

Entre efeito de presença e de sentido: experiências estéticas do futebol no cinema brasileiro contemporâneo¹

por Ana Maria Acker*

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), e investiga o fenômeno nos filmes: *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.

Palavras-chave: comunicação, cinema, futebol, experiência estética.

Abstract: This paper analyzes contemporary Brazilian fiction cinema produced between 1995 and 2012 that focuses on the aesthetic experience of football in terms of theme and cinematic language. Based on Hans Ulrich Gumbrecht's concepts of production of presence and sense (2010), the article researches the aesthetic experience in movies such as: *Boleiros – era uma vez o futebol* (1998) and *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) and *Heleno* (2012). It concludes that the assumed "presentification" of the past of football is reinforced by nostalgia as the mode of emotional relation with the sport.

Key words: communication, cinema, football, aesthetic experience.

Fecha de recepción: 28/11/2013

Fecha de aceptación: 27/12/2013

¹ 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>.

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 *Heleno* (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 professor 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 salienta 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 define 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 congoçamento 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.

O desejo de presença nos leva a imaginar como nos teríamos relacionado intelectualmente, e os nossos corpos, com determinados objetos (em vez de perguntar o 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: 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. 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, expandindo de certa forma o diálogo dessas manifestações com o campo artístico.

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 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: 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: 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: 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: 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: 398). É importante frisar, todavia, 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.

A capacidade do esporte em agregar pessoas, sobretudo nos clubes e torcidas, merece ser investigada também como fenômeno estético. 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 de gosto, 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: 39).

O autor salienta que há um processo que une nas atitudes em estádios. Porém, esses fatos não se apresentam apenas como positivos, já que a vivência em grupos nos espaços esportivos também pode levar ao atrito com os torcedores rivais. Isso nos faz salienta 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.

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 *Heleno* (2012), de José Henrique Fonseca, foi possível observar algumas recorrências no modo como o cinema brasileiro 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.



Imagem 1 – Fotos reforçam comparação entre atletas no passado e presente.

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

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 firmação 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: 69), “(...) o passado rememorado com vigor pode se transformar em memória mítica”, 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.



Imagem 2 – Arquivo reforça a memória na relação com as imagens ficcionais.

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

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.



Imagem 3 – Montagem pontua contrastes do futebol: exclusão x sucesso.

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

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.

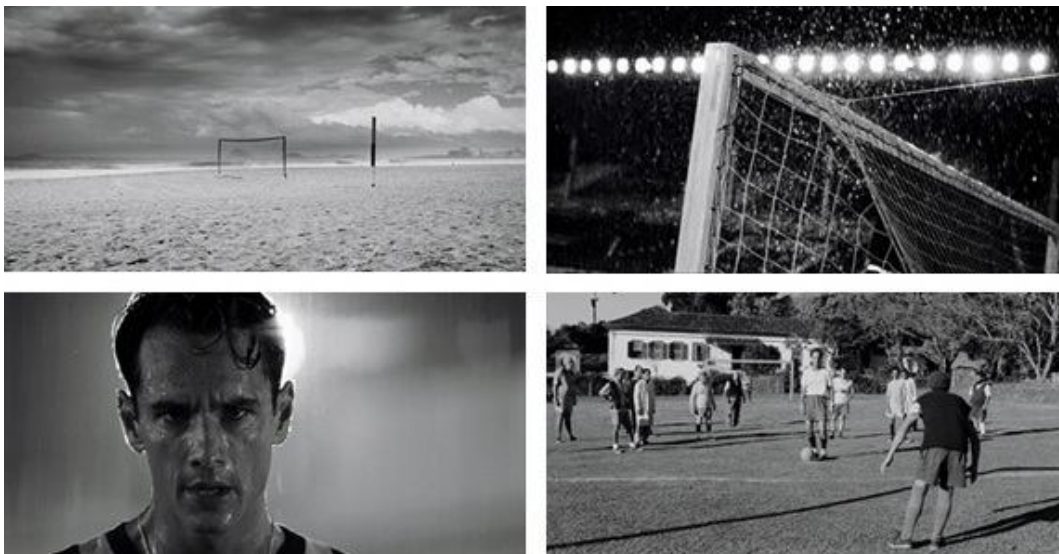


Imagem 4 – Goleiras simbolizam relação do craque com a torcida.

Fonte: DVD de *Heleno* (2012)

Durante as análises, busquei observar 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: 110), no entanto, a encenação “[...] pressupõe a montagem (na sua função narrativa)”, 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, constatei 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*.

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 agrega nesse movimento e contribui para determinar a expressão de rostos que irrompem na tela em todas as obras estudadas.

Considerações finais

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 analisei 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 nas sequências problematizadas e nos filmes como um todo, o que nos ajuda a inferir que as possibilidades de experiência estética com o futebol no audiovisual brasileiro 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. Além disso, observa-se que as produções que tratam desse esporte estão ligadas a algumas tradições

do cinema brasileiro. Ou seja, questões como violência e exclusão social, marcantes na produção nacional, são verificadas nos filmes de futebol. 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 esse esporte, muito mais do que potencializar experiências semelhantes com as que ocorrem nos gramados, campos de várzea ou ginásios.

Tudo o que foi escrito nessas páginas é pouco diante do que a experiência estética com imagens sobre futebol pode 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 breve reflexão 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.

Bibliografia

- Aumont, Jacques (2008). *O cinema e a encenação*, Lisboa: Texto & Grafia.
- 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” em Marco Antônio Azevedo, Celso Cândido de Azambuja e Luiz Rohden (orgs.). *Filosofia e futebol: troca de passes*, Porto Alegre: Sulina.
- Gumbrecht, Hans Ulrich (1998). *Corpo e forma: ensaios para uma crítica não-hermenêutica*, Rio de Janeiro: EdUERJ.
- ____ (2007). *Elogio da beleza atlética*, São Paulo: Companhia das Letras.
- ____ (2006). “Experiência estética nos mundos cotidianos” em César Guimarães, Carlos Camargos Mendonça e Bruno Souza (orgs.). *Comunicação e experiência estética*, Belo Horizonte: Editora UFMG.
- ____ (2010). *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*, Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio.
- Huyssen, 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.

* Ana Maria Acker é doutoranda em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, onde também cursou o mestrado. É jornalista e especialista em Cinema pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos. Realiza pesquisas que envolvem as seguintes temáticas: cinema brasileiro, gêneros cinematográficos, comunicação e esporte, experiência estética e jornalismo esportivo. E-mail: ana_acker@yahoo.com.br.