas não expressam nada, portanto não oferecem nada a ser lido. Elas nos fascinam com “corpos que pesam” (“*bodies that matter*”, um trocadilho útil inventado pela filósofa Judith Butler), corpos que se adaptam a formas e funções múltiplas. Ao interpretar essas formas e funções corporais e transformá-las em significado, corremos o risco de reduzir, se não de destruir, o prazer singular que desfrutamos nos eventos esportivos (GUMBRECHT, 2007, p. 55).

O ‘nada’ a ser lido remete à ausência de conteúdos edificantes da experiência estética, já referida pelo autor. Dar significado ao efeito de presença pode reduzi-lo, mas é importante perceber que ao mesmo tempo em que enfatiza a insularidade do fenômeno estético, Gumbrecht o caracteriza, aponta os elementos que o constituem, problematiza as sensações que evoca.

De certa forma, o autor realiza em seus argumentos aquilo que aponta como característica básica da experiência estética: produção de presença e de sentido oscilam e coexistem em tensão nos objetos. Embora haja um esforço do teórico em olhar para as

práticas esportivas sem interpretações demasiadas, ele acaba o fazendo quando tenta discutir as percepções que identifica a partir do contato com jogos e competições. Parece inevitável interpretar, só que isso não impossibilita a problematização da produção de presença, já que este conflito é do jogo, seja ele o acadêmico ou do futebol, como salienta Wisnik (2008):

É só essa ausência sintomática do futebol que permite falar, com tanta certeza, da insignificância do conteúdo do jogo, quando seria preciso entender que, nele, como nas artes e na música, o conteúdo está ali como se não estivesse: na ausência de significado, mas fazendo *sentido* e pondo em cena conteúdos conflitivos e catárticos que o transformam nesse vespeiro universal de congraçamento e violência (WISNIK, 2008, p. 45, grifo do autor).

O ‘conteúdo estar ali como se não estivesse’ pode ser relacionado à oscilação entre presença e sentido que o esporte em questão proporciona. Interpretar as sensações que surgem na fruição estética certamente impõe barreiras à mesma, entretanto isso parece um tanto inevitável se a intenção é pensar sobre essa experiência estética. E, conseqüentemente, pensá-la não quer dizer igualá-la em intensidade e emoção.

O futebol apresenta desvios, ambigüidades e são nesses pontos que a experiência estética se concretiza. Se a pesquisa entende a tensão entre presença e sentido, não há problema em analisar, observar, e até interpretar aspectos do fenômeno, pois se isso não for feito o debate permanecerá somente no plano de inferência teórica, longe dos objetos.

Os objetos aqui são entendidos não somente como os estádios, campos, ginásios. O contato com o esporte também se dá pelas materialidades que transformam, criam outras experiências. Televisão, rádio, internet, cinema, papel são meios que estão no caminho e que de certa forma alteram a relação com as modalidades. Gumbrecht reconhece a influência da tecnologia nos efeitos de presença e de sentido, e salienta que o consumo do evento é diferente, dependendo do lugar:

A torcida dos estádios [...] pode ser barulhenta ou silenciosa, mas em princípio não é permeada por atos de comunicação – embora nos estádios mais modernos telões enormes aproximem a experiência da multidão à da transmissão pela TV. Mais ainda que o comentário dos locutores, dispositivos eletrônicos como o *replay* e a câmera lenta geram uma impressão de análise. Uma transmissão ou um *replay* no telão do estádio podem dar aos torcedores a ilusão de que eles possuem as mesmas informações que o técnico está usando para analisar uma jogada que acabou de acontecer, e para repensar a estratégia de jogo. Mas o que a transmissão abandona de vez e não é capaz de substituir é a copresença física de espectadores e atletas como condição mais elementar para a comunhão (GUMBRECHT, 2007, p. 155).

Os meios técnicos eliminam a vivência simultânea com os eventos, todavia não se pode afirmar que a experiência estética mediada seja menos intensa que a vivenciada no mesmo espaço em que a competição ou o jogo esportivo. São situações diferentes e o teórico alemão reconhece que certas tecnologias potencializam efeitos de presença. As telas trazem a chance de suscitar um desejo pelo substancial do mundo, argumenta o autor:

Estou tentando não condenar nem dar uma aura misteriosa ao nosso ambiente mediático. Ele alienou de nós as coisas do mundo e o presente – mas, ao mesmo tempo, tem o potencial de nos devolver algumas coisas do mundo. E se de novo se tornasse claro que estar sentado à mesa para jantar (ou, dá no mesmo, fazer amor) *não tem a ver só com comunicação*, não é simples “troca de informação”, então talvez se tornasse importante e útil – não só para alguns intelectuais românticos – ter *conceitos que nos permitam apontar o que nas nossas vidas é irreversivelmente não conceitual* (GUMBRECHT, 2010, p. 173, grifo do autor).

O “devolver coisas do mundo” não diz respeito somente a objetos distantes no espaço, mas também no tempo. Gumbrecht (2010) argumenta que há um desejo de presença pelo passado, o que é perceptível na reconfiguração de museus e artefatos que cultuam a nostalgia: “Este desejo de presentificação pode estar associado à estrutura de um presente amplo, no qual já não sentimos que estamos ‘deixando o passado para trás’ e o futuro está bloqueado” (GUMBRECHT, 2010, p. 152). Ou seja, o presente amplo acumula diversas experiências de passado em caráter simultâneo. *A presentificação* (grifo nosso) do passado seria a “[...] possibilidade de ‘falar’ com os mortos ou de ‘tocar’ os objetos dos seus mundos” (GUMBRECHT, 2010, p. 153).

O teórico das Materialidades da Comunicação não vê problemas no desejo de presentificação do passado, pois “já que não podemos sempre tocar, ouvir ou cheirar o passado, tratamos com carinho as ilusões de tais percepções” (GUMBRECHT, 2010, p. 151). As imagens do passado e o modo como essas se apresentam podem ser consideradas como um sintoma desse desejo de presentificação na contemporaneidade.

O desejo de presença nos leva a imaginar como nos teríamos relacionado intelectualmente, e os nossos corpos, com determinados objetos (em vez de perguntar os que esses objetos “querem dizer”) se tivéssemos encontrado com eles nos seus mundos cotidianos históricos. Quando sentirmos que esse jogo da nossa imaginação histórica pode ser sedutor e contagioso, quando seduzirmos outras pessoas para o mesmo processo intelectual, teremos produzido a mesma situação a que nos referimos quando dizemos que alguém é capaz de “invocar o passado” (GUMBRECHT, 2010, p. 155).

As materialidades comunicacionais são aparatos que podem estimular o desejo de contato com objetos e situações distantes no tempo e no espaço. Da mesma forma em

que os processos maquínicos alteram determinadas vivências, estabelecem outras. Um exemplo simples é o do cinejornal Canal 100, produzido de 1959 a 1986 por Carlos Niemeyer (MELO, 2006). O futebol construído pelo informativo não era o visualizado nos estádios. A experiência estética possível com aquelas imagens aproximadas do campo de jogo – e muitas delas em câmera lenta – só se dava pelas lentes do Canal 100. O cinejornal criava outras oscilações entre efeitos de presença e de sentido que não aquelas do evento ao vivo. Mesmo assim, até hoje é possível “vivenciar” aquele futebol do passado em razão do arquivo do Canal 100 disponível em vídeos pela internet¹⁷.

A relação entre esporte e imagem é profícua, salienta João Luiz Vieira. De acordo com o autor, “desde os primeiros tempos, o cinema foi antropomórfico, materializando na tela imagens do corpo humano que agradavam os espectadores. A história do cinema demonstra quanto buscamos prazer ao ver o corpo humano projetado numa tela” (VIEIRA apud MELO, 2006, p. 65). Assim como no cinema, nas práticas esportivas as visualizações dos corpos despertam grande interesse, observa Melo:

Se o corpo sempre foi a maior atração no cinema, ele também o era no âmbito da prática esportiva, destacadamente depois que o esporte passou a abandonar seu caráter pronunciado de jogo de azar. No final do século XIX, cada vez mais os corpos musculosos em movimento seriam o grande motivo de atração que conduziriam os espectadores aos eventos esportivos. O esporte também era procurado pelo prazer de ver corpos “projetados” (nos gramados, campos, quadras) (MELO, 2006, p. 65).

As imagens técnicas empreenderam mudanças profundas nas práticas esportivas, salienta Melo (2006), pois deram a ver detalhes de movimentos, exacerbaram performances, estimularam ainda mais a busca por marcas, recordes, e consolidaram as modalidades como eventos de espetáculo. No caso desta dissertação, a mídia estudada é o cinema brasileiro contemporâneo e as discussões se dão por meio de filmes de ficção.

Existe um diálogo entre os autores dessa proposta a respeito da complexidade do futebol como prática que leva a experiências estéticas múltiplas. Há um entendimento de que esses fenômenos ocorrem de modo diferenciado dependendo da materialidade que registra ou cria narrativas para o futebol. O importante é perceber como isso se dá no cinema produzido no país nos últimos dezessete anos.

O futebol é um ritual que se aproxima das manifestações religiosas e artísticas, salienta Roberto DaMatta (1982). A relação das atividades esportivas com outros campos e suas questões estéticas é abordada por diversos autores como Bernard Jeu, Hans Ulrich Gumbrecht (já citado), Wolfgang Welsch, entre outros. Hilário Franco

¹⁷ Exemplo de programa do Canal 100: <<http://www.youtube.com/watch?v=onsL1QARuNM>>. Acesso: jan. 2013.

Júnior compara a experiência dos estádios, ginásios e arenas à vivenciada no contato com o cinema, literatura e teatro:

É verdade que o futebol não é realidade em si, mas fuga do real, representação imaginária. Ele, contudo, não se diferencia nisso do cinema, do teatro, da literatura e das artes em geral. [...] Por canalizar com eficácia as esperanças e frustrações da sociedade, ele desperta emoção tão envolvente e adesão tão intensa que claramente se destaca de qualquer outra manifestação contemporânea. (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 394).

No texto citado de Franco Júnior é importante problematizar que a experiência com o futebol suscita emoções envolventes, no entanto esse comportamento não necessariamente significa uma fuga do real. O futebol é uma realidade em meio a todas as outras e se relaciona com elas, proporcionando experiências difusas que mesmo que estejam atreladas ao cotidiano, se afastam do fluxo contínuo de acontecimentos. Wolfgang Welsch cita que “o prazer no esporte é considerado um prazer baixo de massas – um prazer que não é digno de consideração positiva pela estética, mas, ao negligenciar o caráter artístico do esporte, deixamos de compreender por que ele é tão fascinante para o grande público” (WELSCH apud MELO, 2006, p. 13).

Já Wisnik acredita que o “futebol poder ser objeto simultâneo de paixão e desafio intelectual. Essa disposição não é muito diferente daquela que é pedida pela arte – que supõe certa dose de aceitação da violência simbólica e da gratuidade” (WISNIK, 2008, p. 46). É importante perceber que pensar, criticar o futebol não impede uma discussão sobre sua dimensão sensível. Nesse aspecto, a prática se diferencia da maioria dos outros esportes:

[...] a sua estrutura coletiva, aberta e híbrida, incorporando originariamente elementos modernos e pré-modernos, citadinos e “rurais”, estritamente concorrenciais e ao mesmo tempo livres, expõe essas variações num leque simultâneo e contrastivo, polifônico e paródico, que faz do futebol, mais do que nenhum outro esporte, uma movimentada batalha dos gêneros narrativos, e um teatro inédito para o desfile polêmico e não verbal das gestualidades, das disposições mentais, das potencialidades criativas (WISNIK, 2008, p. 103).

A batalha de gêneros narrativos destacada por Wisnik diz respeito tanto às diversas interpretações que um jogo de futebol pode fomentar, quanto às sensações que estimula. Esses comportamentos também podem ser comparados à relação humana com as artes, pois “o futebol vem antes e depois das artes: participa da força que as gerou ao mesmo tempo em que é o último dos seus avatares. Não espanta que não poucos artistas vejam nele algo daquilo que desejam para a própria arte” (WISNIK, 2008, p. 398). É

importante frisar, no entanto, que reações, percepções parecidas com o que é proporcionado pelo artístico não quer dizer que o futebol seja arte. Ele é um meio para se vivenciar sensações múltiplas e esses fenômenos podem ser apontados como os principais responsáveis pela quantidade de adeptos e praticantes pelo mundo.

Mesmo que esta dissertação não se proponha a entrar na discussão do esporte como uma forma de arte, há autores que consideram as modalidades desse modo. Caso de Wolfgang Welsch, para quem “[...] as modernas transformações do conceito de arte, em particular, permitem ao esporte ser visto como arte, e não permitem mais que isso seja negado” (WELSCH apud MELO, 2006, p. 38). Welsch aproxima o esporte das artes de performance, como a dança, o teatro e a música. Embora seja possível compreender as analogias do autor, a presente pesquisa prefere reconhecer o futebol dotado de elementos artísticos, o que não o torna um tipo de arte. Além disso, a experiência estética não está condicionada ao artístico.

Diversas interpretações e sensações transitam no ambiente do futebol, como já foi destacado por Wisnik (2008). Na introdução do livro *A Busca da excitação* (1992), Norbert Elias afirma que em um jogo de futebol não é apenas o clímax da vitória que atrai o espectador. O sociólogo alemão percebe as práticas esportivas como modos de controlar a violência nas sociedades contemporâneas justamente porque proporcionam um tipo de excitação que não é possível em outros ambientes, como o trabalho, por exemplo. O autor destaca que “[...] muitas ocupações de lazer fornecem um quadro imaginário que se destina a autorizar o excitamento, ao representar, de alguma forma, o que tem origem em muitas situações da vida real [...]” (ELIAS, 1992, p. 70). Há um caráter mimético nos comportamentos empreendidos durante a relação humana com esportes:

Se perguntarmos de que modo é que se animam os sentimentos, como é que a excitação é favorecida pelas atividades de lazer, descobre-se que isso é dinamizado, habitualmente, por meio da criação de tensões. Perigo imaginário, medo ou prazer mimético, tristeza e alegria são produzidos e possivelmente resolvidos no quadro dos divertimentos. Diferentes estados de espírito são evocados e talvez colocados em contraste, como a angústia e a exaltação, a agitação e a paz de espírito (ELIAS, 1992, p. 71).

Elias (1992) reitera que os esportes constituem um caso particular, pois proporcionam a chance dessas sensações serem compartilhadas coletivamente. Essa concepção se relaciona com as ideias de Gumbrecht a respeito dos comportamentos em estádios e arenas, o que será discutido ainda neste capítulo. A apreciação de jogos ou manifestações artísticas representa “um complemento ao mundo premeditado” do

trabalho e das obrigações sociais (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 116). Desse modo, não pode ser considerada menos importante: “[...] as instituições de lazer, quer sejam teatros, concertos, corridas ou jogos de críquete, não são mais do que formas de representação de um mundo de fantasia ‘irreal’. A esfera mimética constitui uma parte distinta e integral da ‘realidade’ social” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 116).

A importância das atividades de lazer e esportivas não está apenas na manifestação de tensões, mas também na renovação desses sentimentos, algo que Elias e Dunning (1992) apontam como fundamental para a manutenção da saúde mental. Não é pretensão do presente trabalho adentrar nessa discussão, mesmo assim o olhar para a dimensão sensível do esporte revela muito do papel que ele cumpre na vida social e do quão complexas são as experiências estéticas que ele potencializa. Assim como outros teóricos, os autores de *A Busca da excitação* não refutam o papel determinante que a violência desempenha no gosto, na paixão por esportes – esta, de certo modo, é reguladora da excitação vivenciada nessas experiências.

Outro ponto importante a ser referido é a capacidade do esporte em agregar pessoas, sobretudo nos clubes e torcidas. As trocas que ocorrem em estádios e jogos são parte das experiências estéticas do meio. Gumbrecht afirma que a “universalidade subjetiva” referida por Immanuel Kant não significa que todos tenham o mesmo juízo estético, mas que há uma expectativa de que outros concordem:

Com a multiplicidade de eventos esportivos disponíveis hoje em dia, é impressionante ver o quanto e com quanta frequência os torcedores convergem no entusiasmo e na intensidade com que vivem e mais tarde relembram determinados momentos decisivos – e isso acontece independente de quem tenha ganhado ou perdido a competição. [...] Em qualquer dos casos, pelo critério da universalidade subjetiva, não há dúvida de que os esportes parecem se qualificar como experiências estéticas (GUMBRECHT, 2007, p. 39).

O autor salienta que há um processo que une nas atitudes em estádios. Porém, esses fatos não se apresentam apenas como positivos (ELIAS; DUNNING, 1992), já que a vivência em grupos nos espaços esportivos também pode levar ao atrito com os torcedores rivais. Isso nos faz salientar que o efeito de presença não é somente algo ligado ao belo - a violência apela para a sensibilidade e é parte inseparável da gênese do futebol.

2.3 Cinema e experiência estética

A criação e reprodução de imagens é parte da vida de praticamente todas as sociedades (AUMONT, 1993). Por que essas superfícies, sejam elas materiais ou imateriais, intrigam tanto e atraem a atenção das pessoas? Segundo Aumont, “a produção de imagens jamais é gratuita, e, desde sempre, as imagens foram fabricadas para determinados usos, individuais ou coletivos” (AUMONT, 1993, p. 78). A conexão emocional com o cinema é abordada desde os primórdios do meio. Hugo Munsterberg afirmava que “no cinema, mais do que no teatro, os personagens são, antes de tudo, sujeitos de experiências emocionais: a alegria e a dor, a esperança e o medo, o amor e o ódio, a gratidão e a inveja, a solidariedade e a malícia, conferem ao filme significado e valor” (MUNSTERBERG, 1983, p. 46). Em que pese a reconfiguração da ideia de valor do filme proferida pelo autor, é pertinente compreender como as sensações, o estranhamento, o que está nas bordas do sentido na relação com o audiovisual sempre instigou o campo teórico.

As imagens nas telas desempenham funções múltiplas, sendo uma delas a estética: “A imagem é destinada a agradar seu espectador, a oferecer-lhe sensações (*aisthesis*) específicas” (AUMONT, 1993, p. 80). O cinema levanta diversas discussões justamente pela função estética que empreende na relação com o público. Aumont entende o espectador como “[...] parceiro *ativo* da imagem, emocional e cognitivamente (e também como organismo psíquico sobre o qual age a imagem por sua vez)” (1993, p. 81, grifo do autor). O que é visto se transforma, é completado pela ação do sujeito que observa, ao mesmo tempo em que esse indivíduo tem seu olhar guiado pelas luzes e sombras da tela.

A experiência estética, do modo como é entendida nesta pesquisa, está atrelada à emoção. De acordo com Francis Vanoye, há maneiras diferentes de se tratar o emocional na relação com imagens: há concepções neutras da emoção e “[...] abordagens mais negativas, que consideram a emoção como sinal de disfunção correlata a uma baixa dos desempenhos do sujeito” (VANOYE apud AUMONT, 1993, p. 124). A segunda abordagem é a mais expressiva na literatura sobre o tema e tende a ver o sensível como “regressão momentânea” (AUMONT, 1993, p. 125) e geralmente está ligada a objetos da cultura de massa.

Entre as discussões de cunho pessimista a respeito da fruição sensorial com as imagens estão as de Laura Mulvey, que na década de 1970 publicou um texto de referência sobre o assunto: *Prazer visual e cinema narrativo*. No artigo, a autora investiga a relação do espectador com filmes de gênero de Hollywood, sobretudo os que exploram o feminino como objeto de atração e desejo. Segundo ela, é necessário romper com esse tipo de prazer visual:

A satisfação e o reforço do ego, que representam o grau mais alto da história do cinema até agora, devem ser atacados. Não em favor de um novo prazer reconstruído que não pode existir no abstrato, nem de um desprazer intelectualizado, e sim no intuito de abrir caminho para a negação total da tranquilidade e da plenitude do filme narrativo de ficção. A alternativa é a emoção que surge em deixar o passado para trás sem rejeitá-lo, transcendendo formas já desgastadas ou opressivas, ou a ousadia de romper com as expectativas normais de prazer de forma a conceber uma nova linguagem do desejo (MULVEY, 1983, p.440).

É importante buscar novas formas de relação com as imagens das obras, especialmente subvertendo a carga conservadora contaminada pela percepção da mulher como fetiche masculino. De acordo com Mulvey (1983), “há circunstâncias nas quais o próprio ato de olhar já é uma fonte de prazer, da mesma forma que, inversamente, existe prazer em ser olhado” (p. 440). Nessas trocas se dá o ato espectral, e ele é potencializado desse modo pela forma como ocorre: sala escura, tela grande. Para Mulvey, “[...] o cinema dominante e as convenções nas quais ele se desenvolveu sugerem um mundo hermeticamente fechado que se desenrola magicamente, indiferente à presença de uma plateia, produzindo para os espectadores um sentido de separação, jogando com suas fantasias voyeristas” (MULVEY, 1983, p. 441). Assim, consolida-se o processo de dominação da fruição do público diante desse tipo de obra.

As produções industriais que Laura Mulvey questiona possuem narrativas antropomórficas, ou seja, o centro de interesse está nas figuras humanas que povoam a tela. Essas escolhas também corroboram o processo de projeção e identificação dos espectadores: “Aqui, a curiosidade e a necessidade de olhar misturam-se com uma fascinação pela semelhança e pelo reconhecimento: a face humana, o corpo humano, a relação entre a forma humana e os espaços por ela ocupados, a presença visível da pessoa no mundo” (MULVEY, 1983, p. 442). Anteriormente, ao se discutir a aproximação do audiovisual com as práticas esportivas, foi referido o destaque do corpo como centro de interesse (VIEIRA apud MELO, 2006), o que nos leva a afirmar que o humano na imagem é um dos pontos centrais de atração e de potencialização de experiências estéticas.

Todavia, Mulvey (1983) defende que as obras precisam romper com esses processos de projeção e identificação, o que de certa forma o cinema moderno o faz. Conforme a autora, “o primeiro golpe em cima dessa acumulação monolítica de convenções tradicionais do cinema [...] é libertar o olhar da câmera em direção à sua materialidade no tempo e no espaço, e o olhar da plateia em direção à dialética, um afastamento apaixonado” (MULVEY, 1983, p. 453). Assim, outras formas de experiência estética podem surgir e não somente aquelas calcadas no prazer de *voyer*.

A partir do texto de Mulvey, é possível reconsiderar algumas afirmações da autora. Os filmes narrativos e representativos da indústria de Hollywood, e aqueles que de algum modo se relacionam com essa tradição, não podem ser vistos como obras que sugerem apenas um tipo de experiência estética, que não possam propor conflitos, sensações difusas. Há algo nessas imagens, no modo como são construídas, que direciona para certas sensações, mas afirmar que elas só podem sugerir um dado tipo de fruição é ignorar algo que a própria Laura Mulvey admite em escritos dos anos 2000: a materialidade do meio.

Na conferência de abertura do XV Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual – Socine, realizado em setembro de 2011 no Rio de Janeiro, Laura Mulvey retomou alguns tópicos de *Prazer visual e cinema narrativo*, destacando que é pertinente voltar aos filmes analisados no contexto dos anos 1960 em 1970, pois àquela época os estudos eram baseados em película e na experiência de sala de cinema, enquanto hoje a tecnologia digital apresenta possibilidades visuais diferenciadas. A autora reconhece que começou a questionar como o aparato técnico impactou nas análises realizadas. A pesquisadora se dá conta que “[...] assistir aos filmes de celuloide, com o potencial interativo oferecido pela tecnologia digital, descortina um mundo inesperado de possibilidades estéticas e perceptivas” (MULVEY, 2012, p. 14). Essa constatação se traduz em um novo olhar para as obras estudadas há quase quarenta anos.

Não compete ao presente texto discutir o que Laura Mulvey verificou de novo nessas imagens, pois essas questões dizem respeito aos estudos feministas do audiovisual, o que não é o foco desta dissertação. Entretanto, cabe a observação de que a materialidade do meio impõe-se ao pesquisador que se propõe à investigação das experiências estéticas do audiovisual, o que foi abordado na retomada dos filmes pela autora britânica: “[...] sugiro que ver essas imagens imobilizadas, desaceleradas e repetidas permite que o material original revele as complexidades e contradições que não podem ser percebidas a 24 quadros por segundo” (MULVEY, 2012, p. 15). Por

conta do aparato diferente, ela conseguiu enxergar outras coisas e assim alterar as análises anteriores.

Não é somente o aparato que muda, mas também a chance de manipulá-lo. Ao poder interferir no andamento das imagens, o espectador consegue enxergar outras coisas: “Agora o espectador pode interferir no fluxo de um filme, interromper seu desenvolvimento lógico e, acima de tudo, paralisar o movimento de determinados momentos especiais” (MULVEY, 2012, p. 15). Contudo, ao mesmo tempo em que pode encontrar imagens e nuances até então imperceptíveis, o público sofre perdas por conta da mudança de aparato:

[...] a reflexão sobre uma mídia, o cinema, por meio de seu deslocamento para outra, eletrônica ou digital, envolve necessariamente um sentido imediato de perda, o desaparecimento de algo precioso essencial à beleza da película de celuloide, quando assistida a 24 quadros por segundo. Porém, à parte essa perda, o rompimento do filme, a partir de seu cenário principal, implica outro “desejo de cinema” (MULVEY, 2012, p. 23).

A abordagem de Mulvey (2012) relata que as possibilidades visuais mudam dependendo do suporte, não se trata de comparar, dizer que um é melhor que o outro, mas compreender as especificidades de cada meio. A problematização dessas ideias da pesquisadora contribui para a percepção que esta dissertação tem das materialidades da Comunicação. Conforme foi discutido anteriormente, a experiência dos estádios não é a mesma que ocorre no contato com imagens de esportes. Do mesmo modo, a fruição com as imagens se dá de maneiras diversas, pois há a questão tecnológica que precisa ser considerada.

Assim, o estudo de possíveis experiências estéticas e representações da imagem deve atentar para as particularidades da mesma, já que, segundo Lucia Santaella, “[...] conforme muda o dispositivo e o modo de produção da imagem, quer dizer, conforme muda sua morfogênese, muda também seu regime de visualidade, muda sua natureza e a maneira pela qual ela nos dá conhecer a realidade” (SANTAELLA, 2006, p. 173). A produção e manipulação da imagem afasta o sujeito do resultado, uma vez que a tecnologia é determinante nesta questão:

[...] a imagem pode ser chamada de tecnológica quando ela é produzida através da mediação de dispositivos máqunicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico, isto é, que já têm uma certa inteligência corporificada neles mesmos. [...] Os equipamentos tecnológicos são máquinas de linguagem, máquinas mais propriamente semióticas. Sem deixar de ser máquinas, elas dão corpo a um saber técnico introjetado nos seus próprios dispositivos materiais (SANTAELLA, 2006, p. 178).

As constatações de Mulvey (2012) ao revisitar objetos em outros suportes a levaram a sentidos diferenciados, o que faz crer que outros efeitos de presença seriam possíveis. Esse fato descrito pela autora torna-se ainda mais evidente se as afirmações de Santaella (2006) forem consideradas, bem como as da teoria das Materialidades da Comunicação, citadas anteriormente. Ou seja, pensar experiência estética no cinema implica admitir o poder do aparato na construção de um dado discurso, de determinadas sensações transpostas em imagens .

A observação de que a experiência se altera conforme o aparato em que a imagem é visualizada não diz respeito somente à percepção de elementos diferenciados, como Mulvey abordou ao ver novamente filmes hollywoodianos pesquisados no passado. Podem ocorrer diferenças de natureza de emoção: o prazer de antes talvez se torne estranhamento; a tristeza corre o risco de se apresentar como indiferença. Ou seja, a imagem, resultado da mediação entre máquina e homem, sugere certas experiências estéticas pelo modo como se apresenta. É possível indicar as características visuais que podem suscitar o fenômeno, no entanto é difícil prevê-lo ou mensurar o tipo de emoção que resultará dele.

Aumont (1993) observa que “na maioria dos casos, as imagens provocam processos emocionais incompletos, já que não há nem passagem da emoção à ação, nem verdadeira comunicação entre espectador e imagem” (1993, p. 125). Isso nos leva a pensar que as emoções são mais difusas que uma leitura interpretativa das imagens sugere. Aumont afirma que Vanoye estabelece, especificamente para o cinema, dois tipos de emoção induzidos ao espectador: “emoções ‘fortes’, ligadas à sobrevivência, às vezes próximas ao estresse, que acarretam ‘comportamentos de alerta e de regressão na consciência mágica’: medo, surpresa, novidade, bem-estar corporal” (VANOYE apud AUMONT, 1993, p. 125). As outras emoções possíveis estão mais ligadas “[...] à reprodução e à vida social: tristeza, afeição, desejo, rejeição. O filme intervém então essencialmente nos registros bem conhecidos da identificação e da expressividade” (VANOYE apud AUMONT, 1993, p. 125). É um tanto arriscado classificar tipos de emoção, mas é importante ocorrer tal esforço nos estudos de audiovisual.

A relação emotiva com a obra interfere de algum modo na compreensão da mesma, explica Aumont (1993). Para Vanoye, “certos filmes ‘administram’ melhor o ciclo emocional, ao ‘permitirem ao espectador acesso à integração ou à elaboração de sua experiência emocional’ por domínio da configuração narrativa [...]” (VANOYE apud AUMONT, 1993, p. 125). Vanoye, pontua Aumont (1993), reitera que a emoção

no cinema está relacionada às estruturas narrativo-diegéticas, “[...] portanto apenas de modo indireto à imagem: o que comove é a participação imaginária e momentânea em um *mundo ficcional*, a relação com *personagens*, o confronto com *situações*” (VANOYE apud AUMONT, 1993, p. 126, grifo do autor).

A emoção, portanto, não depende apenas de um elemento fílmico, existe uma conexão entre imagem, narrativa, diegese e materialidade que indicam certos fenômenos. O que se sente diante de uma obra audiovisual está atrelado à produção de sentido que ela manifesta – como observa Gumbrecht (2010), presença e sentido sempre aparecem juntos, em tensão. Ambos coexistem na relação espectral com o cinema e são propostos segundo o que as obras apresentam, os temas dos quais tratam, aquilo que representam.

Conforme já discutimos, o cinema possui meios de propor certas experiências estéticas em razão de seus processos maquínicos. É justamente a relação desses aparatos com criações humanas que estreita a fruição do espectador com as imagens em telas. Há um desejo de presença no contato com elas:

Quando falamos do excesso de presença corpórea na tela que os filmes sonoros tornaram possível, esta formulação não está primariamente relacionada com a nova dimensão auditiva que aproximou a experiência do cinema da vida cotidiana. Ao comparar tomadas de filmes mudos com tomadas de filmes sonoros (iniciais), percebemos o contraste na “dessemantização do corpo do ator”. Uma vez que a mímica e o movimento não mais tinham que assumir as funções da linguagem como um meio comunicativo, a fascinação erótica, até mesmo a violência física do corpo do ator, que aparecia na tela em dimensões gigantescas, era aumentada. Talvez o “medo do cinema” não fosse senão a frustração do espectador, ainda mais intensa por nunca possuir aqueles que estavam tão perto, por nem mesmo poder tocá-los (GUMBRECHT, 1998, p. 131).

A aproximação com esses corpos abordados por Gumbrecht (1998) ocorre unicamente por causa do modo como essas imagens se apresentam: o efeito de presença se dá por esse híbrido de imagens, sons, voz, montagem, aproxima o espectador das figuras na tela, porém não os permite apreendê-las, capturá-las.

No começo do século XX, Munsterberg afirmava que o cinema devia se preocupar em suscitar a emoção em seu público. Já outros autores e cineastas veem nessa arte a necessidade do choque, do estranhamento, ou melhor, do pensamento. Se na experiência estética produção de presença e de sentido coexistem em tensão, na história do cinema isso também não é diferente. Cabe aos pesquisadores da Comunicação, portanto, a atenção para ambos os aspectos da fruição com obras audiovisuais, do mesmo modo que para as temáticas que determinada cinematografia prioriza.

2.3.1 Estéticas e temáticas do cinema brasileiro contemporâneo

Com base em pesquisas de Luiz Zanin Oricchio e Victor Andrade Melo, já abordadas nesta dissertação, é possível afirmar que há uma produção expressiva de filmes de ficção sobre futebol. O recorte dessa pesquisa é o período entre 1995 e 2012 – dezessete anos que englobam a Retomada, de 1995 a 2002, e os anos seguintes até 2012.

A Retomada foi uma espécie de “renascimento” da produção nacional após os anos difíceis do cinema brasileiro com a posse, em 1990, de Fernando Collor de Mello, primeiro presidente eleito democraticamente depois de 21 anos de ditadura civil-militar. Entre suas ações no primeiro ano de governo, Collor extinguiu a Embrafilme, o Concine e a Fundação do Cinema Brasileiro (ORICCHIO, 2003), determinando que o audiovisual competisse em igualdade com as produções estrangeiras, sem o apoio do Estado. O mercado seria o grande regulador da indústria de cinema.

O resultado foi previsível. A estatal Embrafilme¹⁸ enfrentava problemas administrativos, mas sem o suporte governamental a realização de longas foi quase a zero. A situação melhorou com a promulgação da Lei do Audiovisual¹⁹, em 1993, por meio da qual se tornou possível a captação de recursos pela renúncia fiscal. Em 1995, a diretora estreante Carla Camurati lançou *Carlota Joaquina, Princesa do Brasil*, obra citada como referência para o início da Retomada. Conforme dados da Secretaria do Audiovisual, foram produzidos 167 longas-metragens entre 1995 e 2001, contra menos de 30 nos primeiros anos da década anterior (ORICCHIO, 2003).

Os dezessete anos também foram marcados pela estreia de jovens diretores. Os novos olhares poderiam significar uma produção diversificada, mas segundo Oricchio (2003) isso é um mito. Há alguns temas recorrentes como: “[...] a recuperação da história nacional; [...] a releitura dos espaços míticos como o sertão e a favela; [...] a questão do abismo de classes sociais e a violência urbana; [...] a reinterpretção da luta armada; [...] o reposicionamento da identidade nacional em um mundo globalizado” (ORICCHIO, 2008, p. 153). Essas temáticas, de certa forma, evidenciam situações recentes, pós-redemocratização, e potencializam determinadas experiências estéticas:

¹⁸ A Empresa Brasileira de Filmes S.A.

¹⁹ Informações sobre a Lei do Audiovisual estão disponíveis em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8685compilado.htm>. Acesso: set. 2012.

[...] por imperfeita e limitada que seja, a produção dos anos 1990 e começo dos anos 2000 espelhou um país cheio de contradições, que não se acomoda em clichês ou simplificações vazias como a da diversidade. De certa forma, os solavancos de uma redemocratização recente, as crises econômicas, as primeiras trocas de presidentes em eleições livres, os casos de corrupção, as ilusões e as desilusões com a democracia, tudo isso está expresso e retratado, com suas devidas formações ideológicas, nos filmes que foram feitos nestes anos. Isso, quanto aos aspectos temáticos (ORICCHIO, 2008, p. 153).

Revisões históricas e políticas durante a Retomada suscitaram debates, porém estes não foram tão intensos quanto os levantados pelas produções que abordaram sertão e favela, espaços marcados pela tradição audiovisual do Cinema Novo. Como já afirmava Paulo Emílio Salles Gomes em *Cinema: trajetória no subdesenvolvimento* (1980):

Tomado em conjunto o Cinema Novo monta um universo uno e mítico integrado por sertão, favela, subúrbio, vilarejos do interior ou da praia, gafeira e estádio de futebol. Esse universo tendia a se expandir, a se complementar, a se organizar em modelo para a realidade, mas o processo foi interrompido em 1964 (GOMES, 1980, p. 96).

Paulo Emílio destaca que o Cinema Novo nunca alcançou um diálogo intenso com o grande público. Posteriormente, alguns cineastas do movimento reconheceram que deveriam ter apostado mais nessa aproximação, como afirmou Nelson Pereira dos Santos em entrevista a Jean-Claude Bernardet, à época do lançamento de *O Amuleto de ogum* (1974): “o cinema só pode existir como um conjunto, produção, criação e público nacional ligados” (SANTOS apud BERNARDET, 2009, p. 241).

Já nos anos 1990 esse foi um dos objetivos principais das produções que abordaram temas sociais, fossem eles urbanos ou do campo. Só que a tentativa de buscar sucesso nas bilheterias entrou em conflito com um padrão para se tratar desses espaços no audiovisual brasileiro. No caso do sertão, Oricchio (2003) salienta que o do “[...] nosso imaginário é o do cacto, da terra rachada pela seca, do sol causticante. É o sertão de *Deus e o diabo na Terra do Sol*, mas, sobretudo, o de *Vidas secas*” (p. 131).

Se o Cinema Novo evitava muitos artifícios no registro do sertão e da favela, as produções do período da Retomada não as dispensaram. Walter Lima²⁰, fotógrafo de *Deus e o diabo na Terra do Sol*, disse que o uso de uma luz hollywoodiana em filmes que se passam no interior nordestino se torna estranho em relação ao espaço abordado (ORICCHIO, 2003). Debate semelhante ocorreu no lançamento de *Cidade de Deus*

²⁰ Segundo Oricchio (2003), Walter Lima se referia a filmes como *Central do Brasil* (1998) e *Abril despedaçado* (2000), ambos de Walter Salles; *Eu tu eles* (2000) e *Viva São João* (2002), ambos de Andrucha Waddington.

(2002), de Fernando Meirelles. O filme fez muito sucesso de público – atingiu a marca de 3,2 milhões de espectadores –, contudo foi acusado de estetizar a violência em uma linguagem com fortes influências do videoclipe, publicidade e filmes de ação norte-americanos. A pesquisadora Ivana Bentes (ORICCHIO, 2003) afirmou que a obra promovia uma “cosmética da fome”, em contraposição à estética da fome, defendida por Glauber Rocha.

É pouco produtivo pensar que filmes realizados no contexto dos anos 1990 devessem seguir as propostas estéticas da década de 1960. Entretanto, as realizações dos cinemanovistas marcaram uma tradição, um modo de construir o Brasil na tela. Segundo Miriam de Souza Rossini (2007), os filmes que abordam a exclusão social, a violência são considerados, ainda hoje, aqueles que tratam do “verdadeiro” Brasil, tradição que possui origens no cinema novo e marginal. Essas duas propostas buscaram uma oposição às chanchadas nacionais e outras produções inspiradas em modelos norte-americanos.

A ideia era levar às telas imagens chocantes, contestadoras, que mostrassem um Brasil pouco visto ou praticamente invisível: o sertão, as favelas, o submundo (ROSSINI, 2007). Assim, formava-se um novo modo de percepção do Brasil nas telas: “Conforme iam percebendo a força criativa e revolucionária daquelas imagens, ia sendo estabelecida uma nova proposta estética para o cinema brasileiro, que ganhou nome no famoso manifesto de Glauber Rocha, *A estética da fome*” (ROSSINI, 2007, p. 24). Para Glauber, somente transformando a fome em filmes violentos, densos, é que o brasileiro poderia produzir filmes de fato revolucionários:

O cinema novo buscou na estética da fome seu modo revolucionário de agredir o público. Suas imagens eram fortes: panorâmicas explorando rostos de um povo pobre, sofrido, feio; imagens de uma natureza destruída; cenas de animais e pessoas sendo mortas, cantorias e gritos desesperados, lamentos e sons intermitentes. Luz estourada; enquadramentos anticonvencionais para o cinema (ROSSINI, 2007, p. 24).

Com imagens e conteúdos transgressores, os filmes do movimento alcançaram sucesso de crítica, mas o diálogo com o grande público não era constante. Além disso, sobretudo a partir de 1968, o cinema novo tem como adversário o cinema marginal, cujo marco é *O Bandido da luz vermelha* (1968), de Rogério Sganzerla (ROSSINI, 2007). Para os cineastas desta proposta, a paisagem urbana era o ambiente fundamental na produção das obras. De acordo com Rossini, o cinema marginal teve menos impacto de público e crítica que o cinema novo, no entanto deixou traços significativos na

cinematografia nacional: “[...] um cinema propositalmente sujo e mal acabado esteticamente, retratando personagens marginalizados, em situações de marginalização, e profundamente marcados por desvios sexuais” (ROSSINI, 2007, p. 25). Essas estéticas ainda hoje deixam rastros na produção nacional, observa a autora, porém, os tempos são outros.

As obras contemporâneas se apresentam esvaziadas do conteúdo político dos precursores, pois “na medida em que os filmes nivelam todas as formas de exclusão, perde-se a especificidade de cada caso, pois as questões são descontextualizadas” (ROSSINI, 2007, p. 27). Essas imagens que se repetem nas últimas cinco décadas de cinema brasileiro corroboram uma identidade da nação, só que essas representações, afirma Rossini (2007), precisam ser questionadas para que novos significados surjam.

A periferia (tanto no sentido figurado, quanto no sentido material) passou a ocupar o centro do discurso. Em termos de cinema, é possível afirmar que ela se tornou o *status quo*, com isso perdendo sua força mobilizadora ou transgressora, embora ainda nos choque (ROSSINI, 2007, p. 26).

A periferia, as questões sociais, a violência constituem assim quase que um lugar hegemônico de fala do cinema nacional, tornando periféricos aqueles filmes que justamente não seguem essas estéticas e temáticas. Como destaca Rossini (2007), as obras do século XXI já não questionam os motivos da exclusão, pois o foco está nos efeitos.

Se falta a problematização política de 40 anos atrás, os filmes da Retomada e após 2002 revelam as questões complexas da sociedade atual globalizada (ORICCHIO, 2003). Isso está evidente nas produções de temas sociais e nas releituras da luta contra a ditadura, em que o individual supera questões coletivas. O tom de desilusão e a busca por uma inocência perdida se misturam nas obras sobre o sertão e a periferia, salientando um sentimento complexo em relação ao país. Mesmo assim, o autor considera que a abordagem desses espaços pelo audiovisual contemporâneo se dá de maneira consistente e original:

O sertão como ambiência é tratado em filmes em geral despolidizados, o que é a marca do nosso tempo. Já a favela é vista de maneira mais rica e também menos idealizada em relação ao que foi nos anos 1950 e 1960. Retrata-se nela o que há de problemático, mas também de criativo. Apesar de algumas recaídas nostálgicas em valores típicos dos anos 1960, o que existe de mais ousado no tratamento contemporâneo parece privilegiar o ponto de vista interno – como se os excluídos assumissem a própria voz [...], ainda que, para fazê-lo, precisem do olhar do outro, ou seja, de um cineasta que não pertence àquele ambiente ou àquela classe social (ORICCHIO, 2003, p. 160).

Mais do que fazer comparações qualitativas e estéticas entre filmes de épocas diferentes, é importante tentar compreender o que move a cinematografia brasileira atual. Se a aura política parece nuançada, talvez o foco principal seja mesmo o diálogo com os consumidores. Em meio a certas recorrências temáticas e estéticas, o cinema dos anos 1990 e 2000 se empenha em uma aproximação com o público, embora isso na maioria das vezes não ocorra. Oricchio observa que “afora realizações isoladas de maior empenho artístico, parece prevalecer o desafio da inserção num mercado, no entanto, bastante refratário ao produto nacional” (ORICCHIO, 2008, p. 154). A busca por espectadores é meta antiga do cinema brasileiro, salienta Jean-Claude Bernardet (2009).

Desde a tentativa frustrada da Vera Cruz, que nos anos 50 queria fazer filmes com padrão hollywoodiano, até o apelo erótico e cômico das pornochanchadas, a consolidação de um público para os audiovisuais nacionais ainda não foi alcançada. Atualmente, o que há são sucessos isolados, em sua maioria filmes ligados a Globo Filmes (casos de *Cidade de Deus*, 2002, *Tropa de elite 2*, 2010, *Se eu fosse você 2*, 2009, *2 Filhos de Francisco*, 2005, etc...), que ultrapassaram a marca de um milhão de espectadores, algo raramente atingido nas décadas anteriores. Conforme Daniel Caetano et al (2005), a ânsia por números expressivos nas bilheterias resultou em certas concessões discursivas e estéticas da produção nacional: “aproximando-se da Vera Cruz no seu projeto de *qualidade internacional* e do Cinema Novo na sua ambição de *dar rosto a um país*, refutou-se deste último a pretensão de contestar a elite social e a linguagem cinematográfica dominantes” (p. 37, grifo do autor). Aspectos de comicidade, com raízes nas chanchadas, também teriam sido relegados a segundo plano em prol de um cinema que procura se aproximar de gêneros norte-americanos.

A busca por público se refletiu ainda nas propostas temáticas que problematizavam a relação com o Outro, o excluído, a partir de um olhar da classe média – que segue sendo a que mais frequenta salas de cinema e é também a que está atrás das câmeras, conforme Caetano et al (2005):

Tratou-se de fazer da experiência com esse Outro não uma imersão efetiva. Mas antes uma inscrição “segura” do espectador de classe média no universo narrativo de cada filme: o Buscapé de *Cidade de Deus*, que desde o início se percebe dissociado daquele espaço; o médico em *Carandiru*, figura desdramatizada e altruísta, depuração exemplar do brasileiro médio; a personagem de Fernanda Montenegro em *Central do Brasil* e a de Fernanda Torres em *O Primeiro dia* [...], ambas protagonistas das catarses sociais mais explícitas do cinema brasileiro da década de 90; o próprio Deus de *Deus é brasileiro* [...], com pinta de quem caminha nos calçadões das praias da Zona Sul carioca, mas mergulhado em um Brasil profundo (CAETANO et al, 2005, p. 36).

Já para Lúcia Nagib, “[...] os cineastas brasileiros da retomada, originários da classe dominante, parecem dilacerados entre uma afinidade com o estrangeiro, que é também o antigo colonizador, e a compaixão e solidariedade reais para com o nativo pobre e oprimido” (NAGIB, 2006, p. 72). O olhar para o outro, no entanto, carece de reflexão, entende Guilherme Sarmiento, já que falta debate político nas propostas estéticas do audiovisual brasileiro contemporâneo. O autor destaca que “[...] causa estranheza o fato de alguns de nossos ‘papas’ [diretores] tentarem criar modelos para os quais as posturas ideológicas tornam-se empecilhos ao fomento de uma indústria futura” (SARMIENTO, 2005, p. 81).

As regras do mercado não podem servir de justificativa para obras vazias de discussão social, nem impedir que a postura dos intelectuais na cinematografia nacional seja questionada, defende o autor. Sarmiento afirma que “no centro da cinematografia pós-ideológica, homens sem sombra movimentam-se em altiplanos para fornecer imagens alienadas de si mesmos, fantasmagorias de um mundo irmanado através dos afetos” (SARMIENTO, 2005, p. 81).

Em linha de pensamento semelhante à de Sarmiento, Cléber Eduardo salienta que o filme nacional almeja “[...] um padrão internacional de qualidade e a aceitação moral das elites. A democracia elitizou o cinema” (EDUARDO, 2005, p. 52). De certo modo, é como se o apuro técnico tivesse alcançado uma dimensão mais importante para os realizadores do que o conteúdo. Ao comentar filmes como *Abril despedaçado* (2001), de Walter Salles; *Através da janela* (2000), de Tata Amaral; e *Uma vida em segredo* (2001), de Suzana Amaral, Jean-Claude Bernardet afirma que o perfil estético das obras causa estranhamento dentro do que se percebe como tradição no audiovisual brasileiro:

Tem-se constantemente a impressão de que diretoras e diretores ficam nos dizendo: olhem como eu filmo bem, olhem como está lindo, olhem como construo este plano, vejam meu enquadramento inicial, aí a atriz se levanta, aí a câmera segue, quando ela chega à mesa ela se volta e aí a câmera faz uma ligeira panorâmica etc., etc. São filmes mortos porque ficam se regozijando com sua elaboração formal e ficam contemplando, maravilhados, a sua beleza (BERNARDET, 2009, p. 257).

O que Bernardet percebe como filmes “mortos”, que relegam o conteúdo a segundo plano em prol de apuro técnico, Lúcia Nagib (2006) percebe diferente, pois vê a produção recente conectada ao que ela chama de estética cinematográfica transnacional. Essa proposta dialoga com o cinema de gênero, apresenta, sobretudo, um tom de desilusão política e evoca um clima nostálgico:

[...] a cinematografia brasileira recente, na tentativa de recuperar uma nação utópica, perdida no espaço e no tempo, se alinhou, em certa medida, à corrente do “cinema nostálgico” que Jameson classificou como dominante na forma “ocidental” ou “pós-moderna” de contar história. Nostalgia, homenagem, citação e desejo de continuidade histórica foram os modos encontrados para a expressão do mar utópico, que reemergiu com todo seu poder simbólico no novo cinema brasileiro (NAGIB, 2006, p. 26).

Embora ocorram diversas referências a temas políticos nas produções a partir dos anos 1990, a ênfase está em dramas individuais, como o que ocorre em *Terra estrangeira* (1995), de Walter Salles e Daniela Thomas, enfatiza Nagib (2006). A despoltização das narrativas e o foco no pessoal é uma tendência transnacional e tais características têm sido fundamentais nas experiências estéticas potencializadas pelo audiovisual brasileiro contemporâneo.

Essas recorrências não são unânimes, e há quem perceba mais diversidade em temáticas e formatos nas produções pós-Retomada, embora seja possível identificar algumas tendências que movem a indústria, caso dos filmes que tratam de situações violentas e de exclusão social em favelas, que aumentaram principalmente após os sucessos de *Cidade de Deus* (2002), de Fernando Meirelles, e *Tropa de elite* (2007), de José Padilha (BALLERINI, 2012). Essas obras alcançaram algo difícil no caso do cinema brasileiro – sucesso de público e de crítica –, o que contribuiu para realização de muitas produções com a mesma temática nos últimos anos. Ou seja, mesmo em meio a uma variedade de filmes, ainda são perceptíveis recorrências, e essas de algum modo estabelecem caminhos, observa Ballerini (2012).

Se há diversidade de produções, apuro na questão técnica, a maioria dos filmes brasileiros sofre críticas por falta de ousadia estética e de conteúdo, como salienta o crítico Inácio Araújo:

Hoje, a qualidade técnica é mais a regra do que a exceção. As imagens são bem enquadradas, a fotografia é correta, os bons montadores conseguem dar alguma coerência ao material, ouvem-se diálogos, etc. Por outro lado, os filmes realmente de ruptura, inovadores, que ousam ir contra a gramática tradicional, escasseiam. Talvez uma coisa seja decorrente da outra. Ganhou-se em nível médio, perdeu-se em atrevimento (ARAÚJO apud BALLERINI, 2010, p. 72).

Problematizar o que mudou nesse cinema do século XXI em relação às obras das décadas de 1960 e 1970 é algo que está fora dos objetivos desta dissertação. O importante é perceber que mesmo com produções diversificadas alguns temas e propostas estéticas são recorrentes. Já outras se apresentam mais conectadas com a visualidade transnacional. De certa forma, é importante constatar que o cinema

brasileiro não tem uma cara única, o que fica evidente a partir das conexões com as tradições que o formaram. Além disso, percebe-se de maneira contundente a disputa de forças no campo da produção entre aqueles que almejam um diálogo mais direto com o público através de filmes inspirados no cinema clássico (comédias, melodramas, ação), e outros que buscam a inquietação dos espectadores por meio de filmes que devem muito à herança do cinema novo e marginal.

Nesse contexto, estão as obras que tratam de futebol, ou em que o esporte aparece com alguma relevância. Ao visualizar essas produções, percebe-se a incidência de tons nostálgicos e um foco em dramas individuais, mesmo quando há apelo para questões sociais. No desafio estético, é necessário frisar que recriar o jogo nas telas é um impasse que tem permeado o discurso de cineastas e produtores brasileiros, como será observado no capítulo a seguir. A discussão é pertinente, pois será retomada na apresentação dos procedimentos metodológicos, em que serão descritos os critérios de análise das sequências.

O capítulo dois buscou localizar os conceitos para pensar a experiência estética na dissertação, relacionando-a com o cinema e o esporte. Questões que envolvem o contexto da produção dos filmes foram igualmente debatidas, a fim de não isolar os objetos. Do mesmo modo que o audiovisual, circunstâncias do futebol no país serão apresentadas no capítulo três.

3 O FUTEBOL NA CULTURA BRASILEIRA

O capítulo aborda alguns aspectos que envolvem a abrangência do futebol na cultura brasileira, tendo como ponto de partida as polêmicas em torno da consolidação da modalidade na cultura nacional. Questões sociais também são referidas, pois ajudam a contextualizar o futebol contemporâneo levado às telas de cinema.

3.1 A idealização do país do futebol

Há muitas hipóteses sobre as razões de o futebol ter se tornado tão popular no Brasil. É difícil delimitar teorias, e uma argumentação nesse sentido ultrapassaria os objetivos desta pesquisa. Contudo, é possível perceber que a inserção do jogo de bola com os pés na cultura nacional ocorreu de forma gradativa, gerando críticas em diversos grupos da sociedade, entre eles muitos intelectuais.

Embora haja registros de partidas de futebol realizadas em terras brasileiras por volta de 1880 e 1890 (em colégios religiosos ou laicos de São Paulo, Rio de Janeiro e Rio Grande do Sul, ou por marinheiros ingleses que batiam bola em praias cariocas), o brasileiro filho de escocês Charles William Miller é citado como o organizador do primeiro jogo oficial em 14 de abril de 1895 (FRANCO JÚNIOR, 2007). Charles havia passado um longo tempo na Inglaterra para estudos e de lá trouxe material esportivo e informações sobre como desempenhar o esporte. Todavia, Antonio Jorge Soares, assim como outros pesquisadores, considera pouco significativo afirmar se Miller foi o pioneiro na oficialização do esporte no Brasil, uma vez que a influência inglesa na época era forte, tanto em costumes quanto em produtos (SOARES, 2001).

No começo, o futebol era praticado principalmente pela elite, visto como uma possibilidade de promoção da saúde corporal e mental. O escritor Monteiro Lobato chegou a afirmar, em 1905, que aquele jogo contribuíra “[...] imensamente para a superioridade das nações anglo-saxônicas” (LOBATO apud FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 64). Em meio a tudo isso, o Brasil se desenvolvia, os problemas sociais eram muitos e o futebol não ficaria alheio aos conflitos. Os clubes tinham restrições à presença de jogadores negros e esses encontraram dificuldades na conquista de espaço (RODRIGUES FILHO, 1964). O jornal *Sports* publicava em 6 de agosto de 1915: “[...] o futebol é um esporte que só pode ser praticado por pessoas da mesma educação e

cultivo. [Se formos] obrigados a jogar com um operário [...] a prática do esporte torna-se um suplício, um sacrifício, mas nunca uma diversão” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 63). A modalidade também era uma forma de discutir questões raciais:

Esporte de bacharéis num país caracterizado por gigantesca desigualdade social, esporte de brancos em uma sociedade com marcas ainda expostas do escravismo, esporte associado a ícones do progresso e da industrialização numa economia ainda essencialmente agrária, o futebol tornou-se desde o início um dos ingredientes mais importantes dos debates acerca da modernização do Brasil e da construção da identidade nacional (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 61).

As tensões motivaram muitas manifestações contrárias ao futebol. Graciliano Ramos chegou a definir que a prática não passava de um modismo estrangeiro, já Lima Barreto acusava a modalidade de exacerbar o preconceito racial (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 69). Líderes políticos viam o esporte como mais um instrumento de dominação da burguesia, mas as críticas não eram unânimes, afirma Hilário Franco Júnior: “[...] sindicatos ligados a anarquistas, socialistas e comunistas chegaram a promover partidas e a organizar times exclusivamente de operários [...]” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 70).

As manifestações em desagravo foram muitas, só que não impediram o aumento da popularidade do jogo. A prática se estendeu por todas as classes e outro fator contribuiu para isso: os imigrantes portugueses, italianos, alemães, entre outros, também se organizavam em equipes. Apesar dos percalços econômicos e problemas de organização (situações que permanecem até hoje), o futebol estava consolidado na sociedade brasileira antes da metade do século XX.

A ligação massiva do torcedor com o futebol por meio da imprensa só se ampliou de fato a partir da década de 1930, especialmente em razão das coberturas realizadas pelo jornalista Mário Filho no Rio de Janeiro, então capital do país, e a expansão do rádio. A profissionalização da modalidade se deu nessa década, bem como o primeiro sucesso em Copa do Mundo, em 1938, com o terceiro lugar e o destaque para Leônidas da Silva. A partir desse desempenho, o imaginário de que o futebol praticado pelos brasileiros fosse diferente ganhou fôlego na crônica, como é possível perceber nesse texto clássico de Gilberto Freyre, publicado em 1938 no Diário de Pernambuco:

No foot-ball, como na política, o mulatismo brasileiro se faz marcar por um gosto de flexão, de surpresa, de floreio que lembra passos de dança e de capoeiragem. Mas sobretudo de dança. Dança dionisíaca. Dança que permita o improvisado, a diversidade, a espontaneidade individual. Dança lírica (FREYRE, 1938)²¹.

A crônica de Freyre *Football mulato* enfatiza a perspectiva do jogo diferente do brasileiro e exalta a miscigenação, o que na época entrava na pauta dos embates entre os que eram contra e a favor da profissionalização da modalidade. Ou seja, havia o gosto do público pelas práticas nos estádios, contudo o futebol levantava debates para além do campo esportivo desde o seu princípio no Brasil.

O começo da trajetória do esporte no país pode explicar em parte as razões por ele ter ficado tanto tempo à margem dos estudos acadêmicos. Existia uma crítica contundente aos rituais dos estádios. Assistir a jogos consistia em uma fuga da realidade, dos verdadeiros problemas políticos e sociais. Roberto Ramos, no livro *Futebol: ideologia do poder* (1984), enfatiza: “As injustiças sociais são minimizadas em um estádio. [...] Os salários altíssimos dos jogadores, dos grandes times, legitimam e avalizam a ascendência social do sistema” (RAMOS, 1984, p. 34). Tal ideia também aparece em documentários sobre futebol dos anos 1960 e 1970: *Garrincha, alegria do povo* (1962), de Joaquim Pedro de Andrade; *Subterrâneos do futebol* (1965), de Maurice Capovilla; e *Passe livre* (1973), de Oswaldo Caldeira.

Os impasses com dirigentes, as condições opressivas de trabalho dos atletas, a corrupção, foram pontos abordados por esses filmes. Entretanto, o complicado mundo do futebol abrigava jogadores que se manifestavam contra a situação dos clubes, casos de Sócrates e Casagrande, que chegaram a participar de comícios em 1984 pelas eleições diretas para presidente e fizeram parte da democracia corintiana (FRANCO JÚNIOR, 2007). O futebol trazia em si contradições: se o Brasil conquistava títulos e se firmava no cenário mundial, também não resolvia a precariedade da maioria das equipes.

O antropólogo Roberto DaMatta observa que a modalidade não é melhor ou pior que a sociedade que a gerou, simplesmente reproduz as marcas do ambiente em que está inserida. Para o autor, o futebol e o esporte como um todo “[...] representam uma imensa tela onde a experiência humana pode ser vivida e, o que é melhor, recordada e

²¹ Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/pais/noblat/posts/2010/07/03/football-mulato-305261.asp>>. Acesso: nov. 2012.

mesmo revivida” (DAMATTA, 1982, p. 14). Os rituais, entre eles o jogo de bola, são tão necessários para o homem quanto outras atividades:

Esporte e sociedade são como duas faces de uma mesma moeda e não como o telhado em relação aos alicerces de uma casa. [...] Pois a sociedade se revela tanto pelo trabalho quanto pelo esporte, religião, rituais e política. Cada uma dessas esferas é uma espécie de “filtro” ou de operador, através do qual a ordem social se faz e refaz, inverte-se e reafirma-se, em um jogo básico para a sua própria percepção enquanto uma totalidade significativa. (DAMATTA, 1982, p. 14).

A atividade esportiva constitui-se em um ritual, lazer, entretenimento, e também em elemento constituidor de identidade nacional. DaMatta destaca que “foi o futebol que juntou hino e povo, que consorciou camisa e bandeira, que popularizou a ideia de pátria e de nação como algo ao alcance do homem comum e não apenas do ‘doutor’ e do mandão” (DAMATTA, 2006, p. 111). As vitórias em campo representavam um estímulo para a autoestima dos brasileiros.

Em uma sociedade marcada pela desigualdade social, o esporte não pode ser ignorado como uma possibilidade profissional para muitas pessoas que não tiveram acesso à educação e outras formas de profissionalização. O antropólogo reitera que a modalidade oportuniza outra relação com o Brasil: “Um povo que se via pobre, passa a ter e ser parte de um todo significativo. O futebol produz uma experiência emocional e intelectual com a igualdade” (DAMATTA, 2012²²).

DaMatta (2006) destaca que a modalidade representa um modo de vivência igualitária, pois o jogo tem regras e estas não podem ser mudadas a toda hora – em campo todos precisam se submeter a elas. O autor diz ainda que “[...] diferentemente de outras instituições, o futebol tem a capacidade de unir muitas dimensões simbólicas na sua invejável multivocalidade, sendo a um só tempo, jogo e esporte, ritual e espetáculo, instrumento de disciplina das massas e evento prazeroso” (DAMATTA, 2006, p. 139). É fundamental perceber que uma característica não elimina a outra e isso de certa forma contribui ainda mais para a ambiguidade, as contradições do esporte.

O autor de *A Bola corre mais que os homens* reitera a questão da igualdade e observa que o “maior professor de democracia que o Brasil teve foi o futebol”²³. As palavras de DaMatta salientam o quanto a modalidade se movimenta com questões sociais, pois a cultura nacional apresenta dificuldades com a igualdade, o respeito ao

²² Palestra realizada na abertura do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, em Fortaleza, Ceará, no dia 5 de setembro de 2012.

²³ Idem 22.

outro, e isso é algo fundamental dentro de um jogo de futebol. Se em outras esferas cotidianas tal relação é difusa, no campo ela é imprescindível para que a prática do esporte aconteça.

O entorno da modalidade se cristalizou como elemento de destaque na sociedade brasileira, e nesse ponto está a torcida e seus diversos comportamentos. É comum ouvir que os torcedores estimulam a violência e causam transtornos antes, durante e após as partidas. Isso tudo é verdade, mas o que ocorre hoje não é fenômeno restrito ao século XXI, pois no passado a violência envolvendo o futebol era ainda mais dura e preocupante (ELIAS; DUNNING, 1992). Além disso, muitas vezes o esporte é pensado como a única causa de atrito entre torcedores, o que não é tão simples quanto parece. Em ampla pesquisa realizada sobre o comportamento dos *hooligans*²⁴, Dunning, Murphy e Williams (1992) constatam que as atitudes desses torcedores têm raízes profundas nos valores que as comunidades de onde eles vêm compartilham – em sua maioria trabalhadores de classes mais pobres da Inglaterra. Assim, o futebol “[...] constituiu um espaço de luta para a exteriorização desses valores” (1992, p. 388), o que nos mostra que é limitado investigar a violência no futebol somente a partir do jogo.

O exemplo britânico ajuda-nos a pensar o quanto o comportamento dos torcedores é complexo também no Brasil, e como ele foi se modificando ao longo dos anos. Para Édison Gastaldo (2012), há atitudes diversas entre fãs do jogo, bem como várias manifestações desse esporte, pois o que existe são “futebóis” (GASTALDO, 2012, p. 145). Em suas múltiplas manifestações, a modalidade se apresenta de formas diferentes e demanda comportamentos com características distintas.

Assim como os pesquisadores ingleses, Gastaldo realiza etnografias com torcedores de futebol no Brasil e os resultados mostram que esses grupos apresentam trocas sociais e culturais intensas:

Há também como participar do universo do futebol mesmo sem jogar: todas as apropriações simbólicas espontâneas feitas pelos torcedores/torcedoras fora dos estádios, em bares, casas, edifícios, empresas e escritórios, formas de interação a que denominei “relações jocosas futebolísticas”, enquadram-se nessa rubrica. São piadas, ironias, fantasias, cartazes, deboches e apostas, “jogos dentro do jogo”, que usam o futebol dentro de campo como mote para interações sociais lúdicas, em que honra, gênero e poder encontram-se tematizados (GASTALDO, 2012, p. 145).

Nesses ambientes de trocas que Gastaldo investiga, a violência acaba se mostrando como exceção, e não regra. O que se percebe, observa o autor, é que os casos

²⁴ *Hooligan* significa vândalo. Fonte: Dicionário Oxford Escolar (1999).

violentos recebem muito mais repercussão na mídia do que as relações amistosas entre torcedores.

É pertinente reconhecer que a modalidade sofre transformações contínuas desde a consolidação no ambiente nacional. Com a globalização econômica, a necessidade de profissionalização cada vez mais intensa do futebol, há uma queixa generalizada entre torcedores e parte da imprensa de que o esporte perdeu em simplicidade. Todavia, as pesquisas de Gastaldo e de outros mostram que o futebol ainda conserva muito da sua gratuidade:

Assim, acredito que, embora o futebol profissional seja, de fato, um empreendimento comprometido por demais com o resultado financeiro para poder ser em si mesmo um elemento de libertação e humanização dos seres humanos, por outro lado as apropriações feitas pelas pessoas comuns a partir dos fatos do jogo – aquilo que elas *fazem* com os fatos do futebol – mostram-se como um tema de infinitos desdobramentos em suas vidas cotidianas, com imenso potencial de narratividade, de aposta, de discussão, de provocação e de boas risadas. O futebol não é só bom para jogar. É, também, bom para pensar, para brincar e viver (GASTALDO, 2012, p. 147, grifo do autor).

Mesmo que o consumo de futebol seja empreendido por um mesmo grupo de torcedores de um clube específico, os usos são diversos, diferentes e ocupam níveis distintos da vida social. Além disso, há pesquisadores que questionam alguns discursos ainda hoje recorrentes de que o futebol brasileiro é peculiar frente a todo o resto.

Os resultados positivos acabaram criando a ideia de que o jogo dos brasileiros seria diferente do praticado pelos adversários estrangeiros: o futebol-arte tupiniquim se oporia ao futebol-científico europeu, nas palavras do sociólogo Gilberto Freyre (HOLLANDA, 2011). A explicação estaria na mistura étnica entre brancos, negros e índios. Contudo, há autores que contestam essa visão e a consideram um tanto romântica. Ronaldo Helal (2011) afirma que o interesse pelo mundo da bola atualmente já não é o mesmo que o vivenciado na derrota para o Uruguai na Copa de 1950, ou na conquista do tri em 1970, no México: “o ‘país do futebol’ foi uma ‘construção’ social realizada por jornalistas e intelectuais em um momento de consolidação do ‘estado-nação’, acompanhada por formulações acadêmicas sobre a sociedade” (HELAL, 2011, p. 28).

Conceitos de Freyre ou o livro *O Negro no futebol brasileiro* (1947), do jornalista Mário Rodrigues Filho, colaboraram para a ideia de superioridade da Seleção canarinho em relação às demais por conta da miscigenação. Essa discussão entre intelectuais e imprensa esportiva se ampliou, sobretudo, após a campanha do Brasil na Copa de 1938, quando o craque Leônidas da Silva chamou a atenção pelo talento,

conforme já abordado aqui. O zagueiro Domingos da Guia, também negro, foi outro nome elogiado pelos jornalistas do exterior que cobriram aquela Copa (WISNIK, 2008). Helal (2011) atenta, entretanto, para o fato de o futebol ter sido alterado pelo fenômeno da globalização, se tornando uma prática muito mais de identidades pulverizadas ou transnacionais do que nacionais. O autor salienta que o interesse pelo futebol no século XXI não é o mesmo de quarenta, cinquenta anos atrás: “[...] as vitórias em 1994 e 2002 e a derrota na final para a França em 1998 – bem como as derrotas em 2006 e 2010 – não transcenderam o terreno esportivo e foram comemoradas e sofridas como vitórias e derrotas esportivas” (HELAL, 2012, p. 155).

Helal (2012) vê, assim, uma retração no gosto pelo futebol como elemento de promoção da identidade nacional. Conforme o sociólogo, “o futebol não é a nação, mas a crença de que ele o é move paixões durante um Mundial” (HELAL, 2012, p. 155). Mesmo assim, ele percebe uma possível diminuição da modalidade como elemento marcante da cultura nacional.

As considerações de Helal são instigantes e abrem caminho para pesquisas aprofundadas sobre como o apreço pelo futebol se dá em tempos de Copa e na relação com a Seleção. Só que essas transformações devem ser compreendidas em um primeiro momento como movimentações sociais e culturais em torno do futebol. Essas questões se apresentam como um desafio para os pesquisadores que investigam o esporte, que não deve ser romantizado, defende Antonio Jorge Soares (2001), porém, existiu e ainda se faz presente uma forte construção do futebol brasileiro na sociedade por meio da mídia, seja ela impressa, audiovisual, radiofônica ou digital.

Soares fez um estudo sobre os usos de *O Negro no futebol brasileiro* em pesquisas acadêmicas e destaca que muitas informações do livro de Mário Filho são tomadas de forma determinante, como a explicação de que a mistura de raças seja a razão principal para o talento brasileiro com a bola nos pés. A ginga, com raízes na música, na capoeira, seria a formadora dos dribles. Além disso, o racismo enfrentado pelos negros em meio à elite branca que praticava o futebol teria impulsionado a democratização do esporte.

O autor não nega que o preconceito tenha atingido e muito o campo esportivo, no entanto explica que existe uma carência de dados empíricos a respeito do desenvolvimento da modalidade no começo do século XX. Soares salienta que pesquisadores como Cesar Gordon Júnior e Maurício Murad afirmam que o estilo de jogar do brasileiro teria sido forjado pelas “habilidades corporais do negro” e também

em razão “[...] do racismo dominante na sociedade brasileira que se refletia no espaço do futebol” (SOARES, 2001, p. 36). O autor classifica tal linha de pensamento como mágica, que transforma a expansão do futebol em uma saga de herói.

Soares observa que as tensões entre profissionalização e amadorismo teriam sido muito mais impactantes que o racismo nesse processo. Conforme o autor, “[...] necessitamos começar a realizar novas leituras e novos levantamentos empíricos sobre a história do futebol brasileiro, ao invés de promover um discurso romântico de construção da nação ou de militância politicamente correta” (SOARES, 2001, p. 45).

A discussão é intensa. Gordon Júnior e Ronaldo Helal refutam parte das considerações de Soares. Para os autores, a obra de Mário Filho não pode ser considerada pura narrativa literária, mas sim um documento de história oral que representa parte do clima da época em que foi escrita – os anos 1940. Da mesma forma, as transformações do jogo de bola não ficariam alheias às problemáticas da sociedade, entre elas o preconceito racial. “Poderia ser o futebol um domínio tão próprio e tão particular que foi capaz de se alienar das representações culturais sobre o negro e sobre a mestiçagem?” (HELAL; GORDON JÚNIOR, 2001, p. 63), questionam os autores.

É possível afirmar que tanto a discussão de Soares quanto a de Gordon Júnior e Ronaldo Helal são pertinentes, pois a obra clássica de Mário Filho não deve ser tomada por única fonte, nem desprezada como pura ficção. Segundo Fátima Antunes (2004), o jornalista realizou uma pesquisa entre bancos de dados da imprensa e entrevistas com dirigentes e atletas para a estruturação do livro:

Após consultas a jornais, revistas e documentos oficiais, de clubes e entidades, Mário Filho percebeu que teria uma visão enviesada dos fatos se recorresse somente a essas fontes. Lançou mão, então, de entrevistas e conversas. Ou seja, combinou informações extraídas da documentação oficial e da tradição oral (ANTUNES, 2004, p. 130).

Sendo assim, a obra de Mário Filho é reconhecida como ponto de partida e parte expressiva de uma tradição da crônica esportiva nacional. Gilberto Freyre, José Lins do Rego e Nelson Rodrigues, irmão de Mário, são outras figuras marcantes desta tradição (ANTUNES, 2004). É perceptível nesses autores uma recorrência ao futebol como um elemento de orgulho nacional e algo que poderia impulsionar transformações em outras áreas, conforme se apresenta nesta crônica de Mário Filho sobre a vitória na Copa de 1958:

Não somos apenas brilhantes, não somos apenas malabaristas, não somos apenas artistas de circo: somos campeões do mundo. E não seríamos campeões do mundo se não tivéssemos as virtudes dos alemães de 54, dos uruguaios de 50. Mas tivemos ainda mais, porque tivemos o melhor futebol do mundo. Muito obrigado, jogadores brasileiros: vocês mostraram ao mundo um Brasil perfeito (RODRIGUES FILHO apud ANTUNES, 2004, p. 200).

A referência à derrota na Copa de 1950 era constante nos textos do jornalista. Para ele, uma mudança de postura, de comportamento dos jogadores era necessária para que as vitórias ocorressem. Segundo Antunes (2004), o irmão Nelson Rodrigues era ainda mais incisivo ao identificar o futebol como fator determinante para a autoestima do povo. Isso fica evidente nesta crônica sobre a vitória no Mundial da Suécia:

O povo já não se julga mais um vira-latas. Sim, amigos: o brasileiro tem de si uma nova imagem. Ele já se vê na generosa totalidade de suas imensas virtudes pessoais e humanas. Vejam como tudo mudou. A vitória passará a influir em todas as nossas relações com o mundo. Eu pergunto: - que éramos nós? Uns humildes. E vou mais além: - diziam de nós que éramos a flor de três raças tristes. A partir do título mundial, começamos a achar que a nossa tristeza é uma piada fracassada. Afirmava-se também que éramos feios. Mentira! Ou, pelo menos, o triunfo embelezou-nos. Na pior das hipóteses, somos uns ex-buchos (RODRIGUES apud ANTUNES, 2004, p. 225).

O triunfo na Copa livrava o Brasil do complexo de inferioridade, confiava Nelson, e esse discurso nacionalista se manteve por muitos anos nos textos do escritor (ANTUNES, 2004). A explicação da ginga para o talento nacional com a bola pode ser mito; a relação do jogo com a autoestima deve ser tensionada, entretanto essas questões estão inseridas em uma tradição. Mesmo nos anos 2000, na imprensa brasileira e internacional aparecem argumentos de que o futebol verde e amarelo deve priorizar o drible em oposição ao futebol força, por exemplo (HELAL; GORDON JÚNIOR, 2001). Já Antunes (2004) salienta que os textos da crônica do passado mantêm rastros nos modos como o futebol é pensado no presente:

A memória que, hoje, se retém desses fatos foi, em grande parte, formada por imagens e reflexões elaboradas por esses cronistas. Ideias que mobilizaram as atenções de uma época e que participaram do processo de construção da identidade nacional. Ideias que, preservadas em jornais e revistas, puderam ser revisitadas como vozes do passado que, contudo, ainda ecoam em nossos dias (ANTUNES, 2004, p. 290).

A discussão que envolve o livro *O Negro no futebol brasileiro* e outros cronistas são apenas exemplos de como a trajetória do futebol é complexa. Talvez o interesse pelo esporte não tenha diminuído tanto, como afirma Helal (2012), mas sim a percepção de que havia uma exaltação exagerada da modalidade no passado. Hoje, as tentativas de explicar o país pelo futebol podem parecer anacrônicas diante das transformações que a modalidade sofre constantemente.

A consolidação da prática na cultura nacional não pode ser entendida apenas pelas questões do racismo, do profissionalismo, dribles, popularização, nacionalismo, mas por todas essas e por outras. Ou melhor, como afirma Hugo Lovisolo, “seria muito mais honesto reconhecermos que não sabemos por que o futebol pegou” (LOVISOLO, 2001, p. 94). Para o pesquisador, o sentimento de nostalgia em determinadas narrativas, como a de Mário Filho ou do escritor uruguaio Eduardo Galeano, remetem a um tempo em que o futebol seria mais simples, menos determinado por questões econômicas. Lovisolo argumenta que “o saudosista adere ao mito de que as coisas são puras e plenas quando nascem, depois começa o deterioro. O tempo passado sempre é o melhor, o saudosista sofre de desencanto do presente” (LOVISOLO, 2001, p. 81).

Esse sentimento nostálgico não está apenas nesses autores, uma vez que se faz presente em alguns setores da mídia esportiva. Há certas narrativas que percebem uma perda da graça do jogo nesse começo de século XXI: “É evidente que os esportes ganharam em velocidade e força. Não é evidente que por isso tenham perdido em alegria, ousadia e fantasia. Basquetebol, beisebol e tênis, por exemplo, são uma prova em contrário. Seria o futebol uma exceção?”, refere Lovisolo (2001, p. 87). Assim, a modalidade muda, se transforma, porém não perde seus momentos de intensidade, aqueles instantes que estão no centro da experiência estética com tais práticas.

Lovisolo encerra o artigo de forma interessante ao afirmar que “os desencantamentos formam parte da modernidade tanto quanto seus encantamentos. Apenas parece que entenderemos sua dinâmica se o tomamos em conjunto, ao invés de acentuarmos um ou outro” (LOVISOLO, 2001, p. 98). O futebol é um campo de encantamentos e desencantamentos, e faz parte sim de uma construção de identidade nacional. Há que se tentar evitar exageros, explicações totalizantes de especificidades da nossa cultura pelo futebol e o carnaval, por exemplo. Esses dois elementos são importantes, contudo não são os únicos.

É possível afirmar que hoje o Brasil não é a melhor Seleção de futebol: ocupa a 12ª segunda posição no Ranking da Fifa (*Fédération Internationale de Football Association*), atrás de equipes pouco expressivas como Grécia, Croácia e Dinamarca²⁵. A equipe nacional ainda busca se recompor para a Copa de 2014, que será disputada em solo nacional. Embora se perceba a desconfiança em torno do que significa torcer para o Brasil no século XXI, existe a necessidade de uma pesquisa ampla sobre o

²⁵ Dados disponíveis em <<http://pt.fifa.com/worldranking/index.html>>. Acesso: set. 2012 (o ranking mudou desde então, mas o Brasil segue fora da liderança).

comportamento do torcedor para que impressões do senso comum, ou diferenças regionais, não sejam tomadas como constatações.

Apesar dos autores salientarem que é pouco produtivo idealizar a trajetória do futebol no país, isso ainda acontece, especialmente pelo discurso midiático que seguidamente revisita a memória da crônica para lembrar de um tempo em que o esporte seria mais bonito, simples e puro. Já a pesquisa acadêmica precisa estar atenta para essas questões, a fim de evitar observações reducionistas.

3.2 A modalidade e a exclusão social

O que tem contribuído para a ênfase em opiniões sobre a decadência do jogo é principalmente o aprofundamento dos debates a respeito da mercantilização da modalidade, o que exacerba o abismo social entre os atletas que ganham muito e a maioria que amarga situações complicadas de trabalho. Em 1998, o então ministro dos Esportes, Edson Arantes do Nascimento, fundamentou a Lei Pelé, que alterava as regras para transações de jogadores e exigia a organização dos clubes como empresas (FRANCO JÚNIOR, 2007). De acordo com Hilário Franco Júnior, a lei era baseada em princípios neoliberais e “[...] delegou ao mercado a construção do modelo de futebol-empresa, trazendo novos problemas aos ultrapassados clubes brasileiros” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 160). O fato estimulou a venda de atletas ainda muito jovens para o exterior, e isso se refletiu no futebol apresentado em campo.

As transformações mercadológicas são inevitáveis, no entanto há certo atrito entre o lado econômico e o ritualístico do jogo, pontua Wisnik: “esse descompasso acompanha o descompasso geral entre a economia e a cultura, que se estampa em seu campo, surdamente, e talvez mais do que em nenhum outro lugar” (2008, p. 163). O autor salienta mais adiante o porquê desse embate:

[...] se olhado do ponto de vista mais óbvio do planejamento empresarial, o futebol representa um incomparável atrativo publicitário pelo imenso alcance do seu entorno, mas também um desafio dos mais árduos, pela sua imprevisibilidade considerável e pela sua imponderabilidade. Nele pode-se ver o próprio nó em que o cerco da mercantilização generalizada ao mesmo tempo se fecha e escapa – *o mais próximo possível de um completamento e da impossibilidade de se completar* (WISNIK, 2008, p. 352, grifo do autor).

A imprevisibilidade tem diminuído com os novos aparatos técnicos que transformam a prática em um produto midiático amplamente vendável e rentável. Mesmo assim, ainda há certo grau de imponderável no futebol que se sobressai a outras

modalidades. Seria isso um estímulo à busca por experiências estéticas diversas? Pode se cogitar que sim, pois isso também estimula o apreço pela modalidade, apesar de todos seus defeitos, desvios e problemas.

Uma crítica recorrente ao ambiente do futebol é a ampla disparidade entre atletas com salários milionários e outros que passam necessidades e se submetem a condições difíceis de trabalho. Como já foi discutido nesta dissertação, esses debates são pertinentes, mas não podem ser realizados como se o esporte fosse um mundo à parte da sociedade. Se as discussões acerca da mercantilização exacerbada e da exclusão social que a mesma acarreta forem empreendidas de modo deslocado, correm o risco de se tornarem inócuas, pouco produtivas para o entendimento de como as relações humanas, sociais e econômicas se dão no esporte. Ou então pode haver uma espécie de vitimização dos envolvidos, como alertam Helal e Lovisolo (2008). Para os autores, é necessário destacar que a maioria dos jogadores de futebol advém de comunidades pobres, entretanto essa condição não precisa se transformar em romantismo:

A narrativa induz ao raciocínio de que o fato destes jogadores terem praticado futebol em terrenos baldios, com pedras ou árvores no “campo”, ou em esquinas de rua, com paralelepípedos e calçadas como obstáculos, e ainda terem jogado descalços e, muitas vezes, com bolas de meia, os habilitou ao drible desconcertante, à agilidade com as pernas, ao famoso “jogo de cintura” etc. De modo sucinto, podemos denominar como “saudosismo da várzea” aos significados dessa interpretação (HELAL; LOVISOLO, 2008, p. 159).

Realizando uma conexão com a abordagem de Lovisolo (2001), é como se o fato de um jogador ter sido formado com poucos recursos o fizesse mais puro, menos preocupado com questões profissionais. Tanto isso se mostra evidente como ainda hoje é comum ouvir em estádios reclamações de torcedores, chamando jogadores de “mercenários”, como se a questão financeira fosse algo ruim, ou estranha ao futebol.

Helal e Lovisolo (2008) afirmam que a ideia do talento nato, que não precisa de treino, ainda persiste, pois chamar um atleta de esforçado é quase como sacramentar que ele não tem qualidade. Porém, a situação está mudando, muito em função das transformações que o próprio futebol tem enfrentado:

O jornalismo esportivo brasileiro que, tradicionalmente cultivou a “malandragem” como ingrediente genuíno para o êxito de nossos craques, começa, aos poucos, a se utilizar do discurso que louva o trabalho e o planejamento tático. [...] Avança-se, ainda que timidamente, na direção da conciliação e, assim, o talento, que viria do berço popular, embora modalizado pela disposição individual, deve ser trabalhado e lapidado em suados e prolongados treinos (HELAL; LOVISOLO, 2008, p. 160).

Ou seja, compreender e combater os problemas da modalidade, entre eles a exclusão e discrepância entre clubes e atletas, não passa pela ideia da idealização de um futebol puro, pleno, livre das responsabilidades econômicas. O que os cronistas do passado fizeram – entre eles Mário Filho e Nelson Rodrigues citados aqui – foi pensar que o futebol resolveria os problemas do país, ou pelo menos a maior parte deles, em função da melhora na estima que promovia. Só que um pensamento assim supervaloriza o poder do esporte na nação, bem como subestima a complexidade da sociedade nacional e suas respectivas dificuldades.

O futebol é um dos elementos que podem colaborar na constituição de uma identidade, porém não deve ser visto e pensado como único. DaMatta observa que, mesmo gestado em meio a valores burgueses e explorado pela Indústria Cultural, o futebol “[...] também orchestra componentes cívicos básicos, identidades sociais importantes, valores culturais profundos e gostos individuais singulares” (2006, p. 145). Além disso, todas as questões práticas e financeiras que envolvem o mundo da bola não conseguem extinguir seu potencial de gratuidade, já que, de acordo com o autor, a modalidade “[...] tem também um enorme eixo expressivo e/ou simbólico que fala mais do modo como nos vemos e queremos ser vistos do que sobre o que estamos fazendo” (DAMATTA, 2006, p. 149).

A complexidade do futebol está também na profunda capacidade de adaptação a diferentes culturas e povos, afirma o antropólogo brasileiro: “[...] o que fascina no caso de uma sociologia do esporte é precisamente a constatação de como um mesmo jogo torna-se universal, justamente, porque permite apropriações sociais específicas em sociedades diferentes” (DAMATTA, 2006, p. 183). Esse fenômeno não se mostra tão tranquilo em outras esferas sociais, como a política e a economia, reitera o autor. O futebol se adaptou ao ambiente brasileiro e encontrou aqui diversos fatores – econômicos, sociais, étnicos, culturais – que contribuíram para seu desenvolvimento e consolidação de determinadas peculiaridades, marcas tradicionais. Tais características mudam de país para país e, embora estejam em constante alteração, colaboram para a manutenção de um imaginário a respeito do que é e o que se espera do futebol brasileiro.

As posições de DaMatta são instigantes, uma vez que o autor não possui uma visão idealista: existem sim componentes ruins no futebol, ocorre de fato um impacto mercadológico, entretanto esses elementos não eliminam aquilo que o esporte tem de positivo, agregador para as práticas culturais cotidianas e a vida em sociedade. A

posição desta dissertação de mestrado não é a de buscar ideias, conceitos que sejam totalizantes para a pesquisa sobre futebol no Brasil. Mesmo assim, é fundamental delimitar os espaços por onde o trabalho transita, até porque as concepções a respeito do jogo de bola muitas vezes se mostram tão amplas quanto as dúvidas de pênalti ou impedimento entre torcedores.

A partir das discussões e das relações entre autores desenvolvidas nesse capítulo, é possível salientar que o futebol, em que pese todas as transformações sofridas desde seu surgimento, se mantém entre os elementos fundamentais da cultura brasileira, agindo principalmente como meio de vivências sociais e identitárias. No passado, especialmente após a derrota na Copa de 1950 e as vitórias nos mundiais de 1958, 1962 e 1970 houve uma tentativa de intelectuais, cronistas e jornalistas de tentar explicar o país pelo futebol. Contudo, a partir do que foi discutido por meio de autores como Helal (2012), Lovisolo (2001) e Antunes (2004), esse debate precisa ser tensionado, embora ainda ressoe na imprensa nacional, sobretudo nas épocas que antecedem as maiores competições esportivas, como Copa e Olimpíada.

A paixão por um time, a rivalidade com os adversários, os jogos com os amigos, a torcida pela Seleção brasileira são comportamentos que ocupam um espaço considerável na vida de uma grande parcela da população. Isso tudo apesar dos impactos provocados pelo mercado: aumento nos valores dos ingressos, profissionalização dos departamentos de marketing dos clubes, etc...

Um dos argumentos usados para justificar o possível desinteresse da maioria dos brasileiros pelo futebol é a diminuição de público nos estádios. Os números de fato comprovam: o Campeonato Brasileiro de 2011 teve média de 14.976 espectadores por jogo, enquanto que em 2010 o dado foi de 14.839; em 2009, 17.807; e em 2008, 16.992²⁶. Oscilou pouco, mesmo assim vem ocorrendo uma retração. A situação econômica é apontada como a grande vilã, mas há outros fatores como os horários de realização dos jogos e a violência urbana.

Com a Lei Pelé, as equipes brasileiras precisaram expandir fontes de renda, necessitando efetivar contratos de cifras mais expressivas com a televisão, comercialização de patrocínios em camisas e demais produtos, bem como a venda de

²⁶ Os dados são da Confederação Brasileira de Futebol e estão disponíveis no site: <<http://www.cbf.com.br/competicoes/campeonato-brasileiro/serie-a/2012>>. Acesso: jul. 2012. Uma nova pesquisa foi realizada no começo de 2013, mas não foram encontrados os dados do Brasileirão de 2012.

jogadores (FRANCO JÚNIOR, 2007). A situação não é muito diferente em outros países sul-americanos e, conforme o autor, se reflete na formação das seleções:

No Mundial de 2002 apenas quinze jogadores (2% do total de inscritos na competição) atuavam no país [Brasil]: treze brasileiros, além do argentino Sorín e do paraguaio Arce. No Mundial de 2006 a tendência acentuou-se: somente sete inscritos (menos de 1% do total) jogavam em clubes nacionais: três brasileiros, dois argentinos (Mascherano e Tevez) e dois paraguaios (Gamarra e Manzur) (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 122).

As estatísticas são importantes para se verificar os movimentos comportamentais de quem gosta do esporte, porém não devem ser percebidas como uma mudança radical. Há outros modos de consumo do futebol que se desenvolveram muito nos últimos anos: televisão, internet, filmes, vídeos, enfim, produtos derivados do jogo e de tudo aquilo que o envolve. Ver os craques atuando no seu país nem sempre corresponde a uma ligação mais estreita com o ídolo. A presente pesquisa entende que todas essas mudanças fazem parte do mesmo universo - o da paixão, das sensações difusas e diferentes que a relação com a modalidade proporciona.

Existe uma compreensão primária de que o futebol esteja domesticado, enquadrado, desfeito de seus encantos por conta da lógica do capitalismo tardio que, conforme Fredric Jameson (1997), transforma tudo em mercadoria. Isso não deixa de ter pontos verídicos, ao mesmo tempo em que é possível perceber que o esporte em questão ainda transborda os limites impostos – certas características insistem em permanecer e remetem às sensações que serão discutidas em sequência. Conforme já foi afirmado neste trabalho, o futebol surgiu em meio à Modernidade, período em que as nações se industrializavam, ou seja, questões econômicas nunca foram estranhas ao universo da bola, essas só foram se modificando ao longo dos anos.

A questão econômica, por mais cruel que seja, é essencial para que o futebol continue existindo. Como articulado por DaMatta (2006), esse esporte foi gestado em meio a valores burgueses, e com os preceitos da lógica capitalista, o que torna o contexto ainda mais determinante para o desenvolvimento da prática. Esse dado não significa que certas questões não possam ser criticadas, observadas, mas a pesquisa acadêmica que investiga o futebol necessita atentar para isso, pois corre o risco, do mesmo modo que parte da imprensa, de ficar atrelada à quimera do futebol romântico.

No Brasil, é possível cogitar que haja uma patrulha ao âmbito econômico do futebol, porque esse sempre foi um ponto de dificuldade na gestão dos clubes. Dívidas, administrações precárias, pouco profissionalismo são processos ainda recorrentes,

mesmo nos grandes clubes. Segundo Franco Júnior (2007), a modalidade simplesmente reflete os percalços econômicos do país e o processo de modernização da mesma foi lento e complicado para as agremiações, já que muitas vezes o gerenciamento das equipes é feito à moda antiga (p. 155). Portanto, colocar culpa na globalização ou na Lei Pelé parece mais cômodo, quando os problemas na realidade são muito mais antigos.

A relação dos brasileiros com o esporte e as condições de contexto para esta acontecer tem se alterado continuamente desde a formação dos primeiros clubes. A “Pátria de chuteiras”, expressão difundida por Nelson Rodrigues, pode ser uma ilusão, porém é equívoco pensar que o futebol tenha menos importância na vida social do país do que há cinquenta anos, ela só é diferente. Conforme José Miguel Wisnik, “o Brasil se faz reconhecer, mundialmente, pela produção de uma espécie de tecnologia de ponta do ócio, do qual a música e o futebol são os sinais mais evidentes e refinados” (WISNIK, 2008, p. 181). O jogo de bola está enraizado na vida cotidiana, proporciona determinadas vivências sociais e experiências estéticas, e quando é levado às telas suscita outras sensações e questionamentos.

3.3 Futebol nas telas: os impasses do jogo

A experiência estética em um campo de futebol é uma, propõe um tipo de produção de presença, conforme foi discutido no segundo capítulo, a partir dos conceitos de Gumbrecht. A relação com imagens de jogos, competições, ou recriações destas leva a outro tipo de produção de presença, a outras oscilações com os sentidos que transitam. Há uma ideia do senso comum, que de algum modo motivou esta pesquisa, de que o Brasil não consegue produzir filmes sobre futebol com qualidade porque nossos cineastas não dispõem de recursos técnicos (ou competência) para a reprodução do jogo. Essa constatação não é falsa, pois ressoa na fala de alguns cineastas importantes do país.

João Moreira Salles, diretor da trilogia *Futebol* (1998), em entrevista a Luiz Zanin Orichio, é enfático: “[...] o futebol é riquíssimo, mas o cinema que se fez sobre ele é comparativamente muito pobre” (SALLES In ORICCHIO, 2006, p. 265). O diretor segue salientando que o futebol é um esporte muito difícil de ser domesticado. O jogo é um problema não só para o audiovisual brasileiro, mas para o cinema como um todo. Conforme Salles (2006), os empecilhos estão na recriação de partidas e reprodução do clima do estádio e torcidas. De que maneira simular esse ambiente para a

transposição ao filme? O produtor de *Garrincha, alegria do povo* (1962) e de outros clássicos nacionais, Luiz Carlos Barreto destaca: “o jogo de futebol, propriamente dito, é quase impossível de ser reencenado com precisão credibilidade” (BARRETO In ORICCHIO, 2006, p. 335). No entanto, Barreto crê que a modalidade pode render produções interessantes “[...] quando se compreender melhor a dramaturgia do jogo e a paixão do torcedor” (BARRETO In ORICCHIO, 2006, p. 335).

Ugo Giorgetti, cineasta de *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998) e *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006), argumenta que o documentário consegue tratar do esporte com mais competência, porque não sofre das dificuldades técnicas da ficção, que exige ensaios exaustivos de jogadas. Para Giorgetti, “[...] você precisa ter tudo coreografado meticulosamente por profissionais para escolher os ângulos que quer filmar e, principalmente, poder refazer a mesma jogada ao repetir várias vezes as cenas. Todo esse aparato implica em meses de preparação [...]” (GIORGETTI In ORICCHIO, 2006, p. 283). Ou seja, exige tempo e recursos, o que na cinematografia nacional nem sempre é possível.

A questão maior, ainda de acordo com Giorgetti, é que uma coisa é gostar de futebol, outra é ver nele uma possibilidade para narrar histórias. “Acho que muito pouca gente consegue enxergar no futebol alguma grandeza que o conduza a assunto privilegiado da arte”, destaca (GIORGETTI In ORICCHIO, 2006, p. 287). A polêmica se impõe, só que pode se apresentar como enganosa, uma vez que os levantamentos feitos pelo grupo de pesquisa de Victor Andrade de Melo (UFRJ) e para esta dissertação demonstram que o conjunto de filmes sobre futebol não é tão ínfimo como parece.

Diretor de *Subterrâneos do futebol* (1965), Maurice Capovilla acredita que por ser tão popular o futebol se torna um objeto difícil de estabelecer foco para captar a atenção do público. Mesmo assim, o realizador não acredita que seja impossível “[...] encontrar uma situação que tenha o futebol como pano de fundo” (CAPOVILLA In ORICCHIO, 2006, p. 300). De toda forma, o cineasta enfatiza que o Brasil é exportador de jogadores, e não de filmes sobre futebol.

Opinião semelhante tem Oswaldo Caldeira, que dirigiu *Passe livre* (1974), *Futebol total* (1974) e *Brasil bom de bola 78* (1978). Para o cineasta, as produções nacionais não deram à modalidade a devida importância, como o fez, por exemplo, o produtor Carlos Niemeyer e seu Canal 100. A fala de Caldeira é semelhante à de outros diretores – é complicado recriar o jogo, mas isso será superado: “Acho muito difícil filmar futebol em ficção por causa das boas jogadas, de conciliar um bom ator com um

bom jogador, e assim por diante. Mas acho que o computador vai superar isso com facilidade. Será um filme basicamente de efeitos especiais” (CALDEIRA In ORICCHIO, 2006, p. 315).

Caldeira salienta que mesmo no documentário é árdua a tarefa de captar lances de jogo. Além da multiplicidade de câmeras, é importante ter o *feeling* para se conseguir registrar lances significativos e de emoção. Mesmo assim, é possível realizar um bom filme sobre o esporte: “[...] o filme de futebol para fazer sucesso com quem gosta de futebol, tem que falar de futebol na perspectiva do cara que gosta de futebol” (CALDEIRA In ORICCHIO, 2006, p. 319). O diretor argumenta que análises sociológicas, políticas em torno do futebol só agradam aos intelectuais e podem espantar o público.

O desafio maior talvez esteja mesmo no modo de abordar a modalidade, enfatiza Djalma Limongi Batista, diretor de *Asa branca- um sonho brasileiro* (1981), para quem os filmes só retrataram histórias óbvias envolvendo o futebol. O cineasta discorda de muitos de seus colegas ao afirmar não há problemas em se recriar o jogo na ficção: “Difícil não é nem um pouco, basta ter dinheiro. Para queimar negativo à vontade. Hoje em dia, com digital, nem esse problema existe mais, pode-se gastar filme à vontade” (BATISTA In ORICCHIO, 2006, p. 327).

Essas observações acerca do impasse em se recriar o jogo de futebol chamam a atenção dos autores que discutem o tema. Victor Andrade de Melo (2006) salienta que mesmo com recursos tecnológicos ainda é um desafio reproduzir uma partida na ficção.

O torcedor, acostumado à dinâmica das quatro linhas, não se satisfaz com o que vê na tela. Isso ajuda também a explicar o porquê do grande número de filmes documentais produzidos, majoritariamente para o mercado doméstico, onde se apresentam coletâneas de belos gols, belas jogadas, fatos inusitados do esporte (MELO, 2006, p. 364).

Os documentários são produzidos em quantidade maior em relação às obras ficcionais justamente pelas questões técnicas. Como já foi constatado na pesquisa empírica, há um aumento nas produções documentais, principalmente as de clubes de futebol.

Campeão de futebol (1931), dirigido por Genésio Arruda, foi o primeiro filme ficcional brasileiro a ter o futebol como tema central (MELO, 2006). Arthur Friedenreich e Feitiço, jogadores famosos da época, estão na película. Conforme Oricchio, o filme “[...] procura homenagear o futebol de várzea num momento em que o esporte se havia difundido muito pelo Brasil, mas ainda vivia em regime de

amadorismo” (2006, p. 30). Ou seja, embora os registros documentais tenham ocorrido mais de vinte anos antes, a ficção se voltou para os gramados em um tempo que a modalidade se profissionalizava no país.

Com mais de meio século de aproximações, ainda é pertinente insistir na ideia de que filmes ficcionais sobre o futebol precisam ter o compromisso de recriar nas telas partidas de futebol o mais próximo possível da experiência do estádio? Tal discussão talvez não tenha a pertinência fundamental para se pensar as obras sobre esse esporte. Pelo menos, esse é o entendimento da presente pesquisa, pois tentar comparar o campo com imagens em movimento é pouco produtivo tanto para a compreensão de um quanto de outro.

Como já abordado, a partir dos conceitos de Gumbrecht (2010), as materialidades alteram o sentido e potencializam sensações diversas das imagens que criam. Filmes em película, digital, programas de televisão, vídeos na internet, cada imagem intenta um tipo de experiência. Por que em algum momento os cineastas brasileiros pensaram que o público queria ver nas telas o que vivencia nas arquibancadas? Esse debate necessita ser tensionado, porque o atrativo, os dramas, os acontecimentos do futebol não necessariamente precisam estar no jogo.

Embora as opiniões dos cineastas permaneçam carregadas pela querela do “recriar ou não o jogo de futebol”, alguns reconhecem que o primordial das películas está em abordar temas que interessem a quem gosta da modalidade e na compreensão da dramaticidade do futebol. O gosto pela prática envolve paixão, apreço, violência, sensações diversas e essas não estão limitadas às simulações de partidas.

Esta dissertação argumenta que o olhar para os filmes de futebol não pode se ater ao impasse do jogo, porque esse não é o único vetor de experiências estéticas relacionadas à modalidade. O esporte se expande, transborda os limites do campo, estende raízes para outras dimensões da vida cotidiana de quem o acompanha. Sendo assim, as pesquisas que investigam as obras audiovisuais de futebol não devem observar apenas o jogo, sob pena de ficarem restritas diante daquilo que a modalidade representa no contexto brasileiro.

Victor A. de Melo (2006) explica que a dramaticidade do futebol é menos explícita que a do boxe, por exemplo, pois esse segundo esporte permite um trabalho mais aprofundado no maniqueísmo entre o bem e o mal, proposta que encontra terreno fértil no cinema narrativo. Essa dramaticidade talvez seja menos visível porque segue sendo procurada somente no jogo. No caso das obras sobre a luta de ringue, os

combates geralmente constituem o ápice dramático da história, o que é diferente no futebol. Nem sempre o jogo é o fundamental, embora a trama tenda a girar em torno dele.

O que essa discussão busca salientar é que os *momentos de intensidade* (grifo nosso), os instantes em que a experiência estética acontece não estão determinados pelo grau da ação – a palavra intensidade aqui significa sensações intensas em oscilação com produção de sentido, de acordo com Gumbrecht (2010). Entretanto, isso pode ocorrer de formas diferentes, conforme será observado durante as análises das sequências.

O capítulo três se propôs a pensar alguns tópicos que envolvem o futebol na cultura brasileira, salientando que a modalidade se expandiu em meio a problemas e ambiguidades. Além disso, buscou-se uma observação de debates sobre a qualidade do jogo praticado no país e a relação dele com a exclusão social. A partir desses pontos, a discussão a respeito da produção audiovisual foi apresentada com o intuito de contextualizar o estudo das obras. No próximo capítulo, essas relações servem de base para a formatação dos instrumentos de análise dos filmes.

4 PROCEDIMENTOS PARA ANÁLISE FÍLMICA

Neste capítulo serão discutidos os autores e procedimentos que norteiam a análise fílmica realizada. Nesta parte da dissertação é empreendida uma discussão sobre as estratégias para se pensar os efeitos de presença e de sentido nas obras e organizada a estrutura de estudo dos filmes.

4.1 Possibilidades de investigação da presença

O procedimento para estudo dos objetos empíricos se fundamenta em análise fílmica, tendo como base a discussão teórica sobre cinema, futebol e experiência estética. Segundo Jacques Aumont e Michel Marie, assim como há uma multiplicidade de discursos na teoria de cinema, o mesmo se percebe na análise. Não existe um método universal para a investigação audiovisual. Os autores destacam que “[...] cada analista deve habituar-se à ideia de que precisará mais ou menos de construir o seu próprio modelo de análise, unicamente válido para o filme ou o fragmento do filme que analisa” (AUMONT; MARIE, 2011, p. 15, grifo dos autores).

Diana Rose observa que o estudo de imagens está longe de ser simples, pois “[...] os meios audiovisuais são um amálgama complexo de sentidos, imagens, técnicas, composição de cenas, sequência de cenas e muito mais” (ROSE, 2002, p 343). Desse modo, é importante levar em conta essas especificidades em uma análise da estrutura e dos conteúdos imagéticos. Outro ponto importante é explicar, tornar claras as escolhas para a realização do estudo:

Em vez de procurar uma perfeição impossível, necessitamos ser muito explícitos sobre as técnicas que nós empregamos para selecionar, transcrever e analisar os dados. Se essas técnicas forem tornadas explícitas, então o leitor possui uma oportunidade melhor de julgar a análise empreendida. Devido à natureza da translação, existirá sempre espaço para oposição e conflito. Um método explícito fornece um espaço aberto, intelectual e prático, onde as análises são debatidas (ROSE, 2002, p. 345).

Assim, é importante perceber que uma análise não se esgota, ela sempre pode deixar espaço para outras pesquisas e suscitar questionamentos. Mais do que almejar um método perfeito, é necessário saber que as escolhas por categorias para a observação das obras audiovisuais sempre deixarão aspectos de fora da análise. Por isso, é crucial se dar conta de que não há método único, pronto para toda e qualquer proposta de pesquisa.

Um caminho próprio, contudo, não significa que ele não possa se tornar um modelo ou esforço de teorização para outros pesquisadores, reiteram os autores. Estabelecer uma trajetória é importante, mas são os objetos e as perspectivas teóricas do problema que constituirão o método de análise mais adequado. A partir do *corpus*, é possível aprofundar a discussão entre a meta e os mecanismos escolhidos para alcançá-la. É necessário perceber que “analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda *examiná-lo tecnicamente*” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 12, grifo dos autores).

A teorização sobre experiência estética que dá o caminho para a análise se fundamenta a partir de Hans Ulrich Gumbrecht. Embora a relação com outros autores seja importante, a pesquisa entende experiência estética como oscilação entre efeitos de presença e de sentido. Essa compreensão não exclui elementos da vida cotidiana, da cultura de massa, do entretenimento, lugares de trânsito para o esporte em questão e o audiovisual. Pensar a estética nessa relação pede uma análise fílmica que integre discussões sobre a forma e o conteúdo dos filmes a partir da problematização das sequências.

A investigação temática de audiovisuais é bastante recorrente, seja em críticas de imprensa, debates em cineclubes e na academia (AUMONT; MARIE, 2011). Todavia, não há como pensar forma e conteúdo separadamente. A partir de ideias de Christian Metz, os autores destacam que “[...] o verdadeiro estudo do conteúdo de um filme supõe necessariamente o estudo da forma do seu conteúdo [...]” (AUMONT; MARIE, 2011, p. 119).

A análise da temática futebol nas obras ocorre pela observação da modalidade na tela, baseada em aspectos desse esporte que são tratados, principalmente, no capítulo três da dissertação, onde os assuntos desenvolvidos são conectados ao estudo das obras. A abordagem do tema pede uma observação sobre a maneira como o esporte é representado nos filmes. De acordo com Sandra Pesavento (2003), “indivíduos e grupos dão sentido ao mundo por meio das representações que constroem sobre a realidade” (p. 39). Ainda segundo a historiadora, a representação não é cópia do real, mas uma construção realizada a partir dele: “Representar é, pois, fundamentalmente, estar no lugar de, é presentificação de um ausente; é um apresentar de novo, que dá a ver uma ausência. A ideia central é, pois, a da substituição, que recoloca uma ausência e torna sensível uma presença” (PESAVENTO, 2003, p. 40).

Esse conceito de representação é importante para a observação do tema futebol nas obras, pois ele instrumentaliza a análise e a relaciona com o estudo das possíveis experiências estéticas do esporte. Faz-se necessário destacar que um tipo de representação propõe modos de fruição específicos, que estão ligados à forma como as imagens e narrativas são apresentadas nos filmes.

O estudo das sequências atenta para a temática, porém traz um exercício interpretativo mais detalhado da forma. Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété salientam que parâmetros rígidos para a análise podem limitar o exercício. É importante permitir que a obra comunique, portanto o estudo técnico não impede o movimento de percepções:

Voltar a ser o espectador “normal” por alguns momentos, deixar o filme falar, procurar sem buscar: contemplar sem olhar freneticamente, prestar atenção sem aguçar os ouvidos, estar alerta sem violência. O trabalho opera-se através de uma série de vaivéns. O analista diz coisas sobre o filme, o filme também diz coisas. Podem ser estabelecidos um diálogo, uma respiração, que evitam a saturação, a estagnação (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 20).

O que o filme manifesta é ponto importante na análise aqui proposta. Logo, as categorias só são estabelecidas após a escolha das sequências. O ponto inicial de observação parte da encenação, que em definição de David Bordwell (2008) é composta por: cenário, iluminação, figurino, maquiagem e atuação dos atores dentro do quadro. Sergei Eisenstein denominava *mise-en-cadre* a composição dos planos: “A direção (*mise-en-scène*) é a localização (*mise en place*) dos atores no cenário e a determinação de seus movimentos; a construção do quadro (*mise-en-cadre*) é a determinação dos enquadramentos sucessivos correspondentes [...]” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 59). Bordwell pensa a *mise-en-cadre* como *mise-en-shot*, ou seja, como a “[...] apresentação de uma ação por meio da imagem fílmica” (BORDWELL, 2008, p. 30). A encenação, o pictórico, os movimentos de câmera são englobados na análise a partir dessa perspectiva, por isso ela foi adotada como instrumento operacional do estudo em razão da amplitude de elementos que considera para observação.

Fernão Ramos, no prefácio do livro de Bordwell *Figuras traçadas na luz* (2008), salienta que abordagens acadêmicas da *mise-en-scène* merecem ser aprofundadas em função da tendência para “uma análise centrada nos níveis mais imediatos do conteúdo” (RAMOS In BORDWELL, 2008, p. 17). A partir da encenação, outras categorias podem ser agregadas ao estudo das sequências nesta dissertação.

Se a produção cinematográfica é o ponto de partida, também deve ser o de chegada, alertam Vanoye e Goliot-Lété (2002). Assim, ensaios interpretativos que se distanciam do filme precisam ser evitados, uma vez que uma obra aberta está em movimento, permite múltiplas leituras; contudo, há o traço do autor, um em si do objeto que não pode ser ignorado, conforme afirma Umberto Eco em *Obra aberta* (1991).

Observar os efeitos de presença no futebol sugeridos pelos filmes exige ainda um esforço de compreensão do momento histórico de produção: 1995 a 2012. Não é tentar explicá-los a partir do contexto, mas perceber os rastros do cinema brasileiro da época nas escolhas imagéticas. A relação entre história e manifestação estética é o interesse de muitos teóricos, referem Aumont e Marie (2011). Para os autores, buscar intenções de equipes de produção, informações sobre a época do lançamento pode limitar a análise, porém “não é [...] inútil conhecer bem o contexto de produção de uma obra e a genealogia estética na qual ela pretende inscrever-se” (AUMONT; MARIE, 2011, p. 236). Vanoye e Goliot-Lété têm opinião semelhante, pois “assim como os romances, as obras pictóricas ou musicais, os filmes inscrevem-se em correntes, tendências e até em ‘escolas’ estéticas, ou nelas se inspiram *a posteriori*” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 23).

A problematização dos filmes sobre futebol realizados nesses dezessete anos é retomada durante a análise. O período se apresenta como prioridade na discussão, todavia o exercício analítico pede um conhecimento mais aprofundado da história do cinema nacional e suas tradições temáticas e estéticas.

As discussões dos autores sobre as especificidades da análise fílmica colocam desafios para a proposta a ser desenvolvida. Embora os teóricos explicitem modos, não impõem um método único e isso é fundamental para a compreensão de como o estudo das produções é realizado nesta dissertação. O caminho é construído ao longo das análises, tendo a *mise-en-scène* como foco introdutório. Como provavelmente outros elementos fílmicos foram integrados, há uma avaliação do percurso metodológico nas considerações finais do trabalho.

Além disso, existe o entendimento de que a conexão entre objetos e teorias é o que determina a pesquisa das obras. Essa é uma preocupação constante na dissertação, portanto as perspectivas teóricas guiarão a análise realizada. Somente desse modo será possível corresponder ao problema e objetivos traçados inicialmente.

Uma sequência fílmica pode ser definida como o “conjunto de planos que constituem uma unidade narrativa definida com a unidade de lugar ou de ação”

(VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 38). Em *Lendo as imagens do cinema*, Michel Marie e Laurent Jullier (2009) organizam o seguinte esquema para a análise de sequências de filmes: resumo (breve sinopse), em torno da obra (algumas informações sobre o contexto de produção), situação da sequência (breve descrição do excerto a ser analisado, bem como sua indicação temporal no filme) e a análise (discussão e interpretação da sequência).

A definição dos excertos para análise se dá a partir da discussão teórica promovida através do *corpus*. Em princípio, será escolhida uma sequência de cada filme para análise mais detalhada das possíveis experiências estéticas. Contudo, essa análise é conectada pela verificação da temática futebol em toda a narrativa fílmica.

Vanoye e Goliot-Lété chamam a descrição de desconstrução da obra, e a interpretação equivale à reconstrução (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002). Os autores enfatizam a necessidade de se “[...] despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente, a ‘olho nu’, pois se é tomado pela totalidade” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 15). Essas duas etapas podem ser organizadas de forma separada no texto, entretanto nada impede que sejam realizadas de maneira conjunta. Neste trabalho, a opção é pelo entrelaçamento das duas etapas com inserções do aporte teórico na análise, de modo a proporcionar uma leitura mais fluida e uma discussão aprofundada sobre o assunto. Descrever, de certo modo, já é interpretar e quando essas duas ações se apresentam interligadas, a compreensão da análise em sua totalidade torna-se mais clara.

A integração entre a observação dos filmes e o referencial teórico é uma escolha porque o entendimento sobre experiência estética neste projeto é fundamental para a determinação do *corpus* e das sequências ou cenas para estudo. Interpretar excessivamente a experiência estética pode reduzi-la, salienta Gumbrecht. O autor destaca que “[...] parece impossível em nosso mundo intelectual, pelo menos à primeira vista, encontrar conceitos que possam satisfazer o objetivo da prática [...] de alguma coisa que não a interpretação” (GUMBRECHT, 2010, p. 77). Mesmo com essa dificuldade, o teórico salienta que se deve buscar pensar a relação com os objetos para além da camada do sentido, em que a interpretação não tenha exclusividade.

Gumbrecht fala ainda que a experiência estética remete a momentos de intensidade (GUMBRECHT, 2010). Pensar essa situação e relacioná-la à análise fílmica implica buscar trechos dos filmes que apresentem momentos de intensidade, momentos

que podem suscitar experiências ligadas ao futebol que não sejam somente interpretativas:

É verdade, em princípio, que todas as nossas relações (humanas) com as coisas do mundo devem ser relações fundadas ao mesmo tempo na presença e no sentido, mas, nas atuais condições culturais, precisamos de uma estrutura específica (a saber, a situação de “insularidade” e a predisposição para a “intensidade concentrada”) para a verdadeira experiência [...] da tensão produtiva, da oscilação entre sentido e presença – em vez de ignorar o lado da presença, como parece que fazemos, de modo muito automático, nos nossos cotidianos de vidas cartesianas (GUMBRECHT, 2010, p. 136).

Dessa forma, os efeitos de presença são o foco principal no estudo dos filmes. Assim como o campo da Comunicação de modo geral, os estudos de audiovisual precisam atentar para a dimensão sensível dos fenômenos com maior afinco. Conforme Aumont, “[...] o valor emocional das imagens continua a ser muito pouco estudado, e o é quase sempre no interior da esfera estética” (1993, p. 126). Há certa dificuldade em empreender investigações desse tipo, não obstante é possível encontrar autores que se propuseram a tal desafio, entre eles Roland Barthes.

A apropriação da ideia dos momentos de intensidade de Gumbrecht para pensar a experiência estética no futebol no cinema pode ser relacionada com outras discussões sobre o tema, entre elas a realizada em *A Câmara clara: nota sobre a fotografia* (1984).

A leitura de Barthes constitui o preenchimento de uma lacuna em *Produção de presença*, de Gumbrecht. Como destacam Felinto e Andrade (2005): “O que não fica claro no último livro de Gumbrecht é precisamente que metodologias ou instrumentos de pesquisa poderiam ser utilizados (e desenvolvidos) para explorar o *campo não-hermenêutico*, o domínio das materialidades tecnológicas” (p. 85, grifo dos autores). Uma vez que o autor não propõe caminhos efetivos sobre como estudar a dimensão da presença, a busca por um teórico que realizou trabalho parecido nesse âmbito se mostrou essencial para a estruturação da análise de elementos que sugerem experiências estéticas nos filmes.

Na obra, Barthes discute a fruição com imagens fotográficas e define tais relações como *studium* e o *punctum*. O primeiro ocorre quando me interesse por uma imagem, ela atrai meu olhar, desperta atenção curiosidade, no entanto, “sem acuidade particular” (BARTHES, 1984, p. 45).

Já no caso do *punctum* é diferente, a ligação parte da cena com mais intensidade e afeta o espectador de um modo diferente:

A esse segundo elemento que vem contrariar o *studium* chamarei então *punctum*; pois *punctum* é também picada, pequeno buraco, pequena mancha, pequeno corte – e também lance de dados. O *punctum* de uma foto é esse acaso que, nela, me *punge*, (mas também me mortifica, me fere) (BARTHES, 1984, p. 46).

O *punctum* é esse detalhe que toca aquele que vê a foto e que não necessariamente está ligado a alguma sensação prazerosa, pois pode causar incômodo, estranhamento. Além disso, destaca o autor, “o *studium* está, em definitivo, sempre codificado, o *punctum* não” (BARTHES, 1984, p. 80). Ou seja, é difícil explicá-lo em razão do caráter sensível.

Ao analisar “o que *punge*” na fotografia, Barthes destaca que o *punctum* amplia a imagem para além dos limites do quadro:

O *punctum* é, portanto, uma espécie de extracampo sutil, como se a imagem lançasse o desejo para além daquilo que ela dá a ver: não somente para “o resto” da nudez, não somente para o fantasma de uma prática, mas para a excelência absoluta de um ser, alma e corpo intrincados (BARTHES, 1984, p. 89).

O *punctum* remete a um momento pregresso ao registrado na imagem e de certa forma expande o que é da dimensão de seus sentidos e também o que não é. Para uma compreensão mais detalhada das análises realizadas por Barthes, faz-se necessário exemplificá-las:

Figura 1 – Imagem da Rainha Vitória



Fonte: George Wilson (BARTHES, 1984, p. 87)

Sobre a fotografia da Rainha Vitória, registrada em 1863 por George W. Wilson, Barthes afirma que a soberana no cavalo, a disposição de seu vestido, todo o contexto

histórico da imagem constituem seu *studium*. Já o *punctum* está em outro detalhe da foto:

[...] ao lado dela, atraindo meu olhar, um auxiliar de *kilt* segura a rédea da montaria: é o *punctum*, pois mesmo que eu não conheça bem a posição social desse escocês (Criado? Estribeiro?), vejo bem sua função: vela pelo bom comportamento do animal: se ele se pusesse de súbito a voltar? O que aconteceria com a saia da rainha, ou seja, com *sua majestade*? O *punctum*, fantasmaticamente, faz o personagem vitoriano (é o caso de dizê-lo) sair da fotografia, ele provê essa foto de um campo cego (BARTHES, 1984, p. 88, grifo do autor).

Ao reiterar que o *studium* é codificado e o *punctum* não, o teórico analisa a foto de Félix Nadar:

Figura 2 - Savorgnan de Brazza e os dois grumetes



Fonte: Félix Nadar (BARTHES, 1984, p. 81)

Na imagem de Savorgnan de Brazza com dois grumetes, o autor salienta que o da direita está com a mão na perna de Brazza. O gesto poderia constituir um *punctum*, mas não o é:

E no entanto não é um *punctum*; pois imediatamente, quer queira ou não, eu codifico a postura como “bizarra” (o *punctum*, para mim são os braços cruzados do segundo grumete). O que posso nomear não pode, na realidade, me ferir. A impotência para nomear é um bom sintoma de distúrbio (BARTHES, 1984, p. 80).

As análises de Barthes auxiliam no entendimento de que, diante da dificuldade em se interpretar o *punctum*, é possível problematizá-lo a partir dos elementos que o caracterizam. Ou seja, há como apontar aquilo que punge sem dar uma atenção excessiva à interpretação.

Já em *O Óbvio e o obtuso* (1990), o autor discute cinema, fotografia, pintura, teatro e música. Nas análises de fotogramas de filmes do diretor russo Sergei Eisenstein, Barthes discorre sobre três níveis de sentido: informativo, simbólico e o terceiro sentido. Na observação que o teórico faz de um fotograma de *Ivan, o terrível* (1944), é possível compreender cada nível:

Figura 3 – Cena do filme de Sergei Eisenstein analisada por Barthes



Fonte: <http://bit.ly/Zx3KGc>

Na imagem, o nível informativo corresponde ao que está ali: vestuário, cenário, relação entre os personagens. O simbólico remete ao ouro derramado: o ritual do batismo com o metal indica a ostentação da riqueza. Já o terceiro sentido Barthes chama de errático, teimoso: “Desconheço seu significado, pelo menos não consigo dar-lhe um nome, mas posso distinguir os traços, os acidentes significantes que compõem esse signo, no momento, incompleto [...]” (BARTHES, 1990, p. 46). Ele salienta quais elementos da imagem de *Ivan, o terrível* constituem esse terceiro sentido:

[...] é uma certa espessura na maquilagem dos cortesãos, por vezes pesada, marcada, por vezes lisa, distinta; é o nariz “bobo” de um deles, é o fino arco das sobrancelhas de outro, sua louridão sem brilho, sua tez branca e sem vida, o penteado impecável que denota a peruca, a amálgama de base ressecada e pó-de-arroz (BARTHES, 1990, p. 46).

Barthes explica que ignora se a leitura desse terceiro sentido está correta, pois ela propõe um entendimento de cunho interrogativo diante do que se apresenta. Sendo assim, o obtuso é de difícil delimitação, salienta o autor:

Óbvio quer dizer: *que vem à frente*, e é exatamente o caso deste sentido, que vem ao meu encontro; em teleologia, como nos ensinam o sentido óbvio é aquele “que se apresenta naturalmente ao espírito”, e, também aqui, é o caso: a simbólica da chuva de ouro sempre me pareceu dotada de uma clareza “natural”. Quanto ao outro sentido, o terceiro, aquele que é “demais”, que se apresenta como um suplemento que minha inteligência não consegue absorver bem, simultaneamente teimoso e fugidio, proponho chamá-lo *o sentido obtuso* (BARTHES, 1990, p. 47, grifo do autor).

Um sentido que ultrapassa aquilo que a inteligência consegue absorver se integra à fala de Gumbrecht a respeito da produção de presença. Barthes diz ainda que “[...] o sentido obtuso contém uma certa *emoção*[...]” e que “a beleza pode, sem dúvida, intervir como um sentido obtuso [...]” (BARTHES, 1990, p. 52). Tais discussões a partir das análises de fotogramas de Eisenstein ajudam a pensar como o cinema nacional sugere experiências estéticas do futebol.

O teórico comenta que “[...] o sentido obtuso perturba, esteriliza, é a metalinguagem (a crítica). Por algumas razões: inicialmente, o sentido obtuso é descontínuo, indiferente à história e ao sentido óbvio (como significação da história) [...]” (BARTHES, 1990, p. 55). Sendo assim, as discussões de Barthes sobre o *punctum* da fotografia e a respeito do sentido obtuso contribuem para a realização da análise das obras que compõem o *corpus*, uma vez que podem ser relacionadas às discussões acerca da dimensão da presença. É possível falar, problematizar nas imagens aquilo que vai além do sentido e a *mise-en-scène* se apresenta como uma possibilidade de investigação, já que engloba diversos componentes imagéticos.

Há uma tentativa de abordagem dos elementos cinematográficos – partindo da *mise-en-scène* – mais explorados na construção de possíveis experiências estéticas para o esporte. Nas sequências escolhidas, são problematizados teoricamente os elementos da encenação que propõem oscilações entre produção de presença e de sentido, ou seja, que indicam determinadas experiências estéticas do futebol nos filmes. Aliado a isso, ocorrerá um esforço em se realizar a análise temática das obras, baseada na fundamentação teórica sobre cinema e futebol no Brasil.

Essa escolha explicita um posicionamento subjetivo da pesquisadora na definição das sequências e análises, pois o que é intenso para um pode não ser para outros, o que punge alguém corre o risco de passar despercebido para outra pessoa. Apesar dos desafios, esse esforço é admitido e até mesmo necessário para o tipo de análise formulada.

Como o olhar é para possíveis experiências estéticas torna-se pertinente reiterar que esse objetivo norteia a análise. Não há como desvendar o que ocorre durante a experiência estética, até porque esta não pode ser repetida, conforme Gumbrecht (2010). A intenção parte do que está sugerido nos filmes entre sentido e presença, através da relação entre temática e linguagem audiovisual.

4.2 A *mise-en-scène* no cinema

David Bordwell realiza um debate pertinente sobre a encenação no cinema em *Figuras traçadas na luz* (2008). A partir do estudo de filmes de Louis Feuillade, Kenji Mizoguchi, Theo Angelopoulos e Hou Hsiao-hsien, o autor propõe uma reflexão a respeito da *mise-en-scène* e do estilo no audiovisual. Segundo ele, é importante saber ver cinema de fato, voltar a observar a imagem antes de buscar interpretações simbólicas. O teórico afirma que a percepção estilista é um desafio mesmo para os pesquisadores:

[...] até estudiosos têm dificuldade para observar as minúcias da técnica. Quando vemos um filme, assimilamos as imagens, mas poucas vezes notamos como estão iluminadas ou compostas. Então, críticos e estudiosos acham mais natural falar sobre o desenvolvimento psicológico dos personagens, sobre como a trama resolve conflitos e problemas ou sobre o sentido filosófico, cultural ou político do filme (BORDWELL, 2008, p. 58).

Passamos pelas imagens, mas tentar enxergá-las é fundamental para quem se propõe a realizar análise fílmica. A presente pesquisa escolherá sequências que tenham momentos de intensidade sobre o futebol, possíveis efeitos de presença e de sentido, logo o estudo do estilo desses trechos fílmicos deve auxiliar na compreensão de questões da dimensão do sensível:

Não só pessoas e objetos concretos são denotados pelo estilo, que também pode mostrar qualidades *expressivas*. O estilo musical, no mais das vezes, é voltado para a representação de estados emocionais, tais como grandiosidade, vitalidade ou ameaça. [...] Em muitos filmes as qualidades expressivas podem ser transmitidas pela iluminação, pela cor, pela interpretação, pela trilha musical e por certos movimentos de câmera, tais como o redemoinho manchado para comunicar vertigem. Podemos distinguir entre estilo que *apresenta* qualidades de sentimento (o plano transmite tristeza) ou *causa* sentimentos no espectador (o plano me deixa triste) (BORDWELL, 2008, p. 59, grifo do autor).

Essas questões expressivas imagéticas precisam ser consideradas. Conforme Bordwell, “a *mise-en-scène* compreende todos os aspectos da filmagem sob a direção do cineasta: a interpretação, o enquadramento, a iluminação, o posicionamento da câmera” (BORDWELL, 2008, p. 33). Modos específicos de construir a encenação constituem estilos, e o autor observa que mudanças ocorreram no cinema nos últimos anos. A atenção dada à encenação se transferiu para a edição. Os diretores tentam resolver questões de *mise-en-scène* com a montagem, e isso fica ainda mais evidente em cenas de diálogos, observa Bordwell, onde “os movimentos dos atores são coordenados pelos cortes” (BORDWELL, 2008, p. 45).

Os planos também se tornaram mais curtos. Até os anos 1960, os filmes de Hollywood, por exemplo, tinham uma duração média de planos (DMP) entre oito e 11 segundos. O ritmo de montagem foi se acelerando e por volta da década de 1980 “[...] caiu para uma variação de três a oito segundos (BORDWELL, 2008, p. 50). Já nos anos 1990, muitas produções têm mais de 2 mil tomadas e uma DMP de dois a oito segundos. Essa aceleração, no entanto, não levou a experimentações como as realizadas pelo cinema soviético. Bordwell afirma que a televisão contribuiu para a aceleração dos planos, mas não foi apenas isso:

[...] as primeiras influências certamente incluíam as técnicas de televisão (que desde os anos 1960 se apoiaram na montagem rápida e no movimento de câmera), a necessidade de fazer a cena ficar bem fácil de ler no monitor de TV (daí tanto close-up), a influência de diretores famosos, como Hitchcock e Leone, a nova tecnologia (como a Steadicam e a edição por computador) e mudanças no cotidiano da produção (por exemplo, o uso de câmeras múltiplas com lentes longas). Em todos esses aspectos, e provavelmente em outros, as respostas às demandas da produção criaram práticas padronizadas, que têm sido o suporte das tendências estilísticas (BORDWELL, 2008, p. 54).

O teórico salienta que há uma supervalorização da técnica, mas esta não garante sozinha o conteúdo expressivo do filme, que “[...] só nos afeta pelo uso de técnicas cinematográficas consagradas. Sem interpretação e enquadramento, iluminação e comprimento de lentes, composição e corte, diálogo e trilha sonora, não poderíamos

apreender o mundo da história” (BORDWELL, 2008, p. 57). O estilo é o que nos leva a compreender, sentir a obra audiovisual à nossa frente, e negligenciá-lo no momento da análise é reduzir o próprio filme e o que ele comunica: “O estilo é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento – e tudo mais que é importante para nós” (BORDWELL, 2008, p. 58).

Bordwell argumenta que “cada tomada apresenta um bloco de espaço e um segmento de tempo, um conjunto de pessoas e lugares que nos são apresentados como parte de um mundo ficcional ou não-ficcional” (BORDWELL, 2008, p. 59). As questões denotativas são básicas na imagem e talvez por isso sejam menos discutidas do que deveriam. A composição do plano, os elementos na tela são fundamentais para a construção do conteúdo fílmico. O autor alerta que os críticos vão direto às questões simbólicas, o que acaba desvalorizando a função denotativa (BORDWELL, 2008).

As implicações do que a imagem denota não podem ser ignoradas, pois o conteúdo só é comunicado por meio das opções expressivas. O que vemos, o que sentimos com o audiovisual é moldado numa relação complexa do dispositivo, salienta o teórico norte-americano:

É verdade que quando vemos um filme de ficção, pensamos que o olho da câmera é o nosso, espiando a cena como se estivéssemos lá. No entanto, esse efeito é produzido pela articulação entre filmagem e encenação. A ação é sempre esculpida de dentro, pelo dispositivo, que molda nossa experiência minuto a minuto (BORDWELL, 2008, p. 249).

O debate de Bordwell em defesa do denotativo, da encenação não significa que a análise fílmica deva ser realizada somente com essas características, mas sim que esses elementos, básicos na constituição do cinema como tal, não sejam ignorados, ou diminuídos na busca dos sentidos impressos na narrativa. As questões de *mise-en-scène* não estão restritas ao cinema de arte dos anos 1960 e 1970, ou dos clássicos do cinema dos Estados Unidos. Embora admita que haja certo tom de nostalgia em críticos e pesquisadores com as transformações recentes do audiovisual, o autor salienta que “[...] não há razão para não tentarmos compreender as tradições que informam o trabalho de diretores contemporâneos”, pois “como artefato até o filme mais banal tem fontes intrigantes, que o estudioso do estilo pode lançar luz” (BORDWELL, 2008, p. 345).

Outro ponto que o professor da Universidade de Wisconsin critica é a forte crença na influência do contexto social e cultural na formação de estilos audiovisuais. A

situação histórica de certos diretores explica parte de suas escolhas, entretanto isso não pode se tornar uma reflexão totalizante.

Ao considerar como qualquer tradição cultural nacional chega ao filme, argumentaria que devemos tomar os diretores, seu grupo, sua mídia e suas instituições como “filtros finais”, não como porteiros, mas como transformadores, sempre inclinados a reconfigurar e redirecionar os materiais com que se deparam. Uma vez mais insisto, é o diretor que liga a câmera, não a cultura... (BORDWELL, 2008, p. 312).

As observações de Bordwell levam a um meio termo, uma vez que o contexto não explica tudo, tampouco as obras devem ser afastadas dos respectivos ambientes culturais e sociais de produção. A atenção a esses aspectos é fundamental na condução do estudo da *mise-en-scène*.

4.3 Estrutura para análise das sequências

Se Gumbrecht não oferece instrumentos de como analisar a presença em objetos comunicacionais, as leituras de Barthes e Bordwell contribuem para a trajetória metodológica da pesquisa. Esses argumentos são importantes para a análise aqui proposta. O estudo de sequências fílmicas considerando a encenação, a composição dos planos será importante para a discussão sobre efeitos de presença e sentido relacionados ao futebol. Desse modo, atentar para o denotativo será essencial. Bordwell não rejeita a possibilidade de uma análise nesses moldes em um cinema comercial, característica das obras que compõem o *corpus* da dissertação. A maioria dos filmes elencados não teve grande expressividade entre a crítica e sucesso de público, porém são os que tratam de futebol no período e esse é o foco da pesquisa.

No começo do projeto foi afirmado que a abordagem histórica e cultural do futebol e do cinema brasileiro serão importantes para a fundamentação teórica sobre estética e as análises. Entretanto, conforme manifestação de Bordwell, não se pode justificar tudo pelo contexto. A relação é complexa, e isso será considerado no estudo das obras escolhidas nesta pesquisa.

Sendo assim, a partir da estrutura presente no livro de Michel Marie e Laurent Jullier e de outras leituras sobre análise fílmica e *mise-en-scène*, é possível propor o seguinte esquema metodológico:

- a) Descrição breve da sequência ou cena (localização na película, duração da mesma);
- b) Ilustração da sequência ou cena (será intercalada com o texto);
- c) Observação das possíveis experiências estéticas propostas pelo aparato cinematográfico para a modalidade a partir da análise da *mise-en-scène*;
- d) Interpretação do excerto e relação do mesmo com as discussões teóricas acerca da temática futebol abordada no filme como um todo.

Em um primeiro momento, pensou-se em se analisar os filmes individualmente a partir desse esquema. Um estudo inicial das obras e respectivas sequências foi empreendido, porém após a aplicação do mesmo percebeu-se que os itens do *corpus* ficariam afastados e pouco articulados entre si. Depois desse olhar, algumas recorrências acabaram sendo identificadas e definidas como categorias para a reformulação da estrutura de análise.

Entre os aspectos temáticos, as obras apresentam algumas abordagens em comum, como: as comparações entre o futebol do passado e o do presente; os elementos memorialísticos em torno da modalidade; a prática no contexto da exclusão social, bem como a relação entre jogadores e torcedores. Já no estudo dos aspectos estéticos verificou-se que a *mise-en-scène* nem sempre é o instrumento determinante na proposição de experiências estéticas sobre o futebol. A montagem e o som apareceram com contundência na observação e também constituem categorias. Sendo assim, a nova estrutura de análise organizada é a seguinte:

Quadro 1 – Categorias de análise fílmica

Efeitos de presença e de sentido



Aspectos temáticos	Aspectos estéticos
Futebol do presente e do passado Memória da modalidade Futebol e exclusão social Relação entre jogadores e torcedores	<i>Mise-en-scène</i> Montagem Som

Fonte: dados da pesquisa

Desse modo, os filmes são analisados em conjunto ao longo das categorias, juntamente com as ilustrações dos mesmos por meio da captura de imagens dos DVDs. Antes da divisão das categorias, entretanto, serão apresentadas as sequências escolhidas. Foi cogitada a possibilidade de separar efeito de presença e efeito de sentido, todavia, se nos fenômenos ambos ocorrem em oscilação e tensão, dividi-los na análise pode tornar-se incoerente na relação com o aporte teórico tratado na pesquisa.

É pertinente salientar, ainda, que a investigação do *corpus* se propõe a pensar os efeitos de presença e de sentido, já que a produção de presença e de sentido seria o ato, o fenômeno estético no instante em que acontece. Essa dimensão é imensurável, portanto Gumbrecht explica o porquê do foco nos efeitos: “Para nós, os fenômenos de presença surgem sempre como ‘efeitos de presença’ porque estão necessariamente rodeados e, embrulhados em, e talvez até mediados por nuvens e almofadas de sentido” (GUMBRECHT, 2010, p. 135). Desse modo, fica justificada a escolha pelo primeiro termo.

A ordenação das categorias se dará pelos eixos temáticos e dentro deles a análise estará embasada a partir da *mise-en-scène*, montagem e som. Outra definição empreendida após o exercício inicial de análise é que além das sequências, algumas cenas diversas dos filmes são consideradas para compor o estudo.

A nova estrutura busca, assim, uma análise mais ampla das obras que compõem o *corpus*, bem como a aproximação dessas com as teorias discutidas na parte inicial do trabalho. Seguem as sinopses das sequências principais de análise e a localização delas nos filmes:

Boleiros – era uma vez o futebol (1998), direção de Ugo Giorgetti. Produção executiva de Malu Oliveira. Direção de produção de Marçal Souza. Brasil: SP Filmes, 1998 (98 min). A sequência escolhida é a que encerra a película, tem duração de 5min18s e é focada no desabafo do personagem Naldinho (Flávio Migliaccio).

Em *Boleiros* há um árbitro que aceita suborno para ajeitar resultado; o craque do passado obrigado a vender taças para pagar dívidas; o jogador rico, famoso que não se livra do preconceito racial; o atleta lesionado que é pressionado pela torcida; o garoto bom de bola que acaba se perdendo na marginalidade; e o craque malandro que dá um jeito de se encontrar com uma mulher na concentração. Os atores Adriano Stuart (Otávio), Flávio Migliaccio (Naldinho) e Rogério Cardoso (ex-árbitro) são os principais condutores das histórias.

Boleiros 2 - vencedores e vencidos (2006), direção de Ugo Giorgetti. Produção executiva de Malu Oliveira e direção assistente de Mario Masetti. Brasil: SP Filmes, 2006 (88 min). A sequência escolhida é a antepenúltima do filme, tem duração de 2min44s e mostra a saída do jogador Marquinhos do Bar do Aurélio.

Boleiros 2 é uma continuação da produção de 1998 – mesmos personagens e ambiente. No entanto, o Bar do Aurélio passou por mudanças: foi todo reformado com o patrocínio do craque Marquinhos (José Trassi), pentacampeão com a Seleção Brasileira. Os boleiros do passado agora precisam dividir o ambiente com imprensa, empresários de futebol e “marias-chuteiras²⁷”, todos em busca de algum contato com o ídolo, que se tornou sócio do estabelecimento. A narrativa do filme mostra a movimentação no local no dia em que Marquinhos visita ao bar.

O tumulto e os flashes incomodam os ex-jogadores reunidos no andar superior; em meio às reclamações por quase passarem despercebidos, eles apresentam outras histórias, algumas com os mesmos personagens do primeiro filme. Embora sejam as fontes, os ex-atletas não são os narradores desse segundo filme, tarefa que fica a cargo do jornalista Zé Américo (Cássio Gabus Mendes).

Apenas três histórias são narradas por Zé Américo: a do falso filho do jogador Benítez (Petrônio Gontijo), que enganou Aurélio (Sílvio Luiz); o fracasso do auxiliar Barbosa (Duda Mamberti), que quando teve a chance de substituir o técnico Edil (Lima Duarte) perdeu um campeonato; e a de Nestor (Walter Portela), ex-jogador que retorna para a mulher, mas não é reconhecido por ela e pelos amigos. Há menos contos em relação ao primeiro filme, e isso se deve principalmente pelo foco da história estar em Marquinhos e nos personagens que o cercam.

Linha de passe (2008), direção de Walter Salles e Daniela Thomas. Produção executiva de François Ivernel. Brasil: Videofilmes, 2008 (113 min). A sequência para análise é a que abre o filme, com duração de 7min39s, na qual são apresentados os personagens: a mãe Cleusa (Sandra Corveloni), e os filhos Dênis (João Baldasserini), que é motoboy; Dinho (José Geraldo Rodrigues), frentista e frequentador de uma igreja evangélica; Dario (Vinícius de Oliveira), jogador de futebol em busca de carreira profissional; e o pequeno Reginaldo (Kaique Jesus Santos), que procura pelo pai em ônibus da cidade.

²⁷ Termo pejorativo usado para denominar as mulheres que buscam relacionamento com algum jogador de futebol.

Carandiru (2003), direção de Hector Babenco. Direção de produção de Caio Gullane. Brasil: HB Filmes, 2003 (147 min). A sequência em estudo tem 3min20s de duração, está situada quase ao final do filme, a partir de 1h51min, e trata da partida de futebol entre os detentos²⁸.

A trama é narrada a partir do ponto de vista do médico, que trata dos presos e ouve suas histórias. O filme, baseado no livro *Estação Carandiru*, do médico Dráuzio Varella, humaniza os detentos e conta a versão deles para o massacre de 02 de outubro de 1992, no qual 111 homens foram mortos pela polícia após uma rebelião. O caso teve repercussão internacional, gerou debate entre autoridades, sociedade e entidades dos direitos humanos. Após 20 anos do ocorrido, não houve punição aos acusados pela operação na Casa de Detenção²⁹.

O Ano em que meus pais saíram de férias (2006), direção de Cao Hamburger. Direção de produção de André Montenegro. Brasil: Gullane Filmes, 2006 (104 min). A sequência para análise tem duração de 3min18s e está situada a 1h04min do filme. O excerto mostra Mauro (Michel Joelsas) assistindo a uma partida de bairro com os amigos e vizinhos. Durante o jogo, ele descobre que quer ser goleiro.

Garrincha – estrela solitária (2003), direção de Milton Alencar. Produtores executivos: Isa Castro (Brasil) e Mauricio Molina (Chile). Brasil: Paris Filmes, 2003 (105 min). O excerto para análise tem duração de 1min58s, está situado após uma hora e meia de filme, e traz o momento em que Nilton Santos faz um discurso pelo sistema de som da Marquês de Sapucaí, saudando Garrincha (André Gonçalves), que desfilava pela escola de samba Mangueira, no Carnaval de 1980.

O filme todo é permeado pelo desfile – a partir dele várias pessoas que fizeram parte da vida do jogador lembram fatos e esses são apresentados na tela: as amantes Elza Soares (Taís Araújo) e Iraci (Ana Couto), e os amigos, o lateral Nilton Santos (Alexandre Schumacher) e o jornalista Sandro Moreyra (Henrique Pires). A participação como destaque de escola de samba de fato ocorreu e Garrincha foi para a avenida sedado, por conta do alcoolismo, que já havia se agravado à época. A

²⁸ A sequência foi gravada no campo de futebol que existia no complexo do Carandiru. Informações da faixa comentada pelo diretor Hector Babenco, presente no DVD do filme.

²⁹ Informações do site Terra. Acesso: out. 2012: <<http://migre.me/b5ntr>>

intervenção de Nilton Santos, que invade a cabine de som e faz um discurso em defesa do amigo não ocorreu, é uma construção do roteiro fílmico e constitui uma síntese do que foi o espanto do público ao ver o ídolo naquela situação crítica (CASTRO, 1995).

Helena (2012), direção de José Henrique Fonseca. Produtores executivos: Beto Bruno e Eliane Ferreira. Brasil: Goritzia Filmes, 2012 (118 min). A sequência para estudo é a que encerra a película e tem duração de 3min21s. No trecho, Helena (Rodrigo Santoro) prepara-se para uma partida no sanatório em que está internado e faz um balanço da vida e carreira.

O capítulo quatro problematizou possibilidades de análise fílmica e organizou a estrutura de investigação do *corpus*, a partir de teste metodológico realizado. Na próxima etapa, a aplicação desse método será apresentada.

5 EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS DO FUTEBOL NO CINEMA BRASILEIRO

O capítulo traz as análises realizadas após o teste metodológico, divididas pelas categorias: Futebol do presente e do passado, Memória da modalidade, Futebol e exclusão social e Relação entre jogadores e torcedores. Essas perspectivas temáticas são discutidas a partir das categorias estéticas *mise-en-scène*, montagem e som. O texto relaciona o estudo das obras com o aporte teórico e usa algumas imagens dos filmes como suporte ao leitor. É importante salientar que a análise foi feita por meio da assistência das produções em DVD, logo as figuras aqui presentes não substituem a fruição com as imagens em movimento.

5.1 Futebol do presente e do passado

Os dois filmes que melhor exploram essas questões são *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998) e *Boleiros 2 - vencedores e vencidos* (2006), ambos de Ugo Giorgetti. A comparação entre o passado e o presente é feita através de diferentes recursos estéticos e narrativos.

O uso de fotografias antigas é recorrente em todo primeiro *Boleiros*, como se vê na figura 4. Além dos quadros no bar, aparecem fotos do passado na sequência que mostra o craque Paulinho Majestade (Aldo Bueno) tentando vender suas taças. Lira (Walter Breda), ao se encontrar com o jornalista Zé Américo (Cássio Gabus Mendes), exhibe uma imagem sua e de Majestade dos tempos de gramados. Desse modo se enfatiza a comparação entre o que aqueles homens eram na juventude e como eles são no presente. Aliás, o subtítulo “Era uma vez o futebol” salienta um esporte que já passou, tanto para os torcedores nostálgicos quanto para os atletas.

Figura 4 – Fotos reforçam comparação entre atletas no passado e presente



Fonte: DVD de *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998)

A nostalgia é um sentimento frequente no meio esportivo, seja no jornalismo e até na pesquisa acadêmica realizada nesse campo, conforme já foi discutido neste trabalho. Segundo Hugo Lovisolo (2001), é comum encontrar narrativas que percebem o jogador de futebol como vítima. Contudo, tais escolhas pouco contribuem para uma compreensão do esporte:

Não acredito que necessitemos da infantilização do futebol nem da vitimização de jogadores e torcedores para realizar seu entendimento crítico. Mais ainda, penso que essas operações podem ocultar um entendimento mais valioso dos processos contraditórios do esporte espetáculo (LOVISOLO, 2001, p. 97).

Nas escolhas temáticas, o filme tende para a vitimização dos ex-jogadores e, nas escolhas estéticas, o diretor reitera que o esporte das alegrias, das multidões nos estádios pode ser cruel, relegar seus atletas ao esquecimento. Ao escrever sobre *Boleiros*, Édison Gastaldo (1999) afirma que o diretor paulista tentou realizar um panorama do futebol brasileiro e optou por um tom melancólico: “O tempo passou, a velhice chegou e a memória é só o que ficou dos tempos de glórias dos protagonistas, além de alguns retratos na parede de um bar. As alternativas de sobrevivência na velhice em um país

que não respeita seus velhos não dão realmente margem a muitos festejos” (GASTALDO, 1999, p. 148).

O argumento pessimista está na obra como um todo – forma e conteúdo se apresentam em consonância. Mesmo que a divisão das histórias seja clara – três contos engraçados e três tristes³⁰ –, os de crítica são mais enfáticos em *Boleiros*: há a corrupção de juiz; a criança carente que não consegue jogar bola; o craque decadente que passa por dificuldades financeiras; o jogador famoso que sofre discriminação racial; o atleta lesionado que recorre à mandinga de um curandeiro; o jogador novo em equipe grande que precisa se submeter aos caprichos dos colegas; a transferência milionária para o exterior; a rotina das concentrações de futebol, das escolinhas e da cobertura da imprensa. Ou seja, *Boleiros* leva à tela várias situações que fazem parte do universo do futebol e que são conhecidas do público que acompanha o esporte. No entanto, em praticamente todas, o tom de abordagem é dramático ou de um humor ácido, sempre permeado pela crítica.

A nostalgia é o discurso marcante ao longo da obra, porém os personagens olham para o passado considerando os problemas que enfrentavam em campo, como condições ruins de trabalho. Veem que algumas coisas melhoraram, enquanto outras seguem iguais, como é o caso da discriminação racial. Isso fica evidente em um comentário do personagem Otávio (Adriano Stuart) após o conto do caso de racismo envolvendo o jogador Azul: “Parece que muda, mas não muda nada. Boleiro tem carro importado, chama técnico de professor, tem celular, computador. Mudou? Mudou porra nenhuma. Continua tudo a mesma coisa”. Há uma percepção de que o avanço econômico da maioria dos atletas nem sempre significa melhoria em questões sociais. Embora questões positivas apareçam na tela, elas ficam em segundo plano diante da necessidade de se problematizar o esporte, remetendo principalmente ao tempo em que ele supostamente seria mais puro, belo e menos marcado pelo lado econômico; quando os craques ainda demonstravam amor à camisa.

Já em *Boleiros 2*, o cenário do bar é um elemento de destaque não só na sequência analisada, como em todo filme. As únicas coisas que permaneceram em relação ao outro ambiente são as fotos dos ex-jogadores, já que tudo é novo, sobretudo nas cores azul, verde e com bolas estilizadas. David Bordwell e Kristin Thompson (2002) observam que os objetos e cenários desempenham função mais significativa no

³⁰ Os clubes paulistas que aparecem nas histórias do filme são: Juventus, São Paulo, Santos, Palmeiras Corinthians e Portuguesa.

cinema do que na maioria dos estilos teatrais. Para os autores, “[...] os objetos cinematográficos podem passar a ocupar o primeiro plano; não têm por que ser simples receptáculos de acontecimentos humanos, mas sim que podem entrar a formar parte da ação narrativa de forma dinâmica” (BORDWELL; THOMPSON, 2002, p. 148, tradução nossa)³¹. Isso é alcançado em *Boleiros 2* em razão do modo como o cenário é constituído e utilizado narrativamente – as cores suaves, a iluminação imprimem uma estética *clean*, que mais lembra o escritório de uma grande empresa do que um bar (figura 5). O estabelecimento reformado com dinheiro de um craque da Seleção se apresenta como um lugar conectado ao futebol globalizado, transnacional. Em alguns casos apresentados, ainda aparece o bar antigo, o que exacerba as diferenças entre o local antes e agora, o futebol do passado e as transformações para o presente.

Figura 5 – Bar reformado remete ao ambiente de um escritório empresarial



Fonte: DVD de *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006)

Marquinhos joga na Roma e esse detalhe é repetido por diversas vezes ao longo do filme, tanto por outros personagens quanto por seu empresário. A figura do intermediário entre os atletas e os clubes ganha força no século XXI, assim como o desejo de atuar no exterior. Em que pese a crise financeira pela qual os países europeus passam atualmente, a discrepância em relação aos clubes do Brasil é muito grande:

Na temporada 2005-6, o Real Madrid passou a ser o clube de maior faturamento, com a expressiva marca de 292 milhões de euros (cerca de 760 milhões de reais). Para efeito comparativo, o maior faturamento brasileiro naquele ano, o do São Paulo FC, foi de 112 milhões de reais. Quase sete vezes menos que o do clube espanhol, o que corresponde, grosso modo, à diferença entre o salário nos dois países (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 180).

O abismo permanece e amplia o sonho de muitos em atuar na Europa ou Ásia. Além do cenário, o poder aquisitivo do craque é demonstrado pelas roupas que ele e seu

³¹ No original: “los decorados cinematográficos pueden pasar a ocupar el primer plano; no tienen por qué ser simples receptáculos de acontecimientos humanos, sino que pueden entrar a formar parte de la acción narrativa de forma dinámica.”

empresário usam. A camisa cara de Lauro chega a virar piada entre os boleiros do andar superior do bar, que veem a vestimenta muito além do talento que ele demonstrava em campo nos tempos de atleta. Ou seja, no jogo globalizado não é apenas a competência que importa.

A figura do jogador-celebridade, o assédio de fãs e da imprensa são redundantes ao longo de toda obra, e aparecem ainda na sequência estudada, reiterando o novo status que a carreira alcançou no século XXI. Como salienta Franco Júnior (2007), não só de transferências milionárias vivem os atletas, mas também de altas cifras contabilizadas por meio de contratos de publicidade. Se não bastasse mostrar as disparidades na tela, Giorgetti faz questão de enfatizá-las pelo uso da montagem e do som, conforme será discorrido mais adiante.

5.2 Memória da modalidade

As relações entre passado e presente estão interligadas com a memória do futebol apresentada na maioria dos filmes que compõem o *corpus*. O passado se materializa nas obras por meio de diversos elementos comunicacionais, como jornais, imagens de arquivo, fotos, televisão, rádio, cinejornal, álbuns de figurinhas, pôsteres. Para Andreas Huyssen (2000), “a rememoração dá forma aos nossos elos de ligação com o passado, e os modos de rememorar nos definem no presente. Como indivíduos e sociedades, precisamos do passado para construir e ancorar nossas identidades e alimentar uma visão de futuro” (p. 67). A maneira como a memória do futebol aparece nas obras dá indícios sobre como é a relação com o futebol do passado e de que forma ele é compreendido no presente. Em *Boleiros – era uma vez o futebol*, a sequência principal que estamos analisando utiliza fotos para exacerbar a comparação entre o futebol do passado e o do presente.

O filme começa com um plano sequência que dura 2min28s. A câmera parte de quadros de jogadores na parede do bar, vai em um *travelling* apresentando Otávio e Naldinho, segue até a entrada do bar e retorna aos dois atores, acompanhando a chegada do amigo ex-árbitro (Rogério Cardoso). A opção inicial por um plano único já marca a característica do filme, que tem uma montagem em ritmo mais lento, poucos cortes e muitos primeiros planos. Essa construção da obra privilegia a *mise-en-scène*, sobretudo no aspecto da atuação dos atores. O cenário de partida de todas as histórias narradas em *Boleiros* é a mesa de bar – ali é o local onde os personagens recordam os fatos e os

mesmos são apresentados ao espectador. Isso corrobora a observação de Bordwell, de que o centro de interesse na maioria dos filmes é o ser humano:

Talvez por essa razão, o esquema clássico campo/contracampo e o alinhamento dos olhares tenha tal poder de comunicação numa grande diversidade de culturas. Essa estrutura clássica é construída com base dos ritmos de alternância, fazendo intercambiar tanto os espaços *in* e *off* como os personagens e suas reações faciais e corporais, típicas de interações humanas (BORDWELL, 2008, p. 65).

Na sequência final, a voz do personagem conduz a narrativa quase que em um monólogo e resume a percepção do filme em torno do futebol. Giorgetti parte de um plano geral da mesa de bar com os cinco ex-atletas e um ex-árbitro. Em meio a risadas após mais uma história engraçada (a do jogador do Palmeiras que enganou o técnico para se encontrar com uma mulher na concentração), alguém lança a frase: “Oh, vida, passa muito rápido”. É a deixa para as expressões dos personagens mudarem, ficarem sérias. Na ponta da mesa, ao centro da imagem, Naldinho começa a falar: “Às vezes eu olho essas fotografias na parede e penso: será que sou eu mesmo?”. A partir desse momento, há um corte para o primeiro plano dele; o ex-craque desabafa e, depois de um contraplano em Otávio, a câmera fica parada no rosto de Naldinho, que fala da decadência física, da dificuldade em perceber que não é mais o jogador forte, vigoroso, jovem, que levava alegria aos estádios (figura 6).

Figura 6 – Naldinho desabafa e atrai a atenção de todos na mesa do bar



Fonte: DVD de *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998)

Figura 7 – Plano fixa no personagem Naldinho



Fonte: DVD de *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998)

A câmera fixa em Naldinho salienta ainda mais a sensibilidade das palavras ditas por ele (figura 7). O ex-jogador fica com os olhos marejados, mas isso não se torna dramaticamente excessivo, justamente pela duração do plano. Além disso, não se ouve qualquer trilha musical de fundo – um recurso geralmente explorado quando a intenção é emocionar o espectador.

O personagem afirma que sente vergonha ao ser reconhecido por torcedores nas ruas: “Eu sinto vergonha de ser assim como eu fiquei. Porque quando você fala de um

jogador de futebol, é um atleta, forte, bonito, alto, moço, aí me apresento eu. Dá vontade de dizer que não sou eu”. Um dos amigos pega um quadro na parede com a foto de Naldinho jovem, salientando que ele não pode esquecer seu passado. O ex-jogador observa: “O problema são essas fotos na parede, às vezes eu tento esquecer, mas sempre vem a lembrança”. Há um plano detalhe na foto de Naldinho jovem e logo a câmera se volta para o personagem na mesa.

A duração da imagem no rosto do personagem é um modo de fixar a decadência física do condutor da narrativa. É como se o relato dele se confirmasse por aquilo que aparece na tela:

Um plano que dura além da necessidade puramente funcional que supomos nos obriga a repensar a imagem segundo critérios menos diretamente ligados à história, desloca nossa atenção para “o acessório”, muda nossa apreciação sobre o “tema” da imagem. A duração é, portanto, um evento em seu pleno direito que, conforme o caso, pode convidar-nos a uma atitude mais contemplativa ou nos desorientar, irritar ou criar uma sensação de ansiedade e inquietude (SIETY, 2004, p. 43, tradução nossa)³².

A duração mais longa do plano na sequência final potencializa a carga dramática do ator. Giorgetti não coloca outros elementos que dispersem a atenção do espectador – além de Naldinho, é possível ver três copos de cerveja na parte inferior da imagem. A ação é totalmente organizada para que o olhar cole no ex-jogador e no que ele diz – para isso a câmera fixa em seu rosto por um minuto e meio.

O tom ainda mais melancólico se dá quando o personagem se levanta e baixa as calças, afirmando que aquelas pernas envelhecidas não são mais as de um atleta (figura 8).

³² No original: “Un plano que dure más allá de la pura necesidad funcional que le suponemos nos obliga a replantear la imagen según criterios menos directamente ligados al relato, moviliza nuestra atención sobre <<lo accesorio>>, modifica nuestra apreciación del <<tema>> de la imagen. La duración es, pues, un acontecimiento de pleno derecho que, según los casos, puede invitarnos a una actitud más contemplativa o desorientarnos, irritarnos o crear un sentimiento de ansiedad y inquietud”.

Figura 8 – Sequência provoca estranhamento quando personagem baixa as calças



Fonte: DVD de *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998)

A quantidade de tempo impressa na constituição do plano é uma estratégia recorrente quando o objetivo é reforçar a carga dramática de uma cena. Em *Esculpir o tempo* (2010), o diretor Andrei Tarkovski teoriza que “[...] a imagem cinematográfica é essencialmente a observação de um fenômeno que se desenvolve no tempo” (2010, p. 77). O cineasta, segundo o autor, precisa compreender a importância do tempo na construção da narrativa fílmica, pois a duração que perpassa os planos é que irá ditar o ritmo da obra, o de sua montagem: “A consistência do tempo que corre através do plano, sua intensidade ou ‘densidade’, pode ser chamada de pressão do tempo: assim, então, a montagem pode ser vista como a união de peças feita com base na pressão do tempo existente em seu interior” (TARKOVSKI, 2010, p. 139). Tarkovski defende, portanto, que a montagem é condicionada pela temporalidade de cada plano.

Nesse trecho final do filme fica evidente que a duração do plano é que se sobressai na constituição da cena. A forma de Naldinho falar também serve como um estímulo para a criação de imagens mentais no espectador: ele lembra a estreia em campo ao lado do amigo Otávio, cita o reencontro com torcedores, a ida a campos de futebol após a aposentadoria. A cada lembrança, tipos de imagens são motivadas, mas

que não são visíveis na tela, apenas sugeridas. Elas têm papel importante no estímulo de emoções, justamente pelo modo como a atuação do ator é conduzida no plano. Giorgetti poderia ter adotado tons oníricos para remeter a essas recordações, no entanto preferiu confiar o encerramento do filme a um rosto envelhecido que sofre por não poder mais experimentar as imagens que povoam sua memória.

Na sequência final de *Boleiros*, é a pressão do tempo que irrompe com a imagem de Naldinho, que se fixa na tela e, por consequência, no olho do espectador, constituindo uma possível experiência estética sobre o futebol. Com a demora do primeiro plano, é possível perceber com mais intensidade a decadência física e econômica do personagem: roupas simples, cabelos brancos, rugas, os gestos, as pausas na fala, o olhar dele, que na maior parte do tempo é de submissão (figura 7). Além de Naldinho, o figurino simples se sobressai nos outros ocupantes da mesa, o que reforça a situação financeira de todos – dado que é afirmado por eles nas conversas e que se confirma na imagem. Ao observar a fotografia antiga que seu companheiro lhe mostra, o ex-craque exclama: “Às vezes eu tento esquecer, mas sempre vem a lembrança. O problema é a fotografia na parede” (figura 9). É como se *o isso foi*, de que Barthes (1984) fala ao problematizar a fotografia, marcasse o cotidiano do homem nas visitas diárias ao bar com os amigos. Imagens do passado constituem para ele verdadeiros fantasmas que perturbam uma existência que se tornou vazia com a aposentadoria dos gramados.

Figura 9 – Naldinho se incomoda com as imagens do passado



Fonte: DVD de *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998)

A experiência dos estádios passou a ser desagradável para Naldinho, uma alegria alheia que ele já não pode vivenciar. Essas percepções a partir dos planos do personagem, intercalados por alguns *closes* dos outros integrantes da mesa, potencializam efeitos de presença, sensibilidades acerca do universo do futebol para

além dos sentidos do filme observados nesta análise. A figura do personagem atrai o olhar do espectador, suscita emoções múltiplas, outra característica da experiência estética, conforme Gumbrecht: “Em vez de termos de pensar sempre e sem parar no que mais pode haver, às vezes parecemos ligados num nível da nossa existência que, pura e simplesmente, quer as coisas do mundo perto da nossa pele” (2010, p. 135).

A sequência se encerra com os amigos conduzindo Naldinho lentamente até a porta de saída do bar. A luminosidade é baixa no primeiro andar do estabelecimento, pois já é noite. A câmera retorna para o andar superior e há um plano detalhe da mão do garçom recolocando o quadro de Naldinho na parede (figura 10). Os “homens do presente” vão embora, enquanto o *travelling* que destaca que aquelas imagens paradas, “mortas”, são mais fortes, são as que ficam para além das figuras tristes que deixaram o bar, pois fazem permanecer “os homens do passado”.

Figura 10 – Personagens saem do bar e câmera se volta às fotos do passado



Fonte: DVD de *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998)

O filme acaba da mesma forma que começa: com imagens das fotos de ídolos do passado, mas agora elas ganham um novo tom, pois confirmam a melancolia da obra em relação ao futebol. Em entrevista a Luiz Zanin Oricchio, Giorgetti salienta: “O futebol está ligado a minha vida porque é a única coisa que ainda resta do menino que eu fui.

[...] Ele é algo que me liga ao passado” (GIORGETTI In ORICCHIO, 2006, p. 288). O passado, a passagem do tempo são as marcas mais salientes na sequência final e dois pontos são fundamentais para isso: o plano demorado no personagem que desabafa e a câmera que passa pelas imagens estáticas, fotos em preto e branco penduradas na parede.

Anteriormente, referiu-se ao plano sequência que abre o filme e como ele determina a montagem e encenação da obra. O passado, a memória, os dramas humanos estão em conformidade com a proposta estética do filme, cujas durações conduzem a sensações no mínimo difusas em relação ao jogo mais popular do Brasil.

Huyssen (2000) observa que esquecer faz parte do ato de lembrar: “[...] Freud já nos ensinou que a memória e o esquecimento estão indissolúvel e mutuamente ligados; que a memória é apenas uma outra forma de esquecimento e que o esquecimento é uma forma de memória escondida” (HUYSSSEN, 2000, p. 18). Em trecho de *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006) essa relação entre lembrar e esquecer é destacada na história do ex-jogador Nestor.

O conto de Nestor, atleta que atuou muito tempo no exterior e que no retorno não é reconhecido pela ex-mulher e amigos, é emblemático. Naldinho e Otávio carregam o homem para um encontro com um ex-dirigente que o reconhece, mas que, em razão da memória falha pela idade avançada, não é digno de confiança. Os amigos não contam nada a Nestor e este acaba sendo aceito pela companheira.

Figura 11 – Sem recursos, Nestor vive em lugar decadente



Fonte: DVD de *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006)

A imagem (figura 11) reafirma o local decadente em que Nestor estava morando e, além de esquecido por todos, nas fotografias é difícil de identificá-lo, como confirmam os amigos que se esforçam em encontrá-lo nas coisas do passado. A figura 12, muito desbotada, é um exemplo disso.

Figura 12 – Nestor é apagado da memória das pessoas e das imagens fotográficas



Fonte: DVD de *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006)

O ex-jogador é uma imagem que se perdeu na memória e no tempo. Se no primeiro filme ainda era possível observar os craques do passado em fotos nítidas, em *Boleiros 2* eles estão cada vez mais apagados (figura 12), substituídos pelos registros digitais e instantâneos de celebridades como Marquinhos.

Em *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006), percebe-se um esforço de recuperação da Seleção de 1970 e do clima da época. A equipe é considerada uma das melhores que o Brasil já formou por conta da consciência tática sólida (WISNIK, 2008), no entanto, ficou marcada pelo período que o Brasil vivia em plena ditadura. O governo de Emílio Garrastazu Médici se aproveitou do sucesso da Seleção, algo que é comum na relação entre esporte e poder, em diferentes épocas e países (FRANCO JÚNIOR, 2007). Para Francisco Carlos Teixeira da Silva (2005), foi a ditadura que “colou” na equipe brasileira, muito mais do que o futebol ter buscado contato com Brasília. Conforme o autor, “em 1970, o poder foi mais convincente, aproveitou-se de uma onda enorme, exposta principalmente nos *slogans* (Brasil, ame-o ou deixe-o; Brasil grande), para utilizar o futebol. Não era o futebol em si” (SILVA, 2005, p. 29). De certa forma, *O Ano em que meus pais saíram de férias* tenta fugir desse tipo de discussão ao construir o ponto de vista narrativo a partir de uma criança, que não entende direito o que acontece ao redor.

Figura 13 – Seleção de 1970 é mostrada por imagens de tevê



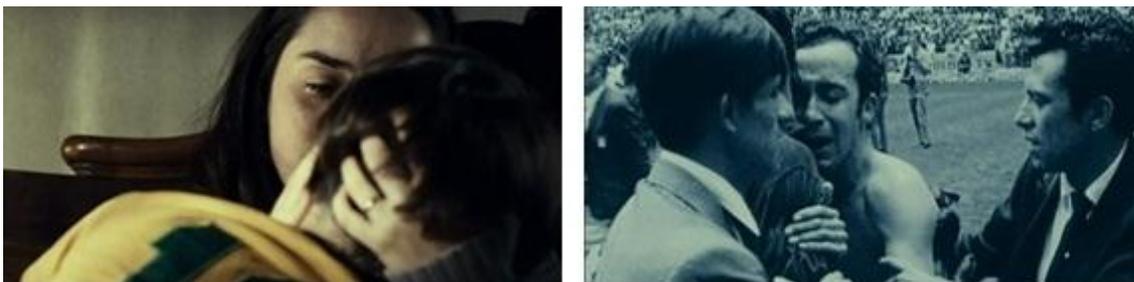
Fonte: DVD de *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006)

A partir do que foi discutido sobre o cinema brasileiro contemporâneo, o filme de Cao Hamburger pode ser observado como uma obra que não se aprofunda nas questões políticas da época que retrata. A ditadura é mais um pano de fundo para os dramas pessoais do pequeno Mauro, cujos pais pertencem a um grupo de esquerda e estão fugindo dos militares.

O garoto é deixado na casa do avô Mótél (Paulo Autran), que morre de forma repentina, o que faz com que o menino fique com o vizinho, Shlomo (Germano Haiut). Por recomendação dos pais, Mauro diz aos amigos que ambos saíram de férias. Pouco se sabe da situação política deles, apenas que no final o pai é morto (ou está preso, a película não é clara) e mãe e filho precisam sair do país. Ou seja, o individual recebe mais destaque que o coletivo, a lembrança do período não discute os Anos de Chumbo.

Mesmo assim, o contexto político e social não é totalmente descartado, e a obra se vale de alguns detalhes sutis para criticar a violência do período. Exemplo disso está na sequência final em que Mauro reencontra a mãe (Simone Spoladore), que está ferida, provavelmente vítima de tortura. O reencontro de ambos é montado em paralelo com imagens da Seleção comemorando o título, o que enfatiza a ambiguidade entre alegria pelo sucesso no futebol e tristeza pelos muitos brasileiros que sofriam com a ditadura (figura 14). A música melancólica de fundo pontua que a dor pela tortura e mortes se sobrepõe à euforia do título mundial.

Figura 14 – A dor da tortura não é amenizada pela vitória na Copa



Fonte: DVD de *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006)

Em que pesem as escolhas dramáticas, o afeto ao futebol é o tempo todo reiterado por meio de imagens de arquivo (figura 13), principalmente de transmissões de tevê. É como se a obra se dispusesse a contar sobre o ano de 1970 apenas pelo jogo, enfatizando a aura midiática daquele time.

Figura 15 – Acompanhar a Copa é uma atitude coletiva



Fonte: DVD de *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006)

O espetáculo do futebol brasileiro se expandiu pelo mundo muito em função das transformações técnicas nas telecomunicações, o que é destacado no filme pelas diversas vezes em que a televisão aparece. A *mise-en-scène* dos personagens diante das telas eletrônicas prioriza interpretações exageradas, que salientam a euforia pela equipe nacional. Além disso, sempre há mais de uma pessoa diante da tevê, ou seja, assistir a uma Copa constitui uma manifestação coletiva, como se vê nas figuras 13, 15 e 16; denota integração, trocas sociais, o que no campo político era difícil naqueles tempos.

Figura 16 – Pessoas se unem para torcer pelo Brasil



Fonte: DVD de *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006)

Pelé é citado por Mauro, bem como outros craques, no entanto a identificação maior dele é com o goleiro, aliás é com uma frase sobre a posição do camisa 1 que o garoto começa a narrar a história: “Meu pai diz que no futebol todo mundo pode falhar, menos o goleiro. Eles são jogadores diferentes, que passam a vida ali, sozinhos, esperando o pior”. É interessante pensar que não é o camisa 10, craque consagrado, que inspira Mauro no sonho de ser também jogador, mas um goleiro, negro.

A referência é a Moacyr Barbosa, o Barbosa, goleiro da Copa de 1950, apontado como um dos principais culpados pelo segundo gol do Uruguai, que decretou a vitória à equipe celeste. O atleta ficou marcado e, anos mais tarde, ainda reclamava por ser apontado nas ruas e cobrado como o responsável pela derrota do Brasil naquele Mundial (MUYLAERT, 2000). O fato de Mauro revelar a admiração por um atleta negro representa não apenas uma crítica à discriminação racial – algo que ainda hoje é recorrente no ambiente do futebol –, como também uma homenagem a Barbosa, um atleta que sentiu o quanto o esporte pode ser cruel e injusto, o quanto pode determinar o esquecimento de um ídolo.

O menino diz que o goleiro é diferente; ele quer jogar nessa posição e se exercita nela em campo e no futebol de botão. Como afirma Wisnik (2008), a condição do camisa um é única em campo, o que amplia a responsabilidade:

O goleiro é sabidamente um ser de exceção, e, nos momentos cruciais, um solitário. Como os indivíduos sagrados e malditos, ele pode o que os outros não podem (tocar a bola com as mãos) e não pode o que os outros podem (atravessar todo o campo e consumir o desejo maior do jogo, o gol) (WISNIK, 2008, p. 137).

O ser solitário, que luta sozinho em muitos momentos, pode ser entendido ainda como a resistência feita pelas manifestações contra a ditadura. O goleiro não teme adversidades, por isso é um atleta especial, diz Mauro, assim como os pais dele. Desse

modo, pode-se afirmar que *O Ano em que meus saíram de férias* tem como foco principal a abordagem do futebol como celebração popular, e, portanto, de todos os brasileiros, bem como a relação de admiração e projeção em ídolos dos gramados. A Seleção de 1970 é mais lembrada na tela do que a violência da ditadura, o que enfatiza as ambiguidades da memória constituída na tela. Como explica Giulianotti,

A era Pelé é um período em que o estilo de ataque brasileiro “é visto em todo o mundo como a forma mais pura e encantadora de futebol”, e o exemplo por excelência da “alta modernidade” no esporte, como diz o sociólogo escocês Richard Giulianotti. Ao final dele, a televisão em cores, com replays constantes, passa a projetar “o espetáculo completo para milhões de telespectadores na Europa e nas Américas, com o primeiro superastro global do esporte, Pelé, em seu epicentro” (GIULIANOTTI apud WISNIK, 2008, p. 308).

A memória do futebol também está presente nos filmes sobre Heleno e Garrincha. Nestas cinebiografias, o uso de elementos memorialísticos é mais contundente justamente por se tratarem de obras inspiradas em personagens históricos. De acordo com Robert Rosenstone (2010), “ao contrário das biografias escritas, as cinebiografias raramente tentam cobrir todo o arco de uma vida” (p. 148). Em *Garrincha – estrela solitária* (2003) e *Heleno* (2012) não há referências à infância dos atletas: ambas as obras partem dos personagens já aposentados dos gramados, doentes, para daí empreenderem um retorno a um período específico do passado desses ídolos, como forma de contar a vida deles. Nessa construção de memórias, alguns recursos se sobressaem.

O filme de Milton Alencar é construído a partir das memórias de Mané e de outros personagens, e as imagens são usadas metaforicamente para tecer a rede de recordações. No jogo de despedida no Maracanã, por exemplo, o ponta-direita entra sozinho pelo túnel repleto de bandeiras, taças, gaiolas de passarinhos, elementos de afeto dos torcedores (figura 17). Na caminhada, ele fala: “Cento e trinta mil pessoas chamando meu nome. Era um mar de amor. Eu podia ler as lembranças que guardavam de mim. A minha história estava ali, na memória daqueles que me amam”.

Figura 17 – Garrincha recebe objetos de afeto no jogo de despedida



Fonte: DVD de *Garrincha – estrela solitária* (2003)

O caminhar lento pelo túnel na penumbra é a determinação de que o tempo de brilho e sucesso nos gramados está se acabando. Garrincha agora se torna memória, objeto guardado por fãs, parte de um museu imaginário. Não há pessoas no túnel, ao contrário do que se percebe no corredor do hospital (figura 18), onde mais tarde o ex-jogador é levado em cadeira de rodas:

Figura 18 - Mané conduzido por Nilton Santos em um corredor de hospital



Fonte: DVD de *Garrincha – estrela solitária* (2003)

O caminho para a última glória se transformou em um corredor de sofrimento, agonia. No estádio, ainda era possível visualizar a figura de Garrincha iluminado ao entrar em campo. Já no hospital sua face não mais aparece; está sentado, encolhido na cadeira de rodas (figura 18).

É necessário considerar que *Garrincha – estrela solitária* se vale muito do uso de imagens documentais e de imagens que simulam ser documental (FEITOSA, 2012).

Figura 19 - Mescla de imagens de arquivo (D) com as que simulam documento (E)



Fonte: DVD de *Garrincha – estrela solitária* (2003)

Como se trata de uma cinebiografia, o recurso é importante na constituição da memória, tanto do personagem representado como do período em que ele viveu, pois, segundo Sara Feitosa (2012): “A utilização desse tipo de imagem, que tem cor e textura de imagem-documento, tem o objetivo de mostrar uma interpretação da história, mas também é uma maneira de reforçar o valor da imagem simulada como imagem documento” (FEITOSA, 2012, p. 226). Ainda conforme Feitosa (2012), esses recursos funcionam como “verdade histórica” para o público que assiste a esses produtos audiovisuais. É pertinente considerar que no filme de Milton Alencar esse tipo de mistura imagética só ocorre no período em que Garrincha é jogador (figura 19), uma vez que na fase em que ele já está decadente a escolha é pelo ator André Gonçalves maquiado.

A representação do futebol na tela fica marcada pelo uso de imagens documentais, o que não ajuda a aproximar o personagem principal do espectador. O Garrincha do passado é o das imagens em preto e branco, enquanto que o do presente do filme é o ídolo decadente, cujos primeiros planos imprimem sua força na condução da narrativa. Nilton Santos acusa o Brasil de esquecer do Mané, e do mesmo modo o filme faz isso ao enfatizar o alcoolismo e a degradação física do craque.

Em *Heleno* a decadência do atleta também recebe maior destaque, tanto que a película começa e termina com um primeiro plano do jogador no final da vida.

Figura 20 – Heleno decadente observa façanhas do passado em jornais



Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

No início do filme, após o primeiro olhar no personagem, recortes de jornais verdadeiros e simulados são mostrados, uma forma de introduzir parte da história e o modo como era controversa a personalidade do craque (figura 20). Em voz *over*, o atleta diz: “Haverá um tempo, não muito distante, em que eu serei compreendido, quando eu for rei. E vocês, insensíveis idiotas, vão ser os primeiros a reconhecer que eu fui um rei. Serei lembrado, vocês não. Gentilha humilde satisfeita. Dizem que eu vou morrer de arrogância e empáfia, mas eu vivi disso. Eu já disse que não preciso que vocês me entendam, que eu não preciso do carinho de vocês. Eu brilho”. Os insensíveis idiotas referidos pelo protagonista são as pessoas que cruzaram seu caminho, ex-mulher, dirigentes, alguns torcedores. O ar de superioridade se confirma em diversos momentos do filme em que ele aparece sozinho.

Em outro momento da obra, Heleno assiste a um cinejornal sobre a Copa de 1958, onde a ênfase em primeiros planos do protagonista salienta a estupefação dele em ver o talento de Pelé com a bola, como se estivesse se dando conta da superação de seus feitos na Seleção. Ao observar lances do camisa 10, o personagem tem flashes dele próprio no gramado.

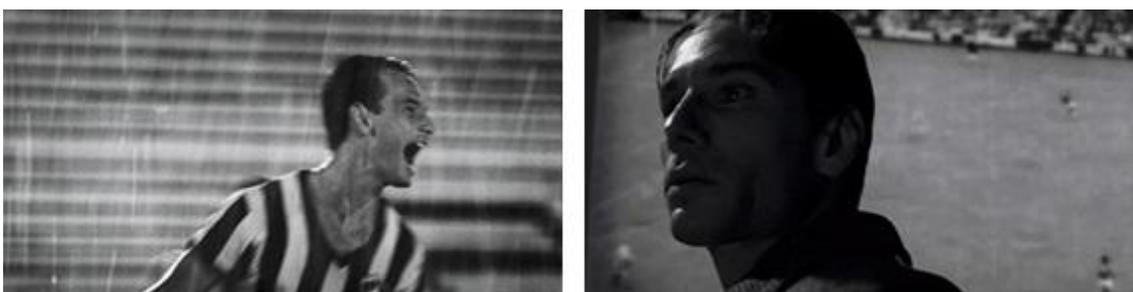
Figura 21 – Imagens técnicas de Pelé ativam a memória pessoal de Heleno



Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

Heleno vê Pelé em imagens documentais, o que ativa sua memória para os feitos que realizou em campo (figura 21). O cinejornal apresenta a memória técnica da Copa de 1958, mas para o ex-jogador o mesmo funciona como um gatilho para o fluxo de lembranças dele que o espectador enxerga na tela. Tanto que em determinado momento, o ex-craque dá as costas à imagem do time campeão do mundo (figura 22), como se não conseguisse aceitá-lo, justamente pela mágoa de nunca ter disputado uma Copa do Mundo³³.

Figura 22 – Ex-jogador tem dificuldades em aceitar o que vê na tela



Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

Além do informativo audiovisual, fotos e jornal impresso, outra mídia que retoma lembranças na obra é o rádio (figura 23), veículo que então não sofria a concorrência da televisão. Em tempos de *glamour* e sucesso, Heleno dá entrevistas a emissoras, o que reforça seu perfil de celebridade para a época. Nessas imagens, percebe-se a recorrência de primeiros planos que corroboram o jogador como figura

³³ Heleno tinha 30 anos na Copa de 1950, disputada no Brasil. No entanto, ficou de fora da Seleção, pois já estava em decadência nos gramados por conta da doença mental (NEVES, 2012).

central da trama e também enfatizam o modo como ele se percebia em seu ambiente: Heleno fazia de tudo e queria sempre ser o centro das atenções.

Figura 23 – Jogador em entrevista radiofônica



Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

Como salienta Marialva Barbosa (2008), “[...] os meios de comunicação apresentam nas suas narrativas uma contradição intrínseca: buscam a verdade do passado, quando o que podem oferecer é apenas a verossimilhança” (p. 132). Nas obras em questão, constata-se a tentativa em dar materialidade ao passado nos filmes, sobretudo através do rádio, cinema, televisão, jornal, cinejornal e foto. Todos esses elementos atuam como fatores de verossimilhança de uma memória do futebol e constituem uma multiplicidade de olhares e modos de se perceber a relação com a modalidade.

5.3 Futebol e exclusão social

Nas comparações entre o futebol do passado e do presente, especialmente em *Boleiros* (1998), verifica-se uma crítica à situação difícil que muitos jogadores enfrentam ao tentar seguir carreira e também após a aposentadoria. Ao analisar a primeira obra de Ugo Giorgetti, *Oricchio* (2006) destaca que há um tom de graça e melancolia nas narrativas dos ex-jogadores e, desse modo, o primeiro filme estabelece um panorama da classe:

Quase sempre oriundo das camadas mais pobres da população, o jogador pode sair quase do dia para a noite da miséria para a riqueza, do anonimato para a fama. Surge na adolescência, consagra-se com 20 anos e, aos 30, já é um veterano, que tem de pensar na aposentadoria. Não é difícil então que volte para o mesmo meio de onde surgiu, principalmente se não fizer parte de uma elite milionária que vai jogar na Europa, casa-se com uma modelo e ganha em euros (ORICCHIO, 2006, p. 207).

O abismo entre o profissional e o amador é aprofundado no segundo filme de Giorgetti, principalmente no trecho escolhido para análise. Na penúltima sequência de *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006), Marquinhos prepara-se para deixar o Bar do Aurélio, rodeado por jornalistas e fãs. Há tumulto, barulho, uma confusão no local. A ação é montada em paralelo a do irmão do jogador, Magrão (Anderson de Oliveira). Ele está preso e sua advogada chantageia o empresário de Marquinhos, Lauro (Paulo Miklos), pedindo dinheiro, sob pena de contar à imprensa que o craque esconde um irmão detento. Aliás, a sequência se inicia com os preparativos de Magrão para se recolher à cela.

A *mise-en-scène* recebe atenção especial nas análises, mas nesse excerto em especial outros elementos se destacam na constituição narrativa e de possíveis experiências estéticas envolvendo o futebol: a montagem e o som. Magrão está em sua cela e o companheiro que o convidou para o campeonato do presídio adentra no recinto. O posicionamento da câmera revela detalhes do local, que é relativamente pequeno e marcado pelo talento do detento com a bola no pé: o que está expresso no cartaz vermelho à direita.

Magrão permanece sentado e a câmera baixa sugere superioridade, poder aos homens que circulam à sua frente (figura 24). A informação é sutil, contudo a encenação dá pistas de que o irmão de Marquinhos pode não sair vivo do jogo. Essa intuição se estabelece por meio da ameaça do empresário Lauro à advogada de Magrão. Como o rapaz pede dinheiro ao craque, o representante de Marquinhos dispara: “Fala para ele tomar cuidado que numa rebelião dessas que tem por aí uns e outros, sem querer, de repente, podem cortar a cabeça dele fora e me trazer numa sacola do Roma, morou?”. As imagens iniciais, a postura dos atores em cena e a construção do plano confirmam indícios de que a ameaça pode se concretizar (figura 24).

O som das grades da prisão sendo trancadas pontua o corte para o Bar do Aurélio. O contraste se exacerba pela luz, pois enquanto o ambiente de Magrão é uma penumbra, o Bar é claro, sendo a figura de Marquinhos realçada ainda mais pelos flashes dos fotógrafos – um brilha, enquanto o outro permanece envolto em sombras (figura 24).

Figura 24 – Magrão se recolhe à cela, enquanto o irmão é saudado por fãs



Fonte: DVD de *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006)

A montagem paralela é um recurso comum no cinema para o efeito comparativo entre dois ambientes, ações ou personagens, segundo Aumont (1995). Ao abordar as funções semânticas da montagem, o autor destaca que a produção de sentidos conotados pode ser alcançada por meio da relação de elementos diferentes “[...] para produzir um efeito de causalidade, de paralelismo, de comparação, etc.” (AUMONT, 1995, p. 68). É justamente esse o efeito alcançado na montagem da sequência de *Boleiros 2*, uma vez que a organização dos planos de Marquinhos e Magrão mostra a fama, a alegria de um, em contraposição à solidão e ao fracasso do outro (figura 25).

Figura 25 – Bar lotado em contraposição à solidão de Magrão



Fonte: DVD de *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006)

A ação retorna ao bar para enfatizar o aglomerado de pessoas, o princípio de tumulto pela saída do craque. A composição do plano causa uma sensação de aperto (figura 25) entre o público presente no local, que é pequeno para comportar tanta gente. Em seguida, novo corte para Magrão na sua cela e novamente o som constitui o elemento preponderante na condução da narrativa. Enquanto o rapaz se deita na cama, grades, portas são trancadas, ecoando por todo presídio, reiterando o seu confinamento (figura 25). Jullier e Marie (2009) destacam que geralmente o ruído é usado pelo cinema clássico de forma naturalista, ou seja, remete à sua fonte, constitui mais um acessório à imagem. Nesse caso, não se vê a fonte do som, mas sabe-se que são as portas da prisão porque a informação foi dada por um personagem anteriormente. Todavia, em seguida esse som adquire um sentido metafórico que enfatiza a separação, a distância entre os dois irmãos.

Marquinhos é levado, em meio ao fluxo de pessoas, até a porta de saída do bar. O personagem se volta e acena para todos os presentes no local. Nesse instante, ocorre o uso da câmera lenta; primeiros planos, *closes* e outros personagens aparecem na tela em expressões sérias, tristes (figura 27). O uso da câmera lenta não é para dar a ver detalhes, e sim para promover uma dilatação do tempo que produz um efeito de comparação.

Figura 26 – Corrimão amplia distância entre os jogadores do passado e Marquinhos



Fonte: DVD de *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006)

A expressão no rosto do atleta é de alegria, enquanto que o daqueles que o olham fica difícil de definir: tristeza, distanciamento, inveja, são rostos vagos, perdidos. Em relação aos atletas do passado, que ficam no andar superior do bar, há ainda o detalhe do corrimão, que apresenta redes, uma imagem metafórica para a separação de dois universos (figura 26). Conforme Jullier e Marie (2009), as metáforas audiovisuais só funcionam em um determinado contexto narrativo, o que é possível perceber neste momento do filme. Assim como o irmão do jogador-celebridade, os jogadores do passado estão presos numa teia de memórias e distanciamentos, já que no tempo deles esse sucesso todo não era traduzido em resultado financeiro.

O uso de uma trilha musical instrumental é outro detalhe que exacerba a separação entre o craque e as pessoas que estão no bar. No instante em que os planos e contraplanos começam, ouve-se a música, que pontua a tristeza dos que ficam pela separação. O som, a câmera lenta e os primeiros planos dão a impressão de distância entre o personagem que se move para sair do bar e os que ficam no recinto (figura 27).

Figura 27 – Marquinhos feliz em oposição às faces sérias dos que o observam





Fonte: DVD de *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006)

O jogador famoso sai pela porta feliz e retorna ao mundo de sucesso e dinheiro na Europa –, o que é simbolizado pela gritaria e flashes que o aguardam na rua. Dentro do bar, rostos se dão conta de que, embora tenham passado aqueles instantes com o craque, suas vidas não têm o mesmo brilho. Os *closes* e primeiros planos imprimem olhares diversos a Marquinhos, mas o ponto de vista de todos converge em unicidade e indica uma separação, um distanciamento daquele futebol globalizado, de celebridade.

De acordo com Michel Marie e Laurent Jullier, “o ponto de vista é apresentado antes de tudo pela localização da câmera. É o ponto de observação da cena, aquele de onde parte o olhar. Nenhum ponto de vista é neutro. Todas as posições de câmera conduzem sua série de conotações” (2009, p. 22). Os pontos de vista sobre a saída de Marquinhos suscitam sentimentos diversos dos personagens em relação ao jogador, contudo não há nenhuma expressão de alegria, retribuição ao sorriso e aceno do atleta (figura 27).

Figura 28 - Som da porta da cela pontua abismo entre irmãos



Fonte: DVD de *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006)

Marquinhos sai pela porta do bar, a mesma é fechada e, em vez do som da tranca do local, ouve-se o barulho de uma grade de ferro sendo cerrada – o ruído lembra o espectador que enquanto o craque é querido por todos, seu irmão está trancafiado sozinho na prisão (figura 28). A sequência se encerra com Magrão deitado no instante em que as luzes do presídio são desligadas: a imagem fica escura e é possível ouvir sua respiração, e sentir sua solidão. Bordwell e Thompson comentam que “[...] o som pode

condicionar de forma ativa o modo como percebemos e interpretamos a imagem” (2002, p. 293, tradução nossa)³⁴. Além disso, muitas vezes a banda sonora pode antecipar algo que será visualizado na imagem e direcionar a atenção do espectador (BORDWELL; THOMPSON, 2002, p. 293). Esse recurso é utilizado no excerto e caracteriza certa ambiguidade, pois ao mesmo tempo em que reforça a distância das realidades dos irmãos, pontua a ligação que há entre ambos.

A construção da *mise-en-scène* deve muito à montagem e ao uso do som nessa sequência, sendo que tais recursos criam, sobretudo, um efeito de comparação entre diferenças sociais. O futebol está no centro da discussão e ele é usado especialmente para tratar das disparidades econômicas do século XXI. A saída de Marquinhos do bar, quando a câmera desliza por rostos perdidos, vagos constitui o momento que mais suscita emoções acerca do futebol, efeitos de presença, que assinala uma perda, não apenas do contato com o ídolo, como também de oportunidades, sonhos.

DaMatta (2006) diz que o futebol é igualitário – todos têm as mesmas chances em campo. Já *Boleiros 2* enfatiza que fora de campo a desigualdade se sobressai e tem aumentado com as mudanças ocorridas no esporte nos últimos anos. Se no primeiro filme a nostalgia prepondera, no segundo as diferenças econômicas entre passado e presente são constantemente apresentadas ao espectador por meio da montagem, som e encenação e tais paralelismos são significativos na sugestão de experiências estéticas acerca da modalidade. E, sem dúvidas, no que o presente ganhou em bens materiais, perdeu em brilho, talento, simplicidade.

Em *Linha de passe* (2008), a montagem também potencializa a comparação entre dois ambientes em que o futebol é praticado: o Estádio do Morumbi (SP) e um campinho de várzea. A escolha pelo modo como as figuras humanas aparecem na tela marca ainda mais a relação do esporte com as massas.

O trecho se inicia em uma partida real no Morumbi, São Paulo x Corinthians, clássico acompanhado pela torcedora fanática Cleusa (Sandra Corveloni), que mesmo grávida acompanha o Timão. O jogo é intercalado com as apresentações do restante da família: Dênis (João Baldasserini) faz manobras com sua moto pelo caótico trânsito de São Paulo; Dinho (José Geraldo Rodrigues) participa de culto na igreja; Dario (Vinícius de Oliveira) prepara-se para mais uma peneira; enquanto Reginaldo (Kaique Jesus Santos) anda de ônibus na ânsia de achar o pai, que é motorista. A sequência situa a

³⁴ No original: “el sonido puede condicionar de forma activa el modo en que percibimos e interpretamos la imagen”.

estrutura narrativa da obra, articulada em multitrama – cada personagem vive situações e essas se integram na questão familiar como um todo.

Walter Salles e Daniela Thomas se valem de muitos primeiros planos. Uma profusão de rostos toma conta da tela, condicionando a encenação à montagem, conforme Bordwell (2008) salienta. As imagens dessas faces se conectam à tradição do cinema brasileiro discutida por Rossini (2007). Segundo a autora, a desigualdade social é amplamente abordada nas manifestações artísticas nacionais, mas, no caso do cinema, “[...] se o filme não apresentar um tipo de estética que choque o público, ou se não tratar de temas sociais atravessados pela exclusão social, não será reconhecido como um ‘verdadeiro’ filme brasileiro” (ROSSINI, 2007, p. 24). A trajetória de Salles é permeada por essa tradição, basta lembrar de *Central do Brasil* (1998), e se apresenta em *Linha de passe*. A maneira como a sequência é organizada reitera para o espectador esse tipo de representação.

Figura 29 – Planos gerais do estádio são intercalados aos rostos dos torcedores



Fonte: DVD de *Linha de passe* (2008)

O rosto de Cleusa é o primeiro que aparece, e a partir dele a obra dá pistas que será ela a personagem-eixo da narrativa. Conforme perceptível na figura 29, há cortes de planos gerais para primeiros planos e *closes* quase que diretamente. No entanto, isso não desorienta o espectador, pois pelas ações de Cleusa no campo imagético é possível compreender que ela está de fato no estádio e torcendo por seu time.

Figura 30- Faces no estádio e em outros ambientes são apresentadas



Fonte: DVD de *Linha de passe* (2008)

Jacques Aumont afirma, a partir de ideias de Béla Balázs, que o rosto no cinema é múltiplo, porque expressa sentimentos diversos: “Do mesmo modo em que uma música polifônica segue vários discursos, várias linhas simultaneamente, o rosto cinematográfico pode dizer várias coisas de uma vez, já que ao atuar no espaço e tempo não está condenado à linearidade de uma escritura”³⁵ (AUMONT, 1998, p. 85, tradução nossa). Essa percepção de multiplicidade de emoções expressas é possível na sequência inicial de *Linha de passe* (figura 30).

A aflição de torcedores irrompe o campo visual em diversas faces, várias pessoas que são mostradas em planos que não duram muito tempo – apenas o suficiente para se compreender o sofrimento, a ansiedade pela situação da equipe em campo e no campeonato (figura 30). Faz-se necessário ressaltar que no ano de 2007 o Corinthians foi rebaixado à Série B do Campeonato Brasileiro, o que é trágico para qualquer grande clube do futebol nacional, em especial os de grande torcida, caso do Alvinegro paulista.

A posição das mãos das pessoas em cena, como se rezassem, se funde com as dos fiéis na igreja de Dinho (figura 31). Salles e Thomas enfatizam uma imagem metafórica da paixão em campo com manifestações religiosas, uma discussão presente nos estudos sobre a modalidade, como destaca Franco Júnior (2007): “Os ritos esportivos são, percebeu o antropólogo Marc Augé, de ‘natureza religiosa’. E em todo

³⁵ No original: “Del mismo modo en que una música polifónica sigue varios discursos, varias líneas simultáneamente, el rostro cinematográfico puede decir varias cosas a la vez, ya que al actuar en el espacio y en el tiempo no está condenado a la linealidad de una escritura”.

fato religioso emoção é o dado central. Deus, qualquer um, é afeto” (p. 268). De modo semelhante que o realizado no estádio, a *mise-en-scène* na igreja é desenvolvida a partir de primeiros planos e *closes*, bem como de planos detalhes de mãos que balançam no ar. A película reafirma que se o esporte é emoção, Deus também o é e ambos suscitam manifestações semelhantes.

Figura 31 – Emoções do esporte e da religião são comparadas no filme



Fonte: DVD de *Linha de passe* (2008)

Rostos em expressões de sofrimento ou alegria preenchem os planos, montados em paralelo com os do estádio. Assim como constatado em *Boleiros 2*, há um efeito de comparação entre as duas situações. Para Bordwell e Thompson, “a montagem permite

ao cineasta relacionar dois pontos *qualsquer* no espaço mediante a similitude, a diferença ou o desenvolvimento” (2002, p. 257, grifo dos autores, tradução nossa)³⁶. A relação entre os espaços da igreja e do estádio ocorre fundamentalmente pela montagem, composição dos planos e empreende aproximações das manifestações nos dois, ao mesmo tempo em que realça diferenças, contrastes. Quando a sequência passa a destacar a peneira de Dario, a comparação se estabelece por outros elementos mais contundentes: cor e iluminação.

Figura 32 – Luz e movimentos de câmera colocam Dario no centro das atenções



Fonte: DVD de *Linha de passe* (2008)

O campinho onde Dario tenta a sorte como jogador apresenta-se em uma luz estourada, quente, em contraposição com a que é percebida no estádio em que Cleusa acompanha São Paulo x Corinthians (figura 32). As vestes dos atletas de várzea se destacam no ambiente. Bordwell e Thompson observam que as cores quentes tendem a chamar mais a atenção do espectador (2002), o que de fato ocorre nesse momento da sequência. Há a comparação, a montagem em paralelo com o evento no Morumbi, no entanto o olhar é guiado para a partida de Dario em razão desses elementos e pela câmera mais lenta que dilata o tempo, sugerindo emoções sobre aqueles dois tipos de futebol apresentados ao público (figura 33).

³⁶ No original: “El montaje permite al cineasta relacionar dos puntos *cualesquiera* en el espacio mediante la similitud, la diferencia o el desarrollo”.

Figura 33 – Montagem pontua movimentos de Dario e dos jogadores no Morumbi



Fonte: DVD de *Linha de passe* (2008)

A montagem compara dois ambientes diferentes, exacerba os contrastes entre ambos (figura 33). Todavia, pelo movimento de câmera que segue Dario pelo campo de terra, é possível compreender sobre qual futebol a obra dará conta, de qual jogo trata *Linha de passe*. O instante em que as duas partidas são intercaladas constitui o que propõe emoções de maneira mais incisiva acerca do esporte e apresenta indícios do posicionamento do filme diante da situação do personagem.

Há performances distintas de esporte, e cada uma potencializa um tipo de experiência estética. Ao abordar duas, Gumbrecht (2007) se volta para conceitos da Grécia antiga para pensar modos de performance: *agon* e *arete*. De acordo com o teórico, *agon* é competição: “[...] associamos competição com a domesticação de confrontos e tensões potencialmente violentos dentro dos parâmetros institucionais de regras estáveis” (GUMBRECHT, 2007, p. 56). Já *arete* é diferente, significa excelência, levar a performance individual a limites extremos. O professor de Stanford prefere o segundo e explica suas razões:

Acima de tudo, prefiro *arete* porque acho que a busca pela excelência sempre implica competição, embora a competição não necessariamente implique a busca pela excelência. O conceito de *arete*, portanto, é o mais específico. Pois mesmo que busquemos a excelência na solidão absoluta, não podemos fazê-lo sem competir contra a performance de outros (que estão ausentes) (GUMBRECHT, 2007, p. 56).

Linha de passe articula seu ponto de vista em *arete*, a partir do desempenho de Dario em campo, em contraposição com o futebol competição, *agon*, de São Paulo x Corinthians. A sequência inicial problematiza, assim, questões históricas do futebol: a tensão entre drible e coletividade, entre futebol-força e futebol-graça. Para Elias e Dunning (1992), a modalidade se constitui de polaridades que mantêm relações e configuram as tensões do jogo. Uma delas é a do desempenho individual x coletivo:

Qualquer padrão de jogo concede a alguns jogadores um considerável campo de ação para decidir. De fato, sem a capacidade de tomar decisões com rapidez, um indivíduo não pode ser um bom jogador. Mas, muitas vezes, o jogador tem de decidir entre a necessidade de cooperar com os outros membros para o benefício da equipe e a de contribuir para a sua reputação pessoal e progresso (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 294).

Na relação entre *agon* e *arete*, Dario perde a batalha em campo ao privilegiar a performance individual. Por não passar a bola aos companheiros, é chamado de “fominha”³⁷ e eliminado da peneira. O atleta se rendeu ao *arete*, mas o *agon*, predominante em campo e fora dele, impôs suas regras de maneira contundente, o que ocorre ao longo de todo o filme. Durante a montagem intercalada de lances da peneira com os do Morumbi, se vê Cleusa gritando, torcendo, o que revela a projeção que ela faz no filho (figura 34) – se ele se tornar jogador conseguirá livrar a família da exclusão social.

Figura 34 – Cleusa grita com jogador no estádio e a imagem refere Dario



Fonte: DVD de *Linha de passe* (2008)

³⁷ Gíria do futebol usada para denominar os jogadores individualistas, que não passam a bola aos companheiros durante forte marcação na partida.

Figura 35 – Dispensado pelo treinador, atleta vai embora do campinho



Fonte: DVD de *Linha de passe* (2008)

Sem sucesso, Dario vai embora do campinho (figura 35). O plano é construído em câmera baixa, o que amplia a solidão em que vive o atleta. Em seguida, o detalhe das pernas do rapaz é destacado – o que antes se agitava em graça e leveza de dribles e chutes; agora se arrasta para fora do espaço dos que foram escolhidos e ao qual ele ainda não pertence. A sequência se encerra com a imagem do ônibus em que está Reginaldo.

O primeiro ciclo narrativo se estende por toda a obra, já que *Linha de passe* é estruturado, de modo intercalado, com as histórias dos cinco personagens principais. As fusões imagéticas (o que fica evidente nas figuras 31 e 33) de um ambiente para o outro nessa primeira sequência indicam que as situações de todos estão interligadas. A montagem e a composição de primeiros planos e *closes* são determinantes na condução da *mise-en-scène*, o que serve ao tipo de narrativa proposta. Além disso, a ênfase em rostos na tela não possui somente um apelo à dramaticidade dos temas abordados - é uma tentativa de aproximar o espectador dos personagens, familiarizá-lo às sensações e angústias que esses enfrentam. Como é possível perceber em citação de Jean Epstein, retomada por Aumont (2001), o primeiro plano imprime um potencial peculiar para a imagem desde os primórdios do cinema:

O primeiro plano modifica o drama pela impressão de proximidade. A dor está ao alcance da mão. Se estendo o braço, te toco, intimidade. Conto as pestanas deste sofrimento. Poderei sentir o gosto de suas lágrimas. Jamais um rosto havia se inclinado assim sobre o meu (EPSTEIN apud AUMONT, 2001, p. 34, tradução nossa)³⁸.

A relação com os personagens se torna mais próxima, bem como o entendimento das emoções que estes suscitam. Salles e Thomas realizam uma obra sobre exclusão social,

³⁸ No original: “El primer plano modifica el drama por la impresión de proximidad. El dolor está al alcance de la mano. Si extendo el brazo, te toco, intimidad. Cuento las pestañas de este sufrimiento. Podré sentir el gusto de sus lágrimas. Jamás un rostro se había inclinado así sobre el mío”.

só que enfatizam a humanização dos personagens, seus dramas individuais, pela linguagem audiovisual que apresentam.

Figura 36 – Moldura representa o desafio dos meninos nas peneiras de futebol



Fonte: DVD de *Linha de passe* (2008)

Em outra peneira de Dario, os primeiros planos dos garotos ainda recebem uma moldura que registra as dificuldades que eles passam nas tentativas de alcançar a carreira de atleta. A primeira imagem da figura 36 apresenta objetiva com foco duplo (JULLIER; MARIE, 2009), pois tanto o filho de Cleusa quanto o garoto atrás estão nítidos. Essa escolha dá uma visão ampla do tamanho da fila e do desafio que é a disputa entre os meninos.

O futebol profissional aparece na obra somente na sequência inicial, já que depois disso apenas os campos de várzea e o jogo entre crianças e adolescentes é tratado. Nas questões de representação, a opção é pelos impasses de Dario, que tenta de tudo, até falsificação de documento para omitir a idade e seguir conseguindo testes. Se nos dois *Boleiros* de Giorgetti a crítica se apresenta de maneira explícita, em *Linha de passe* ela é mais tênue, porém não menos intensa. O jovem fala pouco na película, no entanto age e por meio do que ele faz constata-se o quanto o sonho de se tornar jogador de futebol pode ser cruel e distante da realidade de muitas pessoas.

A obra tem um final aberto: Cleusa está em trabalho de parto; Dinho participa de um batismo após espancar o antigo patrão; Dênis tenta se livrar de um refém após um assalto malsucedido; Reginaldo dirige um ônibus pelas ruas de São Paulo; e Dario participa de um jogo, onde faz gol. O detalhe é que o técnico da equipe pediu dinheiro

ao agente do garoto para escalá-lo, Dario mentiu que possuía o valor e só assim recebeu a oportunidade. Ou seja, as ações finais posicionam a película em não dar respostas definitivas. O filme termina como começou, com todos os personagens nas respectivas situações, sem desfecho, em suspenso, em circularidade que não os faz avançar, ou mudar, tanto em termos sociais como subjetivos.

As narrativas que envolvem o futebol estão repletas de exemplos de superação e heroísmo. Como destaca Helal (2001), o jogador assume papel de celebridade na contemporaneidade e inspira comportamentos:

Essa característica do “ídolo-herói” acaba por transformar o universo do futebol em um terreno extremamente fértil para a produção de mitos e ritos relevantes para a comunidade. Dotados de talento e carisma, o que os singulariza e os diferencia dos demais, estes “heróis” são paradigmas dos anseios sociais e através das narrativas de suas trajetórias de vida, uma cultura se expressa e se revela (HELAL; MURAD apud HELAL, 2001, p. 154).

Essas discussões estão implícitas em *Linha de passe*, já que Dario não fala abertamente em quem se inspira. O que está perceptível são as dúvidas do personagem quanto ao futuro, o que se evidencia na cena em que ele observa anúncios de empregos convencionais pelas ruas da cidade. É como se a obra fizesse o caminho contrário e mostrasse o passado dos craques e ídolos pelos quais Cleusa torce aos domingos. Dario, no entanto, não quer ser jogador apenas para agradar à mãe, mas porque considera que essa é a única coisa que sabe fazer e que pode lhe dar uma vida melhor. Todavia, a narrativa apresentada na tela, e o modo como ela é construída, reforça o quão longe ele está desse objetivo.

Se Dario via o jogo como uma chance de mudança de vida, em *Carandiru* (2003) o futebol se apresenta como uma prática especial, lúdica no contexto de um ambiente marcado pela violência e o sofrimento. O esporte não aparece em outros momentos da produção, mas a sequência em questão é emblemática, justamente por exacerbar contradições, ambiguidades acerca do esporte. Pouco antes do jogo da final do pavilhão nove entre as equipes Mangue e Furacão 2000, os atletas ficam perfilados e todos entoam o Hino Nacional Brasileiro. Antes disso, entram em campo e os enquadramentos realizados por Babenco simulam uma transmissão de futebol, com direito até a narrador (figura 37).

Figura 37 – Jogadores do presídio entram em campo como profissionais



Fonte: DVD de *Carandiru* (2003)

As imagens remetem ao que é esperado de jogadores entrando em campo, ângulos da saída do “vestiário” (figura 37), alinhamento para a entoação do hino, planos da empolgação da torcida (figura 38). Entretanto, a sequência transborda a dimensão de sentido pelo que aborda e da forma como o faz. De acordo com Wisnik (2006), o futebol é rico para se pensar tais ambiguidades:

[...] o futebol é um campo de jogo em que se confronta o *vazio da vida*, isto é, a necessidade premente de procurar-lhe sentido. *Procurar*, aqui, na acepção ativa que inclui também *encontrar*, *emprestar e inventar* sentido – ali onde ele falta como dado, mas sobra como disposição a fazê-lo acontecer. Como na dança e na música, o jogo é um perseguidor e um *procurador* do sentido que falta - um representante do que não está, sem que, com isso, se pretenda dá-lo como presente (WISNIK, 2008, p. 45, grifo do autor).

Há uma busca pelo sentido e um reconhecimento de nem sempre a interpretação consegue abranger tudo o que está na imagem, o obtuso de que fala Barthes (1990) se apresenta, problematizando de maneira mais intensa o que é visto na tela. O excerto fílmico de *Carandiru* alcança isso principalmente pelo contraditório: homens encarcerados que se alinham para, de fato, cantar o Hino Nacional Brasileiro.

Figura 38 – Público de detentos vibra e se posiciona para entoar o Hino Nacional



Fonte: DVD de *Carandiru* (2003)

Mãos no coração, posição de sentido ou até uma tentativa irônica de reger a música (figura 38). As posturas dos personagens em cena são percebidas, sobretudo, por meio de *travellings* – o movimento de câmera que passeia pelos corpos intensifica a situação, pois a posição dos personagens nos planos salienta ordem, respeito ao país, ao hino, algo quase inacreditável na situação e no lugar em que se encontram (figura 39). Os movimentos de câmera são grandes atrativos dos diretores e público ao longo da história do cinema:

Visualmente, os movimentos de câmera criam vários efeitos chamativos. Frequentemente aumentam a informação sobre o espaço da imagem. As posições dos objetos se tornam mais vívidos e nítidos do que nos enquadramentos estáticos. Normalmente, se revelam objetos ou figuras novos. Os planos de *travelling* e grua nos proporcionam constantemente diferentes perspectivas dos objetos à medida que a imagem muda continuamente de orientação (BORDWELL; THOMPSON, 2002, p. 219, tradução nossa)³⁹.

O deslocamento da imagem consegue oferecer perspectivas diversas dos modos como os detentos se comportam no ritual que antecede o jogo. Há uma ênfase em ângulos retos, o que torna ainda mais inusitada a situação (figura 40). É como se em vez de presos fossem de fato torcedores e jogadores em um estádio, ou soldados em parada cívica – a alusão fica evidente quando um plano mostra policiais no alto do presídio em posição de sentido (figura 39).

³⁹ No original: “Visualmente, los movimientos de cámara crean varios efectos llamativos. A menudo aumentan la información sobre el espacio de la imagen. Las posiciones de los objetos se vuelven más vívidas y nítidas que en los encuadres estáticos. Normalmente, se revelan objetos o figuras nuevos. Los planos de *travelling* y grúa nos proporcionan constantemente diferentes perspectivas de los objetos a medida que la imagen cambia continuamente de orientación”.

Figura 39 – Planos dos detentos em ordem contrasta com a situação em que vivem



Fonte: DVD de *Carandiru* (2003)

Figura 40 – Movimentos de câmera criam um clima de estádio de futebol



Fonte: DVD de *Carandiru* (2003)

A impressão de estádio é evidente no plano do time Furacão 2000 (figura 40), no qual a profundidade de campo ganha força ao deixar claro para o espectador as figuras ao fundo e o comportamento delas. Existe uma falsa amplitude do lugar: o campo parece ser bem maior do que é.

A música instrumental do hino cresce pela voz dos homens, que cantam com ânimo, algo que está em consonância com as imagens reveladas. Além disso, toda a primeira estrofe é entoada, uma duração que pontua a intensidade da sequência. O apreço à pátria se manifesta de modo contundente em eventos esportivos, e, no caso

brasileiro, as copas do mundo representam momentos particulares de manifestações de amor ao país e às cores nacionais (FRANCO JÚNIOR, 2007). É somente por meio do futebol que certos comportamentos são explícitos: “Em país historicamente maltratado por seus dirigentes, país de pequena consciência de cidadania, pátria é abstração sem muito sentido, a não ser quando se materializa na seleção” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 176). Ou seja, é através do futebol que os presos do Carandiru pertencem a algo denominado Brasil.

A *mise-en-scène* da sequência enfatiza a sensação de pertencimento dos homens justamente pelos *travellings* que revelam a organização daqueles corpos durante o hino. Alguns planos gerais e médios do ambiente reforçam a simulação de estádio de futebol, ou melhor, cria um espaço diferenciado dentro daquele ambiente de sofrimento e violência que é a prisão. Por alguns instantes, eles são diferentes, o lugar os proporciona outro tipo de vivência que não àquela encarada no dia-a-dia. É como se houvesse a presentificação das sensações dos detentos na tela. Essa construção imagética é a que mais potencializa emoções acerca do futebol e das ambiguidades que ele suscita nos variados ambientes em que é praticado. A experiência estética nos afasta da trivialidade cotidiana, observa Gumbrecht (2010), e é isso que se constata no futebol de *Carandiru* – aquele evento é diferente para os detentos e a direção de Babenco fez questão de pontuar esse dado ao recriar a final do campeonato na tela.

Figura 41 – Campo do Carandiru é de terra e demarcado com precariedade



Fonte: DVD de *Carandiru* (2003)

Mesmo que se perceba a tentativa de comparar o campo do presídio a um estádio de futebol, a imagem salienta que o local está longe de ser um gramado de verdade: o piso é de terra enlameada, as linhas brancas são tortas e feitas com precariedade (figura 41). Todavia, a construção dos planos e o encadeamento dado a eles, simulando um jogo profissional, remete à forma como aqueles detentos veem a competição – para eles a oportunidade é única, uma chance de lazer rara, a final de copa do mundo que lhes cabe naquele lugar.

Após dar o pontapé inicial, o médico (Luiz Carlos Vasconcelos) se retira da Casa de Detenção (figura 41). Logo após a partida, conforme o filme, é que começa a briga que terminará com a rebelião no pavilhão nove e com a invasão da polícia ao Carandiru. O jogo aparece como a derradeira oportunidade de paz, de vida ali.

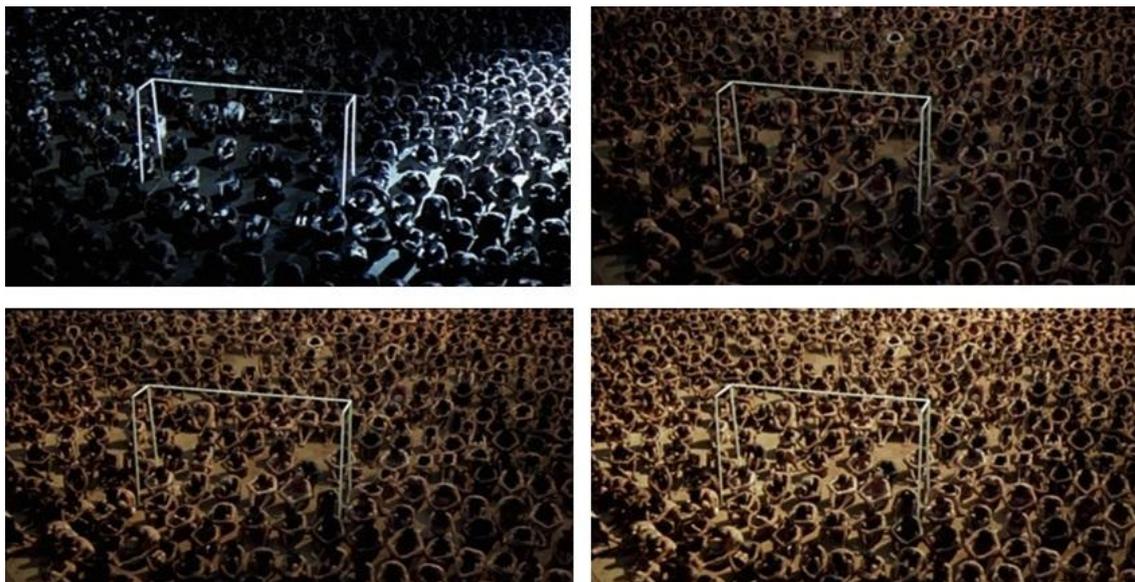
DaMatta (2012) destaca que o esporte é ambiente para se problematizar valores cívicos, amor à pátria e identidades sociais. O autor diz ainda que “a existência do outro é fundamental na pedagogia do esporte, e isso ainda não foi aprendido na política nacional”. Por isso que o “Brasil do futebol é bom de gostar e pertencer”⁴⁰. O que os *travellings* confessam, além do que já foi discutido aqui, é que os detentos são iguais no evento esportivo, estão todos no mesmo patamar de disputa, ou de torcida. As diferenças são deixadas de lado. Já pelo hino é possível entender que eles se sentem parte de um todo que é o Brasil, a mesma nação que os pune.

Existe um esforço aqui em tentar explicar, interpretar as nuvens de sentido que cercam a dimensão da presença desta sequência. Contudo, a ambiguidade, o obtuso, o sensível da imagem se impõe de maneira contundente pela inversão que ela apresenta. DaMatta (1997) observa que o futebol e o Carnaval são possibilidades de mudança de papéis sociais, o que é perceptível na sequência de *Carandiru*, pois os detentos assumem os comportamentos de jogadores e torcedores, o que os desloca da vida que levam. Essa construção ajuda ainda a aprofundar a empatia do espectador com aqueles personagens marginalizados.

Aliás, a emoção acerca do futebol se sobrepõe em outras imagens:

⁴⁰ Palestra proferida no XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, em setembro de 2012, Fortaleza-CE.

Figura 42 – Presos são colocados no campo de futebol após rebelião



Fonte: DVD de *Carandiru* (2003)

Depois do massacre, os sobreviventes são levados para o pátio, obrigados a se despir e mantidos sob vigilância até que os corpos e as armas sejam retirados do prédio. A construção da cena realça a posição de submissão dos homens diante da lei e o detalhe da goleira é emblemático (figura 42): o que antes era o espaço de lazer e celebração apresenta-se agora como local de obediência à lei. A meta pode funcionar como uma imagem metafórica do Brasil, uma vez que o país do futebol segue sendo o país dos excluídos, da violência, de uma massa carcerária que permanece invisível aos olhos da sociedade. É importante destacar que esse plano foi construído baseado em fotos que ficaram famosas em grandes jornais brasileiros na época⁴¹.

A opção pelo plano geral distancia o olhar dos personagens. Se nos movimentos de câmera da sequência anterior era possível captar suas feições, trejeitos, posturas durante o hino, nessa imagem eles formam um grupo desconhecido, um número, na verdade, uma estatística (figura 42). Nessa construção, se percebe a ênfase no modo como as autoridades enxergam os detentos, e a igualdade pontuada aqui não é a mesma constatada no jogo de futebol.

Carandiru não é um filme sobre futebol, mas a maneira como a modalidade aparece na película situa questões pertinentes para se pensar a representação desse esporte e o faz isso por meio de sugestões de experiências estéticas intensas com o

⁴¹ O diretor Hector Babenco fala sobre isso em depoimento presente no DVD do filme, porém não encontramos a imagem a que ele se refere.

esporte, especialmente ao abordar o caráter de celebração, de identidade nacional e de igualdade nesses eventos.

5.4 Relação entre jogadores e torcedores

A aura do jogador como uma figura diferenciada, uma celebridade, já foi evocada aqui nas discussões sobre a memória (Garrincha e Heleno) e a mercantilização da modalidade (Marquinhos). A relação de torcedores com os ídolos está em *Linha de passe*, especialmente em Cleusa, corintiana fanática. Entretanto, os modos de potencializar experiências estéticas sobre tal relação se dá de forma mais intensa em *O Ano em que meus pais saíram de férias*.

O trecho analisado começa com imagens de um árbitro, tambores e jogadores entrando em um campo de bairro, ao som de palmas e saudações. Em seguida, há um corte para um plano geral, em câmera alta, que amplia o ângulo de visão do espectador sobre o local em que ocorrerá a partida (figura 43). Nesse instante, ouvimos Mauro narrando em voz *over*: “São Paulo é tão grande que cabe gente de todos os tipos e de todas as torcidas do mundo”. A encenação confirma o que o garoto explica.

Figura 43 – Planos altos corroboram a fala de Mauro sobre São Paulo



Fonte: DVD de *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006)

Na arquibancada, a construção dos planos prioriza a montagem. Mauro narra as etnias que o cercam e a câmera foca nesses personagens, enfatizando o ponto de vista do personagem principal (figura 44). Como destaca Siety (2004):

Cada plano põe seu grão de areia no processo ao associar-se com outros planos para apresentar um conjunto de acontecimentos cuja organização forma um relato, completando assim nossa representação mental do espaço-tempo em que se desenvolve a história (SIETY, 2004, p. 44, tradução nossa)⁴².

O começo da sequência poderia gerar algum desconforto no espectador sobre o espaço e a circunstância em que as ações acontecem. No entanto, a narração em voz *over* e o plano geral reorientam o olhar na trama. Os primeiros planos nos personagens citados pelo menino enfatizam as diferenças étnicas: Irene (Liliana Castro), filha de grego, namora o goleiro da equipe dos judeus, Edgar (Rodrigo Santos), que é negro (figuras 44 e 45). Porém, conforme citado por Mauro, todos se unem em função da paixão pelo futebol. A luz naturalista coloca uma visualização uniforme na cena, ou seja, não há contrastes entre um personagem e outro. Contudo, cabe ressaltar, que a fotografia do filme constitui uma ambiência de passado por conta dos ajustes de cor e luz que apresenta. Há tons frios, até porque a história se passa em São Paulo no inverno, e durante um período político sombrio.

Figura 44 – Diferenças étnicas são mostradas pelo ponto de vista do menino



Fonte: DVD de *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006)

A narração de Mauro é um comentário extra, mas muitas vezes se torna redundante em relação às imagens apresentadas na tela. Mesmo assim, não fica excessiva, pois é dosada, não aparece o tempo todo na sequência. Além disso, a *mise-en-scène* antecipa comentários que serão realizados pelo garoto. O que fica evidente nos

⁴² No original: “Cada plano pone su grano de arena en el proceso al asociarse con otros planos para presentar un conjunto de acontecimientos cuya organización forma un relato, completando así nuestra representación mental del espacio-tempo en el que se desarrolla la historia”.

cortes rápidos que salientam a agilidade e competência do namorado de Irene no gol (figura 45).

Figura 45 – Mauro admira o goleiro que defende o time dos judeus



Fonte: DVD de *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006)

A montagem dos lances do jogo imprime um ritmo rápido, e são intercalados ângulos das arquibancadas – nem sempre no ponto de vista de Mauro, o que de certa forma desloca o foco narrativo, pois o espectador enxerga mais coisas que o personagem (figura 45). A construção dos planos médios do público reafirma o lugar pequeno, todos estão muito juntos, mas apesar dos protestos com o juiz, não há briga ou manifestação de violência (figura 46). A encenação prioriza a ideia de um futebol lúdico e destaca o processo de admiração ao ídolo. Isso é perceptível pelos movimentos de

câmera que, além de reiterar o olhar de Mauro no goleiro, assume o ponto de vista do jogador no momento da cobrança de pênalti pelo time adversário (figura 47).

Figura 46 – Futebol do bairro tem atritos e aspectos lúdicos



Fonte: DVD de *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006)

Planos e contraplanos exacerbam a admiração pelo atleta: Mauro chega a imitar o goleiro, faz o sinal da cruz e é repreendido pelo rabino. O camisa 1 defende o pênalti e a câmera volta para o ponto de vista do garoto, só que desta vez em um andamento mais lento e com uma luz mais clara, que ilumina, realça a face do goleiro. Agora, ele é diferente dos outros, é especial para Mauro, que afirma: “E de repente eu descobri o que queria ser. Eu queria ser negro e voador”. O primeiro plano no garoto e o contraplano no jogador constituem uma possível experiência estética, pois suscita emoções sobre o apreço pelo esporte e a projeção em um ídolo (figura 47).

Figura 47 – Mauro se encanta com a atuação do goleiro





Fonte: DVD de *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006)

Ao afirmar a posição que gostaria de desempenhar, a sequência corta para o plano detalhe de Mauro colocando as luvas de seu avô e ensaiando defesas em cima da cama (figura 47). Um breve plano sequência, ao som de *Na cadência do samba*, de Luiz Bandeira⁴³, resitua o espectador no apartamento após o detalhe da luva. A câmera entra

⁴³ Música tema do cinejornal Canal 100, de Carlos Niemeyer.

no quarto e o menino é visto freneticamente pulando e narrando lances de defesas (figura 48). A identificação com o desempenho de Edgar resulta em brincadeiras e sonhos do personagem, que encontra no futebol o principal mecanismo para amenizar a ausência dos pais.

Outra vez é a montagem que se sobrepõe à encenação, sendo que os cortes e os planos detalhe dos voos de Mauro é que constroem a impressão de tempo da brincadeira, e não a duração dos planos em si. Faz-se necessário enfatizar que os movimentos do garoto no campo imagético são pontuados por dois espelhos mostrados em cena. Os elementos gráficos podem assumir função significativa na montagem: “[...] todo plano proporciona a possibilidade de uma montagem puramente gráfica e todo corte cria algum tipo de relação gráfica entre dois planos” (BORDWELL; THOMPSON, 2002, p. 251, tradução nossa)⁴⁴. Nesse caso, os espelhos funcionam como molduras que conectam as imagens do menino a uma outra moldura: a da televisão, meio pelo qual a maioria das pessoas no filme, e o próprio Mauro, acompanha a Copa de 1970 (figura 48).

Figura 48 – Garoto brinca de ser goleiro e plano se liga com o da tevê



Fonte: DVD de *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006)

A imagem da tevê em que passa um jogo do Brasil faz a ligação para o instante final da sequência, que mostra Mauro, a amiga Hana (Daniela Piepszyk) e outros adultos em frente ao meio eletrônico, empolgados com o desempenho da equipe de Pelé (figura 48). Planos e planos de reação dos torcedores na casa em que o garoto está; na

⁴⁴ No original: “todo plano proporciona la posibilidad de un montaje puramente gráfico y todo corte crea algún tipo de relación gráfica entre dos planos”.

residência do rabino (figura 15) e no diretório acadêmico de Ítalo (Caio Blat) (figura 13) pontuam a vibração dos torcedores com a Seleção em campo. Há como que um encerramento do ciclo – a paixão com o jogo do bairro se mantém na manifestação para com a equipe que disputa o Mundial. Segundo Édison Gastaldo, a relação dos torcedores com o esporte proporciona o contato com sentimentos profundos:

Esta via de acesso a sentimentos profundos [condição do torcedor] é, em minha opinião, uma fonte com grande potencial de promoção da humanização, um caminho para ampliar nosso conhecimento da vida, para aprender a vencer, aprender a perder, e aprender a lidar com as diferenças, com nossos adversários (GASTALDO, 2012, p. 148).

A paixão do torcedor se dá, principalmente, pela via do clube, como afirma Gastaldo (2012), e os jogadores são partes expressivas nesse processo, haja vista os atletas brasileiros reverenciados no país e exterior. A devoção pelo ídolo é justamente o que a sequência escolhida para análise em *Garrincha – estrela solitária* (2003) tenta problematizar.

Após ser impedido de entrar novamente na avenida do desfile da escola de samba, Nilton Santos (Alexandre Schumacher) sobe sorrateiramente até a cabine de som. O movimento de câmera é cortado para a apresentação de planos breves do desfile. Um colorido intenso toma a tela, aliás, isso ocorre por todo o filme nos momentos em que o Carnaval é mostrado (figura 49). A empolgação só perde o ritmo nos planos que destacam Garrincha (André Gonçalves), envelhecido, fraco, letárgico. Um plano geral salienta a situação, ao mostrar o ex-jogador acenando lentamente do carro, enquanto a escola canta e dança em euforia.

Nilton Santos aparece na cabine, tira a locutora do microfone e assume a palavra. Antes de fazê-lo, já há a impressão de que algo ocorrerá no local, o que fica evidente pela reação de espanto da mulher, que cede seu lugar ao desconhecido. Assim que Nilton Santos fala, um primeiro plano de Elza (Taís Araújo) toma a tela (figura 49). Em seguida, o que se vê são outros primeiros planos de espanto e tristeza pelo que aquela voz diz, acusa.

Figura 49 – Nilton Santos discursa em defesa de Garrincha





Fonte: DVD de *Garrincha – estrela solitária* (2003)

A montagem daqueles rostos exacerba a força do que é dito – até o samba e os componentes da escola param para escutar. Sandro Moreyra (Henrique Pires) inclina a cabeça para o alto, a fim de ver de onde vem o som. Parece a voz de Deus, a voz da consciência, culpada pelo modo como tratavam o craque. A *mise-en-scène* intercala planos mais fechados com gerais do desfile, e é pontuada pela voz forte e dura de Nilton Santos: “Atenção povo brasileiro, nós não podemos aceitar uma coisa dessas passivamente, não podemos deixar que humilhem dessa maneira uma pessoa que amamos tanto. Que nos trouxe tanto bem e nos deu tanta alegria. O que foi que fizemos com o nosso Garrincha? O nosso Mané? Nós o abandonamos, nós sempre abandonamos os nossos ídolos”.

No instante em que Nilton afirma “Que nos trouxe tanto bem e nos deu tanta alegria”, um primeiro plano de Garrincha é mostrado (figura 50) e começa ao fundo da voz uma música instrumental melancólica, que acentua o tom melodramático da narrativa.

Figura 50 – Garrincha é uma figura distante no carro alegórico



Fonte: DVD de *Garrincha – estrela solitária* (2003)

Conforme Bordwell e Thompson (2002), “o diálogo também tem um ritmo. As pessoas podem ser identificadas por ‘sinais vocais’ que mostram não somente as frequências e amplitudes características, como também diferentes modelos de ritmo e ênfase silábico” (p. 304, tradução nossa)⁴⁵. O tom na voz do personagem mantém um

⁴⁵ No original: “El diálogo también tiene un ritmo. Las personas se pueden identificar por <<señales vocales>> que muestran no sólo las frecuencias y amplitudes características, sino también diferentes modelos de ritmo y énfasis silábico”.

ritmo que, sobretudo, aponta, acusa os presentes no desfile, os dirigentes da escola que deixaram Mané entrar na avenida naquelas condições, e o povo brasileiro. O aspecto do som muda quando um *close* de Nilton Santos aparece (figura 51), é como se naquele instante ele estivesse dizendo ao espectador: você também esquece dos ídolos e condenou Garrincha à decadência.

Figura 51 – Fala do personagem na avenida acusa a todos



Fonte: DVD de *Garrincha – estrela solitária* (2003)

Um *travelling* parte de Garrincha no carro alegórico e sobe para a réplica da Taça Jules Rimet, como se houvesse uma tentativa de rememorar as conquistas daquele ser decadente (figura 52). Após o movimento de câmera, Nilton grita o nome de Mané e pergunta se este pode ouvi-lo. O contraplano no ex-jogador paralisado, e a construção sonora em eco, salientam que Garrincha está longe, distante, não conseguindo mais ouvir e nem ser ajudado (figura 52). Em uma produção repleta de imagens de arquivo do ponta-direita em campo, é o discurso de Nilton Santos que constitui o momento que mais suscita emoções sobre o futebol e a figura do craque, ou melhor, sobre como as pessoas se comportam diante da decadência física e psíquica de alguém que um dia teve tanto sucesso.

A vida do atleta pode ser compreendida como a de um Macunaíma, conforme Wisnik (2008) em referência ao personagem literário de Mário de Andrade. Para o autor, “o fenômeno Garrincha consiste no próprio fato inusitado de que isso tenha sido possível em tão alto nível, estando o jogador aparentemente alheio à contradição que representava” (WISNIK, 2008, p. 281). O menino de pernas tortas iniciou a carreira tarde, 19 anos, e nunca perdeu certa aura amadora, já que por diversas vezes foi

advertido pela displicência de seus dribles (CASTRO, 1995). O Garrincha atleta de qualidade aparece na película, no entanto o que se sobrepõe é o decadente homem sentado em um carro alegórico, arremedo de seu próprio fim.

Figura 52 – Mané parece alheio ao que se passa na avenida



Fonte: DVD de *Garrincha – estrela solitária* (2003)

A constância de primeiros planos já foi observada em outros filmes em análise neste *corpus*, constituindo um recurso-chave na organização da montagem e encenação na proposição de experiências estéticas do futebol. Os movimentos de câmera são mínimos e a situação na avenida é apresentada pelos cortes, destacando tanto a festa dos sambistas, como os personagens em cena. No entanto, há diferença entre os primeiros planos de Garrincha e os demais, como Elza, Nilton Santos, Sandro Moreyra e o do presidente da escola de samba. Nestes a câmera é mais aproximada, como se buscasse exacerbar o constrangimento por deixarem o ex-atleta aparecer um público de forma tão decadente (figuras 49, 51 e 52). Já no caso do craque, os planos estão um pouco mais distantes e, em certos momentos, dão a impressão de que ele está não em um carro alegórico, mas em um altar (figuras 50 e 52).

A composição de primeiros planos de Garrincha mais afastados revela ainda o quanto ele estava longe daquele local, perdido, de fato, sozinho. Outro dado é que até a fala de Nilton Santos, o ex-craque era mais um na avenida, o que é explicitado pelos planos gerais que antecedem o discurso.

A maneira como Mané aparece a partir do protesto do amigo não apenas revela que ele parece indiferente, mas também que é alguém especial em meio à multidão. Conforme Béla Baláz, “o primeiro plano não tem se limitado a ampliar a imagem que

fazemos da vida: tem a aprofundado. Ao primeiro plano não basta mostrar coisas novas, mas nos revelar seu sentido” (BALÁZ apud SIETY, 2004, p. 71, tradução nossa)⁴⁶. O modo como os primeiros planos dessa sequência são organizados sugerem emoções difusas a respeito de Garrincha, do futebol brasileiro, e ainda explicitam seu sentido, ou seja, o olhar apurado da análise revela porque o ex-atleta aparece de forma peculiar em relação aos demais.

Após gritar o nome de Mané, Nilton Santos sai da cabine e planos gerais mostram que a escola de samba voltou à evolução do desfile. O corte seco salienta que a festa precisa seguir, como se todos já estivessem novamente esquecidos da situação precária de Garrincha (figura 53). O rosto de Elza Soares com os olhos marejados é a última imagem, pois a narrativa mantém a ênfase de que aqueles que amam o ex-jogador não o esquecem. Percebe-se um apelo melodramático, uma vez que a película é focada no romance entre o craque e a cantora.

Figura 53 – O desfile segue, indiferente às palavras de Nilton Santos



Fonte: DVD de *Garrincha – estrela solitária* (2003)

Além de alegrar o público em campo, Garrincha era brincalhão com os companheiros de time (CASTRO, 1995). A aura carismática do jogador está presente, porém é o vulto do carro alegórico que permanece presente durante toda a obra, confirmando a intenção do filme em partir da tragédia pessoal para as glórias do passado.

⁴⁶ No original: “El primer plano no se ha limitado a ampliar la imagen que nos hacemos de la vida: la ha profundizado. Al primer plano no le basta con mostrar cosas nuevas, sino que nos revela su sentido”.

Em *Heleno*, do mesmo modo, aparece a discussão sobre o crepúsculo do ídolo, só que no caso desse filme, o ponto de vista é do protagonista, uma vez que o ex-jogador destaca ser a torcida a única razão para se jogar futebol. O excerto começa com o ex-atleta acordando, e desde este instante é pontuada a diferença física entre o personagem no passado e no presente (figura 54).

Em uma tela branca, como se subisse uma escada de estádio de futebol, o personagem, nu, jovem, mostra feições de quem escuta a voz que o chama: é o enfermeiro do sanatório de Barbacena (MG) que o acorda. Como o filme é todo em preto e branco, há um contraste ainda mais acentuado entre o homem e o ambiente vazio que o rodeia. Logo após o doente sentar na cama, há um plano geral do quarto de Heleno que resitua o espectador no ambiente e período em que está, pois a obra é toda construída por idas e vindas no tempo.

Figura 54 – Heleno acordando no sanatório



Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

O protagonista sai do quarto e se dirige para o campo de futebol do sanatório de Barbacena (MG)⁴⁷, sendo acompanhado pela câmera (figura 55). Novamente um plano geral introduz o ambiente do gramado, em uma construção de *mise-en-scène* quase que didática. Assim que se posta à beira do gramado, a partir de um plano detalhe das pernas de Heleno, ele para e tem início uma música suave, que permeará a sequência até o final. Ocorre um corte para a imagem do jogador jovem em um campo de futebol profissional, sendo que o plano começa nas chuteiras, entretanto segue por todo corpo

⁴⁷ Heleno sofria de sífilis. Sem procurar tratamento, a doença se agravou e afetou o cérebro. Ele também sofreu danos provocados pelo vício em éter e lança-perfume (NEVES, 2012).

do atleta até chegar à face – onde o foco da câmera ficará a maior parte do tempo (figura 55). Outra vez é o rosto, a face que recebe atenção especial na constituição do plano e na montagem.

A narração em voz *over* do personagem é ouvida na tela e imagens em câmera lenta são mostradas. Segundo Bordwell e Thompson (2002), o andamento mais lento é usado, especialmente, para destacar momentos poéticos, de sonho ou fantasia em um filme. Além disso, “a câmera lenta também é utilizada cada vez mais para enfatizar algo, convertendo-se em uma forma de difundir-se em um momento espetacular ou muito dramático” (BORDWELL; THOMPSON, 2002, p. 190, tradução nossa)⁴⁸. É justamente a dramaticidade do momento que as imagens mais vagarosas realçam na tela, e aliadas à música e à narração do personagem alcançam o objetivo.

A voz de Heleno tece um ponto de vista determinante para as imagens apresentadas e é acompanhada pela montagem: “Glória, não é bom? Até hoje eu não entendo direito o que foi que eu fiz. Sei é que me via cercado por aquele bando de urubus⁴⁹, e tudo que eu queria era marcar um gol. Fui me equilibrando entre eles silenciosamente. Meu peito estufado, cheio de mim. E eu flutuei. Só me deixei explodir naquele chute seco, com raiva, urrando”. A encenação do gol em câmera lenta confirma o que é dito em palavras, pois o flutuar do craque é percebido na imagem: somente ele se destaca na jogada, sendo que muitos de seus adversários são apresentados fora de foco (figura 55).

Figura 55 – Ao entrar em campo, Heleno recorda a época do sucesso



⁴⁸ No original: “La cámara lenta también se utiliza cada vez más para enfatizar algo, convirtiéndose en una forma de explayarse en un momento espectacular o muy dramático”.

⁴⁹ Referência ao apelido do Flamengo, urubu. Na cena, Heleno está jogando contra o Rubro-Negro.



Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

Todo o trecho de lembrança do personagem – o jogo contra o Flamengo – é marcado por primeiros planos. O retorno para o presente no campo do sanatório é em PP, o que exacerba a construção narrativa em *Heleno* (figura 56). O homem doente pega a bola e a ajeita na marca do pênalti, enquanto segue a narração: “Acho que todo jogador de futebol devia assistir a uma ópera antes de entrar em campo. Para o sangue subir à cabeça. Eu não acredito em futebol sem o sangue fervendo. Sem a faca entre os dentes. O jogador morre pensando na torcida. Não consigo pensar em alguém jogando futebol sem ser para a torcida. No juízo final, os satisfeitos e os covardes vão ser os primeiros a se retirar. Alguém pode achar que alguma coisa que eu fiz é impossível, mas não existe impossível para mim. Eu não sou um jogador de futebol, eu sou a própria vontade de jogar. Eu sou a gana em forma de gente. Eu sou”.

Figura 56 – Personagem se prepara para bater o pênalti



Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

Figura 57 – Primeiros planos enfatizam estado mental de Heleno



Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

Há certa estranheza em relação ao que é dito e mostrado, uma vez que ao defender paixão, sangue fervendo pelo futebol, Heleno aparece na tela com um sorriso insano, revelando que as contradições e ambiguidades do homem se estabelecem nas imagens (figura 57). A gana pela bola não é somente doação em campo, amor pela torcida – há o temperamento intempestivo associado à doença mental, que levou anos para ser tratada (NEVES, 2012).

O que o personagem diz explora ainda determinadas discussões acerca do futebol, principalmente sobre a violência e a relação com os torcedores. De acordo com

Dunning (1992), comportamentos violentos fazem parte da maioria das práticas esportivas, no entanto há modalidades em que formas de confrontos, lutas simuladas acontecem, casos do rúgbi, futebol e o boxe: “Esses esportes constituem oportunidades para a expressão da violência física socialmente aceitável e ritualizada [...]” (DUNNING, 1992, p. 331). Para Heleno, a violência em campo e fora dele ia além do ritual ou simulação – ele era de fato violento com adversários e até companheiros de time. No começo da carreira, tais comportamentos eram motivo de brincadeiras dos torcedores adversários, que o apelidaram de Gilda, personagem bela e temperamental de Rita Hayworth no filme homônimo de Charles Vidor (NEVES, 2012). Mesmo assim, apesar de falar da necessidade de se ter a “faca nos dentes” para jogar futebol, o jogador não apresenta ações violentas na sequência, já que declara devoção à torcida.

No instante em que menciona o público das arquibancadas, planos de goleiras surgem na tela (figura 58). Não se veem pessoas, torcedores, mas o objeto de desejo que liga um jogador a seus fãs: o gol. Heleno diz que não existe razão de ser do jogo se não for para o torcedor, retomando um ponto forte do futebol no Brasil no que diz respeito à emoção. Ao se valer da classificação do poeta grego Píndaro para os seres – deuses, heróis e humanos –, Franco Júnior (2007) afirma que os primeiros podem ser relacionados aos clubes, os segundos aos jogadores e os terceiros aos torcedores:

Na relação complexa e várias vezes contraditória entre esses três tipos de personagens, tanto na mitologia quanto no futebol, os heróis são aqueles que aproximam ou afastam os primeiros dos terceiros. Porque, ao contrário do que diz o senso comum, o herói não é ser unívoco. É alguém que realiza coisas excepcionais, boas ou más. Que é, por isso objeto de culto e também de rejeição (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 261).

Tal relação de amor e ódio para com os heróis dos gramados é comum; o filme explora a questão e a destaca na sequência final. Heleno chega a afirmar que não é um jogador de futebol, e sim a vontade materializada de jogar bola. Percebe-se o desejo exagerado, o excesso, algo que remete ao modo como o atleta se percebia como ser humano. Além disso, nascido em uma família rica de São João Nepomuceno (MG), Heleno formou-se em direito e não precisava do futebol para obter recursos. Em um tempo que muitos garotos pobres buscavam o esporte recém-profissionalizado com o objetivo de melhorar de vida, o jogador do Botafogo quis jogar futebol fundamentalmente pelo prazer e sucesso que isso lhe proporcionava.

Figura 58 – Imagens de goleiras simbolizam relação do craque com a torcida



Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

Os planos do campo do sanatório são construídos a partir do ponto de vista do protagonista e de contraplanos dos companheiros de time e de tratamento. A encenação se estabelece para que o olhar do espectador só procure Heleno, o que recebe o reforço ainda da música e da narração em voz *over*. Ele é o centro das atenções, aliás a *mise-en-scène* pontua isso em outros momentos do filme (figura 59).

Figura 59 – Heleno aparece como figura central nos planos em vários momentos



Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

A obra termina da mesma forma que começa: com um *close* do jogador, decadente, doente, assombrado por lembranças, à beira da morte. Desse modo, há uma aproximação com o Garrincha do filme de Milton Alencar, mas em *Heleno* tais escolhas são ainda mais incisivas.

O rosto sempre foi objeto de estudo e curiosidade de teóricos desde o primeiro cinema. Conforme Balázs (1983), “*close-ups* geralmente são revelações dramáticas sobre o que está realmente acontecendo sob a superfície das aparências” (p.91). A

quantidade de vezes que a face de Heleno toma a tela é uma tentativa de dar a ver as nuances, ambiguidades, contradições do personagem. Entretanto, pelo enfoque da trama isso acaba sendo pouco explorado, pois o lado sombrio se sobressai, o que é confirmado pelas escolhas imagéticas. Assim, a obra termina do mesmo modo que começa: com o rosto de Heleno destruído pela doença (figura 60).

Figura 60 – Filme termina com um primeiro plano do atleta

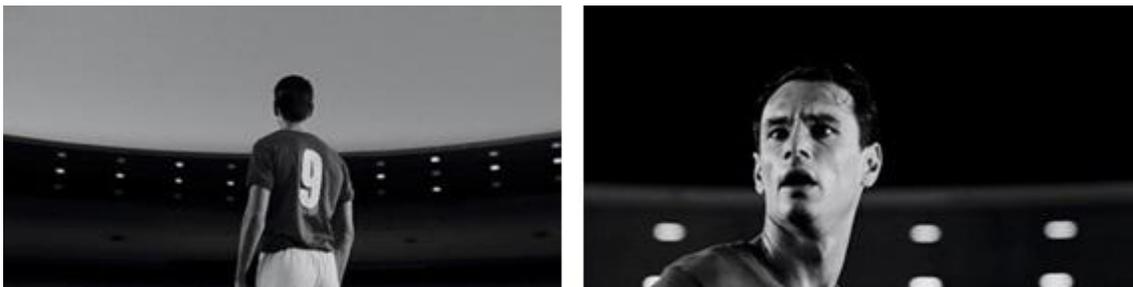


Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

Mesmo nas cenas de jogo Heleno é destacado – como se o futebol não fosse um esporte coletivo –, o que denota a própria personalidade do jogador egocêntrico; são raros os momentos em que ele aparece saudado, abraçado pelos companheiros após um gol. A solidão da doença está na tela ainda nas vezes em que o protagonista se perde em devaneios e atitudes descabidas, como o instante em que aponta uma arma para a cabeça de seu técnico no Vasco. O filme apresenta poucos planos-sequência, o que evidencia uma preferência pelos recursos de montagem, muito mais do que uma exploração da duração dos planos. Os *closes* em Heleno são muitos e rápidos, o que colabora para a compreensão da personalidade dele como ambígua.

Figura 61 – A solidão do craque se confirma na composição da *mise-en-scène*





Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

Em relação à representação do futebol na obra, percebe-se que Heleno mantém uma relação conflituosa com os demais jogadores e dirigentes. Freqüentador de lugares famosos do Rio de Janeiro e aceito pela alta sociedade carioca, o atleta tratava os outros com desprezo, o que é reiterado em momentos do filme (figura 59). A película salienta como o craque é visto de forma diferente dos demais, justamente pelo talento e também por sua ira. Há uma construção que reforça o craque como uma celebridade para além dos gramados, como observa o jornalista João Máximo:

Ele [Heleno] foi um jogador símbolo desta transposição do futebol jogado pelo homem do povo, popular, por jogador negro, mestiço, que foi a base do futebol brasileiro. E ele era um moço de boa família, com formação universitária, da zona sul carioca. Ele traz uma outra ideia do ídolo para o futebol brasileiro. Uma ideia que tinha se perdido com o fim do amadorismo, porque os ídolos do amadorismo eram todos sócios dos clubes, era gente de um nível social e econômico mais alto. O Heleno é um pouco essa ilha dentro desse futebol, dessa fase que eu costumo chamar de adolescência romântica do futebol brasileiro (MÁXIMO, 2009)⁵⁰.

Ao mesmo tempo em que Heleno retoma uma ideia de ídolo dos tempos do futebol amador, prenuncia um tipo de rebeldia e contestação que se tornaria recorrente no meio profissional. O famoso jogador-problema vive em constantes oscilações de sentimentos para com a torcida, mídia e dirigentes, como observa Helal (2001):

O “sucesso” de um atleta depende do “fracasso” do seu oponente. É uma competição que ocorre dentro do próprio universo do espetáculo. Ambos, ídolos do esporte e ídolos da música, se transformam em celebridades, porém, só os ídolos do esporte são considerados “heróis” (HELAL, 2001, p. 136).

Os heróis do esporte fazem coisas extraordinárias – são cultuados pelo que realizam dentro e fora de campo. Por isso, por diversas vezes seus excessos são perdoados, como se vê na película. Heleno conversa de igual para igual com dirigentes, algo difícil para os jogadores da época. No entanto, o talento dele em campo tem um

⁵⁰ Entrevista de João Máximo ao programa *De Lá Pra Cá*, da TV Brasil, veiculado em 07 de setembro de 2009. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=GdW7FbRF26w&feature=relmfu>>. Acesso: out. 2012.

preço e ele acaba sendo vendido para o futebol do exterior, o que também não acontecia com tanta frequência no Brasil dos anos 1940.

A obra revela, contudo, que nem os heróis podem tudo. Os mandatários dos clubes perdem a paciência com Heleno e a hierarquia mostra as cartas, punindo o atleta rebelde que passa dos limites. As controvérsias nas relações entre diretores e jogadores são abordadas e destacam que um clube de futebol é um lugar em que nem sempre a racionalidade toma a frente da emoção nas decisões tomadas. Em alguns casos, é assim até hoje.

Heleno gostava de exibir a bela aparência, algo que perdeu ainda jovem por conta da doença. Ao final do filme, imagens fotográficas do jogador são apresentadas, juntamente com os créditos. É curioso perceber que, assim como ocorre em *Garrincha – estrela solitária*, as imagens de arquivo mostradas são as do atleta no auge da forma física, enquanto que as dele decadente são produzidas somente na ficção com o ator.

Figura 62 – Imagens documentais de Heleno são mostradas ao final do filme



Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

Como em uma tentativa de preservar o ídolo, o documental, o que dá “veracidade”, exhibe apenas o belo, o jovem feliz, o talentoso Heleno, enquanto que a decadência física fica por conta do personagem ficcional da cinebiografia. Porém, do modo como a narrativa é construída, a figura da ficção é a que se mantém mais intensa nas duas obras e também a que sugere experiências estéticas com o futebol, ao mesmo tempo que pensa o modo como o ídolo é tratado no contexto brasileiro. Se em *O Ano em que meus pais saíram de férias* há o encontro com o ídolo, em *Garrincha e Heleno* há o desencontro, desencanto proporcionados pelo distanciamento das imagens de arquivo, já que os efeitos de presença estão mais intensos nas construções dos atores André Gonçalves e Rodrigo Santoro.

6 CONSIDERAÇÕES

O texto dessas considerações finais realiza dois procedimentos: a avaliação do uso da análise fílmica como possibilidade de investigação da experiência estética do futebol no cinema; e a discussão das metas alcançadas pela pesquisa.

O discurso dos autores consultados para a realização da análise fílmica dá conta de que não há método único, pois a construção do estudo deve ocorrer ao longo do processo. A forma como a análise foi estruturada nesta dissertação alcançou os objetivos propostos de realizar a discussão de possíveis experiências estéticas sugeridas pelas obras, bem como as temáticas que estas apresentam, justamente por ter encarado a investigação como um processo.

Depois de leituras teóricas sobre futebol, cinema e experiência estética, eu busquei o diálogo com os autores que problematizam esquemas, procedimentos, modos de se fazer a análise fílmica. Em nenhum desses livros encontrei propostas consistentes sobre como investigar a experiência estética no audiovisual, seus indícios. Por isso, as análises de Roland Barthes com a fotografia (*studium* e *punctum*) e fotogramas de Sergei Eisenstein (sentido obtuso) auxiliaram na compreensão de que existem possibilidades de se estudar o que está sugerido nas obras, sem que para isso seja necessário empreender um método que abarque a dimensão da experiência estética no instante em que ocorre.

Não era pretensão propor-me tamanho desafio, no entanto em algumas conversas com colegas, professores e na realização de outras disciplinas, constantemente apareciam perguntas: como estudar a experiência estética se isso é algo tão subjetivo? De que forma interpretá-la, se os autores dizem que uma ação desse tipo pode limitar o fenômeno? Essas questões foram difíceis de enfrentar no percurso metodológico, mas por outro lado se mostraram importantes porque tornaram as análises ainda mais relevantes como foco da pesquisa.

Em nenhum momento do trabalho tive o intuito de excluir o ato interpretativo diante das obras, até porque a análise fílmica é fundamentada nessa ação. Todavia, sempre mantive um dos pressupostos básicos de Gumbrecht: é necessário pensar os objetos de modo que a interpretação não tenha exclusividade. Creio que o sensível – mesmo decodificado em palavras e imagens – pode ajudar nesse desafio, e foi o que motivou minha escolha dos trechos analisados. A partir da minha experiência diante

desses filmes, do que senti, é que eles foram indicados para estudo. Além disso, houve a preocupação em explicitar o que era entendido como momento de intensidade, para que não houvesse o risco do conceito ser utilizado de maneira desconectada das argumentações de Hans Ulrich Gumbrecht.

Como já foi dito, as abordagens de Gumbrecht sobre a experiência estética não indicam caminhos para a análise dos fenômenos. Sendo assim, Barthes foi o autor que mais me auxiliou na hora de pensar uma forma de encarar o compromisso. Uma estrutura de análise foi montada, inspirada na que está no livro *Lendo as imagens do cinema*, de Michel Marie e Laurent Jullier. Porém, no teste metodológico ela se mostrou inconsistente, pois afastava os objetos.

A reestruturação das análises por categorias ajudou na reaproximação dos filmes e entrelaçamento entre eles. Uma questão que precisa ser justificada é que o estudo parte de uma sequência de cada obra, aquela que mais sugere momentos de intensidade do futebol, contudo outras cenas foram consideradas e aparecem no texto, já que são importantes para a compreensão narrativa das obras. Isolar sequências poderia provocar um descolamento das mesmas do filme como um todo.

Outro ponto interessante foi perceber que mesmo tendo visto a maioria dos filmes do *corpus* mais de uma vez, o olhar da investigação trouxe descobertas, percepções que até então não haviam emergido. Logo, a análise fílmica pode se tornar um método bastante fluido e livre quando as categorias não partem prontas, mas vão sendo formadas, estabelecidas após um trabalho detalhado com o material empírico.

Toda pesquisa parte de alguns pressupostos, impressões que movem ideias e ajudam a delinear o objeto de investigação. Em certos momentos, hipóteses podem limitar o projeto, e isso geralmente ocorre quando as intuições iniciais se tornam mais fundamentais do que o olhar para os objetos e seus fenômenos. Sempre tentei evitar tal atitude e isso me ajudou a confrontar teoria, *corpus*, análises para então poder derrubar alguns dos pressupostos iniciais e confirmar outros, o que foi produtivo na resolução do problema formulado.

Ao longo da trajetória de interesse pelas relações entre cinema e futebol, ainda no ano de 2009, era comum eu perceber o espanto e a admiração de algumas pessoas quando revelava o assunto da minha pesquisa. Essas manifestações partiam de uma concepção de que quase não há filmes sobre futebol no Brasil, ou que esses tenham alcançado pouca relevância de público e crítica. Essas percepções foram desmistificadas pela pesquisa desde o princípio e serviram de estímulo para a realização da dissertação.

A abordagem da experiência estética permitiu um olhar mais amplo para o futebol nas telas, especialmente porque contribuiu para a análise da representação da modalidade nas obras. Além disso, o modo como algo é representado de certa forma potencializa, determina fruições possíveis, e essa hipótese se confirmou em parte, porque outra concepção prévia acabou se alterando ao longo da pesquisa.

Havia uma perspectiva de que o esporte no cinema ficcional brasileiro recebia tratamento majoritariamente negativo, que as sensações propostas pelo audiovisual se mostravam pessimistas, distantes das experiências dos estádios, das trocas sociais e culturais produtivas do mundo da bola. Reconheço que a abordagem crítica é incisiva na maioria dos filmes do *corpus*, mas afirmar que ela é única representa uma contradição diante do que as obras comunicam.

Conforme apresentado no capítulo metodológico, há algumas recorrências que foram divididas nas categorias: Futebol do presente e do passado, Memória da modalidade, Futebol e exclusão social e Relação entre jogadores e torcedores. Embora esses temas tenham sido identificados como os mais salientes, não quer dizer que sejam únicos. Como abordado anteriormente, uma análise fílmica não se esgota, sempre deixa espaços para outras discussões, porém, como penso a experiência estética a partir da Teoria das Materialidades, o fundamental é refletir sobre as possibilidades para os efeitos de presença e de sentido emergirem, em vez de buscar interpretá-los exaustivamente.

Entre as recorrências, uma que surpreendeu foi a da memória, a materialização da mesma por meio de diversos artefatos midiáticos. Gumbrecht (2010) afirma que as tecnologias nos alienam do mundo, ao mesmo tempo em que podem trazer as coisas à nossa pele justamente pelas materialidades. O modo como essas memórias aparecem nas obras em questão – fotos, imagens de arquivo, imagens que simulam ser de arquivo, jornais, televisão, pôsteres, figurinhas, etc. – constituem aquilo que o autor alemão denomina como desejo de *presentificação* do passado.

Sem podermos alcançar o passado, buscamos tentar chegar às sensações dele, em como teria sido ver os craques daquele tempo em campo, como seria a emoção de assistir ao Brasil tricampeão do mundo, ou Garrincha e Heleno driblando adversários e fazendo gols. Sem isso, resta a simulação do que não retorna, do que virou dado histórico, mas que pode se tornar tangível em imagens e efeitos de presença. O desejo de *presentificação* do passado é uma das percepções fundamentais da pesquisa na observação das experiências estéticas propostas pelo cinema brasileiro contemporâneo.

Ao discorrer sobre o futebol na cultura brasileira constatei como a nostalgia é recorrente nas narrativas que envolvem a modalidade no país, bem como a tradição da crônica jornalística contribuiu para a afirmação desse sentimento. Algumas das obras pesquisadas seguem nessa linha, como *Boleiros* e *Boleiros 2*, *O Ano em que meus pais saíram de férias* e *Garrincha – estrela solitária*, o que contribui para a consolidação de um tipo de memória do futebol. De acordo com Huysen (2000), “[...] o passado rememorado com vigor pode se transformar em memória mítica” (p. 69), o que pode constituir um obstáculo aos desafios do presente. É arriscado afirmar se o modo como a memória do futebol aparece nos filmes pesquisados possa sugerir algum pensamento mítico em torno do que o jogo foi, porém essa indagação auxilia na compreensão de que as obras audiovisuais sobre esse esporte no Brasil não se distanciam muito das narrativas e discursos que permeiam outros meios em que o futebol circula.

As abordagens de alguns teóricos sobre futebol dialogam com as obras, principalmente os dois *Boleiros*, *Linha de passe* e *Carandiru*, em que questões como igualdade, exclusão social e identidade nacional aparecem. Embora não eliminem por completo a dimensão positiva, lúdica, essas obras criticam com contundência a modalidade. Tais críticas relacionam-se à memória do esporte, uma vez que o futebol do passado, na maioria das vezes, é apresentado como o bom, o verdadeiro, aquele que de fato estabelece a relação afetiva, que dimensiona efeitos de presença.

As discussões sobre as relações entre torcedores e futebol se apresentam, sobretudo, nas cinebiografias *Garrincha – estrela solitária* e *Heleno*; e em *O Ano em que meus pais saíram de férias*. As vivências entre esporte e aficionados são difusas na tela, pois é possível perceber que a paixão oscila, diminui e pode se transformar em ódio dependendo da situação. Ou seja, pensar essa relação como alienante é no mínimo reduzi-la, já salienta Gastaldo (2012), e os filmes estudados nesta pesquisa têm o cuidado em não empreender essa simplificação do fenômeno.

Durante as análises, busquei perceber essas recorrências temáticas e de que maneira experiências estéticas do futebol eram sugeridas a partir delas. A *mise-en-scène* foi o ponto de partida da observação, que logo integrou outros elementos, com destaque para montagem e som. David Bordwell (2008) tende a contrapor a encenação ao ato do corte, destacando que no cinema contemporâneo a justaposição de planos se sobrepõe à potência expressiva na *mise-en-scène*. Conforme Aumont (2008), no entanto, a “[...] encenação [...] pressupõe a montagem (na sua função narrativa)” (p. 110), o que leva ao entendimento de que ambas estão interligadas.

Choques de montagem para levar o espectador a sentir algo, em detrimento àquilo que seria a grande forma do cinema – nesse ponto os argumentos de Aumont e Bordwell convergem, entretanto durante o estudo dos filmes, percebi que pensar em conflito entre encenação e montagem é como sobrepor a imagem ao som nos filmes. Uma obra audiovisual se faz e se apresenta como possibilidade de produção de sentido e de presença por meio de todos os elementos que a constituem. Esses elementos são levados à tela na relação complexa entre o fazer humano e o processo maquínico que os engendra. Logo, a *grande forma* de que fala Aumont não pode ser pensada somente pela *mise-en-scène*, pois a fruição ocorre no contato com o filme em um todo, com a plenitude de seus elementos.

Desse modo, se Bordwell e Aumont compreendem que o cinema se transforma continuamente, encenação e montagem passam pela mesma mudança e, ao contrário de conflito, a relação entre ambos é dialética, o que propõe certas características peculiares para as possíveis experiências estéticas percebidas nos filmes do *corpus*. A observação das obras e das respectivas sequências escolhidas apresentaram algumas recorrências temáticas e narrativas, conforme já discorrido aqui. Além disso, *mise-en-scène*, som e montagem se mostraram pertinentes na sugestão de sensações.

Embora a maioria das sequências seja constituída por vários cortes – a exceção é a de *Boleiros – era uma vez o futebol* – o ritmo dos excertos não é rápido, justamente pelo exercício da câmera lenta. Planos mais longos, em um ritmo vagaroso, arrastados, imprimem condições visuais distintas, geralmente em multiplicidade de detalhes. É como se a construção fílmica direcionasse o olhar, como se anunciasse: ‘veja, observe, sinta o que está na tela’. O som também agrega nesse movimento e contribui para determinar a expressão de rostos que irrompem na tela em todas as obras que compõem o *corpus*.

O cinema é, majoritariamente, antropomórfico, e tal condição colaborou para a ligação das imagens em movimento com as práticas esportivas desde o surgimento de ambas na modernidade, conforme abordado neste trabalho. O que percebi, no caso dos filmes de ficção brasileiros contemporâneos é que o interesse dessas obras está, principalmente, no rosto dos personagens, seus olhares, expressões, suas sensações. Essa parte do corpo é que se sobressai: há pouco de dribles, gols nessas sequências, o que nos ajuda a inferir que as possibilidades de experiência estética com o futebol no audiovisual nacional não estão no jogo, mas na memória deste, por meio de um desejo de presença de traços de um esporte que já passou.

Gumbrecht (2007) afirma que o fascínio do futebol está nas belas jogadas, instantes fundamentais para os momentos de intensidade da experiência estética, porém, nos filmes brasileiros sobre a modalidade, não é a bela jogada o ponto primordial na sugestão de tais fenômenos, como foi percebido ao longo da investigação. De certa forma, busquei expandir o conceito do autor para além do jogo, uma vez que entendo o futebol como modalidade de experiências múltiplas tão ou até mais intensas que as vivenciadas no entorno das quatro linhas.

Para produzir sentido e presença da modalidade, os diretores brasileiros se valem daquilo que está disseminado na cultura nacional acerca do futebol, tanto nos discursos de outros meios como no campo teórico. Além disso, observa-se que as produções que tratam desse esporte estão ligadas a algumas tradições do cinema brasileiro abordadas na dissertação. Ou seja, questões como violência e exclusão social, marcantes na produção nacional, são verificadas nos filmes de futebol, e o modo como essas problemáticas aparecem também indica relações com a estética transnacional, citada por Nagib (2006), que tem permeado nossa cinematografia a partir da Retomada. Por exemplo, *Carandiru*, *O Ano em que meus pais saíram de férias* e *Helena* são obras bastante diferentes entre si, todavia elas possuem características em comum como o diálogo com o cinema de gênero, por exemplo.

De todo modo, é possível afirmar que os aspectos temáticos se apresentam de modo mais variado do que os estéticos, pois as recorrências formais para proposição de experiências estéticas não variam tanto, quando observadas através da relação dialética entre *mise-en-scène*, som e montagem. Nesse ponto, a preponderância é de primeiros planos e câmera lenta.

As tentativas de encenação do jogo propriamente dito são raras por diversos motivos, sendo que alguns foram citados no capítulo três deste trabalho. Só que mais do que pensar em dificuldades técnicas para a reprodução de partidas, é necessário compreender que o cinema brasileiro tem, sim, certo pudor em tratar o futebol como espetáculo, algo recorrente em filmes norte-americanos sobre esportes. A disputa em campo dá lugar ao que acontece no entorno: torcedores, dramas de jogadores e ex-jogadores, exclusão, igualdade, discriminação, enfim, pensar e sentir o futebol no cinema pela *mise-en-scène*, montagem e som está atrelado às questões de fundo, como se esses filmes quisessem de fato compreender as razões, as motivações da relação entre brasileiros e futebol, muito mais do que potencializar experiências semelhantes com as que ocorrem nos gramados, campos de várzea ou ginásios.

Sendo assim, o pressuposto inicial de que o cinema ficcional brasileiro só conseguia olhar para o futebol por um ângulo negativo se desfez diante da observação de que as obras que compõem o *corpus* apresentam temáticas e sensações diversas do futebol – apropriando-me de termo de Gastaldo (2012), abordam ‘futebóis’. Se Gumbrecht diz que algumas culturas são mais conectadas à produção de sentido e outras à de presença, o Brasil pode ser compreendido como um país fortemente marcado pela presença. Aliás, essa ideia se aproxima das discussões de Roberto DaMatta acerca dos rituais de inversão na cultura nacional – como futebol e Carnaval.

Quando pensei em interligar o argumento da cultura de presença às análises, acreditei que chegaria ao final da pesquisa afirmando que no cinema nacional o futebol tende mais para o sentido. Entretanto, percebo que nos audiovisuais analisados a oscilação permanece e a presença não é ignorada, só acontece de maneira diferente daquela experimentada diante de eventos esportivos ao vivo e marcada pela tradição cinematográfica nacional.

No começo desta dissertação, lanço perguntas sobre o que levaria uma pessoa aos estádios, ou a procurar por imagens de práticas esportivas do passado. Talvez não tenha respondido a essas indagações adequadamente, porém compreendo agora que as discussões levantadas aqui surgiram das minhas experiências, de desejos de produção de presença de um futebol que não vi, mas que senti. Por isso termino com a ideia de que a postura subjetiva na investigação é arriscada, ao mesmo tempo em que se mostra primordial para o estudo dos fenômenos estéticos.

Tudo o que foi escrito nessas páginas é pouco diante do que a experiência estética com imagens sobre futebol possa suscitar – a produção de sentido e a interpretação ainda se sobrepõem nos textos que abordam esses fenômenos. O desafio é longo e a Comunicação tem nesse âmbito a chance de expandir suas problemáticas acerca da modalidade sem perder de vista as especificidades do campo. Os sentidos levantados por esta pesquisa não suportam a dimensão de presença das imagens, mesmo assim as tentativas de estudo nessa dimensão precisam ser aprofundadas, tendo em vista a diversidade de materialidades audiovisuais que registram, criam e recriam o futebol brasileiro na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor. **Teoria estética**. Lisboa: Edições 70, 1993.
- ANTUNES, Fatima Martin Rodrigues Ferreira. **Com brasileiro, não há quem possa!:** futebol e identidade nacional em José Lins do Rego, Mário Filho e Nelson Rodrigues. São Paulo: UNESP, 2004.
- AUMONT, Jacques. A Montagem. In: AUMONT, Jacques et al. **A Estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995. p. 53-88.
- _____. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1993.
- _____. **El Rosto en el cine**. Barcelona: Paidós, 1998.
- _____. **La Estética hoy**. Madri: Cátedra, 2001.
- _____. **O Cinema e a encenação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do filme**. Texto & Grafia: Lisboa, 2011.
- _____. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- BALÁZS, Béla. A face das coisas. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A Experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. p. 87-91.
- BALLERINI, Frantiesco. **Cinema brasileiro no século 21**: reflexões de cineastas, produtores, distribuidores, exibidores, artistas, críticos e legisladores sobre os rumos da cinematografia nacional. São Paulo: Summus, 2012.
- BARBOSA, Marialva Carlos. Uma imagem híbrida: comunicação e história. In: ARAUJO, Denize Correia & BARBOSA, Marialva Carlos (orgs.) **Imagíbrida**: comunicação, imagem e hibridação. Porto Alegre: Editoraplus.org, 2008. p. 110-139.
- BARBOSA, Ricardo. Experiência estética e racionalidade comunicativa. In: GUIMARÃES, César; SOUZA, Bruno; MENDONÇA, Carlos Camargos (orgs.). **Comunicação e experiência estética**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p. 27-49.
- BARTHES, Roland. **A Câmara clara**: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- _____. **O Óbvio e o obtuso**: ensaios críticos III. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BERNARDET, Jean-Claude. **Cinema brasileiro**: propostas para uma história. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- BOLEIROS – era uma vez o futebol. Direção: Ugo Giorgetti. Produção executiva: Malu Oliveira. São Paulo: Paris Filmes, 1998. 1 DVD (98 min), son., port., color.

BOLEIROS 2 – vencedores e vencidos. Direção: Ugo Giorgetti. Produção executiva: Malu Oliveira. São Paulo: SP – Filmes de São Paulo, 2006. 1 DVD (88 min), son., port., color.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Papirus, 2008.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **El arte cinematográfico: una introducción**. Barcelona: Paidós, 2002.

CAETANO, Daniel [et al]. 1995-2005: Histórico de uma década In: CAETANO, Daniel (Org.). **Cinema Brasileiro 1995 – 2005: revisão de uma década**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005. p. 11-50.

CARANDIRU. Direção: Hector Babenco. Produção executiva: Caio Gullane. São Paulo: HB Filmes, 2003. 1 DVD (147 min), son., port., color.

CASTRO, Ruy. **Estrela solitária: um brasileiro chamado Garrincha**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

DAMATTA, Roberto. **A bola corre mais que os homens**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

_____. **Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

_____. (Org.). **Universo do Futebol – Esporte e sociedade brasileira**. Rio de Janeiro: Pinakothke, 1982.

DEWEY, John. **A arte como experiência**. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

DUNNING, Eric. As ligações sociais e a violência no desporto. In: ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difusão Editorial, 1992. p. 327-354.

DUNNING, Eric; MURPHY, Patrick; WILLIAMS, John. A violência dos espectadores nos desafios do futebol: para uma explicação sociológica. In: ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difusão Editorial, 1992. p. 355-388.

EDUARDO, Cléber. Fugindo do inferno: A distopia na redemocratização. In: CAETANO, Daniel (org.). **Cinema Brasileiro 1995 – 2005: revisão de uma década**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005. p. 51-66.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Difusão Editorial, Lisboa: 1992.

FEITOSA, Sara Alves. **Teledramaturgia de Minissérie: Modos de construção da imagem nacional em JK**. 2012. 277 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Porto Alegre, 2012.

FELINTO, Erick; ANDRADE, Vinícius. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. **Contemporânea – Revista de Comunicação e Cultura**, Salvador, v. 3, n. 1, p. 79-88, jun. 2005.

FELINTO, Erick. ‘Materialidades da comunicação’: por um novo lugar da matéria na teoria da comunicação. **Ciberlegenda**, Rio de Janeiro, n. 5, p. 1-16, 2001. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/308/190>>. Acesso: jan. 2012.

FORTES, Rafael. Estudos de esporte na área de comunicação: um panorama e algumas propostas. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 598-614, maio/ago. 2011. Disponível em:

<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/9476/6570>>. Acesso: set. 2012.

FRANCO, Hilário Jr. **A Dança dos Deuses – futebol, sociedade, cultura**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

FREYRE, Gilberto. Football mulato. **Diário de Pernambuco**, Recife, 17 jun. 1938. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/pais/noblat/posts/2010/07/03/football-mulato-305261.asp>>. Acesso: nov. 2012.

GARRINCHA – estrela solitária. Direção: Milton Alencar. Produção executiva: Isa Castro e David Matthies. Belo Horizonte: FAM Produções, 2003. 1 DVD (105 min), son., port., color.

GASTALDO, Édison Luis. A Representação do Futebol no Cinema Brasileiro. **Cadernos da Pós-Graduação**, Campinas, v. 3, n. 1, p. 143-149, 1999.

_____. Comunicação e esporte: explorando encruzilhadas, saltando cercas. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, ano 8, v. 8, n. 21, p. 39-51, mar. 2011.

_____. Huizinga e o futebol. In: ROHDEN, Luiz; AZEVEDO, Marco Antônio; AZAMBUJA, Celso Cândido de (Orgs.). **Filosofia e Futebol: troca de passes**. Porto Alegre: Sulina, 2012. p. 134-148.

GOMES, Paulo Emílio Salles. **Cinema: Trajetória no Subdesenvolvimento**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno. Experiência Estética e Experiência Mediada. **Intexto**: Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 19, p. 1-14, jul./dez. 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/7998/4765>> Acesso: ago. 2012.

GUIMARÃES, César. A Experiência estética e a vida ordinária. **E-Compós** (Brasília), Salvador, v. 1, n.1, p. 1-13, 2004. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/14/15>> Acesso: maio 2012.

_____. O que ainda podemos esperar da experiência estética? In: GUIMARÃES, César; SOUZA, Bruno; MENDONÇA, Carlos Camargos (Orgs.). **Comunicação e experiência estética**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p. 13-26.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Corpo e forma**: ensaios para uma crítica não-hermenêutica. Organizador João Cezar de Castro Rocha. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.

_____. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. Experiência estética nos mundos cotidianos. In: GUIMARÃES, César; SOUZA, Bruno; MENDONÇA, Carlos Camargos (orgs.). **Comunicação e experiência estética**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p. 50-63.

_____. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio, 2010.

GURGEL, Anderson et al (Org.). **Comunicação e esporte**: reflexões. São Paulo: Intercom, 2012.

HELAL, Ronaldo; GORDON JUNIOR, Cesar. Sociologia, história e romance na construção da identidade nacional através do futebol. In: HELAL, Ronaldo; SOARES, Antonio Jorge; LOVISOLO, Hugo. **A Invenção do país do futebol**: mídia, raça e idolatria. Rio de Janeiro: Mauad, 2001. p. 51-75.

HELAL, Ronaldo; LOVISOLO, Hugo. Jornalismo Esportivo, Romantismo e Apologia da pobreza. **Polêm!ca**, Rio de Janeiro, v. 7, n.1, p. 157-161, 2008. Disponível em: <[http://www.polemica.uerj.br/7\(4\)/cimagem/8_p7\(4\)_lovisolo.htm](http://www.polemica.uerj.br/7(4)/cimagem/8_p7(4)_lovisolo.htm)>. Acesso: ago. 2012.

HELAL, Ronaldo. Futebol, Comunicação e Nação: A Trajetória do Campo Acadêmico. In: MORAIS, Osvando J. de; MARQUES, José Carlos. **Esporte na idade Mídia**: diversão, informação e educação. São Paulo: Intercom, 2012. p. 139-168.

_____. Futebol e comunicação: a consolidação de um campo acadêmico no Brasil. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, ano 8, v. 8, n. 21, p. 11-37, mar. 2011.

_____. Mídia, construção da derrota e o mito do herói. In: HELAL, Ronaldo; SOARES, Antonio Jorge; LOVISOLO, Hugo. **A Invenção do país do futebol**: mídia, raça e idolatria. Rio de Janeiro: Mauad, 2001. p. 149-162.

_____. As idealizações de sucesso no imaginário brasileiro: um estudo de caso. In: HELAL, Ronaldo; SOARES, Antonio Jorge; LOVISOLO, Hugo. **A Invenção do país do futebol**: mídia, raça e idolatria. Rio de Janeiro: Mauad, 2001. p. 135-148.

HELENO. Direção: José Henrique Fonseca. Produção executiva: Beto Bruno e Eliane Ferreira. Rio de Janeiro: Goritzia Filmes, 2012. 1 DVD (118 min), son., port., p&b.

HOLLANDA, Bernardo Borges Buarque de. O futebol como alegoria antropofágica: modernismo, música popular e a descoberta da “brasilidade” esportiva. **Artelogie**, Dossier thématique: Brésil, questions sur le modernisme, Paris, févr. 2011. Disponível em: <<http://cral.in2p3.fr/artelogie/spip.php?article65>>. Acesso: set. 2011.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**: arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 1997.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2009.

LINHA DE PASSE. Direção: Walter Salles e Daniela Thomas. Produção executiva: François Ivernel. Rio de Janeiro: Videofilmes, 2008. 1 DVD (113 min), son., port., color.

LOPES, Denilson. Por uma estética da Comunicação. **Ícone**, Recife, v. 1, n. 6, p. 37-46, maio 2003.

LOVISOLO, Hugo. Saudoso futebol, futebol querido: a ideologia da denúncia. In: HELAL, Ronaldo; SOARES, Antonio Jorge; LOVISOLO, Hugo. **A Invenção do país do futebol: mídia, raça e idolatria**. Rio de Janeiro: Mauad, 2001. p. 77-101.

KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade de juízo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

MELO, Victor Andrade de. **Cinema e esporte – diálogos**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2006.

_____. Futebol e Cinema: Relações. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, Porto, v. 6, n. 3, p. 362-370, out., 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.gpeari.mctes.pt/pdf/rpcd/v6n3/v6n3a13.pdf>> Acesso: maio 2012.

MULVEY, Laura. Teoria do cinema feminista em tempos de mudança tecnológica: novas formas de espectralidade. In: SOUZA, Gustavo et al (Org.). **XIII Estudos de Cinema e Audiovisual**. São Paulo: SOCINE, 2012. V. 1. p. 13-25. Disponível em: <http://socine.org.br/livro/XIII_ESTUDOS_SOCINE_V1.pdf>. Acesso: out. 2012.

_____. Prazer Visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. p. 437-454.

MUNSTERBERG, Hugo. As emoções. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. p. 46-54.

MUYLAERT, Roberto. **Barbosa: um gol faz cinquenta anos**. São Paulo: RCM, 2000.

NAGIB, Lúcia. **A utopia no cinema brasileiro: matrizes, nostalgia, distopias**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

NEVES, Marcos Eduardo. **Nunca houve um homem como Heleno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

O ANO em que meus pais saíram de férias. Direção: Cao Hamburger. Produção executiva: Caio Gullane, Fabiano Gullane e Sônia Hamburger. São Paulo: Caos Produções Cinematográficas, 2006. 1 DVD (104 min), son., port., color.

- ORICCHIO, Luiz Zanin. Cinema brasileiro contemporâneo (1990-2007). In: BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando (Orgs.). **Cinema mundial contemporâneo**. Campinas: Papirus, 2008. p. 139-156.
- _____. **Fome de bola – cinema e futebol no Brasil**. São Paulo: Imprensa oficial, 2006.
- _____. **Cinema de novo: um balanço crítico da retomada**. São Paulo: Estação Liberdade, 2003.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & História Cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- RAMOS, Roberto. **Futebol: ideologia do poder**. Petrópolis: Vozes, 1984.
- RODRIGUES FILHO, Mário. **O Negro no Futebol Brasileiro**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1964.
- ROSE, Diana. Análise de imagens em movimento. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George (Ed.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002. p. 343-364.
- ROSENSTONE, Robert. **A história nos filmes, os filmes na história**. São Paulo: Paz e Terra, 2010.
- ROSSINI, Miriam de Souza. O corpo da nação: imagens e imaginários no cinema brasileiro. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 1, n. 34, p. 22-28, dezembro de 2007. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3448/2710>>. Acesso: ago. 2011.
- SANTAELLA, Lucia. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAÚJO, Denize Correa (Org.). **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 173-201.
- SARMIENTO, Guilherme. Homens sem sombra – Uma tendência intelectual em tempos recentes. In: CAETANO, Daniel (Org.). **Cinema Brasileiro 1995 – 2005: revisão de uma década**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005. p. 79-88.
- SIETY, Emmanuel. **El Plano en el origen del cine**. Barcelona: Paidós, 2004.
- SILVA, Francisco Carlos Teixeira da. Futebol e Política – *Pra frente Brasil*. In: MELO, Victor Andrade de; PERES, Fabio de Faria (Orgs.). **O Esporte vai ao Cinema**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2005. p. 21-30.
- SOARES, Antonio Jorge. História e a invenção de tradições no futebol brasileiro. In: HELAL, Ronaldo; SOARES, Antonio Jorge; LOVISOLO, Hugo. **A Invenção do país do futebol: mídia, raça e idolatria**. Rio de Janeiro: Mauad, 2001. p. 13-50.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2002.

WISNIK, José Miguel. **Veneno remédio: o futebol e o Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

ANEXO

FICHA TÉCNICA DOS FILMES

A ordem das obras está conforme a apresentada no capítulo quatro:

Boleiros – era uma vez o futebol (1998) – (98 min).

Produção: SP Filmes.

Direção e roteiro: Ugo Giorgetti.

Diretor assistente: Mário Masetti.

Primeiro assistente de direção: Kity Féo.

Produção executiva: Malu Oliveira.

Direção de produção: Marçal Souza.

Música: Mauro Giorgetti.

Direção de fotografia: Rodolfo Sanchez.

Direção de arte e cenografia: Isabel Giorgetti.

Técnico de som direto: Miguel Ângelo.

Montagem: Marc Derossi.

Maquiagem e caracterização: Rosita Jimenez.

Elenco principal:

Adriano Stuart – Otávio

Flávio Migliaccio – Naldinho

Otávio Augusto – Virgílio

Cássio Gabus Mendes – Zé Américo

Rogério Cardoso – ex-árbitro

João Acaiabe – Ari

Oswaldo Campozana – Tito

Paulo Coronato – Fabinho Guerra

Aldo Bueno – Paulinho Majestade

César Negro – Mamamá

Elias Andreato – médico

Walter Breda – Lira

Wandi Doratiotto – porteiro

Bruno Giordano – Editor

Cláudio Curi – jornalista

Antônio Grassi – Empresário do Azul

André Abujamra – Pai Vavá

Sílvio César – pianista

Lima Duarte – Edil

Marisa Orth – hóspede do hotel

Denise Fraga – Neidinha

Cleber Colombo – Azul

André Bicudo – Caco

Boleiros 2 - vencedores e vencidos (2006) – (88 min).

Produção: Paris Filmes.

Direção e roteiro: Ugo Giorgetti.

Diretor assistente: Mário Masetti.

Primeiro assistente de direção: Kity Féo.

Produção executiva: Malu Oliveira.

Direção de produção: Marçal Souza.

Música: Mauro Giorgetti.

Direção de fotografia: Rodolfo Sanchez e Pedro Paulo Lazzarini.

Direção de arte: Isabelle Bittencourt.

Maquiagem: Chris Bastos e Maury Viveiros

Montagem: Marc DeRossi.

Som direto: Nicodême de Renesse

Elenco principal:

Adriano Stuart – Otávio

Flávio Migliaccio – Naldinho

Otávio Augusto – Virgílio Filho

Cássio Gabus Mendes – Zé Américo

César Negro – Mamamá

Wandi Doratiotto – carcereiro

Lima Duarte – Edil

Denise Fraga – árbitra Neidinha

André Bicudo – motorista Caco

Fúlvio Stefanini – delegado

Petrônio Gontijo – Ubiratan

Sócrates Brasileiro – ele mesmo

Paulo Miklos – Lauro

José Trassi – Marquinhos

Sílvio Luiz – Aurélio

Suzana Alves – Lurdinha

Fernanda D'Umbra – Aninha

Andréa Tedesco – Elisa

Duda Mamberti – Barbosa

Linha de passe (2008) – (113 min).

Produção: Videofilmes.

Direção: Walter Salles e Daniela Thomas.

Roteiro: George Moura e Daniela Thomas, em colaboração com Bráulio Mantovani.

Diretor de produção: Marcelo Torres

Produção executiva: François Ivernel.

Música: Gustavo Santaolalla.

Direção de fotografia: Mauro Pinheiro Jr.

Direção de arte: Valdy Lopes JN.

Montagem: Gustavo Giani e Livia Serpa.

Som direto: Leandro Lima

Elenco principal:

Sandra Corveloni – Cleusa
 Vinícius de Oliveira – Dario
 João Baldasserini – Dênis
 José Geraldo Rodrigues – Dinho
 Kaique Jesus Santos – Reginaldo
 Roberto Audi – Pastor
 Denise Weinberg – Estela
 Ana Luiza Garritano – Bianca
 Sergio Mastropasqua – Jefferson
 Renata Novaes – Glória
 Fernando Bezerra – Arlindo

Carandiru (2003) - (147 min).

Produção: HB Filmes

Direção: Hector Babenco.

Direção de produção: Caio Gullane.

Roteiro: Victor Navas, Fernando Bonassi e Hector Babenco.

Diretor de fotografia: Walter Carvalho.

Diretor de arte: Clóvis Bueno.

Montagem: Mauro Alice.

Música: André Abujamra.

Som direto: Romeu Quinto.

Cenografia: Vera Hamburger.

Maquiagem: Gabi Moraes.

Figurino: Cris Camargo.

Elenco principal:

Luiz Carlos Vasconcelos – médico
 Milton Gonçalves – Chico
 Ivan de Almeida – Nego Preto
 Aílton Graça – Majestade
 Maria Luisa Mendonça – Dalva
 Aída Lerner – Rosirene
 Rodrigo Santoro – Lady Di
 Gero Camilo – Sem Chance
 Lázaro Ramos – Ezequiel
 Caio Blat – Deusdete
 Wagner Moura – Zico
 Julia Ianina – Francineide
 Sabrina Greve – Catarina
 Floriano Peixoto – Antonio Carlos
 Ricardo Blat – Claudiomiro
 Vanessa Gerbelli – Célia
 Leona Cavalli – Dina
 Milhem Cortaz – Peixeira
 Dionísio Neto – Lula
 Antonio Grasso – Seu Pires
 Enrique Diaz – Gilson

Robson Nunes – Dada
 André Ceccato – Barba
 Bukassa – detento locutor
 Sabotage – Fuinha
 Rita Cadillac – ela mesma

O Ano em que meus pais saíram de férias (2006) – (104 min).

Produção: Gullane Filmes.

Direção: Cao Hamburger.

Roteiro: Cláudio Galperin, Bráulio Mantovani,
 Anna Muylaert e Cao Hamburger.

Direção de fotografia: Adriano Goldman.

Direção de produção: André Montenegro.

Direção de arte: Cássio Amarante.

Montagem: Daniel Rezende.

Figurino: Cristina Camargo.

Direção de produção: André Montenegro.

Música: Beto Villares.

Cenografia: Fábio Goldfarb.

Elenco principal:

Michel Joelsas – Mauro

Germano Haut – Shlomo

Simone Spoladore – Bia

Daniela Piepszyk – Hanna

Caio Blat – Ítalo

Eduardo Moreira – Daniel

Gabriel Eric Bursztein – Bóris

Felipe Hanna Braun – Caco

Haim Fridman – Duda

Liliana Castro – Irene

Rodrigo dos Santos – Edgar

Paulo Autran – Môtel

Garrincha – estrela solitária (2003) – (105 min).

Produção: Paris Filmes.

Direção: Milton Alencar.

Produtores executivos: Isa Castro (Brasil) e Mauricio Molina (Chile).

Roteiro: Rodrigo Campos.

Fotografia: Jorge Monclar.

Direção de arte: Sérgio Silveira (Brasil) e Carmen Glória (Chile).

Montagem: Vera Freire.

Direção musical: Léo Gandelman.

Figurino: Maria Diaz (Brasil) e Ximena Veloso (Chile).

Elenco principal:

André Gonçalves – Garrincha

Taís Araújo – Elza Soares

Henrique Pires – Sandro Moreyra
Alexandre Schumacher – Nilton Santos
Ana Couto – Iraci
Tatiana Merino – Angelita Martinez
Roberta Rodrigues – Nair
Marília Pêra – Vanderleia
Chico Diaz – carnavalesco
Romeu Evaristo – Suingue
Paschoal Villaboim – presidente escola de samba

Heleno (2012) – (118 min).

Produção: Goritzia Filmes.

Direção: José Henrique Fonseca.

Produtores executivos: Beto Bruno e Eliane Ferreira.

Roteiro: José Henrique Fonseca, Felipe Bragança e Fernando Castets.

Direção de fotografia: Walter Carvalho.

Música: Berna Ceppas.

Direção de arte: Marlise Storchi.

Figurino: Rita Murtinho.

Montagem: Michael Semanick e Rodrigo Noronha.

Som: Jorge Saldanha.

Elenco principal:

Rodrigo Santoro – Heleno
Alinne Moraes – Sílvia
Angie Cepeda – Diamantina
Erom Cordeiro – Alberto
Maurício Tizumba – Jorge
Duda Ribeiro – César
Ora Figueiredo – Bezerra
Jean Pierre Noher – Dr. Souza Lima
Othon Bastos – presidente do Botafogo
Herson Capri – médico da clínica
Ernani Moraes – treinador do Vasco
Priscila Assum – Edith