

# ENTRE EFEITO DE PRESENÇA E DE SENTIDO: EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS DO FUTEBOL NO CINEMA BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO<sup>1</sup>

Ana Maria Acker<sup>2</sup>

Miriam de Souza Rossini<sup>3</sup>

**Resumo:** O artigo 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 de 1995 a 2012. O trabalho pensa a experiência estética a partir dos conceitos de produção de presença e de sentido, de Hans Ulrich Gumbrecht (2010). O autor define o fenômeno 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. A alternância entre sentido e presença ocorre em *momentos de intensidade*, salienta Gumbrecht, e tal ideia é usada para observar os filmes do *corpus*: *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998), *Boleiros 2 – vencedores e vencidos* (2006), *Garrincha – estrela solitária* (2003), *Carandiru* (2003), *O Ano em que meus pais saíram de férias* (2006), *Linha de Passe* (2008) e *Heleno* (2012). Um dos pressupostos é de que há um desejo de *presentificação* do passado do futebol na maioria das obras analisadas. Percebe-se, sobretudo, uma ênfase na relação emocional nostálgica com a modalidade. Como não podemos alcançar o passado, buscamos tentar chegar às sensações dele, em como teria sido ver os craques daquele tempo em campo. Sem isso, resta a simulação do que não retorna, do que virou dado histórico, mas que pode se materializar em imagens e efeitos de presença.

**Palavras-chave:** Cinema, Comunicação, Futebol.

**Contactos:** [ana\\_acker@yahoo.com.br](mailto:ana_acker@yahoo.com.br) | [miriam.rossini@ufrgs.br](mailto:miriam.rossini@ufrgs.br)

---

<sup>1</sup> O artigo deriva da dissertação de mestrado: “Entre efeito de presença e de sentido: experiências estéticas do futebol no cinema brasileiro contemporâneo”, defendida em março de 2013 no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS, com orientação da Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/71266/000879717.pdf?sequence=1>.

<sup>2</sup> Doutoranda em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS.

<sup>3</sup> Doutora em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação – PPGCOM / UFRGS.

## **Introdução**

Ao longo da história, o cinema brasileiro produziu diversos filmes, ficcionais ou documentários, sobre esportes. Entre essas produções, as que abordam o futebol constituem um *corpus* significativo (Melo, 2006), embora ainda permaneça a impressão de que a cinematografia nacional tenha dado pouca importância à modalidade mais popular do país.

O presente artigo propõe discutir algumas características dos longas-metragens sobre esse esporte realizados de 1995 a 2012, tendo como objetivo a problematização de como eles propõem experiências estéticas do futebol a partir das escolhas temáticas e de que forma estas são tratadas pela linguagem audiovisual. A análise é empreendida em sete filmes: *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.

O texto é dividido em duas etapas — na primeira, há uma contextualização do futebol como experiência estética na vida cotidiana, das materialidades comunicacionais pelas quais ele se apresenta. Já na segunda, é apresentada uma síntese das análises das obras, a fim de perceber como o cinema brasileiro contemporâneo explora o sensível do esporte em questão.

## **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, 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, 51). No caso dos esportes, interpretar excessivamente seus fenômenos acaba por reduzi-los, esvaziando as sensações que proporcionam. O autor alemão define a experiência estética como uma oscilação entre efeitos de presença — relação sensível, perceptiva com o mundo — e de sentido, que diz respeito à interpretação (Gumbrecht 2010).

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, 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, 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, 55)

O “nada” a ser lido remete à ausência de conteúdos edificantes da experiência estética. Dar significado ao efeito de presença pode limitá-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 conflituos e catárticos que o transformam nesse vespeiro universal de conagraçamento e violência. (Wisnik 2008, 45, grifo do autor)

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

Os objetos desses fenômenos não necessariamente precisam ser entendidos 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, 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 da existência, 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” (Gumbrecht 2010, 173).

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, 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, 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, 151). As imagens do passado e o modo como essas se apresentam podem ser consideradas como um sintoma desse desejo de presentificação na contemporaneidade.

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.

### **Experiências estéticas do futebol nas telas**

A experiência estética em um campo de futebol é uma, propõe um tipo de produção de presença, conforme já discutido 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. A partir do estudo dos filmes *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, foi possível observar algumas recorrências no modo como o cinema nacional aborda a modalidade.

A análise, focada em algumas sequências que remetem a momentos de intensidade, identificou temáticas recorrentes: Futebol do presente e do passado, Memória da modalidade, Futebol e exclusão social, Relação entre jogadores e torcedores. Nos aspectos estéticos, percebeu-se que a *mise-en-scène*, montagem e som são os elementos preponderantes na sugestão de experiências estéticas acerca do futebol.

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 — 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.



Fig. 1 - Fotos reforçam comparação entre atletas no passado e presente.

Sem podermos alcançar o passado, tentamos 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 deste estudo na observação das experiências estéticas propostas pelo cinema brasileiro contemporâneo.

A nostalgia é recorrente nas narrativas que envolvem o futebol no país, e 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, “o passado rememorado com vigor pode se transformar em memória mítica” (2000, 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.

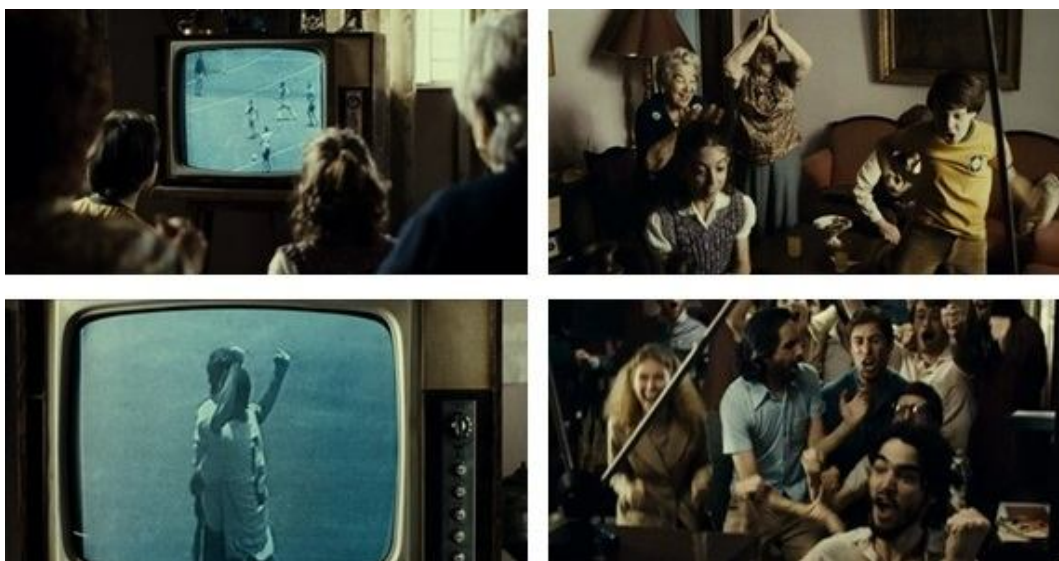


Fig. 2 - Arquivo reforça a memória na relação com as imagens ficcionais.

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 produções 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.



Fig. 3 - Montagem pontua contrastes do futebol: exclusão x sucesso.

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 o 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 proposta têm o cuidado em não empreender essa simplificação do fenômeno.

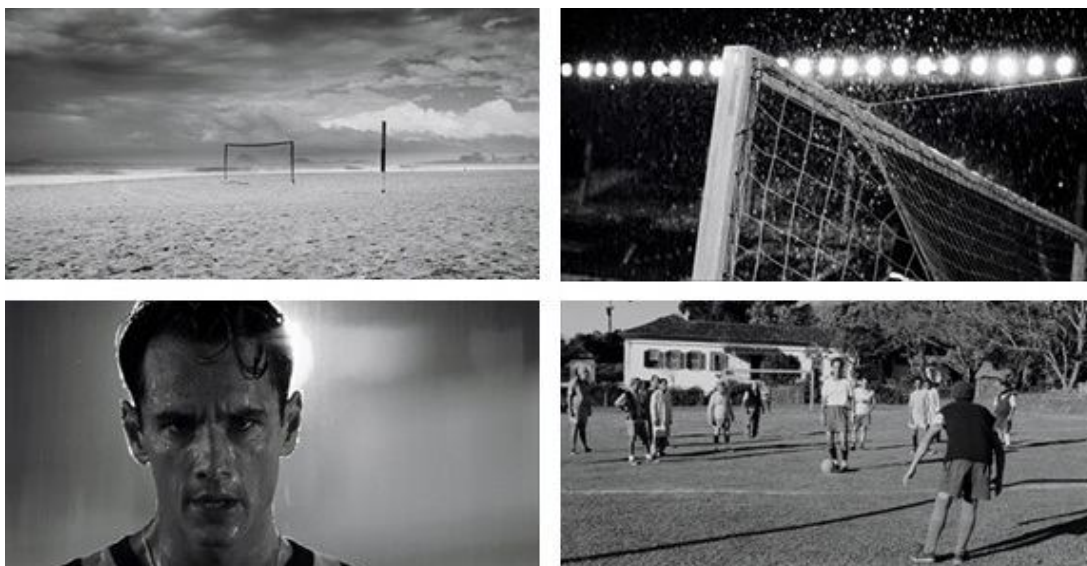


Fig. 4 - Goleiras simbolizam relação do craque com a torcida.

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. 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*.

### Considerações

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 (Melo 2006). 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, sensações. Essa parte do corpo é que se sobressai: há pouco de dribles, gols nessas sequências e nos filmes como um todo, 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 se dá por meio das 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. 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 do futebol, os diretores brasileiros se valem daquilo que está disseminado na cultura nacional acerca desse esporte, tanto nos discursos de outros meios como no campo teórico. De todo modo, é possível afirmar que os aspectos temáticos se apresentam de maneira mais diversificada 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. 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 lado de fora: torcedores, dramas de jogadores e ex-jogadores, exclusão, igualdade, discriminação, enfim, pensar e sentir o futebol no cinema 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.

### **Referências bibliográficas**

- Bordwell, David. 2008. *Figuras traçadas na luz*. Campinas: Papirus.  
Damatta, Roberto, org. 1982. *Universo do Futebol – Esporte e sociedade brasileira*. Rio de Janeiro: Pinakothek.

Franco Júnior, Hilário. 2007. *A Dança dos Deuses – futebol, sociedade, cultura*. São Paulo: Companhia das Letras.

Gastaldo, Édison Luís. 2012. “Huizinga e o futebol”. Recensão de *Filosofia e Futebol: troca de passes*, organizado por Luiz Rohden, Marco Antônio Azevedo, e Celso Cândido de Azambuja, 134-148. Porto Alegre: Sulina.

Gumbrecht, Hans Ulrich. 2010. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio.

Gumbrecht, Hans Ulrich. 2007. *Elogio da beleza atlética*. São Paulo: Companhia das Letras.

Gumbrecht, Hans Ulrich. 2006. “Experiência estética nos mundos cotidianos”. Recensão de *Comunicação e experiência estética*, organizado por César Guimarães, Bruno Souza, e Carlos Camargos Mendonça, 50-63. Belo Horizonte: Editora UFMG.

Gumbrecht, Hans Ulrich. 1998. *Corpo e forma: ensaios para uma crítica não-hermenêutica*, organizado por João Cezar de Castro Rocha. Rio de Janeiro: EdUERJ.

Huysen, Andreas. 2000. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano.

Melo, Victor Andrade de. 2006. *Cinema e esporte – diálogos*. Rio de Janeiro: Aeroplano.

Oricchio, Luiz Zanin. 2006. *Fome de bola – cinema e futebol no Brasil*. São Paulo: Imprensa oficial.

Wisnik, José Miguel. 2008. *Veneno remédio: o futebol e o Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras.

### **Filmografia**

Hambueger, Cao. 2006. *O ano em que meus pais saíram de férias*.

Giorgetti, Ugo. 1998. *Boleiros – era uma vez o futebol*.

Giorgetti, Ugo. 2006. *Boleiros 2 – vencedores e vencidos*.

Babenco, Hector. 2003. *Carandiru*.

Alencar, Milton. 2003. *Garrincha – estrela solitária*.

Fonseca, José Henrique. 2012. *Heleno*.

Salles, Walter; Thomas, Daniela. 2008. *Linha de Passe*.