

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo  
PUC-SP

**Luciano Koji Abe**

**Documentário de percurso esportivo:**  
processos de criação da jornada

Doutorado em Comunicação e Semiótica

São Paulo  
2022



**Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**

**Luciano Koji Abe**

**Documentário de percurso esportivo:  
processos de criação da jornada**

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica, sob a orientação da Profa. Dra. Cecilia Almeida Salles.

São Paulo  
2022

**Luciano Koji Abe**

**Documentário de percurso esportivo:**  
processos de criação da jornada

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica, sob a orientação da Profa Dra. Cecilia Almeida Salles.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Banca Examinadora

---

Profa. Dra. Cecilia Almeida Salles – PUC-SP

---

Prof. Dr. Julio Wainer – PUC-SP

---

Profa. Dra. Lucia Isantina Clemente Leão – PUC-SP

---

Prof. Dr. Fernando José Biscalchin – USJT

---

Prof. Dr. Luís Fernando dos Reis Pereira – FOC

Para a mamãe (*in memoriam*) e o papai.

## **AGRADECIMENTOS**

O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) – Processo 140047/2018-2.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, Catarina e Takayuki, que sempre me apoiaram em tudo e acreditaram no meu potencial. O maior sonho da mamãe sempre foi ter um filho doutor. Que ela sempre me ilumine de onde ela estiver. Muito obrigado por tudo!

À tia Akemi, tio Kenji, Fernanda, Camila, Amora e Gustavo, que me acolheram nos momentos mais difíceis.

À minha orientadora Cecília Almeida Salles, que foi de fundamental importância na minha trajetória acadêmica e uma grande inspiração em todos os meus projetos e trabalhos.

Aos amigos e professores da PUC-SP. Seria uma injustiça citar os nomes dos meus colegas, pois com certeza irei me esquecer de alguém. Portanto, sintam-se todos abraçados.

Por fim, agradeço ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq pela bolsa integral que me possibilitou dedicação à pesquisa e à vida acadêmica.

ABE, Luciano Koji. **Documentário de percurso esportivo**: processos de criação da jornada. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC. São Paulo, 2022, 131 p.

## RESUMO

Esta tese aborda o documentário de percurso no esporte, um modo caracterizado pelo acompanhamento dos bastidores e da preparação dos atletas até a conclusão de um projeto, um campeonato ou um evento do início ao fim, com final fechado e previsto por uma vitória ou derrota. Busco discutir e analisar como os documentários de percurso esportivo retratam os atletas de diversas modalidades com base na jornada do herói, desenvolvida por Joseph Campbell, pesquisador de mitologia, psicologia e religião comparada, em seu livro *O Herói das Mil Faces*, e adaptada para os filmes de ficção pelo roteirista Christopher Vogler na obra *A Jornada do Escritor*. Segundo a teoria do mito do herói, há um ciclo no qual o protagonista passa do mundo comum para o da aventura, enfrentando desafios, superando obstáculos e retornando ao seu lar com um valioso aprendizado. A presente obra versará a respeito do tema esportivo em razão da semelhança dos atletas com os heróis clássicos dos grandes mitos da humanidade, alguns considerados quase deuses por sua invencibilidade. A tese se fundamenta nas teorias de Cecília Almeida Salles, com a importância das teorias da criação como rede, e o material de análise foi constituído pelos documentários *Free Solo*, *Murderball – Paixão e Glória* e *Irmãos de Ringue*.

**Palavras-chave:** Comunicação. Documentário. Cinema. Jornada do herói. Esporte.

ABE, Luciano Koji. **Documentary on trajectory in the sport: processes of creation of journey 2022**. Thesis (Doctorate in Communication and Semiotics). Pontifical Catholic University of Sao Paulo, 2022, 131 p.

## ABSTRACT

This thesis approaches the documentary on trajectory in the sport, a type of work in which the whole process is followed and recorded, from the behind-the-scenes preparation of athletes, up to the conclusion of a project, a championship or an event, from the very beginning to the very end, as well as its outcome, being it a victory or defeat.

I seek to discuss and analyze how documentaries on trajectories in the sport portrait athletes from different areas according to the theory of the journey of the archetypal hero, developed by Joseph Campbell, researcher on the fields of mythology, psychology, and comparative religion, in his book *The Hero with a Thousand Faces*, later adapted to fiction movies by the screenwriter Christopher Vogler in the work *The Writer's Journey*. According to the theory regarding the myth of the archetypal hero, there is a cycle in which the protagonist goes from the common world to the world of adventure, facing challenges and overcoming obstacles before returning home enriched by invaluable experience. The following work focuses on the sport theme due to the fact that athletes and classic heroes are very much alike. In fact, some of them are deemed as gods due to their invincibility. The thesis set roots in the theories of Cecilia Almeida Salles, with the importance of the theories of creation as net, and the material used for analysis is constituted by the documentaries *Free Solo*, *Murderball – Passion and Glory* and *Brothers in the Boxing Ring*.

**Key words:** Communication. Documentary. Movies. Journey of the archetypal hero. Sport.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1 - O ESPETÁCULO ESPORTIVO .....</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO 2 - MITOS E HERÓIS NO ESPORTE .....</b>	<b>20</b>
2.1 Jornada do Herói.....	28
<b>CAPÍTULO 3 – DOCUMENTÁRIO DE PERCURSO ESPORTIVO .....</b>	<b>41</b>
3.1 Memória e repertório.....	43
3.2 Os modos de Bill Nichols.....	50
<b>CAPÍTULO 4 - FREE SOLO (2018): O DOCUMENTÁRIO DO HERÓI PADRÃO .....</b>	<b>56</b>
<b>CAPÍTULO 5 - MURDERBALL – PAIXÃO E GLÓRIA (2005): VÁRIOS HERÓIS .....</b>	<b>79</b>
<b>CAPÍTULO 6 - IRMÃOS DE RINGUE (2008): O PROCESSO DE CRIAÇÃO NA JORNADA DO AUTOR .....</b>	<b>95</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>126</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>127</b>

## INTRODUÇÃO

*“Na caverna que você tem medo de entrar está  
o tesouro que você procura”*

(Joseph Campbell)

Houve muitos percalços no meu doutorado. Após assistir a uma oficina de artigos em 2022, a palestrante me incentivou a registrar as adversidades. Comecei a redigir a tese no início de 2018, quando eu estava muito empolgado e prometi me dedicar ao máximo com artigos, presença em congressos, cursos etc. Na minha lista de promessas do doutorado, incluí a presença em dez congressos, a elaboração de seis artigos e pelo menos três cursos. As adversidades, no entanto, mudaram por completo a minha trajetória.

Em abril de 2019, quase dois anos após eu ter entrado do doutorado, minha vida estava de ponta cabeça, pois ajudei a cuidar da minha tia-avó solteira e sem filhos. Com 90 anos e sem cuidadores, ela estava com Alzheimer, passou por uma cirurgia drástica de câncer de mama e necessitava de cuidados 24h. Foram meses de cuidados intensos que me deixaram várias vezes doente até que ela precisou ir a uma casa de repouso.

Nesta época, quase na metade do doutorado, cheguei a completar 45% da minha tese sobre os modos de construções das matérias especiais no telejornalismo e jornais impressos do durante a Copa do Mundo de 2018. No entanto, para estudar um assunto diferente do mestrado, que discutiu a construção das reportagens especiais e melodramáticas do telejornal *Fantástico* com enfoque em personagem, mudei todo o meu projeto para a área do documentário, sem prever o que me aguardaria pela frente. Todas as minhas apresentações em congressos, textos, artigos, estágios de docência, aulas assistidas e trabalhos apresentados nas aulas, incluindo o seminário de pesquisa, foram relacionados ao projeto antigo de jornalismo. Minha bibliografia também precisou mudar bastante e comecei o novo projeto quase do zero.

Quatro meses depois, meu tio com maior proximidade faleceu afogado no Japão e precisei organizar tudo daqui do Brasil durante meses. Minha mãe perdeu o irmão e ficou muito mal. Um mês depois, a mamãe fez uma cirurgia de apendicite

aguda e descobriu que estava com um câncer em estágio avançado no intestino. Nosso mundo caiu.

Ela precisou fazer várias sessões de quimioterapia e ficamos isolados para ela não pegar nem gripe. Então veio a pandemia. Após mais de dois anos contra um câncer de intestino com metástase em vários órgãos, a mamãe faleceu. Durante todo esse período, perdi 12 quilos e mal consegui tocar o doutorado, pois acompanhei a mamãe em exames e consultas nessa longa batalha. Por ser filho único e meu pai ser idoso e deficiente auditivo, ficamos bem isolados nesta pandemia, sem auxílio de ninguém em casa. Então tive que praticamente parar meus estudos.

Após o falecimento da mamãe, tentei retomar o doutorado, mas foi extremamente difícil. O luto foi grande e mexeu com a minha cabeça. Para piorar, ainda desenvolvi um pânico do coronavírus e perdi mais de 15 parentes, amigos e vizinhos para a pandemia.

Como ressaltai, meu projeto sofreu modificações em relação à proposta inicial e também por conta das dificuldades da pandemia. No novo projeto, decidi abordar um tema que me instigou na época da faculdade de jornalismo. Desde 2007, durante as aulas de videojornalismo na PUC-SP, eu me surpreendi com as diversas e interessantes histórias contadas nos documentários, sobretudo os de temática esportiva. Eram histórias de vencedores, de atletas comparados a mitos e heróis, capazes de superar dores e angústias para conquistar o pódio.

Praticante de artes marciais desde a infância e grande fã de esportes, percebi que a trajetória dos atletas em alguns documentários não biográficos é muito semelhante à dos protagonistas clássicos da história do cinema.

Em 2008, tive a oportunidade de juntar e passar o conhecimento que havia adquirido para o meu próprio documentário. Eleito o tema do Vale-Tudo<sup>1</sup> e os meus heróis, parti para as filmagens e a estruturação de um roteiro com muitos imprevistos. Entrei definitivamente na jornada do herói.

Esta tese aborda a jornada do herói que me fascinou no TCC, uma convenção típica da ficção para contar suas histórias, a trajetória de um ou mais protagonistas que encara(m) um desafio em busca de um prêmio. Para o presente trabalho, optou-

---

<sup>1</sup> Modalidade de luta sem regras e com livre contato muito difundida no Brasil até o final dos anos 1990, quando foi substituído pelas Artes Marciais Mistas (AMM) ou Mixed Martial Arts (MMA), com mais regras.

se pelo recorte dos documentários cujos protagonistas se preparam para um evento. Eu os defino como documentários de percurso.

Apesar de o documentário de percurso abranger vários temas como a campanha de um candidato à presidente do Brasil (*Entreatos*) ou um campeonato de soletração (*Spellbound*), a presente obra versará a respeito do tema esportivo em razão da semelhança dos atletas com os heróis clássicos dos grandes mitos da humanidade, alguns considerados quase deuses por sua invencibilidade. Para esta tese, considero esporte no ambiente competitivo e profissional com finalidade de conquistar uma vitória ou quebra de recorde, não a atividade de lazer.

Busco discutir e analisar como os documentários de percurso esportivo retratam os atletas de diversas modalidades com base na jornada do herói, desenvolvida por Joseph Campbell, pesquisador de mitologia, psicologia e religião comparada, em seu livro *O Herói das Mil Faces*, e adaptada para os cinemas pelo roteirista Christopher Vogler na obra *A Jornada do Escritor*.

Para a análise dos documentários, a tese considera os pressupostos teóricos de Campbell referentes à teoria do mito do herói, definido pelo autor como um ciclo no qual o protagonista passa do mundo comum para o da aventura, enfrentando desafios, superando obstáculos e retornando ao seu lar com um valioso aprendizado.

A delimitação temporal consiste no período compreendido como documentário contemporâneo da década de 90 até os dias atuais, a atual era de ouro dos documentários. Neste período o esporte se torna um espetáculo sem precedentes e o consumo de produtos e imagens marca a sociedade.

Os objetos de análise foram constituídos pelos documentários *Free Solo* (2018), *Murderball – Paixão e Glória* (2005) e *Irmãos de Ringue* (2008), para mostrar a estrutura de um documentário de percurso por meio de obras que retratam um protagonista, um time ou um coletivo de atletas.

O presente estudo se fundamenta na teoria dos processos de criação. A questão que norteia este trabalho é quais procedimentos audiovisuais os documentários de percurso esportivo utilizam para contar a jornada do herói esportivo contemporâneo, dos preparativos às conquistas ou derrotas.

Esta tese aborda o esporte profissional de altíssima performance em competição. Nos documentários de percurso esportivo, há pouco espaço para os amadores ou para quem não está bem classificado no ranking. São retratados os melhores do esporte que representam uma determinada comunidade ou nação.

Esta pesquisa contribuiu ao apresentar processos de criação comuns a esses projetos e suas singularidades. Interessa-me o que Steven Johnson (2011) nomeia de “padrões compartilhados” e Cecília Almeida Salles (2006), de diálogos de linguagem e interações cognitivas.

A tese aborda primeiro a transformação do esporte em espetáculo na sociedade do consumo e a ascensão dos esportistas à categoria de mitos e heróis com ênfase na jornada do herói. Em seguida, a pesquisa versa sobre o documentário, seus modos e a especificidade do documentário de percurso esportivo. Na sequência, são apresentados três documentários com as características estudadas.

## CAPÍTULO 1 - O ESPETÁCULO ESPORTIVO

Desde a primeira edição dos Jogos Olímpicos da Era Moderna, realizada em Atenas, no dia 6 de abril de 1896, mudanças diversas no esporte ao longo da história o transformaram na condição de espetáculo para o entretenimento das massas.

Em uma compreensão contemporânea, a identificação do espectador com os atletas ocorre por meio de qualidades positivas em um modelo de comportamento que o público admira, a exemplo da trajetória permeada por conquistas e fracassos com a superação de obstáculos e desafios até os seus objetivos.

Os documentários contam as histórias desses profissionais esportivos por intermédio da construção de uma narrativa de vitórias e pequenas derrotas dos atletas, heróis no campo esportivo e referências de determinação, ousadia e superação como forma de conquistar o imaginário do público envolto pela paixão de torcedor. Consideremos aqui a palavra herói como sendo o herói arquetípico de pessoas que fazem realizações extraordinárias.

Os documentários esportivos costumam ser voltado para o entretenimento e espetacularização, a exemplo de *Viciados em emoção* (2014), com imagens grandiosas de surfistas em ondas gigantes e esquiadores em montanhas cobertas de neve. Nos documentários de percurso esportivo, por outro lado, há uma lição de moral no final, um aforismo (máxima que se aproxima do provérbio, a exemplo de “ninguém caminha sozinho” ou “juntos somos mais fortes”).

O esporte é integrante essencial da indústria cultural contemporânea. A mídia transforma as grandes competições em narrativas heroicas com personagens, conflitos, superações, heróis e vilões conforme a identidade do povo ou nação (WHANNEL, 1998). Essas estrelas do mundo esportivo da cultura de massa são os que Morin nomeia de olímpianos modernos, alavancados pela televisão.

Os novos olímpianos são, simultaneamente, magnetizados no imaginário e no real, simultaneamente, ideias inimitáveis e modelos imitáveis; sua dupla natureza é análoga à dupla natureza teológica do herói-deus da religião cristã: olímpianas e olímpianos são sobre-humanos no papel que eles encarnam, humanos na existência privada que eles levam. A imprensa de massa, ao mesmo tempo que investe os olímpianos de papel mitológico, mergulha em suas vidas privadas a fim de extrair delas a substância humana que permite a identificação (MORIN, 1997, p. 106-107).

Na sociedade contemporânea, os atletas-heróis regionais são potencializados pela mídia e alcançam a idolatria mundial. Ayrton Senna conduzia seu carro de corrida hasteando a bandeira do Brasil em suas vitórias, mas é idolatrado em escala planetária por seus valores de determinação e superação. Considera-se um ato heroico\* a primeira vitória de Senna no Brasil, quando conquistou o primeiro lugar cruzando a linha de chegada com apenas a sexta marcha. O esforço físico para erguer o troféu foi considerado hercúleo, um esforço de um herói que retorna à sua vida normal modificado após a jornada no mundo especial da corrida. Como todo herói, a conquista não foi fácil e envolveu aliados, mentores e muitos obstáculos<sup>2</sup>.

Os heróis do vôlei, os heróis do futebol, os heróis olímpicos são comparados a deuses na narração televisiva. No dia 08/07/2012, o *Esporte Espetacular* fez uma matéria intitulada *Heróis do Penta comentam goleada sobre a China 10 anos depois da Copa*<sup>3</sup>, evidenciando essa ideia de salvadores da pátria de chuteiras. Tal reverência segue no documentário, que seleciona um desses herói, normalmente os mais conhecidos, que ganharam prêmios importantes, para seguir a trajetória de sucesso.

Na sociedade contemporânea, os atletas almejam a vitória com a finalidade de conquistar o vultoso dinheiro do patrocínio. Após romper o contrato de 15 anos com a Nike e assinar com a Puma, Neymar se tornou o jogador de futebol com o maior patrocínio esportivo individual da história. O brasileiro receberá cerca R\$ 158,5 milhões anuais da Puma. A publicidade faz parte desse espetáculo.

Ao destacar feitos extraordinários dos atletas, a mídia vende a imagem de pessoas vitoriosas, assim como a publicidade. Uma das poucas exceções é o comercial *Failure* da Nike, com as derrotas de Michael Jordan. Nele, a voz *off* do atleta ressalta os maiores erros na carreira como os mais de 9 mil arremessos errados e os 300 jogos perdidos. “Eu falhei e falhei, e falhei, e falhei de novo na vida”, narra o atleta. Mas no final, a mensagem positiva: “E é por isso que eu venço”.

O esporte, com suas estrelas, se torna um universo de possibilidades para o mercado de consumo. As peças de vestuário utilizadas pelo atleta são transformadas em artigos vendáveis: boné, camiseta, calção, meias, garrafas térmicas. etc. Os Jogos

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/f1/ultimas-noticias/2015/03/24/senna-foi-heroi-em-1-vitoria-no-brasil-mas-ninguem-sabia-o-real-motivo.htm>. Acesso em: 11 jul.2022

<sup>3</sup> Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/programas/esporte-espetacular/noticia/2012/07/herois-do-penta-comentam-goleada-sobre-china-10-anos-depois-da-copa.html>. Acesso em: 11 jul.2022

Olímpicos e a Copa do Mundo FIFA, por exemplo, são eventos assistidos por bilhões de pessoas, um grande mercado a ser explorado.

O tempo e o consumidor mudaram e, conseqüentemente, a publicidade metamorfoseou-se para atingir o novo público. A descrição do produto cedeu espaço para a abstração no início da década de 90, a exemplo de um comercial de futebol da Nike que mostra vários jogadores habilidosos como Cristiano Ronaldo e Ronaldinho Gaúcho e finaliza com a frase: “Escreva o futuro”.

Outra mudança foi a transmutação da corporação em pessoa física, com características positivas de um ser humano, a exemplo das respostas de entrevistados no documentário *The Corporation* (2003), quando questionadas sobre as supermarcas como Nike e McDonald's. Um casal disse que a Nike é jovem e energética, enquanto um rapaz respondeu que o McDonald's é jovem, expansivo e entusiasmado.

A publicidade moderna associa o produto a um estilo de vida. Com a cultura de consumo, o estilo de vida se manifesta na individualidade, no conjunto de bens, na aparência e na experiência, que constituem uma forma de comunicação do indivíduo moderno, independentemente da idade ou origem de classe. O consumo diz quem nós somos e o que a gente pensa.

No âmbito da cultura de consumo, o indivíduo moderno tem consciência de que se comunica não apenas por meio de suas roupas, mas também através de sua casa, mobiliários, decoração, carro e outras atividades, que serão interpretadas e classificadas em termos da presença ou falta de gosto (FEATHERSTONE, 1995, p. 123).

No entanto, por trás dos dribles desconcertantes de Ronaldinho Gaúcho no comercial da Nike, há um bastidor não revelado que envergonha qualquer sociedade. Como diz o documentarista Michael Moore em *The Corporation*, “as corporações têm o objetivo de faturar o máximo possível num trimestre. Só isso”.

O objetivo das grandes empresas é o lucro às custas de quem quer que seja, o que revela o caráter maquiavélico de algumas grandes empresas esportivas que vendem produtos fabricados por costureiras pobres a preços exorbitantes.

Para que não haja um peso ainda maior na consciência, compramos produtos cuja parte da receita da venda são destinadas a projetos sociais. No entanto, muitas dessas empresas utilizam mão-de-obra barata dos países em desenvolvimento e exploram o trabalho infantil. Mas para entendermos melhor o mecanismo das corporações e como chegamos a esse ponto, precisamos entender a sociedade de consumo.

A sociedade de consumo, que não é apenas a soma dos consumidores, mas uma totalidade, é oposta à sociedade de produtores e tem a promessa de satisfação, que será sedutora somente enquanto o desejo não se realizar. A promessa deve ser exagerada e, por vezes, enganosa para que não cessemos a busca. A constante insatisfação dos desejos ocorre por intermédio da depreciação e desvalorização do produto assim que são "alçados ao universo dos desejos do consumidor".

[...] ao contrário da promessa declarada (e amplamente aceita dos comerciais, o consumismo não se refere à satisfação dos desejos, mas à incitação dos desejos por outros desejos, sempre renovados - preferencialmente do tipo que não se pode, em princípio, saciar. Para o consumidor, um desejo satisfeito deve ser quase tão prazeroso e excitante quanto uma flor murcha ou uma garrafa de plástico vazia; para o mercado de consumo, um desejo satisfeito seria também o prenúncio de uma catástrofe iminente (BAUMAN, 2007, p. 121).

A necessidade se transforma em compulsão. A compra por impulso dita a sociedade de consumo. A duração cedeu lugar à transitoriedade. Se nossos ídolos antigos duravam décadas e os levávamos para a vida toda, na sociedade dos consumidores a escolha tornou-se uma tarefa árdua, incessante e frustrante, visto que o número de ídolos criados pela mídia mais que decuplicou. Escolhemos e descartamos ídolos como se fosse uma escolha de qualquer produto. O excesso aumenta a incerteza da escolha. Enquanto um time revela um ídolo, outro já está em desenvolvimento em suas categorias de base ou sendo comprado de um clube pequeno enquanto nem completou a maioria.

É a "síndrome consumista", cujas questões principais são a velocidade, o excesso e o desperdício. Os consumidores não titubeiam em comprar novos produtos vinculados aos ídolos e jogar os antigos fora, mesmo que ainda estejam em perfeitas condições. A sociedade de consumo vive tranquilamente com a redundância e o lixo farto.

A escolha é uma sucessão de tentativas e erros. A partir do século 20, as pessoas não têm outra escolha a não ser escolherem, e os jornalistas e intelectuais são intermediários nesse estilo de vida, pois as revistas dedicam colunas às novidades, ao "*in*" (as novas tendências, o que está na moda) e ao "*out*" (o que não se deve ter ou fazer, aquilo que deve ser descartado).

Em contraposição à década de 50, uma época de consumo de massa, as mudanças nas técnicas de produção, a segmentação do mercado e a demanda de

consumo para uma série mais ampla de produtos são os fatores que possibilitam maiores oportunidades de escolha para todas as idades. Cada vez mais os indivíduos consomem produtos diferentes.

Na atual sociedade contemporânea, já nascemos consumidores e os pais devem pensar bastante antes de ter um filho, pois este representa um alto custo e resulta em perda de renda, visto que um filho é um consumidor que não contribui para a renda familiar. "Centenas de milhares de famílias já estão condenadas a viver na pobreza. Outras centenas de milhares observam o destino delas e tomam nota" (BAUMAN, 2007, p. 136). O mercado já se deu conta da importância do consumo infantil, ainda mais que as crianças de hoje serão os principais consumidores de amanhã, mormente quando atingirem a adolescência, a fatia de mercado mais promissora e lucrativa.

Uma preocupação crescente dos jovens são os cuidados com o corpo, considerados pelos especialistas em marketing uma fonte de lucros, tendo em vista que o ideal de boa forma não conhece limites. Seu corpo pode estar em excelente forma, mas o mercado diz que sempre será possível melhorar. A luta pela boa forma é uma compulsão, um vício, e a gordura corporal é vista como inimiga, o que pode levar à anorexia e à bulimia, marcas da sociedade de consumidores.

A televisão produz um excesso de imagens e informação que ameaça nosso sentido de realidade. O triunfo da cultura da representação resulta num mundo simulacional, no qual a proliferação dos signos e imagens aboliu a distinção entre o real e o imaginário (FEATHERSTONE, 1995, p. 122).

A jornalista e ativista canadense Naomi Klein, autora da obra *Sem Logo - A tirania das marcas em um planeta vendido*, descreve bem essa mudança de contexto:

[...] à medida que a privatização ocupa todos os cantos da vida pública, mesmo aqueles intervalos de liberdade e ruelas de espaço sem patrocínio estão escapulindo. Todos os skatistas e patinadores indie têm contratos com tênis Vans, jogadores de hóquei alimentam os comerciais de cerveja, projetos de desenvolvimento do centro da cidade são patrocinados pela Wells Fargo e todos os festivais gratuitos foram banidos, substituídos pelo anual Tribal Gathering, um festival de música eletrônica que se proclama "uma defesa contra o maligno império da mediocridade do establishment e das boates, do comercialismo e do capitalismo corporativo rastejante de nossa contracultura cósmica" e no qual os organizadores regularmente confiscam água engarrafada que não tenha sido adquirida nas instalações do festival, apesar do fato de a principal causa de morte nesses eventos ser a desidratação (KLEIN, 2002, p. 88).

Apesar do consumo excessivo de imagens e produtos relacionados aos esportistas, os atletas de sucesso mantêm projetos sociais para revelar novos talentos ou colaboram em campanhas relacionadas com ao tema que os atinge. O protagonista de *Free Solo* fundou a ONG *The Honnold Foundation* para reduzir o impacto ambiental com acesso à energia solar em regiões pobres do planeta, e os lutadores de *Irmão de Ringue* dão aulas às crianças carentes, por exemplo.

Todo esse contexto da sociedade contemporânea propiciou uma maior idolatria de esportistas alçados às categorias de mitos e heróis, cada vez mais marcados pela descartabilidade de um mundo cada vez mais líquido.

## CAPÍTULO 2 - MITOS E HERÓIS NO ESPORTE

*O sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado.*

(Joseph Campbell, O herói das mil faces).

Segundo o Dicionário Houaiss, o substantivo masculino “mito” pode ter os seguintes significados:

1. relato fantástico de tradição oral, ger. protagonizado por seres que encarnam, sob forma simbólica, as forças da natureza e os aspectos gerais da condição humana; lenda, fábula, mitologia *«m. e lendas dos índios do Xingu» «os m. da Grécia antiga» «o m. de Narciso»*
2. narrativa acerca dos tempos heroicos, que ger. guarda um fundo de verdade *«o m. dos argonautas e do velocino de ouro» «o m. da criação do mundo»*
3. p.ext. representação de fatos e/ou personagens históricos, freq. deformados, amplificados através do imaginário coletivo e de longas tradições literárias orais ou escritas *«o m. em torno de Tiradentes»*
4. exposição alegórica de uma ideia qualquer, de uma doutrina ou teoria filosófica; fábula, alegoria *«o m. da utopia, de More» «o m. da caverna, de Platão»*
5. fig. construção mental de algo idealizado, sem comprovação prática; ideia, estereótipo *«o m. do detetive infalível» «o m. do bom selvagem»*
6. representação idealizada do estado da humanidade, no passado ou no futuro *«o paraíso terrestre segundo Nostradamus: m. ou profecia?»*
7. valor social ou moral questionável, porém decisivo para o comportamento dos grupos humanos em determinada época; mitologia *«o m. do negro de alma branca» «o m. da virgindade»*
8. afirmação fantasiosa, inverídica, que é disseminada com fins de dominação, difamatórios, propagandísticos, como guerra psicológica ou ideológica; mitologia *«o m. do comunista que come crianças» «o m. da inferioridade mental dos negros»*
9. afirmação ou narrativa inverídica, inventada, que é sintoma de distúrbio mental; fabulação *«sua ideia de que está sendo perseguida não passa de um m.»*

Observamos por meio do verbete de dicionário, que mito está relacionado à narração, criação e invenção. “Fantástico”, “algo idealizado, sem comprovação prática”, “questionável”, “fatos e/ou personagens históricos, freq. deformados”, “afirmação fantasiosa, inverídica” são termos que vinculam o mito à ficção.

O mitólogo Mircea Eliade explica como houve essa mudança da definição de mito do ficcional para mais próximo da realidade, base para o estudo da jornada nos documentários.

Há mais de meio século, os eruditos ocidentais passaram a estudar o mito por uma perspectiva que contrasta sensivelmente com a do século XIX, por exemplo. Ao invés de tratar, como seus predecessores, o mito na acepção usual do termo, i. e., como ‘fábula’, ‘invenção’, ‘ficção’, eles o aceitaram tal qual era compreendido pelas sociedades arcaicas, onde o mito designa, ao contrário, uma ‘história verdadeira’ e, ademais, extremamente preciosa por seu caráter sagrado, exemplar e significativo. Mas esse novo valor semântico conferido ao vocábulo ‘mito’ torna o seu emprego na linguagem um tanto equívoco. De fato, a palavra é hoje empregada tanto no sentido de ‘ficção’ ou ‘ilusão’, como no sentido — familiar sobretudo aos etnólogos, sociólogos e historiadores de religiões — de ‘tradição sagrada, revelação primordial, modelo exemplar’ (ELIADE, 1989, p. 9).

O mito em sua origem é vinculado às forças não naturais com elementos divinos e utópicos, que conta uma criação sagrada e sobrenatural de diversos elementos da natureza, do trovão à montanha, em uma época de tradição oral. Por isso adentra no terreno da fabulação. Porém, o pensamento contemporâneo se baseia não no que consiste o mito, mas na forma como ele funciona, o que permanece atual e universal.

(...) o *mytho*, como símbolos em movimento através da narrativa, continua sendo a nossa forma primordial de conhecimento do mundo e de nós mesmos... é a própria descrição de uma determinada estrutura de sensibilidade e de estados da alma que a espécie humana desenvolve em sua relação consigo mesma, com o outro e com o mundo, desde que descendo das árvores começou a fazer o mundo, um mundo humano (SANTOS, 1998, p. 16).

Em um contexto de múltiplas linguagens na sociedade logo-icônica com predominância da imagem em detrimento da palavra escrita e falada, o mito ganhou novos contornos e não se refere mais aos seres sobrenaturais. Os heróis das culturas arcaicas combatiam monstros em uma sociedade que ainda estava tomando forma. O herói evolui conforme a evolução da sociedade (CAMPBELL, 1990).

Os mitos arcaicos se fundamentam no sobrenatural, enquanto os mitos modernos se apresentam por intermédio das mídias como a televisão, o rádio e o cinema (SIRONNEAU, 1985). Neste último conceito, uma pessoa pode ser considerada um mito por algum ato heroico ou representação idealizada, podendo ter sua função modificada conforme a cultura local.

No documentário *Murderball – Paixão e Glória*, por exemplo, o técnico Joe Soares, ex-atleta do time dos EUA e técnico do time do Canadá, pode ser considerado um mito guerreiro no Canadá e um traidor nos EUA. Nesta nova acepção moderna de mito, Rubio (2001, p. 85) defende que “é a *estrutura*, mais que as *funções* e a *forma* que assegura a perenidade-persistência do mito”.

O caráter universal e repetitivo dos mitos está relacionado ao conceito de inconsciente coletivo do psiquiatra suíço Carl Gustav Jung (2016). É o contrário do inconsciente pessoal, singular e proveniente de experiências individuais, estudado por Freud. Por conta dessas características iguais em todo o mundo, nos identificamos com os mitos.

O inconsciente coletivo é constituído por uma série de imagens, personagens e símbolos que se repetem nos sonhos e mitos. Jung os denominou de arquétipos. Este reservatório de experiências permanece no inconsciente de todo ser humano e foi herdado de nossos ancestrais. Desde criança temos medo de cobra, por exemplo, mesmo que a gente nunca tenha visto uma. Essa reação que nos protege é derivada de um inconsciente coletivo.

Ao receber e também colaborar com uma herança psicológica de condutas, um indivíduo nunca é isolado, pois faz parte de um sistema mais complexo. Essas ideias pré-concebidas constituídas por comportamentos, sentimentos e lembranças que não controlamos de forma consciente permanecem nas camadas mais profundas de nossa mente. Portanto, não só o corpo, mas o comportamento são reflexos do passado.

Assim como nosso corpo é um verdadeiro museu de órgãos, cada um com a sua longa evolução histórica, devemos esperar encontrar também na mente uma organização análoga. Nossa mente não poderia jamais ser um produto sem história, em situação oposta ao corpo em que existe. Por ‘história’ não estou querendo me referir àquela que a mente constrói através de referências conscientes ao passado, por meio da linguagem e de outras tradições culturais; refiro-me ao desenvolvimento biológico, pré-histórico e inconsciente da mente no homem primitivo, cuja psique estava muito próxima ao dos animais (JUNG, 1964, p. 67).

De todos os mitos, o mais conhecido e idolatrado é o do herói, que permanece em todas as culturas desde os primórdios. Corajosos e semideuses na Grécia antiga por serem filhos de deuses com humanos, o herói é um protagonista de uma narrativa e uma idealização. Heróis são figuras notabilizadas por suas incríveis façanhas

superlativas que fogem ao homem comum. Seus feitos extraordinários inspiram a humanidade que os tomam como modelos de conduta.

Por ser parte Deus, parte homem, heróis têm os conflitos psicológicos e éticos dos humanos e as virtudes inatingíveis dos deuses. Homem, neste caso, refere-se ao ser humano, embora na mitologia grega predomine o herói masculino. Há deusas como Artemis e Atenas, da caça e da sabedoria, respectivamente, mas correspondem a minorias.

Segundo Joseph Campbell, pesquisador de mitologia, psicologia e religião comparada, essa menor presença do feminino ocorre porque o homem ocupa mais o espaço público, a área externa, enquanto a mulher se restringe ao ambiente privado do lar.

Para Campbell, o herói muda de forma ao longo da história, o que permite ter heróis beligerantes ou pacifistas, religiosos e esportistas. Dependendo da ação do herói, ele pode ser idolatrado por uma cultura e ser odiado por outra.

(...) existe um herói típico das culturas arcaicas, que sai por aí matando monstros. É uma forma de aventura do período pré-histórico, quando o homem estava moldando o seu mundo, a partir da selvageria perigosa... O herói evolui à medida que a cultura evolui (CAMPBELL, 1990, p. 144).

O que permanece o mesmo é o conceito de herói como arquétipo que carrega uma grande quantidade de valores para superar obstáculos de grandes proporções com muita coragem e persistência. No documentário *Free Solo*, por exemplo, nosso herói Alex é o único homem corajoso do planeta que consegue escalar o paredão de 975 metros sem cordas. Por isso os heróis são únicos.

Nas culturas antigas, o herói ingressava no mundo especial das aventuras para proteger um grupo, a comunidade. Nas culturas contemporâneas, cada vez mais ego-cêntrica e narcisista, o objetivo está centrado no indivíduo, na conquista pessoal.

No esporte, também houve essa metamorfose do ser heroico. Um dos maiores eventos que reúne heróis são as Olimpíadas. E dos Jogos Olímpicos da Antiguidade aos Jogos da Era Moderna, houve muitas transformações

Os Jogos Olímpicos da Antiguidade ocorriam no santuário de Zeus, em Olímpia. Eram realizadas no dia da Lua cheia após o solstício de verão e a participação era restrita aos cidadãos. Ou seja, estrangeiros (conhecidos como "bárbaros"), escravos e mulheres não poderiam participar. Os atletas eram de famílias mais favorecidas e praticavam esportes desde a infância. Os campeões recebiam a coroa de louros,

homenagens em estátuas, escravos, alimentação gratuita e diversos outros prêmios da sua cidade.

Os Jogos da Era Moderna, por outro lado, tornaram-se mais democráticos com a maior participação das mulheres e de pessoas de regiões mais pobres do planeta. Mesmo pessoas com graus variados de deficiência pode competir nas Paraolimpíadas<sup>4</sup>. A formação humanista do francês Pierre de Freddy, mais conhecido como Pierre de Coubertin, possibilitou a criação dos jogos modernos e o resgate da expressão latina *mens sana in corpore sano* (mente sã em corpo são), do filósofo romano Juvenal.

Em 1896, após 16 séculos, ocorreram os primeiros Jogos Olímpicos da Era Moderna, em Atenas, com a finalidade de promover a união dos povos, a paz e o respeito por intermédio do esporte, filosofia denominada Olimpismo. Coubertin estabeleceu o lema "O importante não é vencer, mas competir, e com dignidade" e valorizou o esporte amador, impedindo a participação de atletas profissionais nas Olimpíadas.

O atleta da Grécia Antiga treinava não só para o esporte, mas também para a guerra. Nos jogos modernos, os atletas buscam o ideal estético, o entretenimento, o espetáculo, o dinheiro e a fama. Com a vitória, os atletas da atualidade recebem medalhas, reconhecimento social e patrocínios que podem envolver milhões de dólares. Os campeões das principais modalidades como o atletismo são elevados às categorias de heróis, atletas com uma potência física e mental superior. Para Guttman (apud BRACHT), a especialização e a busca de recorde são características do esporte, e o rendimento é o objetivo máximo.

A consequência dessa exploração do esporte é a racionalização daquilo que ele possui de mítico. Se no mito o herói se dedica a outrem, a causas externas e à salvação da humanidade, esse mito criado como um personagem necessário ao sistema tem suas realizações voltadas para si próprio e se apresenta por meio de signos rapidamente compreendidos (RUBIO, 2001, p. 104).

---

<sup>4</sup> O termo Paralimpíada foi criado nos anos 1950 a partir da junção de "paraplegia" e "olimpíada", pois apenas quem sofria algum tipo de paralisia podia competir. Como a competição permitiu a participação de portadores de outras deficiências, o primeiro elemento "para" passou a ser o prefixo grego que significa "paralelo", como em paramédico. Neste sentido, paraolimpíada significa um evento paralelo à olimpíada. Embora o Comitê Paralímpico Internacional recomende o uso de "paralimpíada", este trabalho utilizará o vocábulo "paraolimpíada", reconhecido pelo Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa da Academia Brasileira de Letras.

Os ídolos são reverenciados como heróis, porém até mesmo quem perde é considerado herói por conta da garra. Na competição esportiva, há criação, disputa e aprendizado, um terreno fértil para a jornada do herói. O esporte contemporâneo resalta valores que relembram a sua origem na Grécia antiga como a superação de limites, a garra e a determinação. Para Rubio (2001), o esporte é reconhecido como “uma oportunidade para as pessoas se engajarem reflexivamente na discussão sobre valores e relações sociais”.

Pelos temas que celebra - morte simbólica, combate sagrado, procura do paraíso perdido, conquista da imortalidade - pelos rituais que o envolvem - cerimônias, festivais, desfiles de bandeiras, chama olímpica, entrega de prêmios - e pelos atores que nele intervêm - heróis, ídolos, representantes da comunidade com o estatuto de super-homens -, o desporto moderno é, no seio da nossa sociedade, uma verdadeira arqueologia dos mitos arcaicos. Os mitos mais representados são sobretudo os de ordem cosmológica e de natureza heroica (COSTA, 1991, p. 26).

O esporte como evento de massas prescinde de “ídolos” ou “heróis” para que o público se identifique com eles ao superar empecilhos (HELAL, 1998). Por representarem um grupo, comunidade ou nação, os atletas criam uma empatia forte com seus fãs e reforçam a qualidade de heróis. A disciplina de treinar intensamente e não desistir se torna um exemplo a ser seguido no esporte e na vida.

Esse indivíduo a quem nos referimos, que vem a ser identificado como um ser raro, um entre milhares, usufrui dessa condição uma vez que é mínima a parcela da população que pratica esporte com finalidade competitiva e consegue atingir níveis de atuação e exposição que justifiquem a sua situação de ídolo. O preparo físico (e por que não psicológico também) extraordinário que tem o atleta, que envolve a explicitação inevitável da busca e superação de limites, torna-o alvo de identificações e projeções, levando-o a ser adorado por sua torcida, e respeitado, e por vezes odiado, pelos adversários (RUBIO, 2001, p. 100).

Figura 1 – Homem vestido de padre com microfone na mão em “igreja” à Maradona.



Fonte: *Maradona by Kusturica* (2008)

É comum ouvirmos que Pelé é como um Deus no futebol. Essa transformação de um atleta em mito é um ritual de passagem do profano ao sagrado, em que ele se torna uma divindade, distanciando-se do herói e já se aproximando dos deuses.

Nesse sentido, a camiseta do clube é muitas vezes conhecida como um manto sagrado, e os objetos relacionados se tornam divinos aproximando o mito esportivo das religiões arcaicas. A camisa utilizada por Pelé na Copa de 1970, por exemplo, é uma relíquia sagrada, como se fosse um Santo Sudário.

No documentário *Maradona by Kusturica* (2008), a filmagem nas dependências de uma “Igreja” dedicada à Maradona há uma passagem que ilustra bem a idolatria. Torcedores fanáticos oram sobre uma bola e cantam que Maradona “é a nossa religião, a nossa identidade”.

A iniciação na Igreja Maradoniana requer um rito de passagem com a simulação do “gol da mão de Deus” de Maradona contra a Inglaterra, em 22 de junho de 1986. Esta Igreja tem mulheres sensuais de shorts no palco e o polêmico e proibido gol de mão para se tornar um discípulo.

O sagrado também continua presente nos esportes por intermédio da reza antes das competições ou por rituais mais complexos como o *haka* dos neozelandeses em jogos coletivos, um ritual maori de incentivo ao grupo e intimidação dos adversários.

A religião também é forte nas artes marciais, sobretudo no sumô, originado no xintoísmo. Entre os rituais xintoístas que permanecem desde a origem está o da

purificação pelo sal. Os lutadores jogam sal no ringue antes da luta porque este elemento simboliza a lealdade na luta e o afastamento das energias negativas no ambiente. Outro ritual é o Shiko, em que os lutadores batem os pés no chão para se livrarem dos maus espíritos. O mestre do sumô é denominado Yokozuna, considerado uma divindade no Japão.

Nas competições dos povos indígenas, a corrida de toras é um rito tradicional permeado de significados social, religioso e esportivo. Como símbolo mágico-religioso, a tora pode simbolizar o fim de um luto para alguns povos.

Na maior parte dos esportes que conta com atletas profissionais e de destaque, também está presente a figura de um messias, que salva o clube de um rebaixamento ou se torna peça fundamental para a conquista de um campeonato importante. *Maradona by Kusturica* traz essa importância ao mencionar que Maradona garantiu à minúscula equipe do Napoli os maiores títulos do clube: Campeonato Italiano (1987 e 1990) e uma Copa da UEFA (1989). O caminho de um esportista profissional como Maradona até a conquista de um campeonato passa por muitos percalços, conflitos, escolhas e aprendizagens como veremos a seguir.

Figura 2 – Homem ao lado de um altar para Maradona no gramado do estádio.



Fonte: *Maradona by Kusturica* (2008)

## 2.1 Jornada do Herói

*Ao contrário de heróis como Prometeu ou Jesus, não nos empenhamos em nossa jornada para salvar o mundo, mas para salvar a nós mesmos... Mas, ao fazer isso, você salva o mundo.*

(Joseph Campbell, *O herói das mil faces*).

O herói corajoso e destemido nos encanta há milênios em todas as áreas, das antigas lendas aos filmes atuais. Este ser humano extraordinário nos fascina por representar tudo que almejamos. No entanto, o estudo mitológico nos mostra que todos nós podemos ser heróis ou heroínas de nossas próprias jornadas. Para esta tese, considera-se herói o protagonista do documentário.

A maior parte das histórias apresentam um protagonista masculino em razão da preconceituosa cultura patriarcal. Nas mitologias, a exemplo da grega, o espaço para as heroínas é reservado ao lar (Héstia), à beleza (Afrodite) e à fertilidade (Deméter). Apenas Atena (deusa da guerra) e Ártemis (deusa da caça), desempenham atividades que também eram dos homens da época.

Segundo Campbell, isso ocorre porque o homem está no ambiente externo, do mundo, enquanto as mulheres se situam na área interna do lar. O universo patriarcal do herói também afeta os documentários de percurso esportivo, prioritariamente masculino. Apesar disso, as mulheres ganham cada vez mais espaço nas narrativas míticas contemporâneas. Por isso, usarei a palavra herói para todos os gêneros.

O mitólogo Joseph Campbell analisou muitos mitos, lendas e fábulas antigas de várias culturas em diversas épocas da história da humanidade, da história de Jesus Cristo e Buda até os contos de fadas e lendas de tribos aborígenes. Campbell encontrou um modelo narrativo único de princípios da vida a partir dos arquétipos de Carl Gustav Jung da psicologia humanista. Segundo Campbell, todos os mitos seguem essa estrutura em algum grau.

Em 1949, Campbell estruturou uma forma cíclica de contar histórias conhecida como Jornada do Herói ou monomito, publicada na obra *O Herói de Mil Faces*. Nela, o protagonista parte de seu mundo comum ou terra natal para viver aventuras em um mundo especial, descobrir aliados e inimigos, superar vários desafios e passar por

grandes transformações até se tornar um herói. A análise original contém 17 etapas divididas em 3 atos no total:

### 1. A partida

1. **O chamado da aventura:** o herói inicia a jornada em seu mundo comum, cotidiano, e recebe um chamado por meio de um acontecimento que transformará a sua vida. O chamado é um convite para o desconhecido.
2. **A recusa do chamado:** ainda inseguro, o protagonista titubeia e recusa o chamado.
3. **O auxílio sobrenatural:** o herói se encontra com um mentor que lhe dá segurança e conselhos para adentrar na aventura e aceitar o chamado.
4. **A passagem pelo primeiro limiar:** a travessia do mundo comum para o novo universo. Nesta etapa, o guardião de limiar protege o portal da fronteira para o desconhecido.
5. **O ventre da baleia:** o útero ou ventre da baleia é uma metáfora para o acesso ao mundo especial. Representa a renovação da vida, semelhante à entrada de um fiel em um templo guardado por gárgulas.

### 2. A iniciação

1. **O caminho de provas:** testes e provações que o herói enfrenta no processo de metamorfose.
2. **O encontro com a deusa:** o herói ganha poderes de uma divindade para ajudá-lo no futuro.
3. **A mulher como tentação:** o herói deve resistir à atração por algo prazeroso que tenta desviá-lo da jornada, não necessariamente uma mulher. É uma tentação física ou psicológica.
4. **A sintonia com o pai:** quebra dos valores que influenciaram sua vida, representado pela figura paterna.
5. **A apoteose:** é o período de descanso antes do retorno. O herói muda o seu nível de consciência e se prepara para o clímax.
6. **A bênção última:** o desafio final da missão, quando se conquista o objetivo de sua jornada.

### 3. Retorno

1. **A recusa do retorno:** o herói deve voltar ao seu mundo comum para levar a sabedoria conquistada, mas ele hesita.
2. **A fuga mágica:** o caminho de volta pode ser difícil e perigoso.
3. **O resgate com auxílio externo:** o herói recebe ajuda externa ou orientações de forças internas para voltar à vida normal e enfrentar a sociedade.
4. **A passagem pelo limiar do retorno:** o protagonista passa do mundo especial para o mundo normal. Ele compartilha a sabedoria adquirida na jornada.
5. **Senhor dos dois mundos:** o herói tem um papel benéfico na sua sociedade e atinge o equilíbrio entre o mundo material e o “espiritual”.
6. **Liberdade para viver:** o aprendizado e a sabedoria conquistados na jornada leva ao renascimento do herói, que agora volta ao mundo normal modificado e aberto para novas aventuras.

Percebe-se, nestas etapas que a jornada é um guia para a própria vida, pois passamos por pequenas jornadas diárias no cotidiano. Pode ser uma jornada curta ao fazer o café da manhã, ao sair de carro, no trabalho, no encontro com amigos ou uma jornada mais longa como uma gravidez ou a preparação de um casamento.

Saí à procura dos princípios formadores da narrativa, mas no meio do caminho me deparei com algo mais: um conjunto de princípios para a vida. Acabei descobrindo que a Jornada do Herói não é nada menos que uma compilação de instruções para a vida, um manual completo da arte de ser humano (VOGLER, 2015, p. 15-16).

Posteriormente, o roteirista e professor Christopher Vogler adaptou a jornada para o audiovisual, por meio de um memorando que escreveu quando trabalhava nos estúdios da Disney. O memorando ganhou novos textos e virou a obra *A Jornada do Escritor*, que condensou as 17 etapas originais da jornada de Campbell a 12 etapas mais simples. Hoje é uma das principais referências de escritores e roteiristas, e muito usada em filmes de sucesso como *Star Wars* e *Matrix*. Segundo Vogler, as 12 etapas da jornada do herói são:

#### 1. O mundo comum

Início da história do herói no mundo comum. Mostra quem é o personagem, com quem se relaciona, como e onde ele vive no seu cotidiano.

Conhecemos a personalidade do herói, suas virtudes e defeitos, forças e fraquezas e outros detalhes que permitam pontos de identificação do público com ele e a sua trajetória.

## **2. Chamado à aventura**

O chamado representa um grande desafio para um universo que ele desconheça com a intenção de tirar o personagem do mundo comum, da zona de conforto. Há uma forte motivação, algo que possa envolver a segurança das pessoas que ama ou uma conquista valiosa. Pode ser um chamado externo ou uma situação em que ele mesmo se coloca.

## **3. Recusa do chamado**

A primeira reação ao chamado é a recusa diante do grande desafio por medo e insegurança. Porém, o herói não resiste ao chamado.

## **4. Encontro com o mentor**

O mentor, representante da autoridade e da moral, dá o “empurrão” necessário para o protagonista aceitar o desafio. Ele aumenta a autoconfiança e a coragem do personagem, fornece o apoio para que ele supere o medo, aceite o desafio e embarque no mundo especial da aventura.

É comum que o mentor seja alguém mais velho e experiente, um sábio que pode oferecer conselhos, objetos, ferramentas, treinamento, orientações e ensinamentos importantes para a estratégia do herói.

## **5. A travessia do primeiro limiar**

Momento em que o personagem atravessa a fronteira entre o mundo comum que ele já conhece e o mundo novo, especial e desconhecido, que deverá desbravar.

Esse mundo não precisa ser necessariamente um local físico, mas algo desconhecido pelo personagem. Pode ser a descoberta de um segredo, uma habilidade adquirida ou uma mudança de perspectiva.

## **6. Provas, aliados e inimigos**

Assim que entra no mundo especial, começam a surgir obstáculos, desafios e contratempos com a função de testar as habilidades do herói e de prepará-lo para os desafios maiores. É uma etapa de bastante aprendizado.

Neste início da saga, o personagem descobre quem são as pessoas com quem pode contar e quem são seus adversários que farão o possível para atrapalhar seus objetivos. Ocorre maior identificação com o público.

## **7. Aproximação da caverna secreta**

Metáfora para o momento de recolhimento do personagem em um esconderijo — interior ou não — e retorno aos seus questionamentos e medos iniciais diante da magnitude do desafio. Esse momento de reflexão para que o nosso herói se prepare melhor gera mais expectativa no público. O herói se prepara para a sua maior batalha.

## **8. A provação**

A provação é o maior desafio, onde o protagonista passará por um teste físico de extrema dificuldade, um conflito interior avassalador, que abala profundamente seu estado físico e mental, uma experiência de quase morte ou enfrentará um adversário superior.

Nesta etapa, o personagem vai usar tudo que aprendeu com o mentor, os conhecimentos e as experiências que reuniu durante a sua jornada para vencer a batalha.

Esse momento tem um significado de transformação, representada pela morte e ressurreição nos mitos da humanidade.

## **9. A recompensa**

Depois de passar pela experiência de quase morte (seja física ou mental) e derrotar o inimigo, o herói ganha uma recompensa, representada por um título, um objeto de grande valor financeiro ou sentimental, uma reconciliação, um novo conhecimento ou habilidade ou qualquer outro elemento importante para o protagonista.

Mas a comemoração é breve, pois a jornada ainda não acabou. Ele precisa de energia para retornar ao mundo comum como um vitorioso.

## **10. O caminho de volta**

O caminho de volta para casa não oferece tantos perigos, mas sim um momento de reflexão, em que o nosso herói poderá ser exposto à necessidade de uma escolha entre a realização de um objetivo pessoal ou um bem coletivo maior.

De qualquer modo, a sensação de perigo iminente é substituída pelo sentimento de missão cumprida, de absolvição e de perdão, ou aceitação e reconhecimento pelos demais.

## **11. A ressurreição**

A ressurreição é o clímax da história, o momento em que o inimigo ressurge inesperadamente para uma batalha final ou o momento decisivo em que o personagem precisa provar que teve um aprendizado ao longo de sua jornada. Representa um perigo para as pessoas à sua volta. Se ele perder ou tomar uma decisão incorreta, todos sofrem. É uma responsabilidade imensa para o herói.

Nesta etapa, o protagonista destrói o inimigo, interno ou externo, definitivamente — ou pelo menos por enquanto — e salva seu mundo.

## **12. Retorno com o elixir**

Retorno triunfal do herói, que recebe o devido reconhecimento de seus semelhantes e volta transformado ao mundo comum. Aqueles que se opuseram a ele são punidos. O herói acaba a sua jornada e volta transformado ao mundo comum, que não é o mesmo de antes. Aqui, há uma grande lição final, a moral da história.

Quadro 1 - Comparativo entre a Jornada do Herói de Campbell e Vogler

O HERÓI DE MIL FACES	A JORNADA DO ESCRITOR
<b>A partida</b>	<b>Primeiro ato</b>
Mundo cotidiano	O mundo comum
O chamado da aventura	Chamado à aventura
A recusa do chamado	Recusa do chamado
O auxílio sobrenatural	Encontro com o mentor
A passagem pelo primeiro limiar	A travessia do primeiro limiar
O ventre da baleia	
<b>A iniciação</b>	<b>Segundo ato</b>
O caminho de provas	Provas, aliados e inimigos
	Aproximação da caverna secreta
O encontro com a Deusa A mulher como tentação A sintonia com o pai	A provação
A apoteose	
A bênção última	A recompensa
<b>Retorno</b>	<b>Terceiro ato</b>
A recusa do retorno A fuga mágica O resgate com auxílio externo Travessia do Limiar Retorno	O caminho de volta
Senhor dos dois mundos	A ressurreição
Liberdade para viver	Retorno com o elixir

Recentemente, por meio da análise de sentimento, técnica estatística bastante utilizada por empresas nas redes sociais para identificar as emoções positivas ou negativas num texto, pesquisadores da Universidade de Nebraska e do Laboratório de História Computacional da Universidade de Vermont estudaram mais de 1,7 mil romances e descobriram seis formas básicas de histórias:

Ascensão - Da pobreza à fortuna, ou de má a boa sorte

Declínio - Declínio de bom a mau, uma tragédia

Icarus - ascensão e depois declínio da sorte

Édipo - declínio, ascensão e declínio de novo

Cinderela - ascensão, queda, ascensão

Homem no buraco - queda, ascensão

A análise de sentimento, também conhecida como mineração de opinião ou inteligência artificial de emoções, conta com a ajuda da tecnologia da informação para extrair informações subjetivas de textos ou sentenças. Ao contrário da análise de texto tradicional, a análise de sentimento classifica, como o próprio nome já diz, o texto por sentimento ou opinião, não por tópicos.

Para chegar às seis categorias, os pesquisadores dividiram as palavras isoladas em dois sentimentos principais: felicidade ou tristeza. Elas também poderiam ser associadas a outras emoções como medo, raiva e alegria indicando uma narrativa emocional. No entanto, os algoritmos da análise de sentimento reduzem sentimentos complexos a termos simples, sem verificar a cultura e os contextos.

A escritora americana Willa Cather (1913) é ainda mais restritiva ao defender que há apenas duas ou três histórias na humanidade que se repetem<sup>5</sup>. Por isso as histórias são tão parecidas em todas as partes do mundo. A fórmula é a mesma: nos identificamos com os sucessos e fracassos, os recuos e preocupações, as adversidades e a superação. O herói é, antes de tudo, um símbolo de esperança no ser humano. Por esse motivo ele é semelhante em todas as culturas.

À medida que ele não se deixa desviar do seu propósito pelas advertências de outros homens, nem pelos seus próprios medos e sentimentos de culpa, mantendo-se aberto e disposto a aprender, capaz de suportar conflitos, frustrações, solidão e rejeição, ele adquire novos conhecimentos e realiza ações que possuem uma força transformadora, não apenas em relação a ele, mas também à sociedade. Ele representa características fundamentais de que precisamos para o domínio da vida e o embate criativo com a nossa existência. Seu caminho é o caminho da autorrealização (MULLER, 1987, p. 7).

---

<sup>5</sup> “there are only two or three human stories, and they go on repeating themselves as fiercely as if they had never happened before;”

Desde os mitos antigos, os heróis morrem e renascem como metáforas de mudanças de valores e atitudes. C. G. Jung, em seu livro sobre o herói, *Símbolos da transformação*, compara o caminho do herói com a trajetória diária do sol:

O sol escapa do abraço e do enlaçamento, do seio envolvente do mar, subindo triunfante e, deixando atrás de si o apogeu do meio-dia e toda a sua gloriosa obra, torna a mergulhar no mar materno, na noite que tudo cobre e tudo faz renascer. Esta imagem foi certamente a primeira a tornar-se, com a mais absoluta razão, a expressão simbólica do destino humano. (...) O curso natural da vida exige antes de mais nada do jovem o sacrifício de sua infância e de sua dependência infantil em relação aos pais verdadeiros, para que não fique ligado a eles pelo laço do incesto inconsciente, prejudicial para o corpo e para a alma. (...) Com a separação das fronteiras da infância, almeja-se uma consciência autônoma. O Sol afasta-se das névoas do horizonte e alcança a claridade transparente de sua posição ao meio-dia. Atingida essa meta, ele volta a declinar para aproximar-se da noite. Isso se manifesta de um modo que poderia ser alegorizado pelo gradual escoamento da água da vida (JUNG, 1972, § 553).

Esta alegoria se baseia na repetição e num fenômeno cíclico da natureza com padrões atemporais. Por isso ela é comum a todas as culturas e denota que há várias e pequenas jornadas do herói ao longo das nossas vidas. Estamos em uma busca incessante e imprevisível com objetivos passageiros: a preparação de uma aula, uma apresentação na escola, a elaboração de uma tese, a cura de uma doença, a organização de um quarto, o passeio em um parque etc.

O padrão da Jornada do Herói é universal, recorrente em todas as culturas e em todas as épocas. Como a evolução humana, ele é infinitamente variável e, ainda assim, sua forma básica permanece constante. A Jornada do Herói é um conjunto incrivelmente tenaz de elementos que brota incessantemente dos rincões mais profundos da mente humana; diferente em detalhes para cada cultura, mas fundamentalmente o mesmo (VOGLER, 2015, p.42).

Com dificuldades na vida e superações, precisamos derrotar nossos próprios dragões e muitas vezes nossos conflitos são mais internos, psicológicos, repletos de escolhas e dilemas. O herói é um ser resiliente. Resiliência é uma palavra derivada do latim *resilire*, que significa voltar atrás. O termo tem origem na física e consiste na propriedade que alguns materiais apresentam de absorver um impacto e voltar à forma original.

Para a tese, abordaremos a resiliência no comportamento humano. De acordo com a psicologia, resiliência é a capacidade de enfrentar e superar as adversidades sob pressão com serenidade, mantendo o otimismo e a confiança em si mesma, até

em situações que parecem irreversíveis. Indivíduos resilientes conseguem se adaptar às mudanças e transformam as crises e dificuldades em oportunidade de aprendizado e crescimento de quem busca crescer constantemente” e nunca desistem. Como diz Morin<sup>6</sup>, a crise com a incerteza do futuro também possibilita mudanças.

Neste estudo, consideremos a jornada do herói conforme as etapas de Christopher Vogler (2015). Nos documentários de percurso, o mundo normal já é um mundo especial e, apesar de apresentarem uma jornada semelhante, o ponto de vista de cada cineasta garante a peculiaridade da obra, uma vez que o documentário é uma obra autoral. “É o resultado de uma busca por sistematização de aspectos gerais da criação para, entre outras coisas, chegar, com maior profundidade, ao que há de específico em cada artista estudado...” (SALLES, 2011, p. 21).

Culpa-se a adaptação da jornada do herói por Vogler nos cinemas a um marasmo de histórias iguais, seguindo a crítica de Adorno e Horkheimer acerca da cultura de massa ao afirmarem que “a cultura contemporânea a tudo confere um ar de semelhança” (2002, p. 5). A banalização das mesmas histórias afeta a criatividade dos roteiristas que buscam o padrão em Campbell e Vogler como forma de atingir o sucesso.

Muitos livros e filmes populares do cinema de Hollywood seguem esta fórmula da jornada do herói, muito criticada por ser repetitiva e consistir num “guia prático”, conforme define Vogler. A aversão de alguns roteiristas à análise do processo de criação por vezes coloca o livro na lista daqueles a ser evitados.

Vogler concorda que regras práticas engessam o conteúdo, corroborando a crítica dos profissionais que rejeitam princípios e teorias para seguir o intuitivo. Contudo, o autor defende que ausência de princípios e o desprezo por fórmulas também é uma regra.

Certa quantidade de forma é necessária para se alcançar um público amplo. As pessoas esperam e divertem-se com isso, desde que sejam feitas variações dessa forma, por meio de combinações ou arranjos inovadores que não a deixem cair numa fórmula completamente previsível (VOGLER, 2015, p. 20).

Porém, erra quem considera seguir de forma fidedigna a máxima “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”, do cineasta Glauber Rocha. Ao contrário do que muitos pensam, fazer um documentário não é só sair e filmar. Não há roteiro detalhado, mas há muito planejamento e pesquisa. Trabalha-se com uma estrutura, um

---

<sup>6</sup> Disponível em <https://www.ihu.unisinos.br/categorias/609883-edgar-morin-alerta-sobre-a-crise-planetary>. Acesso em: 12 jul.2022

esquema, um fio condutor. Esta estrutura, caso esteja com os alicerces da jornada do herói, tem mais chances de capturar a atenção do espectador e agradar ao público.

Sem roteiro totalmente definido, a produção de um documentário segue um princípio de incertezas com base no imprevisto e nas possibilidades ou hipóteses. Em uma conversa com o documentarista Eduardo Coutinho, o cineasta Evaldo Mocarzel lhe mostrou o roteiro temático do documentário *À margem da imagem* (2008), acerca das pessoas que vivem em situação de rua na cidade de São Paulo. Coutinho sugeriu que Mocarzel jogasse o roteiro no lixo, por não haver roteiro em documentário, porém defendeu as temáticas da estetização da miséria e o roubo da imagem de quem vive na exclusão social.

O que de algum modo reforça a importância do roteiro no documentário, desde que não seja uma camisa-de-força, mas uma dramaturgia aberta que tenha uma intenção de narrativa e que não acabe produzindo um tedioso filme de tese, sem as potentes e também explosivas surpresas que guiam os mistérios que cercam a vida de todos nós (MOCARZEL, Disponível em: <http://cadernodecinema.com.br/blog/arquitetura-do-inesperado/> Acesso em: 29 fev.2012).

Ao contrário da ficção, o documentário tem mais espaço para o imprevisto, para o acaso. *Ícaro*, vencedor do Oscar de melhor documentário em 2018, traz essa mudança drástica de plano. Inicialmente ia mostrar como é possível enganar o sistema de doping no esporte. Depois virou um filme tenso com mortes e perseguições no maior escândalo de doping da história.

Nos documentários, a jornada do herói aparece com mais ênfase nos filmes que denomino de documentários de percurso. Mesmo assim, seguem a macroestrutura do mundo normal e do mundo especial, deixando de fora alguns elementos das 12 etapas de Vogler.

A jornada deve fluir normalmente, ao contrário do que prega alguns professores e profissionais de documentário que almejam seguir exatamente todas as etapas e arquétipos. No documentário, o rigor ou a ausência total dele criam obras falsas, previsíveis ou caóticas. Nas palavras de Voguel, quem impõe toda a metodologia da jornada sem adaptá-la corre o risco de provocar a “imbecialização da obra”. “A Jornada do Herói deve ser usada como uma forma, não uma fórmula; um ponto de referência e fonte de inspiração, não uma determinação ditatorial” (VOGLER, 2015, p. 21).

Carl Jung observou a presença de personalidades semelhantes em diversas culturas de tempos e locais diferentes, resultado do inconsciente coletivo. São os arquétipos. O conjunto de aspectos coletivos compartilhados por toda a humanidade

chamou a atenção de Vogler, que percebeu a repetição de experiências dentre as muitas gerações e adaptou a universalidade dos arquétipos para o cinema.

Quando comecei a lidar com essas ideias, pensava num arquétipo como um papel fixo, que um personagem desempenharia com exclusividade no decorrer de uma história. Quando identificava que um personagem era um mentor, esperava que ele fosse até o fim sendo mentor, e apenas mentor. Entretanto, quando fui trabalhar com os motivos de contos de fadas, como consultor de histórias para a Disney, descobri outra maneira de encarar os arquétipos — não como papéis rígidos para os personagens, mas como funções que eles desempenham temporariamente para obter certos efeitos numa história (...) Olhando os arquétipos dessa maneira, como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos de personagem, é possível liberar a narrativa. Isso explica como um personagem numa história pode manifestar qualidades de mais de um arquétipo. Pode-se pensar nos arquétipos como máscaras, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história (VOGLER, 2015, p.49).

Para Vogler, apesar dos muitos arquétipos que podem ser encontrados na jornada do herói, há oito arquétipos mais frequentes que servem de modelo para outros em uma história: herói, mentor, guardião do limiar, arauto, camaleão, sombra, aliado e pícaro. Um personagem na história pode desempenhar a função de mais de um arquétipo. “Os arquétipos podem ser pensados como máscaras, usadas pelo personagem temporariamente quando a história precisa avançar” (VOGLER, 2006, p. 63).

- *Herói*: alguém com qualidades e defeitos, que supera obstáculos e conflitos, alcança os objetivos e tem, sobretudo um aprendizado ou amadurecimento. O público se identifica com ele assim que a história começa.

- *Mentor*: frequentemente é um ex-herói, com história pouco conhecida, que auxilia o herói na jornada, com ensinamentos, treinos e conhecimento para motivá-lo a superar seus medos. Mentores são referências experientes que inspiram e guiam o herói.

- *Guardião de Limiar*: testa o herói, colocando obstáculos em sua jornada para evitar a mudança por se sentir ameaçado. Posteriormente, pode se tornar um aliado com o herói se beneficiando dele.

- *Arauto*: mensageiro ou mensagem que faz o chamado à aventura, que traz um incentivo, uma motivação ou desafio para que o herói ingresse na jornada do mundo especial e modifique o equilíbrio. O arauto traz a mudança fundamental para impulsionar a narrativa.

- *Camaleão*: Traz dúvida e suspense para a história, podendo ser positivo ou negativo, confundindo o herói ao introduzir conflitos. Tem um comportamento questionável perante o público, que fica desconfiado.

- *Sombra*: são os inimigos, os oponentes, os vilões, mas também os traumas e sentimentos sombrios que rejeitamos e quer nos derrotar. Cria um conflito em que o herói sairá fortalecido. Uma sombra vulnerável, com qualidades, é um vilão humanizado que ganha o perdão ou admiração do herói.

- *Aliados*: pessoas amigáveis que ajudam o herói em sua jornada, seja o incentivando, enfrentando os obstáculos ao seu lado ou mesmo discordando dele.

- *Pícaro*: provocam o riso e tem a função de um alívio cômico, que alivia a tensão por intermédio da descontração e do divertimento.

Os arquétipos são uma linguagem infinitamente flexível de personagens. Eles apresentam uma maneira de entender que função um personagem está desempenhando num determinado momento da história. A familiaridade com os arquétipos pode ajudar a livrar os escritores dos estereótipos, conferindo aos personagens maior verdade e profundidade psicológicas. Os arquétipos podem ser usados para construir personagens que sejam únicos e símbolos universais das qualidades que formam um ser humano completo, além de ajudar a tornar nossos personagens e histórias psicologicamente realistas e verdadeiros no que diz respeito à sabedoria ancestral dos mitos (VOGLER, 2006, p.128).

A seguir, veremos como documentários de percurso esportivo utilizam a jornada do herói em suas narrativas cujo herói é um atleta. Para este trabalho foram escolhidos três documentários: *Free Solo* (2018), *Murderball – Paixão e Glória* (2005), e *Irmãos de Ringue* (2008). Este último em especial conta a minha jornada ao dirigir um documentário de percurso esportivo com base na jornada do herói.

### CAPÍTULO 3 – DOCUMENTÁRIO DE PERCURSO ESPORTIVO

Tenta-se definir documentário desde a década de 1920, mas não se alcança um consenso, uma vez que o documentário é um gênero que passa por muitas experimentações. O termo surgiu em 8 de fevereiro de 1926, no texto de John Grierson, fundador do movimento documentarista britânico dos anos 30, para o *The New York Sun*. Grierson escreveu que o filme *Moana* (1926), dirigido por Robert Flaherty sobre a vida de uma família polinésia, tem um valor documental, sem maiores explicações. Acrescentou que o termo documentário é *clumpy*, desajeitado, mas que não havia outro melhor.

Posteriormente, no texto *First Principles of Documentary* (1932-1934), Grierson afirmou que documentário é um “tratamento criativo da realidade”, uma definição ainda mais ambígua, pois “tratamento criativo” é a liberdade das ficções, enquanto “realidade” se relaciona com as responsabilidades do jornalista e do historiador. A partir da expressão de Grierson, tornou-se comum se deparar com a definição de documentário como sinônimo de realidade, embora não esteja correta, na medida em que o filme é uma interpretação, não uma transcrição fiel dela.

Para Grierson, os documentários deveriam ser muito mais; deveriam passar do plano da ‘descrição do material natural’ para arranjos, rearranjos e a remodelação criativa do mundo natural. Em suma, Grierson não estava interessado no que poderia ser chamado de jornalístico (WINSTON, 2005, p. 22).

Um dos principais estudiosos de cinema documental contemporâneo e uma referência na área, Bill Nichols afirma que os documentários nos apresentam pessoas reais com histórias que ocorreram com elas. Cinebiografias como *Rocketman* (2019) também se baseiam nesses três princípios, embora sejam filmes de ficção. A diferença é a criação, nos filmes de ficção, de alguns personagens e de fatos que não existiram.

Nichols acrescenta que o documentário não é uma reprodução da realidade, mas “uma *representação* do mundo em que vivemos” (2016, p. 36, grifo do autor) e que “a tradição do documentário está profundamente enraizada na capacidade de transmitir uma impressão de autenticidade” (2016, p. 19). No entanto, esta autenticidade é questionada diante de novos filmes que subvertem os cânones.

A fronteira entre ficção e documentário é cada vez mais tênue, reflexo de um contexto audiovisual em que os gêneros são cada vez mais híbridos. Filmes de ficção

utilizam elementos documentais, a exemplo de imagens simuladas de arquivo, câmera trêmula, locações reais e não atores para contar a história. Por outro lado, recursos da ficção como as encenações com atores famosos, animações e efeitos especiais com computação gráfica são utilizados em documentários.

*Nanook, o esquimó* (1922), considerado o primeiro documentário da história, apresenta uma família formada por pessoas que não se conheciam. Críticos dizem que foi tudo encenado e que, por isso, não deveria se enquadrar na categoria de documentário. No entanto, por intermédio de uma visão antropológica, *Nanook* revela uma tradição que pode se perder ao longo das décadas. Preserva, portanto, uma cultura, a exemplo de uma pintura rupestre. São ensinamentos revelantes passados de uma geração a outra como eram as histórias orais.

Os documentários de percurso esportivo seguem esta tendência ao preservar os feitos extraordinários que provavelmente serão ultrapassados pelas novas gerações cada vez mais preparadas. Esses filmes mostram que os atletas atuais foram forjados pelo aprimoramento das técnicas dos ex-campeões, visto que contam um passado de glórias. Mesmo que sejam vistos décadas depois, ainda se tornarão atuais pelas lições de moral que passam, assim como os outros filmes com base na jornada do herói.

São diferentes do documentário de busca, definido pelo professor Jean-Claude Bernardet como aqueles em que há uma pessoa-personagem, a exemplo de *Um passaporte húngaro* (2002), de Sandra Kogut, e *33* (2003), de Kiko Goifman. Nestes, os diretores são protagonistas de um processo de busca pessoal: a obtenção do documento de nacionalidade no primeiro, e a procura pela mãe biológica no segundo. São projetos pessoais dos diretores que se tornam protagonistas dos próprios filmes. Partem de uma busca sem saber qual será o resultado, constituindo uma obra aberta.

Os documentários de percurso, por outro lado, acompanham os bastidores, a preparação dos(as) protagonistas, que não são os diretores do filme, até a conclusão de um projeto, um campeonato, um evento do início ao fim, com final fechado e previsto por uma vitória ou derrota, ou seja, sabemos como irá acabar. Tais filmes se encaixam na estrutura típica de roteiro dos filmes de ficção e mostram como o caminho é árduo, repleto de percalços, inimigos e aliados.

De fato, com frequência, o documentário exhibe um conjunto mais amplo de tomadas e cenas do que a ficção, um conjunto unido menos por uma narrativa organizada em torno de um personagem central do que por uma retórica organizada em torno de uma lógica ou argumento que lhe dá direção (NICHOLS, 2016, p. 45).

Por serem mais voltadas ao público não especializado no tema, recorrem ao didatismo, explicando por meio de imagens ou palavras, as “regras do jogo” e a importância do desafio por meio da voz do entrevistado ou de alguma animação. São diretos, evitam construções metafóricas e poéticas, não há abstrações, mas experiências concretas. Aborda o público e o privado com filmagens da intimidade do atleta, do relacionamento entre eles e os amigos, equipes e/ou familiares. Os documentários de percurso esportivo são diferentes de biografias esportivas, que relata toda a vida esportiva do atleta em diversas competições. Outra característica do documentário de percurso esportivo é o uso de imagens de arquivo provenientes da mídia como revistas, jornais e telejornais.

### 3.1 Memória e repertório

Os filmes apresentam duração determinada, enquanto as análises podem perdurar infinitamente. A leitura que se faz dos filmes se transforma ao longo do tempo. No caso dos filmes, há mudança do meio de exibição (TV, celular, tablet etc.) ou da deterioração do tempo, em se tratando de películas. Já a mudança do espectador ocorre por intermédio das mudanças no contexto.

No filme *O Triunfo da Vontade* (1935) de Leni Riefenstahl, por exemplo, o público se encantou com a beleza artística e a grandeza das imagens que conquistaram prêmios e elogios pela inovação com guias e trilhos na forma de filmagem, na época em que foi lançado. Porém, foi muito criticado após o mundo conhecer as atrocidades cometidas pelos nazistas após a Segunda Guerra Mundial.

Riefenstahl, cineasta oficial do nazismo, foi acusada de fazer propaganda de um regime responsável pela morte de milhões de pessoas, mesmo que ela dissesse que havia feito os seus filmes pelo conteúdo artístico, e não político. “Ele (*Triunfo da Vontade*) reflete a verdade como ela era na época, em 1934. Trata-se de um documentário, não de propaganda”<sup>7</sup>, disse em entrevista ao BBC News Online.

---

<sup>7</sup> Disponível em [https://www.bbc.com/portuguese/noticias/story/2003/09/030909\\_riefenstahlms](https://www.bbc.com/portuguese/noticias/story/2003/09/030909_riefenstahlms)  
Acesso em: 05 jul.2022

O contexto da nossa sociedade muda e assistimos a uma obra que nos instiga a pensar, refletir, relacionar com o nosso conhecimento de mundo. Segundo o fotógrafo Ansel Adams (2004), “não fazemos uma foto apenas com uma câmara; ao ato de fotografar trazemos todos os livros que lemos, os filmes que vimos, a música que ouvimos, as pessoas que amamos”.

Esta ideia de conexões interdisciplinares está presente em todas as áreas de estudo e se desenvolve ainda mais com a troca de experiências, visto que o homem pertence a uma sociedade em desenvolvimento com muitos intercâmbios de conhecimento. O escritor Ítalo Calvino, por exemplo, indaga: “quem somos nós senão uma combinatória de experiências, informações, de leitura, de imaginações?” (1990, p. 138). Dessa forma, o contato com o outro, nas mais diversas formas, faz com que cada pessoa tenha a sua própria leitura.

Devemos pensar, portanto, a obra em criação como um sistema aberto que troca informações com seu meio ambiente. Nesse sentido, as interações envolvem também as relações entre espaço e tempo social e individual, em outras palavras, envolvem as relações do artista com a cultura, na qual está inserido e com aquelas que ele sai em busca. A criação alimenta-se e troca informações com seu entorno em sentido bastante amplo. Damos destaque, desse modo, aos aspectos comunicativos da criação artística (SALLES, 2006, p.32).

Nos documentários de percurso esportivo, a memória da infância, de antes do esporte é fundamental. Os entrevistados salientam a entrada para o mundo especial do esporte como se fosse um rito de passagem. Ou ressaltam as qualidades como competitivo, extrovertido, guerreiro, persistente, ou comportamentos considerados negativos, mas que foram transformados pelo esporte, a exemplo da timidez, do nervosismo, da falta de disciplina.

Com *flashbacks* por meio de arquivos com fotos, vídeos ou animações, o filme mostra a infância e os primeiros desafios no esporte como a primeira luta, a primeira vez que escalou um paredão ou a primeira vez que entrou em quadra. E confiamos no que é dito pelos entrevistados. Com exceção de alguns casos que possam implicar em ações judiciais, acusações de crimes e outras imputações semelhantes, raramente se julga a memória do entrevistado.

A memória é uma construção de fatos antigos que muitas vezes nem existiram do jeito como são contados pelos entrevistados. O escritor angolano José Eduardo Agualusa, aborda esta memória ficcional ao comentar sobre o seu romance *Estação das chuvas* em entrevista ao jornal *O Estado de S. Paulo*.

(...) falo da repressão contra os pequenos partidos de esquerda logo após a independência de Angola. Muitos amigos meus ligados a uma organização comunista, próxima do PCdoB, estiveram presos, e um dos capítulos do livro se passa na prisão. Algumas coisas de fato aconteceram; outras são pura ficção. Imaginei a história de um preso que para se entreter pinta estrelas, constelações, no teto da sua cela. Algumas pessoas que leram o livro, e que estiveram presas, vieram me dizer que se lembram disso. Elas se lembram de algo que não aconteceu. Lembram-se porque eu misturei a ficção com fatos reais e a ficção preencheu os espaços vazios na sua memória. Acho isso extraordinário e ao mesmo tempo muito perturbador. A ideia de que nós somos uma ficção (BRASIL, 2004 apud SALLES, 2006, p. 72).

É fato também que valorizamos alguns feitos ao contarmos uma história. Fernando Pessoa (1944), sob o heterônimo de Álvaro de Campos, escreveu em “Poema em linha reta”: “Nunca conheci quem tivesse levado porrada. Todos os meus conhecidos têm sido campeões em tudo”. Em suma, distorcemos a realidade porque ninguém quer contar histórias de fracassos. As pessoas se tornam melhores na frente das câmeras. Segundo Ramos (2008, p. 48), “todos nós encenamos, a todo momento, para todos. A cada presença para nós, tentamos interpretar a nós mesmos para outrem, e não seria diferente para a câmera”.

O cineasta Eduardo Coutinho, por exemplo, se interessava pelas formas como as histórias eram contadas, em como a memória era construída, mesmo que ela não fosse totalmente verdadeira. Adepto do perfil humanizado, que busca compreender o outro sem condená-lo ou glamourizá-lo, ele evita denegrir a imagem dos entrevistados mostrando o material durante ou depois da filmagem, quando o participante do filme pode autorizar ou não a divulgação do material.

A câmera é um instrumento de poder. De forma inevitável, ela confere um poder extraordinário àqueles que a têm nas mãos. De modo semelhante ao que se dá no sistema industrial, no cinema, a câmera concede a quem filma, dirige, monta o poder da propriedade dos meios de produção. Em posse dela, é possível prejudicar uma pessoa com um simples enquadramento, com a mera seleção de um foco, ou, com o produto da filmagem em mãos, pode-se manipular, por meio da montagem, tudo que foi representado diante da câmera (MODENA, 2013, p. 53).

Apesar dos cineastas protegerem seus entrevistados, eles exibem suas próprias fragilidades na frente das câmeras em algumas ocasiões, a exemplo da tensa entrevista de Coutinho com a Elizabeth Teixeira ao lado de seu filho mais velho em *Cabra Marcado para Morrer* (1962-1984). Exaltado, o filho diz: “Eu quero que o filme registre este nosso repúdio a quaisquer sistemas de governo”. Coutinho responde.

“Estará registrado. Te garanto.” No mesmo filme, Coutinho interrompe uma entrevista por causa do vento que bate no microfone. O entrevistado fica incomodado e em silêncio por cerca de 45 segundos até falar novamente sob insistência de Coutinho.

Outro documentário que registra momentos de atritos entre diretor e o entrevistado é *Santiago* (2007), de João Moreira Salles, ao entrevistar o mordomo que trabalhou para a família do diretor por 30 anos. Em uma relação de poder entre o empregado e o filho do patrão, vemos as imposições de Salles dirigindo Santiago como se fosse um personagem de ficção. “Começa pra cá e depois você vai pra lá, vai!”, manda o diretor.

Por este motivo, e como defende Bernardet (2006, p. 40) ao dizer que “o cinema é basicamente uma expressão de montagem”, discute-se bastante a definição de documentário desde quando Grierson o conceituou como “tratamento criativo da realidade”. Na acepção de construção de uma memória com lacunas e da manipulação por meio da montagem, o documentário resvala na ficção.

Esta atitude revela a subjetividade, o ponto de vista ou os pontos de vista dos documentaristas ao contrário das matérias telejornalísticas, por exemplo, que exigem passar uma notícia com informação isenta, direta, objetiva e racional de acordo com os manuais da redação. O documentário, por outro lado, quer instigar as emoções e nos levar às reflexões. Para contar a história, o cineasta recorre ao pensamento retórico clássico, assim descrito por Marco Túlio Cícero, filósofo e orador da Roma antiga:

Uma vez que toda atividade e habilidade de um orador classifica-se em cinco divisões (...) ele deve, primeiro, descobrir o que dizer; em seguida, deve manobrar e conduzir suas descobertas, não só de maneira ordenada, mas com um olhar arguto para o peso exato, por assim dizer, de cada argumento; depois, deve enfeitá-las com os ornamentos do estilo; a seguir, deve guardá-las na memória; e, por fim, pronunciá-las com efeito e encanto (DE ORATORE, I.xxxi).

Enquanto o jornalismo escolhe âncoras ou repórteres que o público já conheça com a intenção de passar uma ideia de familiaridade e, portanto, confiança, desconhecemos a maior parte dos diretores de documentário e muitos sequer aparecem no filme. Por isso, nos documentários, há uma tendência de confiarmos basicamente nas informações da pessoa retratada, com uma montagem que não segue a linha cronológica, mas uma narrativa a partir do ponto de vista do diretor. Eduardo Coutinho, por exemplo, não busca a comprovação da veracidade do que dizem os entrevistados. Ele se interessa por pessoas que saibam contar histórias.

Na medida em que não se lida com grandes fatos, históricos e objetivos, estamos lidando com o imaginário, com o sentimento. A questão da verdade ou mentira passa a ser secundária. Se uma pessoa diz que viveu com um alemão durante dez anos, não é necessário fazer pesquisa para saber se isso é verdade, isso não importa (COUTINHO; XAVIER; FURTADO, 2005, p. 137).

A montagem em continuidade espacial ou temporal, essenciais nos filmes de ficção, perde relevância nos documentários, uma vez que se pode juntar dois planos de entrevistas em locais e tempos diferentes. As imagens que ilustram uma entrevista apenas corroboram a argumentação das pessoas entrevistadas para convencer ou persuadir o público. Pode-se ter sequência de imagens filmadas em anos e anos e locais diferentes sem prejuízos para a compreensão da história. Se alguém relata uma história sobre um casamento, o documentarista pode até mesmo mostrar fogos de artifício de outros lugares para ilustrar metaforicamente a felicidade daquele momento.

Em vez da montagem continuidade, poderíamos chamar essa forma de montagem do documentário de montagem comprobatória. Em vez de organizar os cortes para dar a sensação de tempo e espaço únicos, unificados, em que seguimos as ações dos personagens principais, a montagem comprobatória organiza-os dentro da cena de modo que dá a impressão de uma proposta única, convincente, sustentada por uma lógica (NICHOLS, 2016, p. 46).

As variáveis são reduzidas na edição das imagens de arquivo, pois trata-se do olhar de quem estava filmando naquele determinado instante. O material de baixa qualidade, mal enquadrado, com iluminação baixa e muito ruído na imagem pode ser aproveitado como um gatilho para a nossa memória, despertando as emoções dos envolvidos com o arquivo.

Apesar do enfoque no personagem, o ponto de vista do documentário é do diretor do filme, não da pessoa retratada. Na edição final, cada cena passará pelo crivo do diretor, que decidirá a forma como a história será contada.

É uma voz que emana da totalidade da presença audiovisual de cada filme: a seleção dos planos, o enquadramento dos personagens, a justaposição das cenas, a mixagem dos sons, o uso de títulos e intertítulos – de todas as técnicas por meio das quais o cineasta fala de uma perspectiva distinta sobre um dado assunto e procura persuadir os espectadores a adotar sua perspectiva como se fosse a deles (NICHOLS, 2016, p. 29).

As edições são possibilidades de escolhas. Alguns chamam de cortar, enquanto outras seguem a linha do acréscimo, chamando o processo de colagem. São combinações.

À medida que a nebulosa se expande, portanto, o seu núcleo se condensa e se organiza. Filamentos esparsos se soldam, lacunas se preenchem, conexões se estabelecem, algo que se assemelha a uma ordem transparece sobre o caos. (...) Nasce um corpo multidimensional, cuja organização é revelada nas partes centrais, enquanto em sua periferia reinam ainda a incerteza e a confusão (LÉVI-STRAUSS, 2004, p. 21).

Não há uma verdade absoluta, uma história imparcial e objetiva, mas várias versões para o mesmo fato, conforme o ponto de vista de cada indivíduo. Um filme do ponto de vista do Romeu é totalmente diferente de um filme do ponto de vista da Julieta.

Para cada documentário, há pelo menos três histórias que se entrelaçam: a do cineasta, a do filme e a do público. Todas essas histórias, de formas diferentes, são parte daquilo a que damos atenção quando perguntamos do que trata certo filme. Isso quer dizer que, quando assistimos a um filme, tomamos consciência de que ele provém de algum lugar e de alguém. Existe a história de como e por que foi feito. As histórias geralmente são mais pessoais e idiossincráticas no documentário e no filme de vanguarda do que no longa-metragem comercial (NICHOLS, 2016, p. 109).

Esta discussão é mais debatida no jornalismo, que defende a existência de dois lados da versão, evidenciada pela entrevista com o “outro lado” da história. Em contrapartida, o documentário pode ter um lado ou vários lados. Mas é sempre a versão do diretor sobre aquele fato. Um olhar específico, um recorte singular da história.

O artista é um constante insatisfeito, pois considera que poderia melhorar a obra e que fez alguma escolha errada. Por esse motivo, vemos tantos filmes com duas versões, a do diretor e a do editor. É uma visão limitante, pois todos são partes responsáveis da obra e poderiam ter o seu ponto de vista destacado. Dessa forma, teríamos a versão do diretor de fotografia, do produtor, do operador de áudio etc.

São tantas horas de material bruto de planejamento de equipe por conta da complexidade da gravação que poderiam fazer um filme apenas sobre como foi feito. E edição é um momento de escolha sobre o que entra e sai do filme. Nem sempre o material final é composto pelas melhores cenas, mas por aquelas que se encaixam na narrativa que o diretor quer ressaltar. Há infinitas possibilidades de filmes dentro

de um material bruto. Se filmarmos 100h de material para 2h de filme, descarta-se 98% de filmagem. São “gestos construtores que, para sua eficácia são, paradoxalmente, aliados a gestos destruidores: constrói-se à custa de destruições” (SALLES, 2011, p. 35).

No quebra-cabeças da edição de um longa-metragem, há milhares de combinações possíveis dos planos. Uma filmagem com apenas 3 planos (ABC) possibilita seis caminhos (ABC, ACB, BAC, BCA, CAB, CBA) se utilizarmos todos. Com 10, aumenta para mais de 3 milhões.

Os filmes pertencem a uma rede em constante expansão, em que os próximos trabalhos têm por referência as experiências anteriores e coletivas. Os filmes não surgiram por geração espontânea, não surgiram de forma isolada. Tal rede se assemelha aos gritos dos galos no poema “Tecendo a manhã” (MELO NETO, 2010, p. 12), de João Cabral de Melo Neto:

Um galo sozinho não tece uma manhã:  
 ele precisará sempre de outros galos.  
 De um que apanhe esse grito que ele  
 e o lance a outro; de um outro galo  
 que apanhe o grito de um galo antes  
 e o lance a outro; e de outros galos  
 que com muitos outros galos se cruzem  
 os fios de sol de seus gritos de galo,  
 para que a manhã, desde uma teia tênue,  
 se vá tecendo, entre todos os galos.

E se encorpando em tela, entre todos,  
 se erguendo tenda, onde entrem todos,  
 se entretendendo para todos, no toldo  
 (a manhã) que plana livre de armação.  
 A manhã, toldo de um tecido tão aéreo  
 que, tecido, se eleva por si: luz balão.

Conforme a edição, a filmagem, a habilidade da equipe e visão do documentarista perante o mundo, temos obras audiovisuais que se podem ser agrupadas em alguns conjuntos de formatos semelhantes.

### 3.2 Os modos de Bill Nichols

O professor norte-americano Bill Nichols (2016) organizou os documentários em seis modos conforme suas características de representação do mundo. Aparentemente estes modos compartimentados significaria a limitação dos documentaristas, assim como o roteirista de ficção se ancora a um gênero.

No entanto, há uma complexidade por trás das aparências, visto que os vários modos coexistem sem hierarquia entre eles. Isto é, um mesmo documentário apresenta vários modos. São ferramentas analíticas que se tornam precárias se utilizadas indevidamente como ferramentas de criação. Estabelecer que um documentário seguirá tal modo é descartar as imprevisibilidades que caracterizam um projeto documental.

As interações entre os modos no mesmo documentário vão de encontro ao que propõe a cinematografia clássica que separa os filmes em gêneros bem delimitados como comédia, drama, terror, aventura etc. Segundo Morin, há um motivo: “Porque nossa educação nos ensinou a separar e isolar as coisas. Separamos seus objetos de seus contextos, separamos a realidade em disciplinas compartimentadas uma das outras” (MORIN, 2006, p. 11).

Segundo Bill Nichols, há seis modos de documentário que também são estabelecidos pelos recursos técnicos disponíveis em determinada época: poético, expositivo, observativo, participativo, reflexivo e performativo. As novidades da nossa época, por exemplo, são os celulares e as plataformas de compartilhamento, de streaming, que emergiram durante a pandemia do coronavírus e não foram contemplados por Nichols.

- **Modo poético:** origem no cinema silencioso, quando não havia áudio sincronizado com a imagem. Por isso filmavam sem som, sem entrevistas e depois inseriam uma trilha sonora, uma orquestra. Sem preocupação com relações causais, o importante não é a linha temporal, mas o estímulo de sensações. Este modo é mais subjetivo, autoral, aberto a interpretações, muito próximo do cinema pessoal, experimental, com ritmos visuais e sonoros, ângulos diferentes e metáforas visuais. O modo poético tem origem nos cineastas ligados às vanguardas artísticas europeias do século XX, contrários às ideias de representação.

Diante da explosão de imagens no século XXI e da introspecção e do isolamento na pandemia, o modo poético da década de 1920, a exemplo dos filmes *A Ponte* (1928) e *Chuva* (1929), do Joris Ivens, voltou com vigor como em *Olhos de ressaca* (2009), da Petra Costa, agora com rica sonoridade e discursos verbais para registrar um casamento de 60 anos inspirado na história dos avós maternos da diretora. Se nos dois primeiros, Ivens filmou o coletivo, sem identificações, Petra enfoca os personagens, a singularidade de uma relação amorosa, característica dos documentários contemporâneos.

Outra característica importante do modo poético consiste na fragmentação. Em *Sin Peso* (2007), do Cao Guimarães, só vemos parte das lonas e os áudios de feira latino-americana, sem ver os vendedores nem os produtos que estão à venda. Em *Berlim, Sinfonia de uma Metrópole* (1927), do Walter Ruttmann, a cidade é um personagem visto pelas partes que a integram: automóveis, lojas, as pessoas, partes que compõem uma cidade. Nesta época, ainda não havia o termo documentário, adotado por John Grierson posteriormente. Eram os gêneros das experimentações e usavam *travellings*, panorâmicas e enquadramentos que não eram utilizados pela ficção.

Os documentários esportivos apresentam uma tendência de evitar este modo, com exceção do filme *Zidane: um retrato do século XXI* (2006), dirigido por Douglas Gordon e Philippe Parreno, com enfoque total no jogador Zinedine Zidane, durante a partida entre Real Madrid e Villareal, realizada em 23 de abril de 2005.

- Modo expositivo: prioriza a palavra falada por meio do recurso da locução, da narração, em que a voz conduz uma narrativa ilustrada por imagens. Muito utilizado em documentários de TV, a exemplo da *Discovery Channel*, *National Geographic*, etc., o modo expositivo é o que resultou no telejornalismo com o repórter como testemunha do fato por meio das narrações e dos comentários em *voz over*. Sem muita abertura a interpretações, não é tão aberto como o modo poético.

Este modo conquistou popularidade com John Grierson a partir da década de 1930. Grierson defendia o documentário como ferramenta de transformação social e educativa, um martelo feito para moldar a realidade, ideia oposta ao documentário como espelho da realidade, apoiado pelos filmes de Robert Flaherty.

A voz *over*, também denominada erroneamente de voz *off*, ou até de forma pejorativa como voz de Deus, por ser a voz onisciente que tudo sabe a respeito dos personagens, tem pontos negativos conforme Jean-Claude Bernardet. Herança do rádio, a locução é considerada um excesso de intervenções e interpretações, com uma voz empostada, gramaticalmente perfeita, gravada em estúdio por um profissional e, portanto, longe da ação filmada. Por esses motivos, Bernardet a caracteriza como arrogante.

O documentário *Todos os corações do mundo* (1995), filme oficial da Copa do Mundo da FIFA de 1994, que aconteceu nos Estados Unidos, apresenta locução, mas também há um distanciamento entre o cinegrafista e o time, o que possibilita filmar Baggio observando Romário pouco antes de entrarem em campo. O que ele estaria pensando? Medo, olhar dominador?

Este distanciamento foi possível a partir da década de 1960, com inovações tecnológicas nos equipamentos audiovisuais como as câmeras leves e portáteis, com o maior uso de peças de plástico no lugar de metal, que possibilitaram que os cineastas gravassem momentos mais íntimos, privados, com maior mobilidade no meio da ação sem serem percebidos. As tecnologias permitiram dois novos modos de documentário: o observativo e o participativo.

- Modo observativo: neste modo, a câmera permanece discreta, registrando a ação de forma “invisível”, sem entrevistas e como uma mosca na parede. É observar o mundo discretamente, sem intervir nele e com interpretação livre, em que cada pessoa compreende a imagem de uma maneira, conforme o seu repertório.

É o cinema direto norte-americano, com enfoque em ações de políticos, artistas e instituições como escolas e departamentos de polícia, filmados pelo documentarista Frederick Wiseman, em que uma instituição representa as várias outras, a exemplo de *Titicut Follies* (1967), com os pacientes internos do Hospital Estadual de Bridgewater para criminosos com transtornos mentais, em Massachusetts. Na temática esportiva, o filme oficial das Olimpíadas de 1964, no Japão, segue predominantemente este modo.

A suposta invisibilidade é ilusória, visto que a introdução de um corpo estranho à cena já é motivo para a perturbação do evento. Ao notarem a presença da câmera, as pessoas retratadas por ela podem se mostrar tímidas, afastando-se da ação para

não serem filmadas, ou podem interpretar um personagem, com frases feitas e ações que não fariam normalmente. A espontaneidade almejada pelo documentarista pode se esvaír e interferir na direção do documentário, uma vez que o diretor pode elencar um protagonista cujo objetivo único é se aparecer.

Quando os próprios cineastas ressaltam que o trabalho do seu documentário é a evidência, apenas a evidência, eles estão defendendo um conceito ideologicamente poderoso, porém com uma noção ingênua de objetividade. Estão encorajando o público em sua ingenuidade. Mais que isso, no entanto, quando assumem essa posição, estão realmente pondo em risco o conceito do documentário como 'tratamento criativo'; a única coisa que torna os documentários diferentes das outras formas audiovisuais de não-ficção (WINSTON, 2005, p. 21).

Por outro lado, com a mobilidade das câmeras, os cineastas conseguem acompanhar os atores sociais em seu cotidiano. Na área esportiva, a mudança foi fundamental, pois os cineastas começaram a acompanhar os bastidores e os atletas com uma maior proximidade, podendo adentrar até mesmo nos vestiários, símbolo máximo da privacidade. Melhor que assistir a uma entrevista com um técnico dizendo como motivou seu time é mostrar o técnico motivando o time no vestiário. O observativo é um recurso com base no improvisado e no imprevisto.

Outra inovação da década de 1960 que mudou a forma de fazer documentário foi a lente zoom. No exemplo do parágrafo acima, é possível mudar o enquadramento de modo rápido e usando apenas uma lente. Usa-se um plano geral com lente grande angular para mostrar o time todo unido de braços dados em círculo e um primeiro plano do rosto de cada atleta. Antes desta novidade, o cinegrafista precisava carregar uma bolsa pesada com várias lentes e perdia muito tempo e cenas durante a troca.

- **Modo participativo:** oposto ao observativo, este modo se fundamenta nas entrevistas. O cineasta interage com as pessoas e vemos a câmera, a ação do diretor e a equipe. O diretor pergunta, interfere, questiona. O tempo todo ele nos lembra de que há alguém filmando com uma interferência na gravação.

Esse modo de documentário tem origem com o antropólogo, sociólogo e filósofo Edgar Morin e o etnólogo e cineasta Jean Rouché, quando fundaram o cinema verdade (*cinéma vérité*) com o filme *Crônica de um Verão*, em 1961. Não queriam dizer que estavam filmando a realidade, mas a verdade da filmagem, a verdade da relação estabelecida entre o cineasta e o entrevistado. Neste modo, o filme acontece

na fricção entre a equipe de filmagem, a câmera e os entrevistados, onde a interação entre ambos é fundamental. É o oposto do cinema direto norte-americano. Este modo foi possível graças à mudança no áudio, que permitiu o som direto por intermédio do gravador Nagra.

Os franceses diziam que uma câmera influencia na realidade, enquanto os americanos diziam que os documentaristas franceses queriam ser mais importantes que o próprio objeto. Se o cinema direto é como uma mosca na parede, com uma equipe discreta e preparada para registrar mais espontaneidade, com o diretor em posição de recuo, quieto, observando a ação acontecer, o cinema verdade é como uma mosca na sopa, onde sentimos a presença dela.

Cinema direto e cinema verdade caracterizam um duelo entre opacidade e transparência. Transparente quer dizer que, entre o telespectador e a ação do filme, não há nada. Mergulhamos na ação e a tela se assemelha à uma janela que exhibe o real, não no sentido de verossimilhança, mas de imersão nas regras daquele mundo autônomo. Para o esteta húngaro Béla Balázs, Hollywood inventou uma arte que “cria a ilusão, no espectador, de que ele está no interior da ação reproduzida no espaço ficcional do filme” (THEORY OF FILM, 1970, p. 50 apud XAVIER, 2008, p. 22).

As metáforas que propõem a lente da câmera como uma espécie de olho de um observador astuto apoiam-se muito no movimento de câmera para legitimar a sua validade, pois são as mudanças de direção, os avanços e recuos, que permitem as associações entre o comportamento do aparelho e os diferentes momentos de um olhar intencional. Ao lado disto, o movimento de câmera reforça a impressão de que há um mundo do lado de lá, que existe independentemente da câmera em continuidade ao espaço da imagem percebida. Tal impressão permitiu a muitos estabelecer com maior intensidade a antiga associação proposta em relação à pintura: o retângulo da imagem é visto como uma espécie de janela que abre para um universo que existe em si e por si, embora separado do nosso mundo pela superfície da tela. (XAVIER, 2008, p. 22).

Já opaco quer dizer que, entre o telespectador e a ação, há uma câmera, um diretor, dificuldades e imprevistos. A televisão é opaca por natureza. Você se senta em uma sala clara, há várias distrações por perto como o celular, interrupções, etc. Por meio da quebra da quarta parede, o repórter e o apresentador falam olhando para a câmera reforçando a opacidade.

Os documentários ainda usam muito a palavra falada como muleta para construir seus argumentos. O excesso de entrevistas torna o documentário enfadonho e críticos denominam pejorativamente esse recurso de *talking heads* (cabeças falantes).

Como vantagens estão a simplificação da produção, por necessitar somente de um local fixo, podendo utilizar até mesmo um banco na frente de uma parede branca, e o baixo custo.

- Modo reflexivo: traz uma reflexão sobre o ato de fazer filmes, a filmagem, os dramas da edição, discutem o fazer fílmico. No documentário de percurso esportivo, podemos perceber este modo presente no documentário *Free Solo*, objeto de análise desta tese, onde se mostra as dificuldades de se fazer um filme em que o erro do protagonista pode resultar em morte.

*Santiago*, de João Moreira Salles, também aborda a construção do filme ao revelar uma autocrítica do diretor perante o entrevistado. Salles verifica que o plano, a menor unidade fílmica, mais aberto ao enquadrar o mordomo Santiago, representa a distância entre o funcionário e o filho do patrão, no caso o diretor.

- Modo performativo ou performático: discute a legitimidade que o cineasta tem de falar dos outros: o indígena, o quilombola etc. Há engajamento do cineasta, que fala da experiência de vida, com o tema do filme. Em *Tongues Untied*, o diretor Marlon Riggs conta a sua história como negro e homossexual.

Em *Elena* (2012), a diretora Petra Costa fala do suicídio de sua irmã mais velha. Ela usa a narração em primeira pessoa para reconstituir as memórias da irmã. Com muitas imagens de arquivo, essa narração reforça o tom poético e autobiográfico do documentário. Petra comenta as imagens do passado dando um novo significado.

Dos seis modos de Bill Nichols, predomina a entrevista nos documentários de percurso esportivo, embora tenha uma parte do modo observativo, principalmente durante o evento, quando os atletas estão concentrados ou em ação.

## CAPÍTULO 4 - FREE SOLO (2018): O DOCUMENTÁRIO DO HERÓI PA- DRÃO

Mundo comum = Escalando El Capitán com cordas.

Chamado à aventura = Gravação do documentário.

Encontro com o mentor = Conversa com o amigo Tommy Caldwell, Jimmy Chin e equipe.

A travessia do primeiro limiar = Entrada nos treinos de escalada com corda no El Capitán.

Provas, aliados e inimigos = Treinos e conversas com amigos e familiares.

Aproximação da caverna secreta = Reflexões na van.

A provação = A queda e a reflexão.

A recompensa = O fim da escalada.

O retorno com o elixir = Volta para casa.

\* Sem a etapa O caminho de volta e A ressurreição.

*Free Solo* (2018), acompanha o escalador solo Alex Honnold em um projeto ousado e desafiador de escalar a rocha El Capitán, o paredão de 975 metros no Parque Nacional de Yosemite, sem cordas ou equipamento de proteção. Alex é reconhecido como o melhor escalador solo do mundo e detém vários recordes de velocidade. Os diretores Elizabeth Chai Vasarhelyi e Jimmy Chin acompanham a preparação física e mental de Honnold por dois anos neste desafio que nenhum outro alpinista havia conseguido realizar sem cordas de segurança.

*Free Solo* apresenta uma característica cada vez mais contemporânea de retratar experiências pessoais, não o coletivo. Ao contrário de *Olympia*, que acompanha o evento e vários atletas de diversas modalidades, os contemporâneos como *Free Solo* enfocam em um só atleta, um time ou alguns atletas de um time. Se fosse um time de futebol, por exemplo, não se conta a história de todos os 11 jogadores titulares, mas apenas dos mais importantes, geralmente o capitão, o atacante principal e os jogadores que fizeram o gol.

O filme começa com as imagens do escalador Alex Honnold escalando sem cordas. As primeiras imagens já trazem o clímax do filme, com a escalada do paredão. O filme se torna o processo de preparação para a escalada. Nos minutos iniciais, Alex

fala sobre a morte e a vida amorosa em palestras e entrevistas para a TV. São dois assuntos que percorrem todo o documentário. Ele responde que vai ter muitas namoradas pela frente e que dá prioridade à escalada.

Figura 3 - El Capitán, no Parque Nacional de Yosemite.



Fonte: Free Solo (2018)

Imagens de capas de revistas definem Alex como o melhor do mundo. A narração de um programa de TV diz que apenas 1% dos escaladores o fazem sem cordas. Alex é o herói moderno, talentoso e com capacidades extraordinárias e quase sobre-humanas, pertencente a uma minoria da população. Extravagante, Alex morou por seis anos em uma van, no estacionamento do Walmart, gastando 1 dólar no jantar.

A imprensa tem um papel importante para o herói Alex, funcionando como um arauto. Em todos os documentários de percurso, os diretores mostram a imprensa, sobretudo da televisão, entrevistando os personagens. A imprensa ainda garante maior credibilidade ao fato. Se saiu na imprensa, cogita-se que é verdadeiro, confiável e importante.

Por ser uma produção da National Geographic, *Free Solo* utiliza uma aparente voz *off*, recurso típico da televisão e dos documentários de natureza. Uma sequência é intercalada na outra por meio do depoimento. O depoimento da sequência seguinte aparece sobre a imagem da sequência anterior, como se aparentasse uma narração. Depois descobrimos que é trecho de uma entrevista.

*Free Solo* exhibe não apenas a trajetória de Alex, mas também a filmagem da realização da obra. Mostra-se os profissionais, os diálogos da equipe, os procedimentos e a questão ética de se filmar uma provável queda. Muitos diálogos são capturados

por meio do modo observativo, por intermédio de conversas espontâneas, sobretudo porque os cinegrafistas são membros da equipe. É um filme processo em que o *making of* está dentro do filme.

As escolhas do diretor, diretor de fotografia, montador, envolvem, entre outras coisas, conceitos de criação, posicionamento crítico sobre o que se deve mostrar de processo e como isso deve ser feito. Como consequência desses princípios, que regem os diferentes documentários, o crítico de processo vai ter uma grande diversidade de informações, que geram diferentes possibilidades de aproveitamento (SALLES, 2017, p.92).

Alex escalou 40 vezes o El Capitan no parque Yosemite, mas nunca sem corda. Durante oito anos, Alex sonhou e se preparou para a escalada solo, sem o equipamento de segurança. Por ter medo, ele nunca tentou. Diz que talvez seja um desafio para as próximas gerações ou “para alguém com nada a perder”. Neste instante, o herói se mostra indisposto a tentar.

Alex anota em seu caderno os pontos mais importantes e os trechos mais difíceis do El Capitan. “Provavelmente, é o mesmo processo de um dançarino ou um ginasta decorando os passos. Você memoriza o fluxo do movimento”, relata Alex. As associações com outras modalidades são comuns nos documentários de percurso esportivo, sobretudo em esportes mais desconhecidos.

Em *Irmãos de Ringue*, por exemplo, Babuíno diz que há mais mortes no ciclismo do que no MMA, por exemplo. As comparações nos dão referências mais compatíveis com o nosso repertório. Babuíno menciona o ciclismo, um esporte normalmente mais relacionado ao lazer, para mostrar que o MMA não é um esporte violento, apesar das imagens mostrarem o contrário.

Tommy Caldwell, escalador profissional e amigo de Alex, chega para auxiliá-lo como fiel escudeiro. Apesar de terem idades parecidas, com apenas sete anos de diferença, Alex diz que Tommy foi o ídolo da infância dele. “Ele me mostrou que era possível escalar o El Cap em livre”, diz Alex enquanto aparecem capas de revistas com Tommy. As capas de revistas são bem importantes neste documentário para ressaltar a importância dos envolvidos.

Ambos irão escalar o paredão para, nas palavras de Alex, “sentir o que dá medo e o que não dá medo”. O diretor Jimmy Chin diz que vai filmar a escalada. Jimmy e a equipe de cinegrafistas sempre aparecem ao longo do documentário em conversas

entre eles ou com o Alex. Há um grande envolvimento do cineasta com o tema. O diretor e a equipe de filmagem são escaladores profissionais.

Ao mostrar que a equipe de filmagem também está ao lado de Alex, presos pelas cordas a uma alta altitude, o documentário ganha maior credibilidade, como se fosse um repórter no meio de uma ação. Sabemos que é difícil porque a equipe provou da dificuldade, indo ao local e escalando os paredões. Filma-se os bastidores, a equipe escalando e se pendurando nas cordas de segurança. Alex diz que ninguém conta que fará uma escalada solo para não haver pressão externa. Porém, nesse filme, o que mais tem é pressão externa, sobretudo da equipe.

Sem roteiro totalmente definido, os cinegrafistas e os editores também se tornam membros fundamentais no processo de criação da obra. Não é uma autoria fechada em uma pessoa, mas estabelecida na relação com os outros que interagem na rede (PINHEIRO; SALLES, 2016). Apesar da equipe ser formada por sujeitos em comunidade (COLAPIETRO, 2016), estes fazem escolhas subjetivas, conforme a experiência de cada indivíduo e visando ao projeto comum.

Embora haja uma hierarquia com chefes de departamento e o diretor como decisão máxima, os cinegrafistas-escaladores do filme deveriam ser coautores dessa criação coletiva, pois somente eles sabem o melhor posicionamento para comandar as câmeras, ao contrário de um cinegrafista no solo, em que a checagem pelo diretor é mais facilitada.

Em relação à tendência comunicativa do ato criador, devemos mencionar também os processos coletivos, como nos casos do cinema, do teatro, da dança e da música. São manifestações artísticas que envolvem um grupo de artistas e técnicos que desempenham papéis de grande diversidade. Como consequência, mostram uma rede criadora bastante densa. Tudo que está sendo descrito e comentado ganha complexidade da interação (nunca fácil, de uma maneira geral) entre indivíduos em contínua troca de sensibilidades (SALLES, 2011, p. 56).

Infelizmente, o documentário é tão desvalorizado em festivais de renome como o Oscar, que há somente uma categoria para eles, a de melhor documentário. Não há reconhecimento dos indivíduos como melhor fotografia, melhor roteiro ou melhor direção, por exemplo. Isso torna o documentário ainda mais valorizado como obra coletiva. Sem roteiro totalmente definido, o câmera e o editor também se tornam membros fundamentais no processo de criação de um documentário. Por isso, podem até participar dos créditos como autores do documentário.

Figura 4 – Cinegrafista ao lado de Alex durante escalada



Fonte: Free Solo (2018)

Este procedimento mostra a complexidade dos processos de criação em equipe ao lidar com os processos criativos individuais inseridos num processo em prol de uma obra coletiva, visto que cada indivíduo consiste numa ilha de saber inserido no arquipélago de conhecimento. Ao longo do projeto, a rede de inferências aumenta conforme se estabelece novas relações.

Segundo Claude Lévi-Strauss no artigo *The structural study of myth* (JOURNAL OF AMERICAN FOLKLORE, 78 [270]), um mito está sempre relacionado a outros mitos, nunca existe sozinho. A complexidade mitológica consiste na análise dos mitos em conjunto e suas relações no sistema. Alex é considerado um mito porque está cercado de outros escaladores tão bons quanto ele.

Para De Masi (2005, p. 157), o sujeito em um grupo criativo “conserva a sua personalidade, que se confronta e interage com todas as outras; cada sujeito é ambiente, faz ambiente para todos os outros”. A complexidade da filmagem é tanta que os cinegrafistas também arriscaram a vida. Um deslizamento, um gancho mal colocado, ou uma corda que se rompa poderia causar uma fatalidade.

Esta rede de comunicação está presente em *Free Solo*, em que o sucesso da empreitada depende do excelente entrosamento da equipe e da afinidade entre os profissionais envolvidos e o protagonista, todos com um propósito comum. Muitos são amigos de Alex e já o acompanharam sem câmeras em outras escaladas. O filme carrega vestígios de subjetividades dos profissionais envolvidos.

Tommy passou 20 anos escalando o “El Cap”, como é conhecida a formação rochosa El Capitan, mas diz que nunca tentou sem corda. “Imagine uma disputa pela medalha de ouro olímpico. Se você não ganhar a medalha, você morre. Escalar o El Cap sem corda é mais ou menos isso. Não pode haver erros”, compara. Por isso *Free Solo* é um dos raros documentários de percurso esportivo que o resultado não pode ser a derrota.

O filme levanta uma questão ética ao considerar que um erro na escalada poderia levar a uma queda. No filme, discutem se filmariam ou não uma possível queda. A sinopse da National Geographic resume este dilema: “perfeição ou morte<sup>8</sup>”. Alex não queria que os amigos presenciassem uma possível morte. Por isso usaram a câmera remota como se fosse uma câmera de segurança, fixa em uma rocha, mas com o diferencial de conter uma narrativa, por estar em um local inusitado e ser parte de uma composição fílmica. Por vezes, Alex permanece com apenas uma das mãos na rocha, enquanto os pés balançam no ar.

Figura 5 – Tomada aérea em plano geral por cima de Alex escalando o El Capitan.



Fonte: Free Solo (2018)

A equipe de filmagem acompanhou Alex por dois anos entre os treinos, preparação, titubeios e a escalada final. Alex comentou em coletiva de imprensa que “realmente não sabiam se haveria um fim para esse filme<sup>9</sup>”. Caso houvesse uma queda fatal, dificilmente haveria um filme ou passaria de um documentário de percurso para

<sup>8</sup> Disponível em <https://films.nationalgeographic.com/free-solo>. Acesso em: 25 abr.2021

<sup>9</sup> Disponível em <https://www.nationalgeographicbrasil.com/viagem-e-aventuras/nao-e-que-o-escalador-alex-honnold-seja-destemido-ele-apenas-aceita-morte>. Acesso em: 20 out.2020

um documentário biográfico, o que é muito mais comum. Deve haver milhares de pessoas que tentam feitos extraordinários todos os dias, mas que não conseguem a perfeição. Infelizmente, apenas o bem-sucedido entra no documentário.

Diante das contínuas testagens que as versões da obra concretizam, encontramos diferentes universos coexistindo ao longo do processo. Formas que podem ser obras, outras que serão rejeitadas e outras ainda que serão ajustadas e, conseqüentemente, metamorfoseadas (SALLES, 2011, p. 135)

Para mostrar a dificuldade, o filme inclui o depoimento de Tommy dizendo que o El Capitain é absurdamente alto e que “de longe parece impossível de escalar”, mas que os escaladores são obcecados pelo El Capitain há décadas, sendo que o primeiro a escalá-lo foi Warren Harding, em 1958, em uma jornada de 46 dias, por mais de 6 meses, pois precisavam fazer pausas. No esporte, os heróis superam as marcas de outros heróis em relação a performance.

O documentário mostra imagens do Alex escalando o El Cap com cordas e as dificuldades da escalada. Ele está exausto e diz que os pés e as mãos estão doendo muito. Há uma cena curiosa de um passarinho o atacando na subida. Uma cena em contra-plongée mostra o sol forte. São os obstáculos da jornada, que não depende só dele. É o homem superando os obstáculos da natureza. “Eu olhei para baixo e me borrei de medo”, diz Alex a Tommy.

Assim que os dois acabam o treino, começa um bloco temático sobre a infância de Alex. Enquanto o filme mostra fotos da infância, Alex diz que era uma criança tímida, melancólica e que não era popular. Ele começou as aulas de escalada ainda criança, pois adorava subir em árvores e edifícios. Fez o ensino médio no programa de bacharelado internacional e, por ser um ambiente intelectual, não havia problema em ser introvertido. Como não conhecia nem queria falar com ninguém, escalava sozinho e sem cordas.

Em determinado momento do filme, enquanto dá uma palestra em uma escola, Alex não esconde a timidez diante das risadas dos alunos ao saberem que ele escalava os telhados da escola. Um estudante pergunta “Quanto dinheiro você tem?”. Ele disse que o mesmo que um dentista bem-sucedido. Ele doa cerca de um terço da renda na anual para ONGs ambientalistas com projetos que diminuem a pobreza e ajudam o meio ambiente. Esta parte se parece com um vídeo mais institucional, o que não ocorre nos outros documentários de percurso esportivo. Apesar de

financeiramente bem, Alex é desapegado materialmente, usa sempre a mesma blusa e mora na van há nove anos.

Em seguida, conhecemos Sanni McCandless, a namorada. Alex a conheceu na divulgação de um livro em Seattle e a descreve como uma mulher fofa, pequena, que anima o ambiente e que “não ocupa muito espaço”. Ele é minimalista mesmo nos relacionamentos. Ele mostra a foto do primeiro encontro em Las Vegas na tela do celular e diz que Sanni não é escaladora porque está começando. Ela se torna aprendiz dele. Para ela também é uma nova jornada. O filme nos dá pista sobre como ela poderá atrapalhá-lo ao ressaltar que ela não sabe escalar e quando Alex apontar uma depressão em formato de coração, nas primeiras imagens com ela.

Aos 20 minutos de filme, Alex escala um paredão enquanto a narração dele diz: “Ela [Sanni] deixa a vida melhor em todos os sentidos”. Em seguida vemos Sanni escalando e perguntando se Alex a está segurando firme. Ele não responde. Com uma trilha sonora de tensão, imaginamos que haverá algum acidente com ela, pois é Sanni quem está escalando e dizendo que está nervosa. O close nas mãos dela com pouco apoio na pedra resalta essa ideia.

No entanto, é somente uma deixa para a história de como ela deixou a corda escapar causando a queda de Alex, que fraturou duas vértebras. Sanni diz que a culpa foi dela e Alex conta que quis acabar com o relacionamento após o acidente. Mas não o fez. Após o acidente, ele começou a ter pensamentos negativos nas escaladas. Imaginou uma queda de 50 metros em que o corpo explodiria no chão. Sanni é um ponto de virada para o bem e para o mal na vida de Alex.

No verão de 2016, no Marrocos, Alex escala com seu mentor Tommy Caldwell como preparativo para o El Cap. Por intermédio da montagem alternada, vemos Tommy e Alex escalando com cordas. Tommy diz que escalar com o amigo é viciante. Alex escreve detalhes da escalada, a exemplo de “Parede Bey 7C+, uma queda no crux”, no diário de escalada. Tommy questiona se ele não escreve coisas pessoais como saudades de pessoas queridas. Ele responde que não. As imagens mostram um Alex destemido e firme, que chega a soltar as duas mãos da rocha, preso apenas pelas pernas, enquanto Tommy titubeia com os pés e cai sendo seguro pelas cordas. É o aluno superando o mestre.

Na reunião de Alex com o diretor Jimmy Chin e a equipe de filmagem para discutir o que e como irão filmar, semelhante a uma mesa de leitura de uma peça de teatro, conhecemos melhor o diretor. Em voz *off*, Jimmy diz que trabalha há dez anos

com Alex escalando pelo mundo. Jimmy também é um profissional da escalada. Como ressalta SALLES (2011, p. 45), “o artista não é, sob esse ponto de vista, um ser isolado, mas alguém inserido e afetado pelo seu tempo e seus contemporâneos”.

Alex só teve a motivação necessária de enfrentar o El Capitan com o filme. A apresentação do projeto pelos diretores foram o empurrão necessário para a jornada. Por ser um escalador experiente, Jimmy Chin desempenha ainda mais o papel de mentor ao ser também representante da autoridade por ser diretor. Sem ele, Alex não teria a autoconfiança e a coragem necessárias para encarar o desafio: “O filme, na verdade, foi o que me motivou a começar, foi um trabalho de equipe”, explicou em uma coletiva de imprensa.

Ao contrário de um documentário biográfico tradicional de esporte, aparecem cenas do diretor Jimmy interferindo no caminho do filme. Permite-se filmar as intervenções por conta da relação próxima entre diretor, equipe e protagonista. O escalador e cameraman Mikey Schaeffer é um dos amigos de Alex que pertence à equipe de filmagem, todos profissionais de escalada. Esta proximidade garante o conforto de Alex, que é observado por amigos, cercado de cuidados, não por estranhos que fazem apenas mais um trabalho profissional.

Por outro lado, Mikey quase hesitou ao receber a proposta de trabalho, pois filmar um possível acidente de um colega o abalaria psicologicamente. “A pressão disso tudo pode ser fatal”, resume Jimmy, que suspira ao mencionar que isso pode ter consequências graves. É um suspiro característico do espaço dado ao silêncio no documentário e que não se vê no jornalismo de TV, por exemplo.

Em conversa com Alex, Tommy diz que seu pai perdeu 30 amigos escaladores quando tinha a idade dele, e ele, 40. Os mentores também costumam puxar para baixo, sendo ambíguos às vezes. Alex fica pensativo com a conversa que deveria ser de incentivo. “Acho que todos que se dedicaram à escalada solo já estão mortos”, finaliza Tommy. Embora o ajude em sua jornada, o treine e o motive, ele também coloca um obstáculo psicológico na cabeça de Alex ao mencionar os colegas que morreram.

Esta conversa sobre a morte de escaladores é seguida de um bloco com *off* de âncoras de telejornais anunciando a morte de vários profissionais que morreram escalando dando mais tensão e credibilidade ao fato. São mostradas imagens de arquivo da escalada e efeito de vinheta com nomes e as datas de nascimento e morte, sem mostrar as quedas.

Na última narração do bloco, sobre a morte de Derek Hersey, o jornalista enfatiza: “Hersey fez o de sempre: escalou sozinho, sem corda”. O bloco acaba com a imagem de um homem errando um movimento e caindo no abismo. Próximo das árvores, no entanto, ele abre um paraquedas. A próxima imagem o mostra sorridente já em solo firme. Contudo, a imagem congela e revela o nome dele: Dean Potter, com a data de nascimento e morte aos 43 anos.

Tommy diz que Alex não fica abalado como as outras pessoas e que isso deve estar mais relacionado ao passado que à genética. Para saber como é a resposta do cérebro de Alex, ele faz uma ressonância magnética. Alex conta que as ex-namoradas disseram que ele é meio problemático. Durante o exame, ele precisa ver uma série de fotos enquanto está no equipamento e preencher um formulário com uma série de questões como “emocionalmente equilibrado?”, “tem medo de escalar montanhas íngremes?”, entre outras. O filme fecha o bloco em uma em particular: “É deprimido?”. Novamente ele fica pensativo e em silêncio. Parece concordar com um “Rum”. Segundo a médica, as amígdalas, centro do medo no cérebro, não tem nenhuma atividade no cérebro de Alex. Funcionam, mas precisam de mais estímulo que uma pessoa normal. Por isso ele tem menos medo que o normal.

Alex retorna ao El Capitain e escala o difícil trecho Freeblast com a ajuda da namorada, que comete um erro pequeno e pede desculpas. A namorada é atrapalhada e escorrega ficando presa pela corda, dando mais uma pista do que irá acontecer. A aderência Freeblast tem poucas locais de apoio. Se Alex escorrega, não tem onde segurar. No fim do bloco, após as imagens mostrarem vários detalhes dos pés e das mãos de Alex se apoiando nas rochas, ele escorrega.

A cena seguinte mostra Alex mancando com uma bota ortopédica no hospital ao cair de cerca de nove metros de altura. Ele estava com a corda e a Sanni estava dando a segurança, mas de repente ele caiu e se machucou, sem saber o porquê. Ao ver as Imagens de raio-x, a médica diz que ele estirou os ligamentos.

Alex diz que queria jogar a culpa em Sanni, pois ele não se lesionava há sete anos. Agora, as lesões são constantes. Após esta declaração, aparece a imagem de Sanni cortando uma melancia de forma tão desajeitada, que Alex diz “parece que você cortou uma árvore”. A edição nos mostra que Sanni atrapalha o projeto de Alex por ser desajeitada. Ela pode ser considerada o arquétipo da camaleoa, uma vez que o ajuda, mas também prejudica.

Mesmo lesionado, Alex treina de bota ortopédica na parede de escalada. Sanni diz que fica preocupada e que, se fosse casada e tivesse filhos com Alex, poderia alertá-lo dos perigos. Ela diz que ele é “teimoso”. Mas a teimosia é um defeito que se torna qualidade para o atleta de elite, pois a veem como persistência.

Diego Hipólito, considerado um exemplo de superação, conquistou a medalha de ouro graças a essa teimosia, perseguindo-a em três Olimpíadas. “Foi minha terceira Olimpíada. Na primeira eu caí de bunda, na segunda caí de cara e nessa cai em pé”, declarou Diego ao conquistar a medalha de prata na prova de solo, nas Olimpíadas do Rio-2016. A primeira queda a que Diego se refere ocorreu em Pequim-2008, e a segunda, em Londres-2012. “Acreditem em seus sonhos”, declarou o atleta.

O filme volta às fotos da infância de Alex. Dierdre Wolownick, mãe de Alex, diz que não queria que o filho escalasse sem equipamentos de segurança e que agradece por ele nunca ter avisado quando ia escalar, pois ela não o deixaria ir. Esta declaração termina com a imagem do livro “Accidents in North American Climblings (2016)”. O plano da entrevista mostra ela rodeada de fotos da infância de Alex e das capas emolduradas das principais publicações com ele. A todo instante, o diretor busca ilustrar com imagens ou ações o que foi dito anteriormente em entrevista.

Três semanas após a contusão, Alex calça a sapatilha pela primeira vez. Apesar do tornozelo ainda estar muito inchado e dolorido, ele continua o treinamento de escalada em fendas, o que força ainda mais a lesão. Ele deveria ficar seis meses de repouso, mas, se ele não escalar no mês seguinte, terá que esperar mais um ano. Esse longo tempo de espera é uma tortura para o atleta. Se fossem as Olimpíadas, seriam 4 anos de espera entre uma edição e outra. Se o atleta se lesiona seriamente antes da Olimpíada, ele corre o risco de ter que aguardar 8 anos até uma possível medalha. Esta sequência acaba com um plano fechado no pé machucado do Alex.

Tommy é entrevistado dirigindo a van com a esposa e dois filhos pequenos. A esposa está sem cinto de segurança com o nenê no colo sobre uma cama improvisada na van. Ironicamente, Tommy fala de segurança e sobre o sonho que teve com Alex. Nele, Alex, que nunca chora, estava chorando ao mostrar as lesões decorrentes de uma queda. Quando levantou a manga no sonho, caiu um osso do braço de Alex. No dia seguinte ao sonho, Alex contou sobre a queda para Tommy. Nesta entrevista, o cinegrafista está com a câmera no ombro e treme bastante com o chacoalhar da van. Reforça a tensão da história contada por Tommy.

Tommy chega a uma casa onde estão Alex, Sanni, Jimmy, membros da equipe e várias crianças que estão preparando as abóboras para o dia das bruxas. Sanni diz que Alex odeia feriados e que não quer fazer nada. Alex diz que gosta de se divertir sem obrigações. Isso demonstra que nosso herói está à parte da sociedade, é um incompreendido.

Alex segura desajeitadamente um nenê e diz que a família dele não se abraçava. Ele teve que aprender isso sozinho, aos 23 anos. Novamente, a declaração reforça a imagem anterior. Nessas histórias mais tensas, os cinegrafistas usam a câmera na mão, fora do tripé. Alex diz que a família nunca usou a palavra “amor”. Ele continua falando da família enquanto surgem na tela as fotos dele, da mãe, do pai e do irmão. Diz que a mãe falava francês com os filhos e o pai não falava nada, não era de mostrar muitos afetos. A mãe diz que Charlie, o pai de Alex, tinha síndrome de Asperger, um estado do espectro autista que afeta as interações sociais e a forma como as pessoas percebem o mundo. Alex é o típico herói rejeitado na infância, desamparado.

Por conta disso, o pai tinha mania de viajar bastante e repreendia Alex com apelidos humilhantes como Bozo, quando ele fazia alguma traquinagem. Alex diz que não se lembra disso e acha que o pai não humilhava ninguém, que era apenas rabugento. Os pais se divorciaram e ele morreu no verão seguinte, sem ver as conquistas do filho. Charlie que o incentivou a escalar. Alex diz que tudo que ele fazia, a mãe não achava suficiente, o que o motivou a escalar sem equipamentos. O final da cena mostra o plano geral de uma cachoeira tão alta que a água evapora antes de chegar ao chão.

Tommy diz a Alex que não compreende como o amigo caiu. Alex diz que pode ter sido por causa do vento ou da chuva, mas Tommy acha estranho Alex não saber o que aconteceu, visto que Alex “é muito atento”. E complementa: “Ou talvez ele não seja tão atento assim”. A todo instante Tommy desempenha um papel de amigo-vilão. Porém, ao final da sequência, Tommy fica visivelmente emocionado e diz que ficou mais preocupado e tenso após a queda do amigo. Alex diz que gosta do desafio diante da morte. “Não dá para errar.” Para quem busca a perfeição, a escalada solo é o que há de mais próximo. A fatalidade do erro aparece várias vezes no filme.

Alex comenta que, se morrer, os amigos irão ficar tristes e depois seguir em frente. Ele diz que já passou isso com as mulheres, que se preocupam com uma possível morte dele, mas que arranjariam outro homem, caso ele morresse. Mas acaba

dizendo que talvez ele seja meio insensível. A todo instante, o documentário mostra essa insensibilidade do Alex.

Cinco semanas após a contusão, o pé está melhorando, mas continua inchado. Mesmo assim, Alex escala o El Capitan e comenta os trechos que mais o preocupam. Freeblast, por exemplo, foi onde Alex sofreu a queda. É o grande “inimigo” psicológico dele. Na passagem estreita Monster Offwidth, Alex diz que se sente esmagado pela montanha, como se alguém te açoitasse e te esfolasse em uma aula intensa de Pilates, “dizendo para manter a posição até vomitar. E, se sair dessa posição, você morre”. Porém, o trecho de maior preocupação é o Crux, a parte mais difícil, pois Alex já caiu de lá várias vezes com a corda de segurança. Uma queda sem a corda seria fatal.

Figura 6 – Alex se apoiando em uma fenda estreita entre duas rochas.



Fonte: Free Solo (2018)

Em um dos trechos, Alex precisa saltar lateralmente, em uma sequência complexa, ficando sem apoio nenhum para alcançar a parede oposta, uma “loucura sem corda”, como ele mesmo comenta. Ao narrar essa trajetória, a câmera captura a queda dele, seguro pelas cordas. A todo instante ele diz que uma queda seria o fim.

A namorada Sanni diz que se preocupa com Alex e demonstra o carinho que tem por ele, mas que a recíproca é mais difícil. “Na hora de expressar os sentimentos, Alex ainda tem muito a aprender”, diz Sanni. Tommy argumenta que, para escalar

solo, é necessário uma armadura mental e que estar apaixonado fragiliza essa armadura. Sanni é novamente vista como alguém que atrapalha o projeto de Alex. “Não dá para ter as duas coisas”, diz Tommy. Para o amigo, este é um dilema. Jimmy diz que, “se ele [Alex] ficar tão perto da morte, uma hora ela vai chegar”.

Peter Croft, escalador profissional, que escalou várias vezes solo, porém sem uma equipe de filmagem acompanhando, dá uma dica: “Você não pode deixar que uma equipe de filmagem influencie o seu modo de pensar”. Em seguida, o diretor Jimmy Chin diz que quer “filmar tudo, mas sem atrapalhar”. Um dos cinegrafistas diz que seria horrível se alguém da equipe fizesse algo que pudesse matá-lo. Alex diz que não se importaria de cair sozinho, mas que seria horrível cair na frente dos amigos.

O diretor marca uma reunião da equipe com Alex para falar a respeito do posicionamento das câmeras durante a escalada. Esta cena da reunião é filmada com câmera na mão, mais tremida, para indicar tensão. Todos estão pensativos e a trilha também é tensa. Alex diz que está tomando os analgésicos e colocando gelo e que vai colocar as sapatilhas novamente, como um samurai sacando a sua melhor espada. Jimmy pergunta sobre a Sanni e Alex diz que responde apenas vagamente para ela, pois “quanto menos pessoas souberem, melhor”.

Há muitos momentos como esse de câmeras tremidas, a exemplo das cenas na van apertada, pois não cabia ou era muito difícil montar um tripé, e também durante as reuniões e conversas mais tensas para reforçar esta tensão. Esses momentos evidenciam a opacidade do cinema, ao revelar, ainda que de forma indireta, a presença da câmera. *Free Solo*, ao contrário da maior parte dos filmes esportivos ou de natureza, é opaco, sobretudo por mostrar a equipe e os comandos do diretor.

Após a reunião, Sanni conta para Alex que sonhou com ele sofrendo a mesma queda e a mesma lesão no tornozelo. Um comentário que não ajuda o protagonista. Alex disse “que legal”, visualmente constrangido. Sanni pede que Alex pense nela antes de decidir se ele vai escalar e pergunta “Se você pensasse no que eu acho, mudaria alguma coisa? Isso influenciaria nas suas decisões?” Alex responde que, se fosse para aumentar o tempo de vida dele, ele não escalaria solo.

Alex acorda de madrugada para finalmente escalar o El Capitan sem equipamentos de segurança, na escuridão e só com uma lanterna de cabeça. Ao passar pela Freeblast, onde sofreu a queda anterior, ele desiste. Disse que é assustador porque todos estão vendo. “Não consigo dar tudo de mim”, responde Alex. Peter Croft, alpinista profissional, diz que Alex tomou a decisão certa e que ele não é obrigado a ir.

Alex diz que foi a primeira vez que ele desistiu de uma escalada. Mas que também foi a primeira com pessoas em volta. “Eu talvez tivesse continuado se estivesse sozinho. Não sei. Talvez eu seja um fracasso. Pelo menos, eu tentei.”, diz Alex em *voz off*, enquanto passam imagens dele dirigindo a van com a namorada ao lado. É a pressão externa que Alex ressalta no início do filme. O filme poderia ter acabado aqui.

O sentimento de desistir do Alex é uma sombra que foi acumulada não somente pela presença da grande equipe de filmagem, mas também pelas várias ações anteriores como o amigo falando dos colegas que morreram escalando e da namorada que o atrapalha nas escaladas. O medo é uma situação que Alex sempre soube administrar e que foi analisado pelos médicos.

Três meses depois, Alex e Sanni estão em Las Vegas, dentro da casa que Alex comprou. Sanni mede vários cômodos com a fita métrica e vai pensando na mobília. É uma mudança da van para a casa, mas também de espírito. Em entrevistas separadas, ambos falam do relacionamento. Sanni é mais comunicativa, e Alex, introspectivo. Alex diz que, para Sanni, “a razão da vida é ser feliz. É estar entre pessoas queridas e boas companhias”. Por outro lado, Alex diz que o desempenho é tudo e que nada de bom acontece tendo uma vida feliz e aconchegante. “Ninguém rompe barreiras tendo uma vida assim”, complementa. Novamente Alex coloca a performance acima das relações.

Enquanto dirige por uma estrada, Alex continua falando sobre a performance: “É a essência do guerreiro. A causa não é o mais importante. O caminho é seu e você precisa seguir com excelência. Você encara o medo porque é parte do seu objetivo. Esse é o espírito guerreiro. O preparo mental do escalador solo é parecido com o do guerreiro. Eu me doo 100% a alguma coisa porque minha vida está em jogo”. Corresponde à armadura mental citada pelo amigo Tommy quando conversaram sobre o relacionamento com Sanni. O trecho termina com a imagem de neblina na montanha.

Figura 7 – Alex escalando em primeiro plano com outros paredões ao fundo



Fonte: Free Solo (2018)

Na primavera de 2017, Alex vai ao paredão com Mark Synnott, jornalista de escalada. Na corda de segurança, Alex escala até a Freeblast, onde desistiu da última vez, e comenta sobre a desistência, quando teve que segurar todo o peso com o pé direito e não quis arriscar. “Quando a escalada é com corda, é tranquilo, mas sem corda fica interessante”, diz Mark. Ambos conversam durante a escalada.

Mark diz que Alex só se sente à vontade escalando em frente à câmera quando está confiante. “E esse tem sido o dilema de toda esta produção”, comenta o jornalista. Há o dilema de Alex em se arriscar e correr o risco de morrer, o da produção em interferir na escalada de Alex ao pressioná-lo externamente e um outro pensado por Tommy, ao dizer que um relacionamento atrapalha o projeto.

A concentração máxima de Alex exigiu que não houvesse interações entre ele e a equipe durante a subida. As conversas entre os diretores e os cinegrafistas são feitas por rádio para que não atrapalhem o atleta. O diretor Jimmy Chin diz que a presença deles sempre vai interferir, mas que Alex não se sentiu pressionado a escalar por causa deles quando houve a desistência. Apesar de gravar no modo observativo, a centenas de metros de distância, a presença de uma equipe, mesmo que oculta, interfere na escalada de Alex. É o efeito do observador da física quântica, em que o simples fato de observar um fenômeno causa mudanças nos resultados.

Em uma conversa dentro da van, com Kimmy, Sanni e Alex, Jimmy pergunta a Alex: “Você não quer que a gente filme?”. Alex responde que não. Jimmy diz que ele

pode desistir a qualquer momento. E Sanni acrescenta: “Você pode acordar amanhã e pensar: “Sabe de uma coisa? Cansei! Não é tão importante. Não sou tão bom.”. A todo instante ela o incentiva, mas também o preocupa com algumas opiniões. Alex diz que pode desistir, mas não quer. Esta conversa retoma o início do documentário, quando Alex diz que o projeto talvez seja um desafio para as próximas gerações ou “para alguém com nada a perder”.

Durante um treino no trecho “Boulder Problem”, Alex cai novamente, mas a corda o segura. As imagens mostram treinos em vários dias, pois sempre está com camisetas diferentes. Fora isso não conseguimos saber que foi um longo período de treino. Apesar de um treino incansável, o documentário não passa essa impressão. Parece que ele já estava bem treinado antes das filmagens e que está fazendo apenas os ajustes finais.

Outro destaque do início do filme que retorna ao terço final é o caderno de anotações. O documentário mostra Alex na van escrevendo no caderno de anotações e, logo em seguida, lendo o que está escrito, a exemplo de “pinça com a mão esquerda. Pé direito para trás na borda”, enquanto imagens o mostram executando os movimentos descritos. A leitura dos cadernos por Alex é semelhante às leituras de mesa do teatro, que reforça a ideia do filme *Free Solo* como uma peça de teatro, onde filmam os ensaios e o espetáculo.

Figura 8 – Detalhe dos dedos de Alex na rocha.



Fonte: Free Solo (2018)

Dentro da van, o seu porto seguro, Alex vê no tablet a notícia da morte do colega alpinista solo Ueli Steck em uma queda perto do Everest. Alex diz que não ficou surpreso, pois Steck estava sempre fazendo escaladas perigosas e esperava que ele fosse viver mais. Diz isso sem emoção, mesmo após ver uma foto dos dois juntos.

O amigo Tommy diz que Alex “não deu muita bola e disse que era o risco que se corria”. Sanni menciona que perguntou a Alex sobre o ocorrido e que perguntou: “E se você acabar morrendo como o Ueli?”, reforçando que Ueli e a esposa escalavam juntos. E Alex respondeu “O que ela esperava?”. Sanni diz que ficou abismada com a reação dele. Tommy diz que muitas pessoas morreram escalando solo e que Alex é o mais cotado para ser o próximo. Mas o documentário mostra uma cena de Tommy caindo enquanto escala o paredão com o equipamento de segurança.

Temos uma estranha empatia pelo Alex, um herói sem emoções. O filme não mostra o herói idealizado, repleto de qualidades. Exibe seus medos e defeitos. Alex não é carismático. Fala pouco, não tem muita emoção e sua voz é monótona. Mas o diretor faz um recorte por meio da montagem para que ele pareça mais interessante. Não havia como seguir outro atleta, pois somente Alex tentou escalar o paredão sem cordas. Essa é uma das dificuldades do documentário de percurso. Escolhe-se acompanhar apenas os mais cotados para o primeiro lugar.

Nos 30 minutos finais do *Free Solo*, começa a preparação da equipe para a escalada solo de Alex no El Capitan. Um dia antes da escalada, a equipe se reúne para preparar os equipamentos de gravação e discutir sobre o que fariam em caso de algum acidente. Todos ficam pensativos. Jimmy pede que não haja erros.

Sanni se despede com um abraço em Alex na van. Alex diz que não pediu para ela ir embora, mas que ela entende a situação. Disse que não vê razão em se despedir se irão se ver em cinco dias. Aqui vemos novamente a falta de sentimentos de Alex. Chorando, Sanni diz que ficou uma sensação esquisita de que poderia ter sido o último abraço.

Na manhã seguinte, Alex acorda e segue até o paredão. A música é tensa e os animais olham para ele no meio da floresta de manhã. Alex aparentemente está sozinho, mas cercado de cinegrafistas ocultos. Ele rapidamente inicia a escalada e chega ao trecho Freeblast, onde desistira. Com respiração ofegante capturada pelos microfones no corpo dele, consegue superar um dos seus maiores obstáculos. A todo instante o filme alterna entre detalhes das mãos e dos pés de Alex nas pedras, planos

gerais mostrando a dimensão da montanha e a equipe se comunicando por meio de rádios comunicadores.

Para registrar que a equipe não atrapalhou a filmagem, reclamação do próprio Alex ao abortar a primeira tentativa, o diretor optou por mostrar que os cinegrafistas estavam bem distantes, com o uso de teleobjetivas no solo e câmeras de acesso remoto no paredão, o que também possibilitou o uso de grandes angulares sem que os cinegrafistas aparecessem ao lado de Alex durante a escalada. Com a grande angular, consegue-se filmar a grandiosidade do paredão, mostrando a superioridade da natureza diante do minúsculo homem.

No meio do caminho do El Capitan, ocorre algo inusitado. Alex passa por duas pessoas deitadas em uma barraca suspensa, sendo que um homem está com fantasia de unicórnio. Ao passar por eles, Alex procurou por uma garrafa de água que ele havia escondido durante o último treino. Em entrevista ao *National Geographic* ele disse que estava tão concentrado que nem reparou a dupla fantasiada. Ao contrário da ficção, o diretor não consegue parar a cena no meio ou pedir para repeti-la sem o unicórnio.

Fora a tensão e a respiração ofegante, Alex parece não ter tido mais complicações na subida, chegando até adiantado ao topo, visto que estava tranquilo por não ter 60 metros de corda atrás dele. Essa agilidade de Alex sem imprevistos, fez o diretor focar mais na conversa entre os membros da equipe do que na escalada em si. Na edição final, inserem apenas fragmentos para deixar a história mais envolvente e potencializar a dificuldade da escalada.

O momento de maior tensão ocorre quando Alex precisa cruzar as pernas para atingir uma pedra e fazer um “chute de caratê” (esticar a perna totalmente) para chegar ao outro paredão. É o trecho em que Tommy caiu com a corda de segurança ao acompanhar Alex nos treinos. O colega cinegrafista Mikey Schaeffer vira o rosto para o lado para não ver a cena. A música é mais tensa e se mistura com a respiração bem ofegante.

Como Alex está tão confiante e à vontade sem as pessoas em sua volta, ele olha para câmera, dá um sorriso e diz “Beleza!” e estende os dois braços para celebrar a superação. Dessa forma, ele quebra a quarta parede, termo proveniente do teatro e que consiste em uma parede imaginária que separa os personagens do público na frente do palco. Ao realizar esta ação, aumenta a empatia e relação de cumplicidade entre o protagonista e o espectador. Alex não olha para a câmera, mas para os milhões de olhos por trás dela.

Mas ele ainda tem um caminho até o topo. O amigo cinegrafista continua afirmando que não quer ver e comenta: “Não acredito que vocês vão assistir...”. Em um dos trechos mais difíceis, Alex quase não tem apoio para os braços e mãos. “Um passo em falso e ele despenca”, comenta o amigo. Novamente Alex passa, olha para a câmera remota, sorri e pergunta: “E aí?”. O amigo que não quer ver se torna um destaque nos momentos finais do documentário. Após Alex superar o último obstáculo, o amigo sorri e diz que não acredita no que acabou de presenciar. A câmera, possivelmente de um drone, se afasta e mostra a grandiosidade da montanha. Alex se torna um pontinho minúsculo.

O cinegrafista que não quer ver a escalada sem cordas divide a experiência conosco. Somos nós naquele lugar. É uma aflição pessoal de uma pessoa da equipe inserido em uma obra coletiva, o que reforça a ideia de Colapietro sobre a inserção de uma ilha dentro de um arquipélago.

Alex chega ao topo e encontra o diretor Jimmy Chin e um cinegrafista. Jimmy diz que tirou um peso enorme das costas. Alex completa: “Que jornada!”. Ou seja, a jornada do herói está completa. Sanni liga feliz e diz que está emocionada e que chorou. Alex diz que está emocionado, mas vemos que é na forma contida dele. Alex revela: “Clair me mandou chorar. Acho que seria bom para o filme. Mas não sei se eu quero. Bom, de certa forma, eu quero”. No final, o jornalista Mark pergunta o que ele irá fazer. Alex responde que vai treinar hangboard. Mark comenta que uma pessoa normal tiraria uma tarde de folga. Mas Alex não é uma pessoa normal. É um herói. É o típico e tradicional herói solitário, com disciplinas rígidas e cotidiano repetitivo e monótono.

Figura 9 – Alex conversando com Jimmy Chin no topo do El Capitan



Fonte: Free Solo (2018)

A *National Geographic*<sup>10</sup> não o compara a um herói, mas a um super-herói: “Como o Homem-Aranha, ele pode escalar superfícies quase verticais, usando apenas suas mãos e seus pés”. Como o grande personagem da Marvel, Alex menospreza as dificuldades das conquistas: “Eu digo que sou propenso a avaliações realistas. Porque certas coisas sempre vieram fácil para mim”. Por isso, os amigos o apelidaram de Alex “No Big Deal” Honnold.

O documentário *Free Solo* reforça a construção de uma identidade sem espaço para as derrotas, ao contrário do comercial “Failure”, da Nike<sup>11</sup>, com o ex-atleta da NBA Michael Jordan. A figura do atleta Alex está vinculada às qualidades como um ser sobre-humano, forte, habilidoso, superior na parte física e mental. A realização do filme exalta o ato heroico de Alex.

Surge uma cartela de texto: “Em 30 de junho de 2017, Alex Honnold se tornou a primeira pessoa a escalar solo o El Capitan. Ele levou 3h56min para completar a rota”. No final, ele encontra Sanni e se abraçam. Alex diz “Alguma criança deve ter visto que escalei o ‘El Cap’ e deve achar que não há nada mais radical do que isso. Mas alguém vai pensar em algo mais radical. Só acho que não serei eu. Talvez. Eu

<sup>10</sup> Disponível em <https://www.nationalgeographicbrasil.com/viagem-e-aventuras/nao-e-que-o-escalador-alex-honnold-seja-destemido-ele-apenas-aceita-morte>. Acesso em: 20 out.2020

<sup>11</sup> Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=Q\\_ti9M8BKAU](https://www.youtube.com/watch?v=Q_ti9M8BKAU). Acesso em: 22 maio.2022.

não sei”. É bem possível que outra pessoa consiga um feito ainda mais extraordinário, visto que na sociedade do consumo, os heróis são cada vez mais renovados.

Alex se tornou, em 2017, o primeiro a escalar o imponente paredão de granito na Califórnia somente com as mãos e os pés, sem nenhum tipo de corda, luva, paraquedas ou equipamento de segurança. Aos 30 anos de idade, virou uma referência, sendo o escalador solo mais bem-sucedido da sua geração. Para Alex, “não se trata de suprimir o medo, mas de usá-lo para atingir a perfeição. Eu não quero cair e muito menos morrer, mas existe um tipo de satisfação em fazer algo bem feito. Faz bem sentir a perfeição, ainda que por um breve momento”.

Em *Free Solo*, retorna-se ao ideal dos Jogos Olímpicos helênicos, cuja vitória estava relacionada mais à superação dos próprios limites do que com a derrota do oponente e a conquista do lugar mais alto do pódio, idealizado a partir do esporte moderno.

De acordo com Yonnet (2004), o esporte apresenta dois tipos de competição: a disputa contra alguém e a luta consigo mesmo. Alex não está em busca de uma medalha, uma vitória sobre alguém ou quebra de recorde, mas à procura de um feito grandioso que supere seus maiores medos. Sem divisão por categorias, o atleta compete contra si mesmo em uma espécie de luta particular.

Ao projetarmos nossas experiências pessoais na história do filme, quem pratica escalada pode considerar Alex o exemplo de atleta a ser seguido, mas quem tem medo de altura pode julgar Alex como um louco que não se importa com a vida. No entanto, em ambos os casos, há um ponto em comum: a identificação com a história do homem que superou suas agruras com garra e determinação.

O filme enaltece os feitos extraordinários como se fossem os 12 trabalhos de Hércules, mais uma referência à mitologia clássica. No começo do filme, Alex diz que talvez deixe o feito para as novas gerações. Mas no final, diz que não sabe se vai parar ou continuar.

O mito narra uma criação, uma origem. Quando Alex escala o paredão pela primeira vez sem equipamentos de segurança, ele se torna um mito e um exemplo a ser seguido. No esporte, os mitos, quando superados, permanecem como ideais de perfeição. A ginasta Nádia Comaneci, o jogador Pelé e o artista marcial Bruce Lee são alguns exemplos. De mito passam a ser considerados deuses.

## CAPÍTULO 5 - MURDERBALL – PAIXÃO E GLÓRIA (2005): VÁRIOS HERÓIS

Mundo comum = Atletas em suas casas.

Chamado à aventura = Anúncio do campeonato.

Encontro com o mentor = Conversa com o técnico.

A travessia do primeiro limiar = Entrada nos treinos.

Provas, aliados e inimigos = Treino para o campeonato. Apresentação dos aliados e inimigos (adversários).

Aproximação da caverna secreta = Chegada no campeonato.

A provação = O primeiro jogo.

A recompensa = O aprendizado/Medalha.

A ressurreição = Segundo jogo

O retorno com o elixir = Volta para casa. Perdeu o jogo mas ganhou aprendizado.

\* Sem a etapa O caminho de volta.

*Murderball – Paixão e Glória* é um documentário de 2005 dirigido por Henry Alex Rubin e Dana Adam Shapiro sobre a preparação da seleção estadunidense de rúgbi em cadeira de rodas (também conhecido como quad-rúgbi ou *Murderball*) até às Paraolimpíadas de Atenas, em 2004. O filme concorreu ao Oscar de melhor documentário do ano.

O documentário segue um embate entre os times dos EUA e Canadá, com destaque para Mark Zupan, atleta do time dos EUA, e Joe Soares, ex-atleta do time dos EUA e técnico do time do Canadá. Zupan ficou paraplégico após um acidente de carro, nos EUA, em 1993. Joe Soares foi um dos maiores nomes da seleção americana nos anos 90 e foi cortado da equipe ao perder a agilidade por conta da idade. Os amigos o chamam de traidor. Este veterano do esporte é o personagem que melhor define um personagem heroico, pois ao mesmo tempo em que tem as virtudes de um herói como a determinação, também tem seus defeitos de humano como a vingança.

O filme mostra os momentos privados dos atletas, no hotel, dentro de casa, fazendo tarefas cotidianas fora do local sagrado do esporte. Traz momentos íntimos

com amigos e familiares em festas e jantares. Cada atleta tem sua característica própria. Um é rabugento, outro é brincalhão, o técnico é estressado...

O documentário começa com um homem sozinho, na cadeira de rodas, enfrentando dificuldades para trocar a calça por uma bermuda. A câmera mostra vários detalhes, mas ainda não sabemos o nome dele e nem o que ele faz. A câmera dá um zoom e se aproxima da tatuagem tribal na perna. O filme já o define como guerreiro.

Vemos detalhes das rodas e o barulho da bomba enchendo o pneu. Um esparadrapo com o nome Zupan revela o nome do homem. A primeira cena ocorre com som ambiente. O filme amplifica os barulhos que compõe o universo da cadeira de rodas.

Após mostrar Zupan no modo observativo de Bill Nichols, o diretor entrevista três pessoas em cadeira de rodas falando sobre o preconceito, em como as pessoas pensam que eles precisam de ajuda e que não conseguem fazer ações cotidianas como cozinhar ou dirigir. "Onde eu deveria estar, trancado num armário?", pergunta um dos entrevistados.

Zupan diz que já provocou alguém e perguntou se a pessoa não iria bater por ele estar em uma cadeira de rodas. "Pode bater, que eu revido!", responde Zupan. Está característica de provocador irá permear todo o documentário. Um herói ressaltado primeiro pelo defeito.

Em seguida, o documentário mostra cenas do jogo, com cadeiras de rodas adaptadas se chocando de forma violenta e uma trilha frenética até aparecer o título do filme.

Por não ser um esporte conhecido, *Murderball* explica, por meio de entrevistas com juízes, equipe técnica do time e jogadores, as regras do rúgbi para paraplégicos. A maioria dos adeptos quebrou o pescoço, o que é ressaltado por uma ilustração. Os atletas recebem pontos conforme a mobilidade dos membros superiores. Ao contrário dos outros esportes, a maioria dos paraolímpicos não começam com uma paixão de criança, mas após um acidente.

Apesar do filme começar com imagens longas do Zupan, o primeiro atleta que o filme nos apresenta é Andy, que sofreu um acidente de carro aos 16 anos de idade. "O carro bateu numa árvore, capotou, o teto amassou minha cabeça...", conta Andy. O segundo atleta a ser apresentado é Hogsett, que ficou paraplégico após uma briga, quando um homem o jogou da varanda, deu socos e partiu a medula espinhal dele ao meio.

Finalmente conhecemos a história de Zupan, o terceiro atleta. Ele diz que não consegue segurar nada, pois não consegue fechar as mãos. Por esse motivo, usa uma espécie de cola nas luvas para pegar a bola. Zupan conta que sofreu um acidente no carro de um amigo, na Flórida, aos 18 anos. O carro caiu em um canal e Zupan permaneceu 13 horas e meia agarrado a um tronco até o encontrarem. Esta é uma informação importante que será retomada no filme.

Mark Zupan é um herói repleto de defeitos ressaltados por depoimentos de amigos e familiares, que o chamam de “um cara durão” e “um tipo de jogador que todo mundo evita”. “Conheço pouca gente que se meteria com Mark”, enfatiza o pai ao lado da mãe. Esses depoimentos são reforçados pela imagem de Zupan perguntando ao amigo Jason, durante um jantar aparentemente em um hotel, se ele queria ir para cima ou para baixo, enquanto tenta derrubá-lo. Com a brincadeira pesada, o atleta Andy perde o equilíbrio e cai para trás com a cadeira de rodas. Um senhor pergunta se quer que chame o segurança. A característica de anti-herói continua no depoimento de um amigo: “[Zupan] era folgado antes da cadeira de rodas. Então culpar o acidente ou a cadeira... pelo mau humor dele é besteira”.

Apesar da fama de rabugento e folgado de Zupan, ele é carismático, cativa o público por meio de sua história de altos e baixos. Torcemos pela vitória dele como se fosse a nossa, pois há uma relação de empatia possibilitada pela forma como é contada a história deste atleta desde a primeira imagem. O documentário consegue construir uma empatia com o herói Zupan. A empatia é a capacidade de tocar as emoções do receptor, é se colocar no lugar do outro.

Começa a jornada com um cartaz do campeonato mundial de rúgbi de cadeira de rodas na Suécia. Uma cartela de texto diz que o campeonato tem a participação de paraplégicos de 12 países. Após o texto, a equipe dos EUA está reunida em círculo ao redor de um homem em pé, que grita: “Um, dois, três!”. Os atletas gritam: “Estados Unidos! Rúgbi!”.

Em onze competições internacionais nos últimos dez anos, os EUA ganharam todas. Um atleta adversário comenta: “Eu vou dizer que quero acabar com esses malditos americanos, mais do que qualquer outra equipe”. Diante dessa invencibilidade, um homem diz que “todos acham os americanos arrogantes”.

Um homem calvo na cadeira de rodas se posiciona ao lado de uma bandeira dos EUA na parede da quadra de competição. Uma mulher vai até ele e “Joe, pode esperar até a gente acabar?”. O homem diz que “Kevin veio aqui, durante um jogo

nosso, querendo expulsar a gente do mesmo jeito”. Por esse diálogo sabemos que são de times opostos. Joe responde com raiva: “*Fuck you, bitch!*”. A imagem congela nele e o texto o apresenta: Joe, poliomielite há 43 anos.

A narração de uma reportagem de 1996 apresenta Joe como um exemplo de superação, característica típica de um herói, ao dizer que “Joe Soares é o melhor jogador de rúgbi para paraplégicos do mundo. A poliomielite roubou seus movimentos, mas não sua vontade de vencer”. O documentário apresenta Joe como um vencedor ao exibir suas estantes repletas de troféus e placas de melhor jogador. Na bancada de um telejornal, um repórter comenta que Joe é um dos homens mais competitivos que ele conheceu e que “isso se vê nas suas vitórias e no esforço dele”. Joe é o grande exemplo de mentor que foi um ex-herói capaz de passar seus conhecimentos e experiências na jornada que a nova geração está percorrendo.

A empresária da equipe americana diz que em 96, Joe foi o grande responsável pela medalha de ouro. Outros membros da equipe americana dizem que ele foi perdendo a velocidade com a idade até ser cortado da seleção americana. “Ele ficou meio chateado e nervoso por não ter entrado na seleção. Tentou nos processar”, diz um rapaz da equipe dos EUA. “Só porque as coisas não deram certo pra ele, ele foi para o Norte, e agora virou técnico da equipe canadense. Levou nossas jogadas com ele, nossos lances. Então agora ele sabe como e quando atacar”, completa. As imagens mostram Joe cercado pelos atletas canadenses e gritando “Canadá!”. Zupan reforça a má reputação de Joe perante o time dos EUA: “Se eu visse o Joe pegando fogo, nem mijar nele para apagar o fogo eu mijaria”.

Apesar do predomínio da entrevista na forma de *talking heads*, o cineasta não a torna entediante, pois as histórias são emocionantes, as expressões faciais são fortes e os gestos são incontidos. Quem mais representa esta ideia é o técnico Joe, que comanda o time do Canadá. Ele tem uma história de superação, gesticula bastante e grita com o time como forma de demonstrar a insatisfação. Apesar de ser mais contido na entrevista, ele consegue transmitir, por meio das palavras fortes a emoção, o sentimento exacerbado que o torna um personagem carismático.

Estados Unidos e Canadá se enfrentam na final do campeonato mundial de rúgbi de cadeira de rodas. Pela primeira vez, Joe enfrentará a sua antiga equipe. Enquanto o técnico dos EUA passa as instruções calmamente para os seus atletas, dizendo que “Joe só foi para o Canadá para poder derrotar os EUA”, Joe incentiva o

time canadense com muitos gritos: “Quando eu contar até 3, gritem alto e com orgulho. Um, dois, três. Canadá!”.

Antes da partida, Bob Lujano, atleta dos EUA, explica as regras do jogo. O objetivo é fazer um gol usando as regras de quadra do basquete. Os atletas precisam cruzar a linha com as duas rodas, com a posse da bola para o time receber um ponto. O adversário pode deter o atleta com a bola acertando-o com a cadeira de rodas. “Fora isso, a ordem é matar o cara que está com a bola”, finaliza Bob. No primeiro tempo, os EUA ganham por 1 a 0. O filme mostra cenas do jogo com uma edição frenética, sobretudo das batidas fortes entre as cadeiras de rodas e a consequente queda dos jogadores, e o técnico Joe dando instruções aos gritos.

Coproduzido pela MTV americana, *Murderball* insere estes elementos de fragmentação da montagem e velocidade, predominantes na televisão e nos videoclipes, ao documentário. É um recurso muito comum nos documentários de percurso esportivo em virtude do público mais jovem, acostumados à linguagem da MTV, ao *zapping* da troca frenética de canais e à otimização do tempo para fazer mil atividades ao mesmo tempo.

Emissora popular nas décadas de 1980 e 1990, os vídeos musicais da MTV marcados pelo excessivo número de planos curtíssimos romperam a tradição dos modelos narrativos clássicos e influenciou as novas gerações de produtores audiovisuais. Em *Murderball*, o diretor praticamente elimina a emoção da partida para diluí-la durante as histórias de vida de cada um dos atletas.

No terceiro tempo, os EUA estão ganhando de 12 a 10, quando o filme mostra os gritos do técnico dos EUA. No final do terceiro tempo, Joe grita “Pega! Vai! Vai! Bata nele!”, olha diretamente para a câmera, quebrando a quarta parede, e diz com furioso: “Os EUA já eram!”.

Enquanto a partida está empatada em 24 a 24 no quarto tempo, o documentário registra a última pontuação que dá vitória aos canadenses 10 segundos antes do jogo acabar. No último segundo, como se fosse um roteiro de ficção, *Murderball* registra Andy recebendo a bola em câmera lenta para fazer o gol, mas ela escapa de suas mãos e os EUA são derrotados. Andy e Zupan estão tristes, enquanto Joe ergue os braços para comemorar com o time canadense, que recebe a medalha de ouro e canta o hino do país. É comum os documentários de percurso esportivo filmarem os vencedores e os derrotados, evidenciando as emoções opostas.

Com frequência o público de um documentário de percurso esportivo afirma que se parece um filme [de ficção], em virtude da montanha-russa de emoções e dos pontos de virada. Há emoção do início ao fim, mas somente os destaques da partida são mostrados no filme, pois ao se destacar o processo de superação de um acidente ou doença, a partida se torna secundária. Ao sofrer a derrota, o time dos EUA passa por uma provação da jornada que os conduz à reflexão.

Para os fãs canadenses, comemora-se a vitória em cima do time que sempre foi uma referência na modalidade. Porém não é um filme para fãs, mas para amantes do esporte e de construções de vida. Por esse motivo há o didatismo para explicar as regras e as condições de mobilidade de cada atleta. Os dois times são fortes e têm personagens carismáticos, dificultando que se tenha um lado. Ambos são atraentes.

A pressão pelo pódio mais alto no esporte contemporâneo leva à supervalorização da medalha de ouro e ao desmerecimento das segundas e terceiras colocações, cujas medalhas são consideradas prêmios de consolação ou de vergonha por uma derrota. A superação é o princípio direcionador e a derrota se torna o grande adversário psicológico. Deturpa-se, pois, uma das máximas do Olimpismo de que o importante é a participação.

Os canadenses celebram a vitória em uma festa e, no hotel, um atleta grita para Joe: “Você é o melhor técnico!”. Joe se aproxima de Andy e outro atleta dos EUA. “Andy. Andy? Preciso te pagar uma cerveja?”, pergunta Joe de forma irônica para Andy por ele ter deixado a bola que empataria o jogo escapar. Neste ponto, *Murderball* apresenta uma das conversas mais importantes do filme, entre Joe e atleta dos EUA.

*Joe:* Se a gente tivesse perdido por um ponto, eu já ficaria feliz.

*Atleta:* Se tivesse aguentado a barra nos EUA, teria virado o técnico. Sei que teria. Você sabe muito!

*Joe:* Aguentei a barra, meu amigo! Aguentei por 12 anos! Quer saber? Você ainda tinha muitos anos pela frente. Aquela era minha última chance, cara!

*Atleta:* Qual a sensação de trair o seu país?

Está última pergunta é feita sorrindo. A câmera rapidamente enquadra Joe, que sorri sem graça.

Uma cartela de texto diz que "EUA e Canadá se enfrentarão novamente em 2004, nas Paraolimpíadas, em Atenas, Grécia". Este bloco começa em Birmingham, Alabama, centro de treino dos EUA. O técnico do time afirma que o nível dos jogadores que estarão em Atenas é bem mais alto que o dos jogadores no campeonato mundial em 2002, que foi apenas uma das etapas dos heróis em busca do objetivo máximo representado pelo ouro na Olimpíadas.

Durante um jogo de cartas entre os atletas do time dos EUA, o atleta Sam diz aos colegas que eles respeitam o Joe e que ele não acha errado em ser técnico do Canadá. Zupan e Andy discordam. Andy diz que foi a segunda coisa mais idiota que ele já ouviu na vida, pois a primeira seria Sam não gostar de mulheres com peito grande, desviando o assunto mais controverso em torno do Joe. O filme provavelmente gravou muitas conversas e entrevistas com outros atletas, mas somente alguns, talvez os mais polêmicos com personalidades fortes, entraram na edição final.

No início do bloco sobre os primeiros dias na cadeira de roda, Andy diz que "todo mundo que se machuca acha que vai voltar a andar" e conta que não saía de casa com medo das pessoas olharem para ele. Hogsett diz que, "quando o paraplé-gico sai do hospital depois de ter quebrado o pescoço, quase sem movimento, não consegue fazer nada sozinho. Precisa de alguém que o ajude a limpar a bunda. E nos 3 ou 4 anos seguintes ele luta para se tornar independente. No começo, acaba com a cabeça. Ou você supera ou não supera". Enquanto ele dá o depoimento, aparecem imagens de pessoas deitadas no hospital, sendo transportadas para a cama, fazendo exercícios ou comendo um bolo com um garfo adaptado. Está é uma das passagens importantes do filme, pois é a preparação para a entrada de outro personagem, o Keith.

Uma cartela de texto da apresentação de Keith diz que ele sofreu acidente de motocross há quatro meses. O filme alterna imagens de Keith olhando pensativo e imagens de pessoas debilitadas com poucos movimentos. Talvez ele nem esteja olhando para essas pessoas, mas a montagem sugere isso. No documentário de percurso esportivo é comum esse tipo de montagem, a exemplo da exibição de cenas das partidas alternadas com reações dos torcedores. Filmam a partida e incluem cenas de torcedores em diversos períodos do jogo, não necessariamente naquele exato momento.

A mãe de Keith diz que o filho passou a vida sobre motos e foi isso que o machucou. Vemos vídeos e fotos antigas de Keith com as motos. Uma das fotos mostra

Keith na infância em cima de uma moto. Em seguida, Keith está no instituto de reabilitação com dificuldades em movimentos simples como se levantar, pegar uma bola ou colocar os sapatos. “Quando você vai para o ginásio, se dá conta do quanto está ferrado. Está quase no nível de um bebê”, conta Keith.

No bloco seguinte, *Murderball* mostra uma festa na casa de Joe com os jogadores canadenses. Joe está com uma camisa do time do Canadá. Um dos atletas ressalta que a bandeira canadense está aberta ao lado dos troféus de Joe. De repente, um homem em pé grita “Traidor!”. O documentário não o identifica com GC no filme. Joe brinca: “Quem convidou esse cara?”. O homem continua as críticas contra Joe: “Ganhava medalhas para os Estados Unidos... e, só porque levou um fora da seleção... Como pôde ser tão burro? Resolveu dar as costas ao país?”.

Na cena seguinte, vemos Joe pedindo para seu filho Robert cortar um pedaço de carne para ver se está do jeito que ele gosta. Joe diz ao filho: “Não sei como você gosta”. Robert responde: “Eu sou seu filho!”. Quando Robert vai comer o pedaço de carne, ele a deixa cair no chão. Esta cena é importante, pois mostra o distanciamento entre os dois e que Robert é uma criança atrapalhada.

Enquanto Joe está na sala cercado pelos seus alunos, Robert os observa à distância. “Em um ano e meio a gente se tornou a família mais unida que eu já tive, além da minha própria família. Vocês me fizeram sentir em casa. Considero vocês todos meus filhos. Vocês são e serão meus filhos por muito tempo!”, discursa Joe. Ouvimos os aplausos enquanto Robert está tocando violino no quarto.

Robert mostra aos cinegrafistas algumas lembranças do pai, a exemplo de um pôster de Joe na Paraolimpíada em 1996 e de uma camiseta com a estampa da seleção dos EUA na mesma época. “Meu pai é um dos melhores jogadores de rúgbi do mundo”, conta o garoto orgulhoso. “Mas é um saco ter que tirar o pó desse mural da fama, porque preciso subir numa escada e ir até lá em cima para tirar o pó de dentro e fora de cada troféu”, reclama o filho de Joe.

Sammy, amigo de Robert, diz que Robert é famoso por duas coisas: “Só tirar nota 9 e 10 na escola e pelo pai que é paraplégico e joga rúgbi”. Robert não pratica esporte, o que incomoda o pai, segundo depoimento de Steve Costa, amigo de Joe. Enquanto Steve dá o depoimento, o filme mostra imagens de Robert estático e perdido na quadra de futebol ao lado de outros alunos que não estão interagindo com ele. O amigo Sammy diz que eles sofrem na escola, pois os outros alunos têm inveja deles.

Um colega de classe diz que já fez bullying com Robert: “Um dia, rasguei uma folha do livro dele pra dar uma lição nele. E rasgo de novo se ele começar com gracinha”.

Joe diz em entrevista que recomenda ao filho dar um soco no nariz do colega que o atacar ou aborrecê-lo. E conta uma história de quando tinha uns 7 ou 8 anos, quando um garoto o chamava de aleijado. Joe fiquei bem perto dele, sentado no chão, pois podia andar, e fez o garoto tropeçar, dando socos nele.

O bloco seguinte apresenta Jess, namorada de Zupan. Ela conta como eles se conheceram no enterro de um amigo em comum, e diz que “a curiosidade é o que atrai as mulheres para os paraplégicos. Até certo ponto, acho que é o instinto materno”. Durante o depoimento, vemos cenas dela cuidando de Zupan.

Keith pergunta se ele vai conseguir ter uma vida sexual ativa quando receber alta. O médico diz que sim e que ele vai aprender técnicas por meio de um vídeo intitulado *O renascimento da sexualidade*. Depois entrevistam os atletas sobre o assunto. Hogsett confessa: “Quanto mais me faço de coitadinho, mais elas gostam”. Uma garota rodeada pelos atletas pergunta “Ele já era?”. Andy responde: “Não, funciona direitinho”. Então Hogsett conta que, quando saiu do coma na época do acidente, as enfermeiras deram um banho de esponja nele. “Uma das enfermeiras ficou tão feliz com a minha ereção, que foi buscar minha mãe para mostrar”, conta à garota. Vemos mais cenas do vídeo, dessa vez com um homem paraplégico e uma mulher nua em um quarto. Na sequência, os atletas falam sobre masturbação e adaptação de posições sexuais.

Oito meses antes das Olimpíadas, Joe conversa sobre disciplina com os atletas: “Quando eram crianças e faziam algo que seu pai não queria, o que ele tinha que fazer? Ele tinha que castigar vocês, certo? Não interessa como. Pois eu sou do mesmo jeito”. Quando continua a conversa sobre disciplina, mas agora em entrevista para o documentário, o filho Robert, que está atrás, sentado na traseira de um carro, dá um pulo. Joe para a entrevista para dar bronca no filho. É a ilustração do que disse anteriormente. Joe conta a história do pai que foi policial e batia nele quando fazia algo errado na infância. “Se você for rígido, eles aprendem o que é certo e o que é errado”.

Joe e Patti jantam em um restaurante para comemorar o 22º aniversário de casamento. A câmera está baixa, somente com as luzes do restaurante e o áudio também não está bom, necessitando de legendas. Parece uma câmera escondida. “Seja mais calmo com o Robert”, pede Patti. “Acha que ele seria como é se não fosse

a disciplina que dou?”, questiona Robert, que faz um brinde à equipe do Canadá e à medalha de ouro.

As irmãs de Joe dizem que o rúgbi é como um vício para ele, como se fosse uma droga. A esposa Patti diz que ele fica mais irritado e impaciente quando um jogo se aproxima. “O médico quer que ele pegue leve, que não se estresse... E Joe continua sendo técnico, continua querendo jogar”, diz Patti. O documentário mostra imagens de Joe estressado, xingando e gritando em quadra.

Uma cartela de texto anuncia: “Após reclamar de dores no peito fortíssimas, Joe sofre um infarto”. Um grande imprevisto no documentário. Os cinegrafistas conseguem filmá-lo entrando na sala de cirurgia acompanhado de Patti. A música e o som ambiente aumentam a tensão. Filmam as batidas do coração no eletrocardiograma. De repente, o coração para de bater. A linha e o som são contínuos por 10 segundos até que o coração volta a bater novamente.

Mark Zupan participa da festa de reencontro de 10 anos de formatura do colegial. O título de um recorte de jornal diz “Grito de socorro leva até homem que tinha se ferido 14 horas antes”. A história que Zupan contou brevemente no início do documentário agora é aprofundada. Zupan e o amigo Christopher Igoe beberam após um jogo de futebol e estavam voltando de carro. Enquanto Zupan dormia na traseira da caminhonete, o amigo dirigia embriagado e bateu o carro.

Um amigo dos dois diz que às vezes sente mais pena de Igoe, que não foi ao reencontro da turma, do que de Zupan. “Acredito que ele deve ter pensado que, se viesse ao reencontro, todo mundo ficaria olhando para os dois dizendo: ‘Olha o Mark e o cara que o colocou na cadeira de rodas’”, comenta o amigo. O pai de Mark diz que os dois eram bem amigos e que abraçou Igoe após o acidente. A edição traz fotos dos dois amigos juntos. A equipe vai com Igoe até o local do acidente e ele afirma que não sabia que Zupan estava na caminhonete. “Houve um acidente, entende? Foi só um acidente. Falam sobre chegar ao fundo do poço... Não quero fazer drama nem nada, mas eu agia... como se quisesse me matar, conscientemente ou não”, relata Igoe.

“Esse acidente não poderia ter acontecido com duas pessoas piores”, comenta o amigo de ambos, já que Zupan não é uma pessoa emotiva, e Igoe acha que não precisa da ajuda de ninguém. Uma amiga diz à Zupan que Igoe ligou para os amigos às 3h da manhã. Zupan pergunta se ele estava sóbrio ou bêbado. Ela responde que ele estava bêbado.

O desempenho dos retratados na tela como eles mesmos pode trazer benefícios ou prejuízos. O amigo de Zupan pode ter dificuldades no trabalho, pois ninguém quer um funcionário com problemas de alcoolismo. Por outro lado, o técnico Joe pode receber convites de outros países que apostam no técnico durão e exigente. Tanto que ele comandou a Grã-Bretanha e a Alemanha, sem a mesma eficiência do Canadá.

Numa entrevista em casa, Zupan diz que foi muito duro com Igoe após o acidente, pois ligava de maneira insistente para o amigo para que fosse buscá-lo em todos os lugares e projetava a raiva nas pessoas mais amava. Zupan diz que a parte mais difícil ao sair da reabilitação é chegar em casa e ver as fotos de quando fazia esportes ou as coisas que usava quando o corpo todo tinha movimento. “Você vê que sua casa não te conforta e isso te mata por dentro.”

Outra cartela de texto diz que Keith está voltando para casa após 10 meses de reabilitação. Keith se despede dos amigos e fisioterapeutas da reabilitação e volta com a mãe de carro para casa. No caminho, Keith observa as casas, o céu e coloca o braço para fora da janela para sentir o vento. A namorada o recebe em casa, com balões, e mostra a nova cadeira de banho no banheiro. Keith diz que acha legal, “mas é um saco!”, pois ele está em uma cadeira de rodas. “Fico agradecido por estar vivo, poderia ter sido muito pior, mas o fato é que o que um dia foi normal, nunca mais será igual. E a ficha caiu agora”, lamenta. O filme mostra Keith indo à garagem para ver a moto onde sofreu o acidente e o capacete que o salvou. A última imagem deste bloco, que exemplifica o que Zupan disse no bloco anterior, enquadra Keith lateralmente na cadeira de rodas com o capacete nas mãos e a moto na frente dele.

Cenas como a do amigo Igoe ou de Keith irritado com a mãe e a namorada após voltar para a casa levantam questões éticas, visto que, ao contrário da ficção, a vida deles continua após o encerramento das filmagens. Os entrevistados não são atores profissionais, mas desempenham o papel de atores sociais.

Seis meses antes das Paraolimpíadas, o técnico da seleção dos EUA anuncia a convocação para a equipe paraolímpica de rúgbi de 2004 com Andy Cohn, Sam Gloor, Cliff Chunn, Lynn Nelson, Brent Poppen, Bob Lujano. Scott Hogsett e Mark Zupan, o último a ser convocado. Se Mark Zupan tivesse se lesionado e fosse cortado da seleção, talvez nem entrasse no filme como um participante tão importante.

Crianças visitam os atletas do rúgbi em cadeira de rodas e fazem perguntas ao Bob Lujano. Perguntam como ele come pizza com os cotovelos e como ele perdeu os braços. Bob responde que ficou doente aos 9 anos e contraiu uma doença

sanguínea. Em *Free Solo*, o documentário também mostra a aproximação dos atletas com as escolas. O esporte e a educação vão ao encontro da expressão latina mente são em corpo são.

*Murderball* mostra Bob abrindo a porta de casa, acendendo a luz, abrindo a torneira da pia, pegando pratos e colocando suco no copo para ressaltar que ele é independente para fazer as ações cotidianas em casa. Na entrevista, Bob diz que contraiu meningococemia aos 9 anos de idade. Disseram que ele não sobreviveria e trouxeram um padre para dar a extrema-unção. Sobreviveu, mas precisou amputar os membros superiores e inferiores. O pai foi fundamental para lidar com o bullying. “Lembro que às vezes as crianças apontavam e riam e ele ria junto com elas, fazia piada. Já que ele aliviava a situação, eu não ficava ressentido, chateado”, recorda Bob.

Bob representa a criança humilhada que superou obstáculos e se transformou em um personagem heroico. Aqui, há um ponto interessante. Os colegas riem dele na escola e o pai reforça as risadas fazendo piadas. Entretanto, é apenas para rir com ele, para fortalecer o garoto frágil que posteriormente será um atleta da seleção paraolímpica. A cena da conversa com as crianças mostra como ele se tornou um exemplo de vida.

Bob conta que sonhou várias vezes que estava voando sobre o quintal da casa da avó, entre as árvores. Durante o vôo, vejo que tenho membros. Deu uma sensação de liberdade. Eu não queria que o sonho acabasse. Queria que continuasse”, conta emocionado.

O bloco seguinte é dedicado à recuperação de Joe. Pela primeira vez em 7 anos, Joe retornou à casa da infância dele. “Meu médico disse que tenho o coração de um touro”, relata Joe em um jantar em família, na cozinha. “Estou vivendo o sonho americano. Minha família veio para os EUA quando eu tinha 11 anos e, se eu tivesse ficado em Portugal provavelmente não teria tido... oportunidades de vida que tive vivendo aqui nos EUA. Em Portugal, quem tem deficiência vira motivo de vergonha. É um sinal de fraqueza”, relata Joe. Os documentários de percurso esportivo enfatizam as oportunidades que mudam vidas.

Joe está falando mais calmamente e a câmera mostra Joe brincando com cinco crianças que pedem para ele fazer um giro de 360 graus na cadeira de rodas. Ele atende o pedido todo sorridente. As irmãs dizem que ele melhorou após o infarto e que Deus o tocou. “Depois do infarto, ele cresceu. Parece que ele amadureceu”, diz

uma das irmãs. A outra irmã complementa: “Pelo jeito que ele fala agora, é um novo Joe”.

Joe mostra uma foto de Robert ao casal de vizinhos de infância e diz orgulhoso: “Ele é superinteligente, há 3 anos só tira 10. Toca viola, e toca muito bem”. E conta que é o único no mundo a ter ganhado 3 campeonatos mundiais de rúgbi para paraplégicos. “Acho que Deus não gosta de competição, mas ele recompensa aqueles que ajudam os outros”, diz Joe, reforçando a ajuda divina na jornada do herói.

Três meses antes das Paraolimpíadas, os EUA enfrentam o Canadá para determinar quem é o melhor time do mundo. A mudança de Joe provoca uma empatia e passamos a torcer por ele. Como na primeira partida a edição é frenética, com muitos planos, batidas fortes entre as cadeiras de roda, queda de atletas e Joe gritando. O documentário destaca Joe, que orienta seus atletas a ter cuidado com Zupan. Diferentemente do primeiro jogo, Joe não aparece xingando ninguém. Novamente, no último segundo, os EUA têm a chance de vencer a partida que está 32 a 32. Dessa vez, eles conseguem, com um gol de Zupan.

Os EUA comemoram, enquanto o time do Canadá permanece calado. Joe fica quieto, triste e pensativo. Com Joe ainda em quadra, o filho Robert liga para o celular do pai e pergunta: “Tem jeito de pegar um vôo mais cedo para poder ir ao meu concerto?”. Joe responde: Vou tentar, está bem? Estou com saudade... e te amo”. Robert desliga o telefone sorridente.

*Murderball* realiza uma montagem alternada com Robert se preparando para a apresentação do concerto e Joe indo ao evento. Ao acabar a apresentação, o garoto vê o pai na plateia, sorri e dá tchau. Anunciam os nomes de seis alunos que passaram para as finais de prática e de teoria. Robert Soares é um deles. O pai abraça o filho e diz: “Estou muito orgulhoso de você! Você foi muito bem!”.

O documentário constrói uma subtrama em torno de Robert e o pai. Robert surge no filme como uma criança tímida e carinhosa que não gosta de esporte, tem várias medalhas de bom comportamento, só tira notas 9 e 10, mas não é reconhecido pelos colegas nem muito pelo pai, que costuma lhe chamar a atenção. O filho é o oposto do pai, embora o admire. A participação de Robert se encerra quando consegue o amor do pai, no fim deste bloco.

Na sequência, Keith assiste a uma palestra de Zupan sobre o rúgbi em cadeira de rodas. Zupan mostra um vídeo sobre o jogo com depoimentos dos atletas. “É

interessante, porque eu realizei mais coisas na cadeira de rodas do que quando era totalmente capacitado. Não deixem que a cadeira os limite”, aconselha o herói que também se torna um mentor para Keith ao dar conselhos e se tornar um exemplo de superação. Keith experimenta a cadeira de competição e dá leves batidas na cadeira de rodas onde está Zupan, contrariando a fisioterapeuta que ficou com receio de Keith cair.

O bloco seguinte começa com o encontro da mídia olímpica, onde a imprensa entrevista atletas dos EUA de diversas modalidades paraolímpicas. Um dos entrevistados é Zupan. A repórter diz que soube da rivalidade entre as equipes dos EUA e Canadá. “Temos a reputação de sempre ficar por cima e levar o ouro. Então não queremos ser os primeiros a decepcionar nosso país perdendo”, responde Zupan. Em uma coletiva de imprensa, Zupan conta da felicidade nos olhos de Keith ao experimentar a cadeira no hospital de reabilitação. “Foi muito recompensador.” A um mês para as Paraolimpíadas, a NBC exibe uma reportagem na TV com a equipe americana de rúgbi.

As matérias telejornalísticas acerca dos jogadores também enfatizam a vida de superação, a doença ou o acidente que os levou à cadeira de rodas, mas são mais superficiais, pois tudo na TV é feito para ser descartado no dia seguinte. Apesar de se tornar o meio de comunicação hegemônico partir da segunda metade do século 20, ela transmite somente informações breves e com pouca emoção, ao contrário do documentário, que se aprofunda mais nas histórias.

No quarto do hotel, Zupan, Hogsett e Bob assustam uma assessora quando ela ajuda a erguer uma caixa com a abertura de cabeça pra baixo e Bob aparece de repente dando um susto nela. É o alívio cômico do pícaro, que também tem em *Irmãos de Ringue*. Hogsett conta que a tia da namorada disse, em um casamento, que ficou sabendo que ele iria às Olimpíadas Especiais. “De acompanhante dela, passei a retardado do casamento”, reclama Hogsett. “As Olimpíadas Especiais acontecem todo ano e são para os deficientes mentais”, explica.

Há uma semana das Paraolimpíadas, as seleções do Canadá e dos EUA embarcam em Atenas, na Grécia. Zupan convida Christopher Igoe para vê-lo jogar. Os cinegrafistas acompanham Igoe no ônibus público olhando para deficientes físicos em cadeira de rodas e no assento do ônibus. Ao chegar no ginásio enrolado em uma bandeira dos EUA, ele abraça Zupan e sorri. O afastamento entre os dois era um arquétipo da sombra, um sentimento negativo que incomodava ambos.

Uma cartela de texto diz que “após 5 dias de competição, os EUA derrotam Alemanha, Nova Zelândia, o Japão e a Austrália”. Joe entra sozinho no ginásio vazio. O formato da competição com oitavas de final, quartas de final, semifinal e final reforça ainda mais a narrativa heroica. Cada etapa é uma batalha contra um vilão, um adversário como guardião de limiar a ser superado. Na sequência, começa a partida entre os EUA e o Canadá. É quase uma final antecipada do campeonato.

Ao contrário das outras duas partidas, o filme utiliza cenas da transmissão oficial, filma a torcida com destaque para Igoe, Jess e o pai de Zupan, deixa toda a partida em câmera lenta (*slow motion*) e sem áudio ambiente, somente com uma trilha mais tensa. Não ouvimos a torcida, nem os gritos ou xingamentos. A montagem transforma o movimento frenético em câmera lenta e há muitos cortes para dar velocidade nos momentos de câmera parada. Gilles Lipovetsky ressaltava essa característica hipermoderna ao dizer que “o mais comercial faz agora o que fazia, um tempo atrás, o cinema mais experimental” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 278). Mostram vários gols dos dois lados com a partida acirrada e sempre empatando. Novamente temos a contagem regressiva de 10 segundos no final. Dessa vez, o Canadá vence os EUA por 24 a 20. Vemos os atletas chorando com seus amigos e familiares.

Os atletas dos EUA recebem a medalha de bronze no pódio após derrotarem a Grã-Bretanha. O Canadá levou a medalha de prata. Em uma final inesperada, perderam para a Nova Zelândia, 6º lugar no mundo e medalha de ouro. Joe está contente e pede aplausos do público, algo inesperado para alguém que só se interessava pela medalha de ouro no começo do filme.

O último bloco mostra os atletas dos EUA numa demonstração para veteranos da guerra do Iraque no Hospital Walter Reed. Contam as histórias de doenças e lesões e explicam as regras. Os atletas do rúgbi em cadeira de rodas são pessoas resilientes, uma vez que superaram os desafios do cotidiano após os acidentes ou doenças que os mantiveram na cadeira de rodas. São considerados heróis e exemplos de performance e superação. Zupan e Joe foram os personagens que mais sofreram uma transformação ao superarem as suas dores. Em se tratando de arquétipos, apesar de heróis, um era a sombra do outro. Embora não tenham conquistado a medalha de ouro, Zupan conseguiu a conciliação com o amigo Igoe, enquanto Joe se aproximou do filho e se tornou mais calmo. Ambos são adversários, mas protagonistas.

Não é apenas a disputa que faz o atleta identificar-se com o herói. O caminho para o desenvolvimento dessa identidade envolve etapas

comuns ao mito: há uma chamada para a prática esportiva, que em muitos casos significa deixar a casa dos pais e enfrentar um mundo desconhecido e, por vezes, cheio de perigos. Sua chegada ao clube representa a iniciação, propriamente dita, um caminho de provas que envolve persistência, determinação, paciência e um pouco de sorte. A coroação dessa etapa é a participação na Seleção Nacional, seja qual for a modalidade, lugar reservado aos verdadeiros heróis, onde há o desfrute dessa condição. E, finalmente, há o retorno, muitas vezes negado, pois devolve o herói à sua condição mortal, e na tentativa de refutar essa condição são tentadas fugas mágicas (como a desmotivação em retornar ao seu clube de origem), porém, por paradoxal que seja, é apenas nesse momento que ele encontra a liberdade para viver (RUBIO, 2001, p. 99).

## CAPÍTULO 6 - IRMÃOS DE RINGUE (2008): O PROCESSO DE CRIAÇÃO NA JORNADA DO AUTOR

*Caminhante, não há caminho, o caminho se faz ao caminhar.*

Antônio Machado, poeta espanhol

Mundo comum = Cada atleta tem outra profissão. Muitos são amadores.

Chamado à aventura = Anúncio do campeonato.

Encontro com o mentor = Conversa com o técnico.

A travessia do primeiro limiar = Entrada nos treinos.

Provas, aliados e inimigos = Treino para o campeonato.

Aproximação da caverna secreta = Chegada no campeonato.

A provação = A luta.

A recompensa = A vitória.

O retorno com o elixir = Encontro com a equipe nos bastidores.

\* Sem as etapas O caminho de volta e A ressurreição.

*Irmãos de Ringue* acompanha os bastidores, medos e desafios dos maiores atletas do Vale-Tudo nacional em 2008. Ao seguimos três lutadores em suas jornadas, Ricardo Vasques Helcias e eu filmamos os preparativos, as rivalidades, o nervosismo antes da luta, a euforia da vitória e o aprendizado da derrota nos principais eventos do país.

Meu primeiro contato com as artes marciais foi aos sete anos de idade, quando entrei para o Tae Kwon-Do. Depois, pratiquei mais seis outras lutas. Durante todo esse tempo, meu ídolo sempre foi o Bruce Lee, não só como artista marcial e filósofo, mas na habilidade em contar uma história nas telas, visto que foi diretor e roteirista em alguns filmes.

Porém, eram histórias fictícias, inventadas. Imaginei como seria a história de um lutador ou esportista em um evento real em documentário. Eu queria ver os preparativos, os bastidores, a tensão antes da luta e a alegria da vitória ou tristeza da derrota. Em minha busca por documentários esportivos, quase todos eram documentários biográficos ou que mostravam apenas a história de um clube com enfoque nas entrevistas. Até que deparei com o filme *Murderball* (2005), um dos objetos desta tese.

Com a chegada do TCC do curso de jornalismo, tive a oportunidade de fazer um documentário que colocasse em prática o que chamei de documentário de percurso esportivo. Para isso, escolhi a minha paixão por lutas. Inicialmente optei por abordar várias artes marciais em um vídeo de 23 minutos. Eu mostraria as artes marciais mais conhecidas como o Karatê, Kung Fu e Judô e as mais diferentes como o Krav Magá e o Sambo. Seriam cerca de 10 lutas.

Assim como os mitos, as artes marciais são semelhantes em vários locais e diversas épocas. Há um código de condutas e regras que seguem um determinado padrão, talvez por pertencer ao inconsciente coletivo de Jung por conta dos inúmeros conflitos corpo a corpo no passado distante, desde a pré-história com a disputa pela caça. Por mais que países como o Japão, a Índia e o Brasil tenham culturas tão diferentes, apresentam uma arte marcial semelhante cujo objetivo é derrubar o oponente de costas no chão como o Sumô, o Judô e o curioso Huka-Huka, a arte marcial do Xingu.

Porém, na orientação, disseram-nos que menos é mais e que não conseguiríamos abordar bem tantos estilos de lutas. Fiquei pensando no tema por duas semanas, até o momento em que organizei minhas fitas VHS do UFC (*Ultimate Fighting Championship*), atualmente o maior campeonato de MMA do planeta.

Um dos primeiros espectadores brasileiros da competição, eu conseguia as fitas gravadas no exterior por intermédio de uma academia no centro de São Paulo. Na época, vários lutadores de diversas artes marciais competiam num único campeonato, cada um com seus próprios estilos e quimonos sob o nome genérico de Vale-Tudo, por quase não haver regras, sendo permitido golpes nos genitais e o polêmico “tiro de meta”, quando o lutador agarra a cabeça do adversário caído no chão e acerta um chute forte como no futebol. Realmente valia tudo.

As únicas regras do Vale-Tudo proibiam mordidas, *fish-hooking* (rasgar a boca com os dedos) e dedos nos olhos do adversário. Não havia limite de tempo, acabando apenas por meio de desistência, e os lutadores podiam usar quimonos e sapatilhas e o uso de luvas não era obrigatório.

A organização das fitas foi um chamado à aventura de abordar o Vale-Tudo no documentário, pois nós poderíamos apresentar diversas artes marciais sem precisar separá-las. No entanto, não tínhamos contato com ninguém do Vale-Tudo e não conhecíamos nenhuma academia. O tema era desconhecido por muitos e havia muito

preconceito por conta da violência. Seria necessário, portanto, ponderar acerca da viabilidade do projeto.

Na escolha do tema, é necessário pensar em três pontos: acesso, tempo e compromisso. Precisamos verificar se temos acesso ao entrevistado, aos arquivos, ao local etc. Também precisamos verificar o tempo disponível para o projeto. Com pouco acesso a um entrevistado e um tempo reduzido dificilmente conseguiremos abordar o tema. Para isso precisa de um compromisso da equipe, no caso somente meu amigo Ricardo e eu, e também dos entrevistados com os entrevistadores.

Nesta etapa inicial de muita leitura e observação após a escolha do tema, aprofundamos nosso conhecimento ao pesquisarmos na imprensa (revistas, jornais, telejornais, rádios), em pesquisas acadêmicas em artigos, dissertações e teses, entre outras buscas. Nesta época, o *Google* não era uma boa ferramenta de busca com credibilidade e o *YouTube* ainda era uma plataforma incipiente e voltada ao entretenimento. Nossas maiores referências audiovisuais consistiam em alguns DVDs importados das lutas no exterior, visto que os eventos nacionais eram escassos, e raras matérias de telejornais relatavam o Vale-Tudo com muitos preconceitos e ataques à modalidade.

Voando às cegas sem referências para construir o documentário, comecei a minha própria jornada do herói. Elaboramos uma série de perguntas, imagens e sons que poderiam ser realizados nos treinos e eventos. Costumam relegar ao esquecimento a palavra “áudio” em “audiovisual”. Esquecem que é som e imagem. Todo mundo diz "vamos ver um filme?" e se esquece de dizer "vamos ouvir um filme?". O correto seria "Vamos ver e ouvir um filme?" Levamos anos para ler e escrever. E anos para aprender a falar. Mas quanto tempo levamos para aprender a escutar?

Apesar de ter iniciado o documentário no início de 2008, inexistiu um momento gerador da ideia. Ela estava sendo amadurecida durante todos esses anos em que tive contato com filmes de luta, com a prática de diversas artes marciais e com a leitura de revistas e jornais. Eu estava ansioso para começar as filmagens, ao mesmo tempo em que estava mergulhado na bagunça de anotações aleatórias aparentemente sem nexos. Somente durante a jornada, com recorrência nas entrevistas e ações, encontrei o caminho a ser seguido, embora com muitas ramificações.

A primeira academia que visitei foi a Brazilian Top Team (BTT), uma das maiores do planeta, time dos principais campeões de MMA da época. Fui muito bem recebido na unidade de São Paulo, mas o professor da BTT disse que lá não treinavam

muito para campeonatos e que seria melhor eu visitar a Macaco Gold Team, comandada pelo lutador Jorge Patino, mais conhecido como “Macaco”, um dos maiores nomes do Vale-Tudo mundial e um dos primeiros brasileiros a lutar no UFC, onde foi derrotado por Pat Miletich, campeão meio médio no UFC 18, em 1999.

A academia do Macaco era polêmica por ter entre os seus alunos, os campeões do Vale-Tudo clandestino, realizado sem regras, sem luvas e fora dos ringues, em salas de ginástica de academia, galpão de fábrica ou outros locais improvisados na periferia de São Paulo com apostas em dinheiro. Uma reportagem do *Domingo Espectacular* revelou esse campeonato ilegal e reforçou na apresentação da matéria que, “nas lutas clandestinas, ninguém se preocupa com a morte. E as brigas duram até a exaustão”. O jornalístico chama o evento de “rinha” e “selvageria” e exibe imagens das lutas.

Duas lutas do evento clandestino me impressionaram: um homem que bate a cabeça na janela da academia e sofre um corte profundo na cabeça e uma mulher que venceu um homem em uma disputa mista. Ao ganhar com cotoveladas, cabeçadas e uma chave de braço, a lutadora olha para a câmera e diz: “Luta... dinheiro... é isso que eu quero, entendeu? Vem aí...”.

O juiz da luta clandestina veste uma camiseta com a frase “No Rules” (“Sem Regras”, em português) e reclama “Desculpa, ‘brother’... mas quando vier aqui, eu quero que tu venha pra morrer aqui dentro”. O evento pagava entre R\$ 200,00 e R\$ 300,00 para cada atleta, quantia insignificante comparada ao valor de US\$ 300 mil das lutas profissionais na época.

Prometi a mim que jamais entrevistaria aqueles lutadores. Mas, ao ingressar na academia do Macaco, meu primeiro contato visual foi justamente com os lutadores do evento ilegal que fora denunciado na TV Record. Fiquei com muito medo. Durante semanas fui à academia sem ligar a câmera ou falar com alguém, apenas dando “oi” ou “bom dia” para o dono e a atendente, até que um dos lutadores se aproximou e perguntou o que eu fazia no local.

Começava ali a minha jornada no mundo especial do Vale-Tudo com muitos mentores, aliados, provações, conflitos, dilemas e pontos de virada. A aproximação do lutador puxando conversa comigo resultou na conquista da confiança dos lutadores. Aos poucos, eu saí da minha posição de observador passivo para documentarista ativo procurando compreender por que “não se preocupam com a morte”, como disse a Record. A matéria da Record e os lutadores clandestinos foram os guardiões de

limiar da minha jornada. No caso dos lutadores, são guardiões que se tornaram aliados.

Estabeleci que não iria às academias adversárias, que todo o equipamento de filmagem e edição fosse da PUC-SP e que gastaria por volta de R\$ 4 mil para fazer um longa-metragem. Minha intenção era mostrar ser possível dirigir um longa-metragem com todas as limitações de espaço, tempo e dinheiro, uma vez que havia poucas ilhas de edição, não muitas câmeras e apenas um microfone *boom*. Também definimos que Irmãos de Ringue seria baseado na jornada do herói, com três lutadores em destaque, sendo um experiente (Babuíno), um estreante nos campeonatos de Vale-Tudo (Munil) e uma mulher (Índia).

Limites internos ou externos à obra oferecem resistência à liberdade do artista. No entanto, essas limitações revelam-se, muitas vezes, como propulsoras da criação. O artista é incitado a vencer os limites estabelecidos por ele mesmo ou por fatores externos, como data de entrega, orçamento ou delimitação de espaço (SALLES, 2011, p. 69).

O documentário foi predominantemente dividido em blocos temáticos como definição de MMA, vitórias, derrotas, sonhos, profissões etc. Liguei os blocos por meio de assuntos relacionados nos depoimentos, por cartela de texto ou inserindo um modo observativo entre eles.

Voltar ao documentário 14 anos depois é uma tarefa prazerosa e uma oportunidade de revê-lo com um novo olhar. Segundo Marcel Duchamp, “*c’est le regardeur qui fait le tableau*” (“é aquele que olha que faz o quadro”). No meu caso, sou o produtor e espectador da obra. “Refaço” o filme com um novo olhar mais amadurecido. Para Salles (2011, p. 105), “lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar com imagens de hoje as experiências do passado. Memória é ação. A imaginação não opera sobre o vazio, mas com a sustentação da memória”.

Começo o documentário com uma trilha do filme *Mortal Kombat* (1995), justamente por conta da abertura da matéria da Record, que menciona que ninguém se preocupa com a morte. Abre-se uma cartela de texto “Agora uma amostra do que está por vir” seguido de cenas rápidas de lutas em treinos e eventos. “Velocidade, e não duração, é o que importa. Com a velocidade certa, pode-se consumir toda a eternidade do presente contínuo da vida terrena” (BAUMAN, 2007, p. 15).

Nesta época, minha referência para o *Irmãos de Ringue* foi o *Murderball – Paixão e Glória*, realizado pela MTV e estudado no capítulo anterior. Por isso, sofri muita

influência da “estética MTV”, com ritmo frenético, planos breves, efeitos especiais e imagens fragmentadas em “desconstruções’ em série, destinadas a criar um posicionamento distintivo, uma ‘imagem de marca’ para um público jovem ávido de sensações, look e originalidade” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 276).

Após esta amostra de imagens como se fosse um brevíssimo trailer, temos as instruções legendadas do técnico Macaco, mas com a tela toda preta. Ele diz: “Eu quero mais finalização do que porrada. Dois, três socos, uma posição”. A escolha foi proposital, para dar ênfase à voz do técnico, como uma visão subjetiva do lutador, que algumas vezes está de olhos fechados recebendo golpes, mas ouvindo as instruções do técnico. Macaco reforça: “Escutou?”. O público está ouvindo e exercitando a imaginação a partir das cenas da abertura. As orientações são finalizadas com um “Valelendo!”, marcando o início da jornada dos lutadores.

Começa um treino e, por coincidência, segue a ordem cronológica da gravação, pois foi a primeira vez em que entrei no tatame para filmar, fazendo parte do time. Para evidenciar este pertencimento, optei por filmar com a câmera na mão, sem estabilizador de imagem. As imagens ficaram tremidas, indicando o cansaço do pós-treino, como se fosse a visão de um atleta que estivesse no círculo formado por Macaco para as mensagens motivadoras do final de treino.

“Vocês que são profissionais, têm que estar com a espada afiada e vem treinar, porque a hora que eu falar ‘é você’, tem que tá pronto”, diz Macaco aos lutadores, a exemplo da declaração do escalador Alex Honnold em *Free Solo*, quando compara o preparo mental do escalador solo com o do guerreiro.

O lutador Munil Adriano, um dos três protagonistas do filme, abre o bloco sobre a definição de Vale-Tudo, que naquela época já havia se tornado MMA (Mixed Martial Arts ou Artes Marciais Mistas, em português), com regras e mais aceitável pela TV e grande público. Munil ressalta que, em uma luta de MMA, não há modalidades específicas como Muay Thai e Jiu Jitsu. Ênfase a declaração por meio de uma luta na sequência, com os dois atletas lutando em pé e, logo depois, no chão. Outro atleta complementa ao afirmam que MMA é a mescla de artes marciais em uma só.

Apesar de atletas amadores no Vale-Tudo, por não terem carteis com muitas lutas profissionais, todos esses atletas eram campeões em suas modalidades. Havia campeão mundial de jiu-jitsu, campeão mundial de karatê, campeão mundial de kung fu e outros. Todos queriam se tornar lutadores profissionais, ou seja, que pudessem viver da luta e entrar na elite do UFC.

Neste início, busco explicar a definição e as regras do MMA para o público leigo. Babuíno, nosso segundo protagonista, por exemplo, explica que a luta acaba quando alguém nocauteia ou finaliza e cita as regras como a proibição de morder e colocar o dedo na garganta, ressaltando que é diferente de Vale-Tudo.

Para ressaltar a popularidade do MMA, entrevistei celebridades como a comediante Cláudia Rodrigues e jornalistas em alguns eventos, utilizando o “fala povo”, recurso bastante utilizado no telejornalismo e que consiste em um conjunto de entrevistas opinativas e muito rápidas com pessoas não especialistas a respeito de um determinado tema.

Com uma voz calma, Munil diz que os lutadores fora do ringue são todos tranquilos como ele e que é comum ver famílias, mulheres, idosos e crianças de colo nos eventos de MMA. Durante esta fala, mostro imagens de lutadores sorrindo, brincando, e também do público citado pelo Munil. Eu havia anotado no papel para filmar essas cenas após ouvir a entrevista na ilha de edição. Ao rever a filmagem 14 anos depois, vejo que foi uma opção errada, que apenas ilustra o depoimento.

“Acostumar levar porrada na cara é difícil”, desabafa Munil enquanto mostro as imagens do lutador Flávio Ávaro levando repetidos socos sem se defender durante um treino de resistência. “Apanhar também é treino. Nem todo mundo que só bate, ganha. Às vezes o cara cansa de bater, você vai e vira a luta”, reforça Macaco em mais uma de suas mensagens motivadoras que o tornam o mentor da equipe. E finaliza dizendo que o lutador não deve se importar com os machucados, pois são lutadores, não modelos. Esta sequência acaba com a Ediane “Índia” Gomes dizendo ao Leandro “Buscapé” que eles são bonitos, mas lutadores “animais”, “selvagens”, não “artistas de novela”, “atorzinho todo bonitinho”.

Após 6 minutos de filme, apresento oficialmente os três protagonistas (Munil Adriano, Ediane “Índia” Gomes e Marcos “Babuíno”) e um iniciante no MMA (Luan Franco da Silva). Todos se apresentam falando o nome e a idade, com uma cartela de texto com os números de lutas, vitórias e derrotas ao lado. Babuíno explica que ganhou esse apelido em razão da agilidade, Munil e Luan não têm apelidos, e o da Índia não precisa de explicações, pois ela aparenta traços indígenas. Para mostrar a agilidade do Babuíno, há cenas de um treino em que pula e golpeia o oponente várias vezes em sequência com edição e trilha frenéticas e corte seco.

À medida em que gravava mais cenas, eu percebia recorrências como a impossibilidade de se viver de luta e, por isso, a manutenção do emprego. Alguns mais

privilegiados conseguiam trabalhar com lutas, dando aulas em academias próprias ou de amigos. Neste bloco o documentário dedica um espaço às profissões que os lutadores tiveram antes de se tornarem profissionais ou que ainda exercem. Munil trabalhou no McDonald's dos 14 aos 17 anos, Babuíno foi barman, motorista da Sabesp e vendedor no shopping Eldorado e Édson Conterrâneo, campeão do Predador FC, conciliava a carreira de lutador com o trabalho como pedreiro.

Em seguida, Irmãos de Ringue acompanha Babuíno e Índia na academia onde eles são professores. “Você luta, treina e tem que dar aula. E pra dar aula de Vale-Tudo você tem que sair na porrada com os alunos”, resume Babuíno após mais um dia com 7h de treino. Ele ressalta que dá aula na jaula, como é conhecido o octógono, que substituiu o antigo ringue e o tatame.

Como o Babuíno comentou sobre a novidade do octógono, emendei com o bloco a respeito das lutas do antigo Vale-Tudo e entrevistei lutadores que participaram dos eventos pré-MMA. O ex-lutador Amauri Bitetti comenta que “antigamente era mais difícil”, pois não havia divisão por pesos, isto é, um lutador podia enfrentar alguém muito mais pesado que ele. Vítor Belfort, ex-campeão do UFC, ressalta a evolução na parte técnica, reforçando o comentário de Amauri Bitetti dizendo que “todo mundo faz um pouco de cada coisa, de cada arte marcial”. Como exemplo, Munil diz que já treinou Judô, Jiu-jitsu e Muay Thai, enquanto Babuíno praticou Jiu-jitsu, Muay Thai, Wrestling e Boxe.

Walter Roberto, lutador e técnico de Vale-Tudo, comenta que os lutadores, quando iniciam uma arte marcial, não pensam em Vale-Tudo, ou seja, começam com uma arte marcial como base, a exemplo do Jiu-Jitsu e do Boxe outra arte marcial e então vai ampliando a sua técnica com outras artes marciais até entrar no Vale-Tudo.

Documentaristas também precisam contar com a sorte. E ela me apareceu quando Luan Franco da Silva, atleta campeão de Karatê, entrou na academia do Macaco com o pai e fez o seu primeiro treino de MMA aos 17 anos de idade. Editei de tal forma que mostra um atleta que ainda não apresenta golpes potentes e tem dificuldades no treino, sobretudo no chão. Inseri a cartela de texto “Primeiro treino de Luan” para reforçar a fala do Luan e do seu pai, que dizem que o treino foi bem puxado, mas que eles gostaram bastante e pretendem retornar.

Luan era um excelente participante para o documentário, pois daria para contar a jornada de um iniciante na modalidade até o primeiro evento profissional. No entanto, ele morava em uma cidade distante a quase 3h de São Paulo e frequentava os

treinos esporadicamente. O Babuíno e a Índia moravam em São Paulo, e o Munil, em Bragança Paulista, mas vinha a São Paulo regularmente para treinar.

Walter diz que quem procura uma academia de Vale-Tudo, procura se especializar em alguma arte marcial, pois tem a área de musculação, um ringue e um tatame. Após esta explicação, há imagens do Luan com a cartela de texto “2 meses depois...”. Ele está com chutes e socos bem mais potentes e mais rápidos, evidenciando a melhora técnica por meio das dicas dos outros lutadores que são seus mentores. Em uma das cenas, Babuíno ensina Luan a sair das cordas do ringue, e Walter diz: “Acredita em você, não em mim. Você tem que acreditar no que você pode fazer”. “Aqui é a minha segunda casa. Daqui ninguém me tira, não”, diz Luan ao fim do bloco sobre ele.

Na sequência sobre o iniciante Luan, segue o bloco sobre a primeira luta dos lutadores experientes. Munil diz que corria mais do que lutava, Babuíno confessa que dava vontade de ir ao banheiro toda hora e a Índia diz que “foi uma lição de vida”. Este bloco rápido acaba com Babuíno dizendo que acabou o medo de lutar, mas que ele tem medo de perder.

Surge o primeiro torneio em *Irmãos de Ringue*, com uma luta do Marcos “Babuino” contra o Rodrigo “Ruiz”. Utilizei apenas algumas imagens em alto contraste e câmera lenta do DVD oficial do evento *MTL 2006* para dar um efeito de luta antiga. O locutor do campeonato transmitido pela TV anuncia a vitória de Babuíno por decisão dividida. Inseri esta vitória do Babuíno porque foi uma decisão dividida, o que traz um suspense, sobretudo porque no bloco anterior, Babuíno disse que tinha medo de perder.

Depois de exibir a luta da vitória do Babuíno sobre o Ruiz, eu vou à Arena Baueri para filmar pessoalmente o *Evolution Fight 2008*, um grande evento marcado pela revanche entre os dois lutadores. Uma cartela de texto sobre a imagem de um corredor com lutadores destaca “Minutos antes da primeira luta...” e “Um erro da organização colocou adversários no mesmo vestiário. A equipe esperou nos corredores”. Os lutadores reclamam e tentam se organizar.

Começa a apresentação dos atletas, que fazem um círculo dentro do octógono enquanto uma cantora canta o hino nacional. Como eu carregava uma filmadora e uma câmera fotográfica nos eventos, vi a cena como se fosse um círculo de amizade e tirei a foto que foi a capa do DVD. Nessa época, ainda não havíamos decidido o título.

Após a volta dos atletas ao vestiário, optei por fazer um plano-sequência da entrada do vestiário até o lutador principal do evento, o protagonista Marcos “Babuíno”. Optei por esse tipo de plano após ter lido, semanas antes, que o crítico de cinema André Bazin o chamou de plano mais verdadeiro que existe, por ter uma duração real, sem cortes. Em seguida, acompanho o Babuíno se preparando para a luta, colocando a bandagem, nervoso e ansioso de olho na TV que passa as lutas ao vivo.

Rodrigo “Ruiz” entra para lutar ao som de *Il Gladiatore*, uma ópera cantada por Luciano Pavarotti. Todo lutador pode escolher a sua música de entrada. Babuíno entrou com a música gospel *Conquistando o impossível*, quase um hino entre os lutadores da equipe Macaco Gold Team. Colado à camiseta, aparece um adesivo da equipe no lado esquerdo do peito, pulsando como um coração em razão do reflexo da luz.

Em ambas as letras temos uma jornada do herói. Na letra da ópera *Il Gladiatore*, “um comandante se tornaria escravo, e um escravo se tornaria um gladiador. E atravessando as terras e as dores desafiará até o imperador” para no final dizer “E a vitória será minha. Deusa Roma, vencerei vencerei”. A música *Conquistando o impossível*, da cantora Jamily, diz: “Acredite que nenhum de nós já nasceu com jeito pra super-herói. Nossos sonhos a gente é quem constrói. É vencendo os limites, escalando as fortalezas, conquistando o impossível pela fé”.

Durante a luta, optei por filmar com a grade do octógono aparente e no nível dos olhos do público, como se fosse algum espectador na plateia. Por esse motivo, não levei tripé e filmei sem nenhum estabilizador de imagem, com a câmera tremida. Eu também escolhi capturar o som ambiente do público, das instruções dos técnicos e também dos golpes. Para isso, foi utilizado um microfone direcional que ficou com o meu amigo Ricardo, extremamente importante por saber qual áudio eu queria gravar só de me ver apontar a câmera ou pelo olhar. Uma equipe entrosada consegue ter uma comunicação não-verbal com muita qualidade.

Quando Ruiz ganhou por nocaute técnico no segundo round após dar muitos socos em Babuíno, que apenas se defendia sem esboçar reação de contragolpear, confesso que fiquei bem decepcionado. Eu esperava a vitória dos três protagonistas: Babuíno, “India” e Munil. Mas depois eu vi que capturar o processo de derrota e a sua assimilação foi um grande diferencial no meu documentário, pois nem sempre a jornada do herói tem final feliz, porém sempre há um aprendizado. Como diz Macaco posteriormente, “ganhar e perder faz parte do time”.

Após a derrota, sigo o Babuíno até o vestiário e não o entrevisto na hora, respeitando o seu silêncio. Muito abalado, Babuíno é consolado por seus colegas de tatame. Sobre a imagem, insiro um trecho da entrevista que fiz com ele na academia: “Aprendo mais com as derrotas do que com as vitórias. Quando eu ganho é tudo muito bom, mas quando perde... aí você tem que tirar forças de onde você não tem”. Para o lutador Edson Conterrâneo, “o cara reina ali hoje, perde amanhã e ganha depois. Assim é a vida”. Para Munil, a derrota é a maior lição para o atleta: “Quando você perde, você pensa, você rala, você chora”.

Ainda abatidos, um dos técnicos reúne a equipe em círculos, com todos abraçados, e motiva os lutadores: “Levanta a cabeça. (...) Isso aqui não é velório, não. Isso aqui é Vale-Tudo, entendeu?”. Todos estendem as mãos, uma sobre a outra, gritam “Heeeeei” e ergem os braços. Após passar por uma provação malsucedida, a equipe da Macaco Gold Team ainda tem esperança de vitória em um lutador no mesmo evento.

Com a cartela de texto “Após a derrota de Babuíno, Flávio é a última esperança da Macaco Gold Team. Flávio Álvaro, “The Legendary”, ficou conhecido no Vale-Tudo por ter sido o campeão do Vale-Tudo clandestino no torneio *Rio Heroes*, famoso internacionalmente e que envolvia apostas em lutas sem tempo, sem luvas e sem regras. Por não ser um dos protagonistas do documentário e não o ter entrevistado na academia, filmo poucas cenas de Flávio Álvaro. Entram na edição apenas o aquecimento com chutes e ele sozinho, cabisbaixo, concentrando-se para a luta.

No entanto, na vitória de Flávio por nocaute técnico no segundo round sobre Mauro “Xuxa”, procurei dar o mesmo destaque que dei para a luta do Babuíno, visto que foi a primeira vitória da equipe, que o levanta comemorando a vitória. Em seguida, entra a entrevista da Índia na academia falando que “na hora que você ganha é muito gratificante” e que o atleta fica sem dormir a noite toda. Babuíno diz que lutou para um público de dez mil pessoas em Manaus. “Um ginásio com dez mil pessoas ali gritando o seu nome, é uma emoção muito grande”.

Como fiz com Babuíno, acompanhei Flávio Álvaro até o vestiário. Dessa vez, com muito mais alegria. Nesse período fazia meses que eu já acompanhava os treinos na academia do Macaco pelo menos duas vezes por semana. A confiança já era total de ambas as partes e os lutadores estavam bem mais acostumados conosco. Filmando Flávio de frente, ele diz para a câmera “Rapaziada! São os nossos talismãs! Todas as lutas eu vou chamar vocês para irem comigo”. No vestiário, ele pergunta:

“Foi boa a luta? Cansei um pouquinho. Gostaram? Faz assim que sim”. E pega a câmera fazendo movimentos de cima para baixo.

Pegar a câmera rompeu a fronteira entre diretor e entrevistado e resultou na confiança máxima em nosso trabalho que havia começado meses antes com um grande distanciamento. Agora os lutadores se dirigem à câmera e a movimenta, ao mesmo tempo em que nós entramos nos bastidores. Saímos do público para entrar no privado.

No âmbito ainda mais privado, Munil cita uma vitória importante em sua carreira, quando lutou no dia em que nasceu a filha. Assim que o juiz declarou a vitória por nocaute no segundo round, os alunos levantaram várias placas com “Parabéns, papai!”. Ilustrei com fotos de Munil com a filha, um momento particular extremamente importante, pois as fotos mais íntimas de família representam essa entrada no mundo privado dos atletas.

Abre-se um bloco com um observativo do ex-lutador de Vale-Tudo e organizador de eventos Wallid Ismail, que entra no vestiário dos lutadores para dizer que não importa ganhar ou perder para voltar ao evento, mas lutar bem. Porém, para Munil, “o espírito de importante é competir é legal. Mas então por que compete?”. Munil diz que isso é papo de perdedor e leva o aluno para ganhar, não para competir.

Após Munil questionar o lema do Pierre de Coubertin, inicio o bloco da briga de rua, da violência sem competição. O principal depoimento foi do Macaco, que afirmou ser muito violento quando era jovem e que brigava todo fim de semana na rua, sendo até preso. “Quero até pedir desculpa para a minha mãe por causa disso. Isso não pode levar de exemplo de maneira alguma”, ri. Macaco sempre soube aproveitar o contato com o público por intermédio das lentes da câmera. Como um político com *media training*, ele sempre interpretou para a câmera, como se vestisse um personagem. Naquele momento, no entanto, Macaco apresentou seu lado mais espontâneo e humano.

Este depoimento foi extremamente importante para mim, pois quando eu era adolescente, sempre considerei o Macaco alguém muito violento. As lutas dele pareciam brigas de rua, com muita rivalidade dentro e fora dos ringues entre os lutadores e as torcidas inflamadas. Eu sempre quis compreender porque ele era tão violento. E este momento surgiu no vestiário de um evento, quando todos os lutadores saíram para assistir a uma luta. Fiquei para organizar os equipamentos e o Macaco permaneceu para esperar a vinda do Munil, enquanto os atletas se dirigiram à área onde

ocorriam as lutas. Macaco olhou para mim enquanto eu estava limpando a câmera, sorriu e começou a contar a história sem que eu sequer perguntasse. Liguei a câmera na hora.

O processo de criação oferece muitos e diferentes encantamentos. O prazer diante das descobertas, do encontro de soluções que satisfaçam a busca, do reconhecimento do público, do envolvimento e comprometimento passional com o projeto em construção etc. A criação pertence também ao mundo do prazer e ao universo lúdico: um processo que se mostra um jogo. O artista é um livre criador de regras (SALLES, 2017, p. 47).

Considero este “desabafo” no vestiário um dos melhores momentos do filme para mim, pois finalmente tive uma resposta após tantos anos. Embora a gente tivesse uma proximidade maior, eu sempre ficava com receio de fazer a pergunta sobre a violência, com medo de quebrar a confiança que ele depositava em mim. Foi um dos grandes momentos de virada da minha jornada.

Deixe pessoas à vontade com assuntos que os interessem e fique você também à vontade e entretido com esses assuntos. Não tenha pressa e não se altere quando a câmera começa a rodar, pois isso é sinal de tensão. Permita ao entrevistado o que este solicitar e dê-lhe sua inteira atenção (RABIGER, 2009, p. 468).

Com o crescimento do Vale-Tudo profissional, estas brigas de rua se tornaram cada vez mais raras. Babuíno diz que às vezes o importunam em casas noturnas quando sabem que ele é lutador. Como resposta, ele diz para ligar para o empresário dele e marcar uma luta valendo dinheiro. Antes da profissionalização, as brigas envolviam a honra. Agora, o dinheiro fala mais alto, com lutas valendo milhares de dólares no UFC.

Enquanto os lutadores foram comedidos nas palavras, como se falassem para um repórter de TV, a Índia deu a entrevista mais espontânea e: “Tudo playboy, vagabundo. Tem que apanhar. Não consegue catar mulher, porque não tem atitude, não tem palavra. Chega na balada, já vai metendo a porrada em qualquer um pra se aparecer. É uns bosta”. O bloco acaba com a continuidade do depoimento do Macaco: “Hoje em dia, depois que virei profissional e me tornei professor, nunca mais briguei na rua, não prego isso... a briga na rua está completamente errada”.

Após um terço de documentário, dedico um bloco ao Macaco. Começa com um observativo dele dando instruções na academia. Ele mostra como se faz um movimento complexo de Jiu Jitsu. É o mentor com suas instruções nem sempre simples

de compreender. Índia diz que tem hora que ele é muito chato e “você pensa até que ele não gosta de você”. Mostro um Babuíno exausto fazendo abdominais, enquanto Macaco diz “Vai! Pra todo mundo ficar feliz, posição de flexão. Bora lá!”. Munil ressalta o incentivo do Macaco quando ele está mais cansado. É a ligação para o bloco dos *corners*, treinadores e colegas de treino que passam as instruções ao lutador durante as lutas.

São tantas instruções e vozes que muitas vezes parece que os lutadores ficam desorientados para quem vê de fora. Por isso, há imagens de dois atletas no corner de um lutador passando orientações opostas: “O gancho, Atla”, diz um. “O joelho”, diz o outro. Ou seja, um quer que o lutador dê um soco, enquanto o outro quer que ele dê uma joelhada. O técnico Walter Roberto, *corner* do Babuíno, explica que o corner é responsável pela parte psicológica do lutador e que o lutador consegue ouvir a medida em que ganha mais experiência.

Ricardo Vasques Helcias, meu companheiro de TCC, foi fundamental na captação do áudio para o bloco dos *corners*. Enquanto eu filmava a luta, ele direcionava o microfone externo para os *corners*. Foi assim que capturamos um momento raro na luta do Munil contra Sérgio Vieira. Ambos estão no chão e o adversário do Munil está por cima. O corner diz “Serginho, vira ele pra mim. Vira ele pra mim”. Sérgio Vieira olha para o corner e faz exatamente o que lhe pediram. É preciso ter muita sorte no documentário.

Mais um bloco se inicia com um momento espontâneo. Enquanto eu filmava a academia do Macaco, Flávio Álvaro caminha até nós, pega novamente a câmera, direcionando-a para o rosto dele e diz em tom de brincadeira: “Eu tô achando que vocês são espião, heim? Vocês são lá do Pamplona”. Eduardo Pamplona foi um dos grandes adversários do Macaco e o maior nome da academia rival.

Em um dos eventos, Munil é chamado para a apresentação e a torcida adversária grita em uníssono “Ei, Munil! Vai tomar no cu!”, enquanto ele provoca simulando um estrangulamento e diz que faz parte do marketing. Quando Munil caminha até o vestiário, a torcida adversária o xinga com todos os palavrões possíveis. Neste momento fiquei receoso de ter algum tumulto ou de alguém mais exaltado atirar algum objeto em nossa direção, visto que Munil provoca ainda mais a torcida simulando com o dedo uma faca no pescoço.

No entanto, o bloco seguinte mostra o carinho entre lutadores rivais, que se encontram nos vestiários, mas conversam e se cumprimentam cordialmente, dando

até boa sorte na luta. “Rolou a luta, desceu do ringue, acabou [a rivalidade]”, diz Babuíno. “A gente luta, briga dentro do ringue, depois sai como amigo”, complementa Edson Conterrâneo, enquanto mostro a imagem de um lutador erguendo o braço do oponente derrotado sob os gritos de “Uh! Vai morrer!” de uma torcida eufórica, bem mais agressiva que a própria luta.

Essa amizade ainda mais intensa na academia se torna uma fraternidade, como ressalta Babuíno: “A galera aqui é uma família. Não é equipe, é família mesmo”. Este depoimento e as imagens dos lutadores se abraçando após uma luta me levou ao título do documentário: “Irmãos de Ringue”. São atletas que perseguem os mesmos sonhos, enfrentam os mesmos obstáculos financeiros e os preconceitos e se tratam como se fossem uma família. Era comum até mesmo o Ricardo e eu sermos tratados de “irmãozinhos” pelos atletas.

O bloco da amizade, dos aliados, revela um lado brincalhão dos lutadores, que fazem caretas e brincam com os companheiros. Ao som da música infantil *Superfantástico*, da Turma do Balão Mágico, o documentário mostra caretas, cenas divertidas com os atletas e treinos que parecem brincadeiras de criança. É um bloco de alívio e o que mais aproxima o público leigo dos atletas e desmistifica a ideia que se tem de um lutador de Vale-Tudo, muito associado à violência e cara fechada.

Para o bloco seguinte, dos eventos, mostro que o Vale-Tudo é forte no interior, com imagens de eventos em várias cidades onde filmei, a exemplo de Indaiatuba, Campinas, São Vicente, Amparo, Barueri e Bragança Paulista. Munil menciona que os gastos com um evento na capital são cinco vezes maiores que fazer um no interior.

Emendei a resposta sobre os gastos no bloco sobre os prêmios nas competições. Babuíno ganha R\$ 7 mil por luta, enquanto um atleta do UFC na época conseguia ganhar US\$ 500 mil. “Fui para o Vale-Tudo por questão financeira mesmo, porque eu sei que é uma arte que dá grana. Pode mudar sua vida futuramente”, relata Babuíno. “É uma coisa que te promove mais rápido”, afirma Índia sobre a possibilidade de sair em uma capa de revista ou na televisão ao ganhar um evento. Luan resume: “O MMA não é mais esporte, é profissão”.

Munil trabalhava no McDonald’s ganhando R\$ 200,00 por mês antes de lutar. Com o dinheiro das lutas, conseguiu pagar a faculdade e comprar um carro. “Eu falo isso sempre como exemplo, para a pessoa se superar, correr atrás. Não é fácil”, diz Munil. O exemplo, as dificuldades e a superação fazem parte do vocabulário dos atletas, que iniciam suas jornadas geralmente com muitas dificuldades financeiras.

Com a câmera na mão e sem estabilizadores num plano-sequência, acompanho Munil caminhando até abrir a academia, subir as escadas e entrar no tatame dizendo “Sejam bem-vindos à minha humilde casa”. Entrevistei o Munil em sua própria academia, em seu próprio tatame, muito diferente de entrevistar na academia do Macaco. Rodeado pelos alunos, Munil ressalta a importância “Normalmente quem treina com você, pega o seu jeito. Leva o seu aluno no ringue na hora de uma competição e vê praticamente você ali com outra cara.” Entrevistas com os alunos reforçam a tese. Revendo as filmagens, talvez eu retirasse uma ou outra entrevista para não ficar tantos elogios como se fosse um institucional.

Ao agradecer a nossa presença para os alunos, filmo o nosso reflexo no espelho da academia para reforçar que o documentário é visto pelo olhar do diretor, um olhar subjetivo com um ponto de vista bem definido. Eu quis dar esta opacidade a partir dos filmes do Eduardo Coutinho visualizado na época da faculdade. Com uma segunda câmera, ele mostrava os bastidores, a equipe que o acompanhava. Como eu só gravei com uma câmera e às vezes eu estava sozinho ou formava uma dupla, vi no espelho uma chance de me inserir na obra, seguido por um plano-sequência do cumprimento entre os alunos. Consegui referenciar dois mestres: Eduardo Coutinho e André Bazin.

Muitos críticos e criadores discutem a questão que não há criação sem tradição: uma obra não pode viver nos séculos futuros se não se nutriu dos séculos passados. Nenhum artista, de nenhuma arte, tem seu significado completo sozinho (SALLES, 2011, p. 49).

No bloco referente à qualidade dos lutadores brasileiros diante do resto do mundo, entrevisto um polonês representante da equipe Macaco Gold Team que veio ao Brasil para treinar. Ele diz que os lutadores brasileiros de MMA são os melhores do mundo. Entrevisto vários ex-atletas de Vale-Tudo para falarem sobre a importância dos brasileiros e da tradição do Brasil neste esporte. É novamente uma referência aos mestres do passado.

Como no bloco anterior, quando fiz a referência velada aos mestres cinematográficos, agora resolvi homenagear os mestres da luta. Finalizo o bloco com o depoimento de outro atleta polonês: “Se derem a chance a todos os lutadores de MMA no Brasil, eles iriam ganhar tudo. Mas os lutadores brasileiros têm problema com o dinheiro. Eles não têm dinheiro para viajar”, que evidencia novamente a questão financeira, o maior obstáculo dos atletas brasileiros.

A presença dos poloneses nos treinos reforça a ideia de “calor cultural” de Morin, que consiste nas trocas e confrontos de ideias e opiniões. O intercâmbio de atletas é importante para o compartilhamento de ideias, conforme destaca o professor e pesquisador Vincent Colapietro, uma vez que o sujeito é um ser histórico, inserido no espaço e no tempo (2014)

Na sequência, Babuíno e Macaco dizem que o sonho do lutador brasileiro é lutar no exterior para ganhar dinheiro e mudar o padrão de vida. O prêmio em dinheiro se sobrepõe ao desejo de ser reconhecido mundialmente como o melhor lutador do mundo. Eles têm este desejo também, mas dar uma condição melhor para a família vêm em primeiro lugar. Foi o que aconteceu com o entrevistado Andrews Nakahara, brasileiro campeão de karatê, que aceitou a proposta de iniciar no MMA contra um dos maiores lutadores da época, o japonês Kazushi Sakuraba.

Seguindo na linha do herói em busca do “pote de ouro”, Babuíno diz que o objetivo dele no Vale-Tudo é chegar ao *Ultimate Fighting Championship* (UFC), nos Estados Unidos, “o maior evento, o que paga melhor, onde você fica rico, onde a mídia inteira está voltada pra você”. É o ganho para o bloco sobre Rodrigo Minotauro, campeão do UFC na época.

Minotauro esteve presente em um evento realizado em uma loja de artigos esportivos em São Paulo para conversar com fãs e mostrar o cinturão do UFC. As imagens mostram um fã conversando emocionado com ele, que representa o ideal do atleta herói. O fã declara para o documentário: “Minotauro, cara! Uma palavra: superação”. É a palavra que melhor resume uma jornada do herói.

Na entrevista com o Minotauro durante o evento, ele relata que teve um acidente de carro aos 11 anos de idade, quando um motorista de caminhão deu ré e passou por cima dele, deixando-o em coma. O fã critica os atletas de futebol: “Esse cara é o melhor. A gente tem que dar valor. Entendeu? Não é pra jogador de futebol que ganha milhões e não faz porra nenhuma por nós”.

Minotauro diz que após o acidente, ele ficou mais motivado a treinar e conseguir a superação. “Isso aí foi importante para fortalecer o meu espírito de campeão (...) uma parte difícil da minha vida, mas que me fortalece até hoje”. É o espírito guerreiro da performance mencionado por Alex, protagonista de *Free Solo*, analisado anteriormente.

Durante a edição, eu procurava juntar blocos que fossem ligados por temas semelhantes, que tivesse uma palavra que se complementasse à outra. Nessa parte

grande do documentário destinada à questão financeira, escrevi em meu bloco de anotações: prêmio – profissão – academia própria – tradição – problemas financeiros – mudança de vida – exterior – UFC – Minotauro – superação. Refiz esse bloco várias vezes até achar o ideal, embora as outras cinco sequências na *timeline* também fossem boas, mas com mudanças na história. Então me questioneei: o que representa o meu pensamento é o filme editado ou aquilo que descartei? Na edição não mostramos a história verdadeira, o que se torna impossível, visto que há várias verdades, mas a história mais próxima do ponto de vista que queremos apresentar.

Ao lidar com o transitório, o olhar tem de se adaptar às formas provisórias, aos enfrentamentos de erros, às correções e aos ajustes. De uma maneira bem geral, poderia se dizer que o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis. O artista vai levantando hipóteses e testando-as permanentemente. Como consequência, há, em muitos momentos, diferentes possibilidades de obras habitando o mesmo teto. Convive-se com possíveis obras: criações em permanente processo (SALLES, 2011, p. 34).

Editar o próprio filme é como cortar um filho. Muitas vezes eu ficava horas observando uma cena ou sequência sem mover um dedo. A ilha de edição é, como o próprio nome já diz, é um local solitário em que o único contato do editor é com o computador. Nessas horas de impasse, eu dava algumas pausas para caminhar, ir até a lanchonete ou conversar com colegas para amadurecer alguma ideia, pois estava obcecado.

Por aproximadamente um ano, estabeleci um ritual: todos os dias, de domingo a domingo, incluindo férias e feriados, eu dedicaria cerca de 8 horas diárias para a elaboração do TCC. Foram 1500 horas de edição. Para não passar o dia impregnado pelo assunto do Vale-Tudo, após as 8h diárias eu buscava novos ares na literatura, no cinema de ficção, no jornalismo e na fotografia. Porém, por mais que eu lesse Freud ou contemplasse uma fotografia de Henri Cartier-Bresson, eu levava a todo instante o material editado em minha cabeça, e minha mente encaixava esses assuntos tão díspares no tema do Vale-Tudo.

Durante a edição, vi uma inconsistência em uma das entrevistas. Apesar de dizer que não coloca o aluno só para competir, mas para ganhar, e do aluno ser um reflexo do professor, Munil diz que o sonho dele não é ganhar troféu ou cinturão, mas “lutar sempre”. Ele diz que estava angustiado porque fazia seis meses que não lutava.

Foi o gancho para o bloco totalmente dedicado à luta dele, assim como foi feito com o Babuíno.

A luta do Munil foi na cidade de Amparo (SP), no evento *Irapuã Fight 2*, contra Sérgio Vieira, da academia Gibi Thai, maior rival da Macaco Gold Team. Com 12 combates na noite, a luta do Munil foi a principal. Sempre brincalhão, como um arquétipo do pícaro, Munil diz “Bem-vindo à nossa desconcentração!”. Aproveitei essa frase para filmar vários momentos de brincadeiras nos bastidores. Tem cenas do Munil andando de bicicleta, jogando basquete e em cima da vassoura como se fosse um bruxo.

Começa o aquecimento cada vez mais intenso com o treino de muitos socos e chutes no vestiário. Na edição, insiro a música *Breathe*, da banda britânica de música eletrônica The Prodigy, cuja letra diz “Respire a pressão / Vamos brincar do meu jogo, eu vou te testar” e “Vamos brincar do meu jogo / inspire, inspire, você é a vítima”.

Entrevistei Sérgio Vieira, o adversário do Munil, nos vestiários. Eu apenas o entrevistei para perguntar sobre o Munil, não fazendo a cobertura do aquecimento por não ter duas câmeras e porque os vestiários eram mais afastados e cheios. Sérgio considera Munil um atleta perigoso, mas que ele tem a expectativa da vitória. Este é um trecho que eu deveria ter retirado, pois é óbvio que ele espera a vitória e não há nenhuma declaração mais forte.

Sob uma trilha mais tranquila, mas tensa, retirada do filme *Murderball*, também analisado nesta tese, o documentário exhibe trechos curtos do aquecimento e alongamento do Munil, que logo é chamado para o ringue. Acompanho toda a equipe saindo dos vestiários em fila até o ringue.

Filmo as torcidas lado a lado gritando “Munil! Munil! Munil!” e “Serginho! Serginho! Serginho!” durante a luta. Ao contrário da luta do Babuíno, esta ocorreu no ringue, não no octógono. Optei por filmar de cima do ringue, com uma aproximação maior. Se a filmagem do Babuíno foi do ponto de vista do público, agora filme como se fosse uma visão do árbitro, para caracterizar que estou ainda mais próximo dos lutadores em minha jornada. A proximidade é tanta que conseguimos capturar o áudio dos socos, chutes e quedas. Alguns golpes chegaram a centímetros da câmera. Essa proximidade foi uma decisão difícil, pois eu poderia ter quebrado a câmera da PUC-SP ou ter interferido na luta, caso algum lutador tivesse acertado a filmadora e se machucado.

Durante a luta, Munil é levado para o chão. Na edição, insiro a fala do Munil em uma das entrevistas: “Eu tenho muita vontade de começar a finalizar no Vale-Tudo. É

o meu sonho”. Com um golpe chamado “guilhotina”, em que o lutador envolve o pescoço do adversário com os braços para bloquear a sua respiração, Munil consegue finalizar Sérgio Vieira. Macaco entra no ringue rapidamente e ergue Munil em seus ombros.

Alegria de um lado, tristeza do outro. O juiz levanta o braço de Munil enquanto ele aponta para Serginho e fala em direção à câmera: “Profissionalismo. Isso é profissionalismo. Segue imagens do Munil sendo abraçado pela torcida, por amigos e familiares ao som da música *Light and Day / Reach For The Sun*, da banda The Polyphonic Spree. A letra da música diz “Apenas siga o dia e alcance o sol!”. No meio do tumulto da vitória, Munil consegue um espaço na frente da câmera, olha para a lente e diz: “Posso ter ganhado, mas não tem nada melhor pra pagar a gente do que esse amor que a gente tem com a galera. Pode ter certeza. Brigado aí, heim?”. Nosso herói finalmente conquista a vitória e tem um aprendizado com uma moral no final.

Esta vitória foi fantástica, pois dos três protagonistas (Índia, Babuíno e Munil), ele teve uma grande aproximação conosco desde o início. No vestiário, Macaco e Munil falam espontaneamente para a câmera. “Foi o melhor presente que o Munil podia me dar. Finalizou o Serginho, botou para calar a boca de todo mundo”, diz Macaco. “E pra mim, o melhor presente foi dar esse presente para o Macaco”, complementa Munil.

Antes de ir embora, Munil olha novamente para a câmera e diz: “Lembra que eu falei para vocês, que meu sonho era finalizar? Deus é muito bom, Deus sabe o que faz”. É a interferência divina para alcançar o objetivo, como dizia a música de entrada do Babuíno no evento anterior: “É vencendo os limites, escalando as fortalezas, conquistando o impossível pela fé”.

Munil, um grande campeão de Muay Thai, queria finalizar o lutador Sérgio Vieira, um grande campeão de Jiu Jitsu. Sérgio é o maior representante do arquétipo da sombra em *Irmãos de Ringue*, pois além de ser um oponente, fez Munil se fortalecer em um ponto onde era frágil. Heróis aprendem, ainda que indiretamente, com sombras. Ao elogiar Munil antes da luta, Sergio se torna a sombra humanizada. Por isso Munil fez questão de respeitá-lo no ringue, após a vitória.

Para finalizar, a equipe toda se reúne com todos abraçados formando uma roda e Macaco faz o agradecimento que resume uma jornada do herói: “Deus tem que estar sempre no nosso coração, nas horas boas e nas horas ruins. Nas horas boas é muito fácil percorrer. Nas horas ruins é que tem que passar por cima do desafio e acreditar

para poder vencer. Várias pessoas passam necessidade na vida, mas nós somos pessoas que temos todos os órgãos do corpo, temos Deus no coração. Temos que agradecer pela dificuldade, na honra, na vitória e na derrota”. Rezam um pai-nosso em uníssono, estendem as mãos e gritam “Jesus!”.

O bloco seguinte aborda a mídia, um tema recorrente nos documentários de percurso esportivo. No esporte contemporâneo, a divulgação das conquistas pelos meios de comunicação de massa é essencial para atrair mais público, patrocínio e, conseqüentemente, dinheiro. Por isso, muitos já estavam acostumados com a presença de câmera nos eventos e faziam o possível para aparecer.

O bloco começa com Macaco na academia falando para os seus atletas: “Quem não é visto, não é lembrado. Tem que tá lá, Macaco? Tem que tá lá. Se você não estiver, você não dá reportagem, não dá entrevista, não sobe no ringue, não desafia ninguém”. Para Babuíno, “ninguém vive sem a mídia”. Por conta disso, entrevisto o repórter André Tal, da Rede Record, que estava fazendo uma reportagem em um evento para derrubar os preconceitos. A entrevista com ele foi importante por ele pertencer à emissora que fez a reportagem sobre o Vale-Tudo clandestino. Também entrevistei a repórter Paula Sack, do Canal Combate, um canal pago exclusivamente voltado para lutas.

Apesar do bloco começar falando bem da mídia, retorno ao passado, outro recurso comum nos documentários de percurso esportivo. Em tela preta com letras brancas, insiro a cartela de texto “Em 2007, a Rede Record fez uma reportagem investigativa sobre lutas clandestinas em São Paulo”. Após a exibição de alguns trechos da matéria<sup>12</sup>, Babuíno confessa que lutou o clandestino, mas que o Macaco o chamou para dizer que não era bom para a imagem dele. É o mentor dando conselhos aos seus discípulos. Para Babuíno, “clandestino” é uma palavra pesada criada pela mídia, pois foi somente um Vale-Tudo da forma antiga. Já Munil diz que ninguém sabe o que os lutadores passam para fazer o que gostam.

Maria Cândida, apresentadora da Record, diz “Em pleno século XXI, a gente ser obrigada a testemunhar cenas como as que a gente acabou de ver, é um absurdo, né? Eu não preciso nem dizer que qualquer tipo de violência não leva absolutamente a lugar algum”. Na sequência, Índia declara, apontando para nós dois, que “jornalista é a porra! Mas tudo bem, vocês eu respeito”.

---

<sup>12</sup> Disponível em <https://youtu.be/9lIcd6LEX20> Acesso em: 06 jul.2022.

“Só que eles não vêm aqui, pra fazer um trabalho, pra ver como a gente se esforça, pra ver o que a gente faz. Eles só jogam lá e falam o que tem que falar. Isso pra mim é idiotice. Eu não aguentava mais, ver eu direto na televisão. Parecia que eu era marginal”, desabafa Índia. A televisão busca reduzir as histórias a mocinhos e vilões, em maniqueísmos reducionistas “que poderosamente transformam o labirinto em uma trajetória linear, não apresentando nem sequer os desvios e bifurcações, distorcendo, assim, a complexa lógica que envolve o ato criador” (SALLES, 2011, p. 22).

Esta matéria foi um dos gatilhos disparadores para o meu documentário. Eu queria mostrar o que a televisão não mostrou. Apesar da competição atender às condições de espetáculo de massa, o sangue e golpes violentos impressionavam as emissoras de canal aberto, que se recusavam a exibir as lutas. Um dos meus intuitos era mostrar quem eram aqueles lutadores do Vale-Tudo clandestino, uma abordagem que sempre havia buscado na faculdade de jornalismo ao entrevistar rachadores de rua e carroceiros, por exemplo.

No final do desabafo, Índia ressalta: “Eu entrei nessa de gaiato”. A música *Melô do Marinheiro*, da banda Os Paralamas do Sucesso, toca sobre imagens da Índia lutando contra um homem no Vale-Tudo clandestino. “Entre de gaiato no navio (oh) / Entrei, entrei / Entrei pelo cano”, diz a música.

Índia foi atraída ao mundo das lutas clandestinas por um amigo que afirmou ser uma luta de brincadeira com pagamento em dólar. “Chega lá, totalmente diferente o barato. Os gringos chegaram e falaram: ‘é porrada e sangue. Se não tiver sangue, não ganha dinheiro’”, declara Índia, que ganhou “fama sem grana”, como costuma ironizar. Índia é uma heroína atípica, considerada heroína por ter batido em um homem, mas vilã pela mídia.

Apesar de terem participado do torneio clandestino e de se inserirem num esporte de alta performance com muita competitividade, onde anabolizantes não são raros, eu quis salientar que os atletas do documentário não utilizam drogas. No vestiário do evento da luta do Munil, Macaco dá para ele alguns comprimidos. “Isso aqui é multimineral, tá? Vitamínico, certo”? Fazendo apoio ao esporte”, diz Macaco mostrando a cartela de comprimidos para a câmera. “Não é droga”, complementa Munil. São atletas na maior concepção de atleta da mente são em corpo são.

Após falar da questão das drogas, segue o bloco das lesões com uma entrevista com um médico. Pode-se considerar que no documentário de percurso esportivo, os especialistas como os médicos que cuidam das lesões dos atletas são secundários,

visto que os próprios atletas são os maiores especialistas do filme. O médico entrevistado diz que sabe que muitos atletas usam suplementações importadas, “de procedência duvidosa, de qualidade duvidosa, de função duvidosa”, podendo causar uma intoxicação.

No final do bloco sobre a saúde e lesões, consegui filmar a cena de um lutador sendo atendido com um corte no supercílio e entrevistá-lo. Udi Lima, o lutador machucado, ainda teria outras lutas no mesmo dia para se consagrar campeão. “Vou deixar o ferimento para depois da luta. (...) Eu sei que ele sara. Essa oportunidade é agora. Se eu não for abraçar agora, vai ser difícil ter outra igual”, diz Udi, que chegou à final, mas perdeu por pontos.

Como um respiro para o documentário pesado sobre lutas, insiro um bloco mais leve, sobre as *ring girls*, as moças que percorrem o ringue com o número do round no intervalo de uma luta. Elas normalmente são figurantes no evento, mas as trago nesse bloco como protagonista, uma vez que o público admira a beleza delas, mas não ouvem as suas vozes. Elas dizem que sofrem muito assédio, e filmo vários homens abraçando-as e tirando fotos com elas após o encerramento do evento.

Como abri o bloco anterior falando das mulheres, inicio o bloco falando sobre o Vale-Tudo feminino, um assunto incipiente e pouco discutido na época. Para Munil, “a luta é pior que de homem, pois as meninas lutam com muito mais coração que os homens”. Ele também ressalta que elas treinam muito mais que os homens. “Vamos dominar o mundo, né, meninas?”, diz a atriz Cláudia Rodrigues. Foi a oportunidade de inserir uma cena que inicia o bloco de apresentação da nossa terceira participante: Ediane “Índia” Gomes.

Após os atletas falarem da força das mulheres e que elas só desistem de uma luta se estiverem desmaiadas, mostro Índia na lanchonete da academia do Macaco abrindo uma garrafa de vidro de refrigerante com a ponta de uma faca. Diante da nossa surpresa, ela sorri e diz: “Quer começar, logo?”. Índia era filho de um rico fazendeiro que perdeu tudo. Ela foi morar na casa dos tios, mas o tio era alcólatra. Foi morar na rua, ficou viciada em cocaína e viu no Jiu Jitsu uma esperança para retomar a vida.

No início, Índia ainda aprontava no tatame. Mas um dia o Macaco falou para ela: “Índia, eu não me chamo Macaco se você não mudar de vida. Você vai ter que mudar. Eu era pior que você e mudei. Por que você não vai mudar?”. Ela não gostou da bronca e foi se trocar no vestiário. Macaco a mandou voltar para o tatame. “Ele

conversou comigo direitinho, foi ‘mó’ pai mesmo. Falou ‘meu, eu gosto de você, se eu não gostasse, deixava você se foder. Quando a gente gosta, a gente puxa no pé mesmo’”, conta Índia. Foi um ponto de virada na vida dela, que reforça a imagem do Macaco como conselheiro, o mentor de todos os atletas da academia.

No entanto, em julho de 2008, após alguns meses em que estávamos acompanhando os treinos, Macaco chegou para se despedir de todos, pois estava se mudando para os Estados Unidos após uma proposta de treinar seus lutadores na terra do UFC. Foi um ato inesperado pelos atletas e por nós. Alguns atletas presentes deram depoimentos sobre a saída repentina do mestre, mas a Índia foi a atleta que mais sentiu a notícia, pois ela o considerava um pai. “A gente só sabe quando gosta de uma pessoa, quando vê ela indo embora”, declara Índia emocionada. A última cena do Macaco na academia foi a saída dele pela catraca com a música *Pra Dizer Adeus*, do Titãs.

Filmei a Índia uma semana depois e a entrevistei novamente. “Quando eu fiquei sabendo que ele ia embora, eu comecei a chorar logo. O treino fica meio vazio, é muito triste”, desabafa. Com a saída do principal nome da academia, outros lutadores foram embora também. Aqueles que acompanhávamos, ficaram. Para Flávio Álvaro, os atletas dependiam muito do Macaco. “Éramos filhos mimados, agora a gente perdeu o pai aqui”.

Quando soubemos da mudança repentina do Macaco para os EUA, o projeto inicial de acompanhá-lo foi modificado. A angústia virou bloqueio e ficamos desnortados, sem saber o que fazer. Viajaríamos aos EUA? Faríamos entrevistas pelo telefone ou Skype? Poderia ser a nossa derrota e o afundamento do projeto. Mesmo com a estrutura minimalista do fio condutor, a gente tinha uma direção. Agora teríamos que mudar. Passamos a focar exclusivamente os atletas da Macaco Gold Team, no caso, os três atletas principais, o que me deu mais liberdade para criação, pois os atletas longe do técnico principal ficavam mais relaxados. Esta etapa foi um dos nossos maiores pontos de virada.

Não há uma teoria fechada e pronta anterior ao fazer. A ação da mão do artista vai revelando esse projeto em construção. As tendências poéticas vão se definindo ao longo do percurso: são princípios em estado de construção e transformação. Trata-se de um conjunto de princípios que colocam uma obra em criação específica e as produções anteriores de um artista em constante avaliação e julgamento (SALLES, 2011, p. 47).

Este bloco acaba com uma promessa da Índia: “O próximo evento que eu ganhar, vai ser para ele”. É a ligação para o próximo bloco, exclusivamente dela. Uma cartela de texto menciona que, “em julho de 2008, após vitória no maior evento de MMA do Brasil, Índia desafiou a lutadora Ana Maria de uma forma inusitada...”. Durante esse evento, Índia explica que pegou um bolinho Ana Maria, mordeu um pedaço e esmagou o restante dizendo “Ana Maria, agora é você!”. Consegui entrevistar a Ana Maria em outro evento e fiz uma montagem parecendo que as duas estavam dialogando sobre esse desafio, que ela achou engraçado e disse que era só a Índia ter ligado para o professor dela e ter acertado a luta.

Surge um novo ponto de virada em minha jornada ao anunciarem um evento fechado para somente 1000 convidados, muitos famosos, no Rio de Janeiro, no *Jungle Fight*, maior evento do Brasil, em um espaço do Windsor Barra Hotel, um dos mais chiques da cidade. Com 18 lutadores, a única luta feminina foi entre Ediane “Índia” e Ana Maria “Índia”. Como diz Ediane: “Índia contra Índia”. Ana Maria ressalta ainda mais coincidências: “Nós duas somos baianas, nós duas somos as Índias, nós duas somos Gomes”.

Fui a este evento totalmente de improviso. Eu não havia recebido o convite, que tinha um número muito limitado e enviado a muitos empresários, artistas, lutadores e grande imprensa. Na noite do dia anterior eu estava chateado, pois cobrir aquele evento era o meu sonho, sobretudo pela participação da Índia. Uma passagem de avião era caríssima, o que inviabilizaria minhas “regras” iniciais e não havia mais voos disponíveis. Antes de dormir, meus pais viram a minha tristeza e perguntaram por que eu não ia de ônibus. Também me incentivaram a ir mesmo sem convite.

Fiz as malas rapidamente e levei meus equipamentos de filmagem. Cheguei de manhã e avisei um amigo em São Paulo, que me deu todo suporte pelo celular, pois eu não sabia chegar ao evento. Por ligações, o Luiz, este meu amigo, foi me dizendo qual ônibus eu deveria tomar, em quais pontos eu deveria descer e em quais trechos eu estava passando. Graças a ele, consegui chegar ao evento sem imprevistos e no momento da chegada dos atletas para a concentração.

Sem convite e sem local para ficar, eu me instalei com as malas no saguão do hotel por horas até que conversaram com o organizador e ele me presenteou com um convite para cobrir como imprensa ao lado da Globo e veículos especializados. Quando fui entrar na sala de imprensa, onde ficavam todos os jornalistas, não sei por qual motivo a assessoria me chamou e me colocou em um local reservado, que era

uma sala enorme e exclusiva, sem ninguém e com um notebook disponível para mim. Ao contrário do que imaginei inicialmente, eu pude circular em todos os locais do evento, até mesmo grudado no octógono para filmar as lutas e entrevistar quem eu quisesse. Creio que tenham ficado com dó.

Como o meu intuito foi a cobertura de ambas as lutadoras, eu filmei e entrevistei as duas nos dois vestiários, alternando as respostas e imagens. Começo com as provocações entre elas, mas encerro com um elogio mútuo. Ana Maria ressalta a humildade e esforço da Índia. E a Índia diz que Ana Maria é guerreira também e que a admira, apesar de considerá-la *playboyzinha*.

Apresento o momento de tensão pré-luta somente por meio de imagens para não quebrar a concentração com entrevistas. Chega o momento da luta e acompanho as duas entrando no octógono. Como eu só estava com uma câmera, alternei as minhas imagens com a do canal Combate. Ana Maria entra séria e concentrada ao som do Chico Science & Nação Zumbi, com a música *Maracatu Atômico*. Índia, por outro lado, entra descontraída com a música *Sorry, Blame It On Me*, do cantor americano Akon. Faz o papel de *bad girl*, de selvagem, como disse antes no documentário. Em diversas partes do documentário, volto a discussões anteriores para ressaltar a informação.

Intercalo entre os principais momentos da luta e a reação do público. Aqui há uma situação em que os documentários de percurso esportivo se aproximam ainda mais da ficção. Com orçamento reduzido e somente uma câmera, filmamos a ação do atleta e somente depois fazemos tomadas do público. Um lutador pode ter levado um chute, mas a reação do público é de uma outra luta. Nesse sentido, a televisão ao vivo, com suas múltiplas câmeras e um diretor coordenando os cortes, é mais próximo da “realidade”, visto que a reação do público é exatamente naquele instante.

Índia ganhou por finalização, com uma chave de braço no segundo round. Por eu estar bem próximo delas, ao contrário dos cinegrafistas da TV e do evento, meu microfone conseguiu capturar Ana Maria gritando “ai, ai, ai, ai!”. Enquanto Índia era entrevistada, acompanhei Ana Maria retornando ao vestiário em um plano-sequência de 38 segundos. Por conta da derrota, eu a filmei em *plongée*, enquadramento de cima para baixo, descendo a escada, para dar um efeito de perda de poder. Eu a filmo até ela se deitar exausta e desanimada no chão.

Como eu já havia analisado o tempo de entrevista dos canais de TV, contei o tempo na cabeça de quanto a Índia levaria até chegar ao topo da escada. Corri para

o corredor e o cálculo foi exato. Índia estava no topo da escada com seu técnico. Diferentemente da Ana Maria, eu a filmei em *contra-plongée*, enquadramento de baixo para cima, com a intenção de engrandecer a atleta, de lhe dar um ar de superioridade, a heroína, que conquistou o seu prêmio. Como estavam acostumados com a minha câmera, desceram conversando e comemorando sem olhar para ela. Fiquei “invisível” como uma mosca na parede, efeito preconizado pelo cinema direto norte-americano, em um plano-sequência, como fiz com a Ana Maria, por 39 segundos, praticamente o mesmo tempo para as duas atletas.

Na sequência, não entrevistei nenhuma das duas, mas gravei as conversas informais com os colegas e técnicos como se fossem para uma entrevista, e me aproximei bem delas. Foi uma opção que escolhi para ser mais informal e espontâneo. Ana Maria, por exemplo, sorri e diz para seus colegas: “ai, eu queria um braço novo”. É uma frase que ela dificilmente diria em uma entrevista pós-luta.

Para dar a sensação de entrevista ou de um diálogo entre as duas, eu corria freneticamente entre os vestiários e trabalhando com hipóteses, como havia feito na contagem do tempo de entrevista da Índia parta as emissoras. Acompanhando os atletas nos eventos, eu sabia mais ou menos como lidavam com a derrota e a vitória no vestiário.

Em alguns momentos, eu sabia que iriam deixar a Ana Maria refletindo sobre a derrota, um pouco mais sozinha. Nessa hora, eu corria para gravar a conversa da Índia. Quando a Índia conversava sobre temas que não entrariam na edição, eu corria para o vestiário da Ana Maria. Eu editava na cabeça para evitar horas na ilha de edição em busca de um fio narrativo.

Um efeito de diálogo ou de opostos pela montagem ocorre quando Ana Maria disse que o corpo da Índia estava escorregando. Na edição, cortei para a Índia contando para os outros atletas que a Ana Maria reclamou com o juiz que ela teria muita vaselina nos pés, desconcentrando-a da luta. Outro exemplo ocorre quando Ana Maria diz que não tem medo de subir no ringue, mas que tem medo de não chegar aonde ela quer. Em seguida, Índia agradece Jesus pela vitória.

Em se tratando de planos e enquadramentos, eu me arrependo de ter dado um *zoom* nos olhos da Ana Maria quando ela comentava emocionada e com os olhos marejados que perdeu para ela mesma, não para uma adversária que era mais forte do que ela. Esta aproximação dos olhos é mais usado na televisão com a intenção de

exacerbar a emoção, o que pode resultar em um excesso de melodrama e sensacionalismo.

Após mais de 1h de documentário, faço outro fala povo, dessa vez solicitando aos entrevistados que defina o MMA em uma palavra. Carlão Barreto, ex-atleta de Vale-Tudo e comentarista do canal Combate, define em mais palavras no *Irmãos de Ringue*, mas resume bem o que seria o atleta herói do documentário de percurso esportivo: “ação, agressividade, determinação, superação e a glória”.

Na semana final das gravações, tive um sonho em que eu filmava a estampa de trás da camiseta de um lutador com a palavra Vale-Tudo. Anotei o sonho no papel a fim de ver a possibilidade de filmar esta cena, pois senti que em algum momento eu a utilizaria no documentário. Talvez tenha sido porque eu já havia feito uma cena parecida no início do bloco referente ao polonês, quando filmei atrás do quimono de um lutador. Quando eu estava filmando as últimas imagens para o documentário, vi uma camiseta muito parecida com a que eu havia sonhado e consegui filmá-la. Entrou no início do documentário, nas cenas das amostras.

Essas imagens que agem sobre a sensibilidade do artista são provocadas por algum elemento primordial. Uma inscrição no muro, imagens de infância, um grito, conceitos científicos, sonhos, um ritmo, experiências da vida cotidiana: qualquer coisa pode agir como essa gota de luz. O fato que provoca o artista é da maior multiplicidade de naturezas que se possa imaginar. O artista é um receptáculo de emoções (SALLES, 2011, p. 61).

Esse sentimento de guardar essa imagem na memória para alguma ligação futura, mas sem saber como, é o que Bernardet (2003, p. 208) nomeia de “semantização progressiva”: “À medida que a análise progride, elementos do filme vão se carregando de significação, quer não tenham sido retidos inicialmente, quer se enriqueçam de novas significações”. Anotações, diário, rascunhos e rabiscos são métodos que potencializam a expansão associativa entre diversos elementos que aparentemente não têm relação.

O último bloco foi dedicado à família dos lutadores e dos laços de fraternidade dentro da academia. Entrevistei alguns integrantes da família do Munil no único dia em que quebrei as regras ao filmar com a minha própria filmadora. A mãe do Munil representa a mãe dos atletas, que ficam aflitas com as lutas e não quer assistir ao vivo. Quando o filho luta, às vezes ela se sente mal e precisa ir ao pronto-socorro. Um

dos melhores momentos desse bloco acontece quando um dos alunos do Munil vence uma luta e liga para avisar a mãe que ele está bem.

A família que se forma na academia também é valorizada pelos lutadores. Para a Índia, a união e a amizade entre os amigos da academia foram determinantes para a vitória dela no *Jungle Fight*. “Ganhei graças aos meus irmãos”, enfatiza. Munil resalta que a família inclui tanto os parentes consanguíneos quanto os alunos, técnicos, professores e amigos da academia.

O filme acaba ao som da música *A Grande Família*, do Dudu Nobre, com imagens descontraídas dos atletas dançando, se abraçando e formando as rodas após o fim dos treinos. Quando acaba a penúltima batida da música, Macaco grita um “Uuuuuuu”, todo mundo ri e ele diz “Corta! Corta!”. Os créditos sobem com cenas engraçadas dos bastidores em quadro pequeno. “Tudo que é evento vocês estão, tudo que é atleta estão acompanhando, ganhando ou perdendo, trabalham, estão em cima, estão ali. E eu sou prova disso. Eu vejo vocês no evento direto, na academia. Isso é fundamental. O trabalho de vocês está sendo bem-feito”.

Ao perceber que havia um processo competitivo, mas também cooperativo entre os lutadores de MMA, visto que todos almejavam à carreira no UFC, imaginei muitas possibilidades de títulos para o documentário. Ao tirar a foto para a capa do DVD, com todos os lutadores de uma competição formando um círculo no octógono, reparei que todos tinham os mesmos sonhos e as mesmas dificuldades. Por isso se abraçavam nos treinos, como visto no final do filme, e festejavam juntos após as lutas, mesmo que fossem adversários.

A rivalidade era somente dentro dos ringues, muito diferente da configuração atual, que envolve ranking e cifras milionárias. Com tudo isso em mente, passei o dia fazendo um brainstorming até chegar ao nome atual de *Irmãos de Ringue*. Não houve um *insight*, como dizem, mas uma maturação da ideia que eu percebia desde o início em relação à amizade. Por diversas vezes diziam que eu era da família e me chamavam de irmãozinho.

Interessante que comecei a jornada totalmente sem roteiro e sem ideia do que poderia acontecer. A única certeza era acompanhar os três lutadores da preparação ao final dos campeonatos específicos. Ao longo das gravações fui expandindo o conhecimento e novas associações de ideias. Da primeira vez em que me apresentei formalmente e me chamaram de irmão à decisão do título, houve uma rede em constante expansão onde muitos nós foram acrescentados ou deixados para trás.

(...) esse percurso sensível e intelectual pode ser descrito como um movimento falível com tendências, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de ideias novas. Um processo onde regressão e progressão são infinitas, portanto, sem definição de ponto de origem, nem final (SALLES, 2011, p. 173).

Cinco anos depois, após minha passagem pelo jornal *Folha de S.Paulo* como profissional e posteriormente como professor, tive a oportunidade de filmar um evento de MMA no modo observativo, sem entrevistas. Foi um modo que desenvolvi durante o documentário *Irmãos de Ringue*, mas que carecia de mais estudos, adquiridos ao longo dos anos. O tema e os lutadores nunca saíram dos meus pensamentos.

O objeto considerado acabado representa, também de forma potencial, uma forma inacabada. A própria obra entregue ao público pode ser retrabalhada ou algum de seus aspectos – um tema, um personagem, uma forma específica de agir sobre a matéria – pode ser retomado (SALLES, 2011, p. 85).

As críticas, sugestões e indagações posteriores às filmagens permitem que a obra esteja em constante processo de criação, mesmo após a conclusão do filme. Continuo recebendo muito retorno de quem assiste ao *Irmãos de Ringue*. Cada espectador cria uma nova obra ao pensar em novas possibilidades como o que irá acontecer com cada personagem após o filme. Muitos se perguntam se Munil conseguiu chegar ao UFC anos depois das filmagens. Ou seja, 14 anos após o TCC, o documentário ainda reverbera. O documentário de percurso esportivo possibilita uma jornada sem fim.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estes filmes da trajetória de percurso levam a reflexões mais superficiais e temporárias, inseridas em vários momentos do filme. Em *Murderball*, será que precisamos ser tão exigentes como Joe, a ponto de ter um infarto? Em *Free Solo*, devemos nos arriscar tanto? Não mudam leis como *Crip Camp*, que modificou a lei de acesso aos deficientes, nem comportamentos, mas levam as pessoas a repensarem suas vidas. Servem como exemplos de superação, de que tudo é possível, basta querer. Neste sentido, assemelha-se às obras de autoajuda, embora a troca de ideias e a divergência de opiniões presentes nos documentários de percurso enriqueçam o debate.

São filmes cujos protagonistas são quase que exclusivamente masculinos e brancos. Nem sempre seguem rigorosamente todas as etapas da jornada do herói e começam já em um mundo considerado especial pela maioria dos esportistas, sobretudo os amadores. Mesmo em filmes para fãs, os documentários de percurso esportivo são voltados para o público leigo e de fácil compreensão, pois em todos predomina a entrevista e o didatismo.

Os documentários de percurso esportivo enfocam o círculo familiar como um dos pontos principais para a conquista dos atletas-heróis. Por conta desse aspecto familiar e por mostrar um evento que já ocorreu e foi transmitido, tais documentários trazem muitas imagens de arquivo, sobretudo de quando os atletas iniciaram no esporte, de momentos íntimos com a família e amigos ou da transmissão na imprensa para garantir maior credibilidade.

A inovação é um fator primordial para alcançar um público cansado das velhas fórmulas. O documentário se apresenta em constantes transformações. A criatividade com recursos tão antigos quanto a jornada do herói permite a criação de novas narrativas.

Alguns raros filmes, como o filme oficial das Olimpíadas de 1964, em Tóquio, e *Zidane: um retrato do século XXI*, fogem da jornada típica do herói e do documentário de entrevista ao apresentarem de forma observativa e poética os atletas imperfeitos e perdedores no primeiro documentário, e o jogador francês filmado de forma minimalista e exclusiva durante uma partida de futebol, no segundo. São objetos para uma próxima jornada de pesquisa.

## REFERÊNCIAS

ADAMS, Ansel. **O negativo**. 3. ed. São Paulo: Editora Senac, 2004.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural – o iluminismo como mistificação das massas. In: **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida líquida**. Rio de Janeiro, Zahar, 2007, pp. 106-151.

BALÁZS, Béla. **Theory of the film**. New York, Dover Public. Inc., 1970.

BERNARDET, Jean-Claude. **Cineastas e imagens do povo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte: uma introdução**. Vitória: UFES, 1997.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1997.

CATHER, Willa. **O Pioneers!** Houghton Mifflin Company, 1913.

CAVALCANTI, Everton de Albuquerque; CAPRARO, André Mendes. O mito do herói: uma análise a partir do discurso da Folha de S.Paulo acerca do caso Ronaldo na Copa do Brasil de 2009. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 30, p. 611-618, 2016.

CÍCERO, Marco Túlio. **De oratore**, I.xxxi.

COLAPIETRO, Vincent M. **Peirce e a abordagem do self – uma perspectiva semiótica sobre a subjetividade humana**. São Paulo: Editora Intermeios, 2014.

COLAPIETRO, Vincent M. Os locais da criatividade: sujeitos fissurados, práticas entrelaçadas. In: PINHEIRO, Amálio; SALLES, Cecília Almeida (orgs.) **Jornalismo expandido: práticas, sujeitos e relatos entrelaçados**. São Paulo: Intermeios, 2016.

COSTA, A. S. Corpo e mito. **Revista Horizonte**, v. VIII, n. 43, p. 23-26, maio-jun. 1991.

COUTINHO, Eduardo; XAVIER, Ismail; FURTADO, Jorge. O sujeito (extra)ordinário. In: MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (orgs.). **O cinema do real**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

DE MASI, Domenico. **Criatividade e grupos criativos**: descoberta e invenção. vol. 1. Rio de Janeiro: Sextante, 2005.

ELIADE, Mircea. **Aspectos do mito**. Lisboa: Edições 70, 1989.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo, Studio Nobel, 1995.

GRIERSON, John. First principles of documentary. *In*: BARSAM, Richard Meran. **Non-fiction film, theory and criticism**. A Dutton Paperback, New York;

HELAL, Ronaldo. Mídia, construção da derrota e o mito do herói. **Motus Corporis**. v. 5, n. 2, p. 141-55, 1998.

JOHNSON, Steven. **De onde vêm as boas ideias?** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

JUNG, C. G. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.

JUNG, C. G. **Símbolos da transformação**, Obras Completas, 5, Olten, 1972.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

KLEIN, Naomi. **Sem Logo - A tirania das marcas em um planeta vendido**. São Paulo: Record, 2002.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O cru e o cozido**. **Mitológicas 1**. São Paulo, Cosac Naify, 2004. 442 p.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Sulina, 2009.

MOCARZEL, Evaldo. **Arquitetura do inesperado**. Disponível em: <http://cadernodecinema.com.br/blog/arquitetura-do-inesperado/>.

MODENA, Maria Estela Maiello. **Edifício Master**: um estudo sobre face em entrevistas de cinema documentário. São Paulo: EDUC, 2013.

MULLER, L. **O herói**: todos nascemos para ser heróis. São Paulo: Cultrix; 1987.

MELO NETO, J. C. **Poemas para ler na escola**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2010.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

MORIN, Edgar. Complexidade e ética da solidariedade. *In*: CASTRO, Gustavo de (coord.). **Ensaio de Complexidade**. 4. ed. Porto alegre: Sulina, 2006.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Tradução de Mônica Saddy Martins. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2016.

PESSOA, Fernando. **Poesias de Álvaro de Campos**. Lisboa: Ática, 1944 (imp. 1993).

PINHEIRO, Amálio; SALLES, Cecília Almeida (orgs.) **Jornalismo expandido: práticas, sujeitos e relatos entrelaçados**. São Paulo: Intermeios, 2016.

RABIGER, Michael. **Direção de documentário**. 5. ed. Boston: Focal Press, 2009.

RAMOS, Fernão. **Mas afinal. o que é mesmo documentário?**. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.

RANK, O.: *Der Mythos von der Geburt des Helden* [**O Mito do Nascimento do Herói**], Viena, 1909.

RUBIO, Katia. **O imaginário esportivo contemporâneo: o atleta e o mito do herói**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação: construção da obra de arte**. 2. ed. Vinhedo: Ed. Horizonte, 2006.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 5.ed. São Paulo: Ed. Intermeios, 2011.

SALLES, Cecília Almeida. (Org.) **Jornalismo expandido: práticas, sujeitos e relatos entrelaçados**. São Paulo: Intermeios, 2016.

SALLES, Cecília Almeida. **Processos de criação em grupo: diálogos**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SANTOS, M. F. **Práticas crepusculares: *mytho*, ciência e educação no Instituto Butantan – um estudo de caso em Antropologia Filosófica**. 1998. Tese (Doutorado). Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 1998.

SIRONNEAU, J. P. Retorno do mito e imaginário sócio-político e organizacional. **Revista da Faculdade de Educação (USP)**. 11 (1/2), p. 257-73, 1985.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. São Paulo: Aleph, 2015.

WHANNEL, G. Individual stars and collective identities in media sport. In: M. Roche (ed.). **Sport, popular culture and identity**. Aachen: Meyer & Meyer Verlag, 1998.

WINSTON, Brian. A maldição do “jornalístico” na era digital. In: MOURÃO, M.D. e LABAKI, A. **O Cinema do Real**. São Paulo: Cosac Naif, 2005.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

YONNET, P. (2004). **Huit leçons sur le sport**. Paris: Gallimard.

**FILMES**

- ABBOTT, Jennifer; ACHBAR, Mark. **The Corporation (2003)**
- ABE, Luciano K. **Irmãos de Ringue (2008)**
- ANDERSON, Paul W.S. **Mortal Kombat (1995)**
- BLITZ, Jeffrey. **Spellbound (2002)**
- CHIN, Jimmy & VASARHELYI, Elizabeth C. **Free Solo (2018)**
- COSTA, Petra. **Elena (2012)**
- COSTA, Petra. **Olhos de ressaca (2009)**
- COUTINHO, Eduardo. **Cabra Marcado para Morrer (1962-1984)**
- DONARD, Thierry. **Viciados em emoção (2014)**
- FLAHERTY, Robert. **Moana (1926)**
- FLAHERTY, Robert. **Nanook, o esquimó (1922)**
- FLETCHER, Dexter. **Rocketman (2019)**
- FOGEL, Bryan. **Ícaro (2017)**
- GOIFMAN, Kiko. **33 (2003)**
- GORDON, Douglas; PARRENO, Philippe. **Zidane: um retrato do século XXI (2006)**
- GUIMARÃES, Cao. **Sin Peso (2007)**
- IVENS, Joris. **A Ponte (1928)**
- IVENS, Joris. **Chuva (1929)**
- KOGUT, Sandra. **Um passaporte húngaro (2002)**
- KUSTURICA, Emir. **Maradona by Kusturica (2008)**
- MOCARZEL, Evaldo. **À margem da imagem (2008)**
- MORIN, Edgar; ROUCHE, Jean. **Crônica de um Verão (1961)**
- RIEFENSTAHL, Leni. **O Triunfo da Vontade (1935)**
- RIGGS, Marlon. **Tongues Untied (1989)**

RUTTMANN, Walter. **Berlim, Sinfonia de uma Metrópole (1927)**

SALLES, João Moreira. **Entreatos (2004)**

SALLES, João Moreira. **Santiago (2007)**

SALLES, Murilo. **Todos os Corações do Mundo (1995)**

SHAPIRO, Dana A. & RUBIN, Henry-Alex. **Murderball – Paixão e Glória (2005)**

WISEMAN, Frederick. **Titicut Follies (1967)**