



**O PROJETO DE EXTENSÃO “CINE-DEBATE: CINEMARX” (UFF) E AS
POLÊMICAS DO ESPORTE MODERNO¹ NA SOCIEDADE ATUAL:
REFLEXÕES A PARTIR DA ANÁLISE DO FILME “UM DOMINGO
QUALQUER”, DE OLIVER STONE**

LOLLY QUARESMA

Buscando expandir suas ações junto à comunidade de Niterói, prestando um serviço de utilidade pública e oportunizando aos alunos graduação e pós-graduação um campo de pesquisa na produção do conhecimento na área da Educação Física Escolar, é que o Instituto de Educação Física da Universidade Federal Fluminense, em uma ação coletiva, cria o projeto denominado “Cine-debate: CineMarx”, integrante do grupo de pesquisa Educação Física Escolar, Experiências Lúdicas e Artísticas, Corporeidades. Seu objetivo é oferecer, qualitativamente, através de ambiente prazeroso para encontro e discussão, o debate em torno das práticas esportivas, recreativas e de lazer em nosso contexto social.

Introdução: Conhecendo o projeto de extensão Cine-Debate “CineMarx”

O presente trabalho é resultado de uma das linhas de investigação desenvolvida pelo grupo de pesquisa ELAC (Educação Física Escolar, Experiências Lúdicas e Artísticas, Corporeidades), registrado no CNPq em 2009, articulado com a disciplina “Jogos, Brinquedos e Brincadeiras”, constituídos no espaço do Instituto de Educação Física da Universidade Federal Fluminense, localizada no município de Niterói, estado do Rio de Janeiro.

Atento ao processo dinâmico e contínuo das mudanças que ocorrem no mundo e sobre o papel da Universidade Pública perante a sociedade em geral, o IEF captou a necessidade de ampliar conhecimentos através da criação de um espaço comum a todos os alunos, professores e funcionários desta Universidade. Com esta perspectiva, sua dinâmica é fomentar o diálogo com a comunidade acadêmica e os diversos segmentos da sociedade, promovendo e discutindo as produções local, regional, nacional e internacional, nas suas mais variadas formas de linguagens e expressões.

Assumindo sua natureza de Projeto de Extensão, o “Cine-Debate: CineMarx” tem, como seu objetivo principal, analisar as possibilidades de uso da linguagem imagética como um meio para a construção do conhecimento, utilizando as imagens como recurso didático, aliados à prática pedagógica da Educação Física, de modo a oferecer sempre um “olhar” reflexivo e crítico acerca das necessidades sociais, compreendidas em seu sentido amplo e diverso, não se restringindo apenas àquilo que somos e dispomos. Temos, por finalidade, a intenção de potencializar a capacidade de reflexão, ação e intervenção dos professores em formação, bem como a ampliação de questões relevantes para o desenvolvimento de uma sociedade mais crítica e consciente, buscando tematizar questões acerca da cultura corporal, do lúdico e das experiências desenvolvidas como oportunidades educativas na Educação Básica e no Ensino Superior. O “Cine-Debate: CineMarx” se pretende, portanto, como um espaço qualificado que visa uma outra forma de se pensar e

¹ Segundo Elias e Dunning (in: *A busca da excitação*, 1986), o termo “esporte moderno” surge, pela primeira vez, para delimitar a diferença deste em relação ao esporte antigo, tradicional.



de produzir conhecimento, ampliando o leque de possibilidades do professor em formação para além da matriz curricular.

Neste processo, podemos formar corporeidades mais dialógicas, flexíveis. Ao mesmo tempo, materializamos, junto com os/as professorandos/as, espaços em que o brincar, o divertimento e o prazer tornam-se imprescindíveis e proporcionam encontros e processos de aprendizagens. A importância do lúdico, portanto, relaciona-se com o processo de humanização, na medida em que se tornar humano significa estabelecer uma rede de relações com outros seres humanos, os quais nos auxiliam na constituição de nossa identidade pessoal e, ao mesmo tempo, social. Junto a isto, a exibição de filme, seguido de debate, possibilita problematizar o que entendemos por “olhar”, processo diretamente relacionado com o entendimento do corpo como construção sócio-cultural (o que denominamos corporeidade).

O projeto conta com uma aluna bolsista e um aluno colaborador, ambos do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Fluminense.

Esporte e cinema

O esporte moderno e o cinema podem ser estreitamente relacionados a partir do entendimento de que ambos compõem uma forma de linguagem que dialoga com as “massas”, por permearem nos momentos e espaços de lazer na vida das pessoas e por serem produtos da indústria do entretenimento. Podemos considerar também que, tanto o cinema quanto o esporte moderno, são considerados fenômenos sociais desta sociedade em que vivemos, pois são capazes de atingir um grande número de pessoas e de forma muito similar em diferentes culturas.

O mais imponente esporte da sociedade moderna é o futebol. Segundo Melo (2009), existe mais países fazendo parte da Federação Internacional de Futebol, a FIFA, do que da Organização das Nações Unidas, a ONU. A circulação financeira proporcionada pelo consumo do futebol atrai a atenção dos grandes empresários e, até mesmo, do governo que elabora projetos sociais nos espaços públicos de lazer, financia obras próximas dos acessos aos estádios, etc. Existe todo um interesse em volta do que o futebol é capaz de trazer de retorno financeiro por conta da capacidade que este tem de atrair – quase que cegamente – a população.

Assim como os brasileiros, os estadunidenses também possuem uma grande identificação com o seu *Futebol Americano*. Apesar de se constituírem em movimentos distintos ao nosso futebol, a paixão e o envolvimento das pessoas que torcem e acompanham este esporte é bastante similar o que indica o quanto o Brasil e os Estados Unidos da América construíram uma identidade nacional a partir deste esporte. Sabemos, como dito anteriormente, que há diversos interesses envolvidos nesta jogada. Gerar na população um objeto de identificação com o seu país, além de criar uma estreita relação de patriotismo e nacionalismo, é também um forte instrumento de controle da população.

O cinema também é uma paixão mundial moderna. Os mitos, os heróis, as tramas e, principalmente nos dias de hoje, os efeitos de imagem são capazes aguçar o imaginário das pessoas, fazendo com que se relacionem com os filmes de forma muito motivada. O cinema de mercado, acessível às grandes massas, inculcam valores, costumes e comportamentos, assim como o futebol. É, portanto, apropriado pelo capital como ferramenta de controle social, de interesse financeiro e de transpor uma cultura hegemônica baseada nos interesses de uma minoria.



Entendo a importância destes dois fenômenos sociais modernos, cinema e futebol, nos dispomos a fazer uma análise reflexiva e crítica sobre o filme “Um Domingo Qualquer”, dirigido por Oliver Stone, a fim de relacionar a série de questões polêmicas que aborda às realidades encontradas em nossa sociedade. Não pretendemos aqui esgotar a discussão, pois sabemos que os problemas trazidos à tona com o filme são motivos para grandes debates e, dificilmente, deixarão de estarem presentes e de serem atuais.

O filme

*Um Domingo Qualquer*² suscita questões relevantes para refletirmos acerca do mundo esportivo nos dias de hoje. O filme se passa em Miami, nos Estados Unidos, e conta a história dos bastidores de um time de futebol americano, *Miami Sharks*, que passa por uma crise na temporada de jogos, enfrentando dificuldades como derrotas consecutivas, mudança de presidência, jogadores contundidos, acarretando na desvalorização financeira do clube em detrimento à tradição dos funcionários, tanto atletas como comissão técnica, que fazem parte do clube há mais de 20 anos.

A grande patrocinadora do time, que assume a presidência deixada pelo pai após sua morte, está mais interessada na venda do clube do que em seus jogadores e funcionários. Oposto a esta personagem, temos o técnico que demonstra uma estreita relação de amor e respeito pelo time e também pela família, pois era grande amigo do ex-dono do *Miami Sharks*. A estrela do time, o *quarterback*³, um homem de 38 anos, sofre uma falta incisiva, lesionando-se gravemente e ficando de fora desta e das partidas seguintes. O técnico, então, acaba dando oportunidade ao terceiro reserva do time, um garoto novo com pouca experiência e muita habilidade, porém bastante ambicioso.

Contrariando as instruções repassadas pelo técnico, este novo *quarterback* resolve criar suas próprias jogadas, fazendo com que os demais jogadores fiquem sem saber como agir. No entanto, as jogadas funcionam, apesar de não garantir a vitória da partida. O garoto passa a ser, portanto, a promessa de um futuro promissor do *Miami Sharks*. Mas, o técnico, não gosta da desobediência do jogador e isto gera uma série de conflitos nos bastidores da equipe.

Mais a frente, o jovem jogador se torna uma pessoa arrogante, pois tem consciência do seu talento, mas não tem humildade para reconhecer que não trabalha sozinho. A mídia trata de transformá-lo em um astro e, então, passando a ganhar milhões de dólares com a imagem do jogador. Este também começa a ganhar dinheiro facilmente, porém passa a ter conflitos com sua companheira, que o abandona depois de uma briga bastante agressiva, passando a ter uma rotina que envolve drogas, prostituição e consumo exacerbado de bens, produtos e serviços de alto custo. Permanecendo como *quarterback*, passa a ser supervalorizado, com patrocinadores investidos muito dinheiro em sua imagem e com seu passe valendo milhões para os empresários.

Neste cenário, a trama trabalha com questões muito relevantes, nos fazendo refletir que tipo de esporte é este da nossa sociedade moderna, quais valores são repassados e assumidos em nossas vidas a partir da relação passional com o futebol, a que interesses

² Título Original: *Any Given Sunday* (Estados Unidos, 1999).

³ O *quarterback* é o zagueiro do time, responsável por repassar aos demais as decisões do técnico e por dar início às jogadas. Geralmente, são os mais destacados jogadores de um time de futebol americano.



servem as condutas esportivas e os negócios que envolvem o esporte moderno, o conflito de interesses e de gerações que permeiam a história de um clube, além das mais diversas questões latentes e importantes de se dialogar.

Aproximações com a Educação Física

Destacamos quatro falas do filme que nos chamam à discussão, principalmente por se tratarem de questões consideradas importantes no âmbito da nossa profissão. A seguir, reproduziremos algumas delas e teceremos um diálogo a partir de nossas concepções acerca da nossa área e do mundo em geral.

1 – Uma das falas importantes, no nosso entendimento, é a de um antigo técnico que, em conversa com o treinador do *Miami Sharks*, relatando toda a sua decepção com o mundo esportivo e diz: **“Agora quero ser técnico de escola. Crianças não sabem de nada disso, são puras. Só querem jogar”**.

Nesta fala, está presente uma das discussões mais importantes da Educação Física: O que encontramos ou pretendemos nas aulas de Educação Física na escola? A simples reprodução das práticas hegemônicas do esporte institucionalizado ou uma prática esportiva produzida na escola a partir de seus códigos e significados?

A reprodução do esporte espetáculo é uma realidade presente nas escolas. Vago (1996) aponta que a escola deve ser concebida como um espaço de resistência à ideologia que está posta, sendo, nós professores, mediadores nesta relação do aluno com a sociedade na qual está inserido. A escola, portanto, não deve servir para perpetuar as desigualdades sociais, mas para ser um lugar de possibilidades de mudanças na nossa sociedade estratificada em classes.

A proposta de Vago é que se crie, na escola, uma relação de *tensão permanente* com a sociedade e que, a partir do movimento de vivência, reflexão e crítica do esporte institucionalizado, alunos e professores possam estabelecer aquilo que consideram o melhor para as práticas esportivas. Portanto, aos interesses de quem está atendendo essa reprodução do esporte institucionalizado se sabemos que as crianças querem mesmo é jogar, brincar e se divertir?

A mera reprodução limita a criatividade do aluno, reduz sua capacidade inventiva e manipula suas subjetividades. A ausência do lúdico retira da criança algo fundamental: sua espontaneidade, incapacitando-as para brincar, criar, imaginar, experienciar a partir daquilo que lhe dá prazer. O lúdico é um importante elemento no trato pedagógico das atividades que, neste caso, devem ser agradáveis. Qualquer pessoa, não só o aluno, deve sentir prazer em praticar aquela atividade, não devendo haver cobrança e obrigatoriedade. A partir daí a elaboração das atividades para as aulas de Educação Física deve respeitar essa realidade, trazendo aspectos da cultura corporal dos alunos, suas experiências anteriores, sendo o lúdico valorizado como dimensão humana em todos os conteúdos trabalhados.

Outro debate importante diz respeito à mídia ser uma das grandes responsáveis na criação de uma cultura esportiva ilusória, voltada para a promoção da melhoria sócio-econômica e não para a promoção da saúde e bem-estar. Podemos observar em nossa sociedade que os valores dados ao “ser jogador de futebol” estão invertidos. O que os meninos, que têm estes jogadores como exemplo, muitas vezes buscam não é apenas dinheiro, mas o *status*. Poder se relacionar com muitas mulheres sem compromisso,



comprar os carros mais caros, as roupas mais transadas, fazer as festas mais badaladas. Estas são algumas das pseudo-felicidades que muitos garotos vislumbram. Só que esta é uma realidade de poucos. Muito poucos.

Devido à nossa área, a Educação Física, mesmo que em diferentes espaços de atuação (escola, clubes, academias, etc), nos deparamos com pessoas, de todas as idades, que procuram por orientações de como ser atleta ou que desejam apenas “ser” como eles. Não é para menos, pois a idéia de que atletas são guerreiros, vencedores, imbatíveis, deuses com corpos perfeitos – sendo estes, muitas vezes, entendidos como sinônimo de saúde – é repassado pela mídia a todo momento, além destas pessoas se referenciarem em nós, professores de Educação Física, como sendo capazes de darmos respostas a estas perguntas.

2 – A mãe do jovem *quarterback*, em conversa ao telefone com o filho que se queixava das cobranças de ser jogador, aconselha: **“É só um jogo. Não leve tão a sério”**.

No momento em que a sociedade legitima o esporte, traz com ele todos os seus valores pautados, segundo Vago (1996), pelo princípio do rendimento, da competição, da comparação e dos melhores resultados, na regulamentação rígida via regras e normas, no sucesso e na vitória, na classificação, na seleção dos mais aptos e na racionalização de meios e técnicas. Sendo assim, analisamos as situações no filme em que a vitória é valorizada e desejada, enquanto que a derrota é a marca dos fracassados. Ninguém quer perder num mundo em que a economia e as relações são competitivas. Para haver um vencedor, necessariamente, deve existir um perdedor. A lógica capitalista e mercadológica do esporte de alto rendimento aponta de perder é estar sempre atrás e, aquele que vence, é sempre o melhor. E isto não é característica apenas do esporte. Essas relações são constantes em nosso cotidiano. Estamos sempre competindo com alguém, seja na escola ou no trabalho. Perder significa, em nossa sociedade, ficar sem o domínio, ou ainda, sem a propriedade de algo, se constituindo, portanto, em uma situação ruim, desagradável. Segundo Oliveira (2001), nossa própria cultura é elemento fundamental na construção desse contexto.

Entendendo isto, para os atletas de alto rendimento, o esporte não se constitui apenas em um jogo. Para eles, esporte é trabalho, é meio de ganhar dinheiro. E as cobranças são muitas, fazendo com que se sintam pressionados a fazer tudo o que for necessário para despontarem, pois, caso contrário, sabem que são facilmente substituídos. Antigamente, o esporte não era a principal atividade do jogador. A grande maioria tinha outra profissão. Mas, hoje em dia, esta situação está completamente mudada. Ser atleta é uma profissão bastante rentável em muitos esportes, além de serem supervalorizados pelo capital. É certo também que esta não é uma realidade de todos os atletas, pois não são todos os esportes que a mídia valoriza.

3 – Em entrevista para uma poderosa emissora, o novo astro do time fala que **“o futebol é uma indústria”**.

Outro aspecto que chama atenção na história do filme diz respeito aos interesses financeiros que giram em torno do esporte e seus atletas. A partir do momento em que entram na lógica do mercado, os lucros que aqueles podem gerar são exorbitantes. Torna-se um negócio um tanto quanto rentável para os empresários. Além de diversos produtos



que carregam a idoneidade do esporte (vestuário, alimentos, revistas, brinquedos, produtos de beleza, carros, etc), atletas vendem sua imagem para garantir e ratificar certos comportamentos de consumo. No entanto, os interesses políticos, econômicos e financeiros não são apresentados e, na verdade, esta publicidade serve para despolitizar as massas (HABERMAS, 2000), fazendo com que a população caminhe, cada vez mais, em direção à manutenção da ordem e do *status quo*.

A noção de esporte espetáculo nada mais significa do que a transfiguração de tudo o que envolve o jogo, desde a sua organização com mudanças de regras para torná-lo mais dinâmico para a televisão, até as cores escolhidas para o time, transformando-o em produto a ser consumido. Ou seja, o esporte espetacularizou-se e virou um show, onde espectadores, fãs e milhares de pessoas o tratam como um evento quase que divino, onde os jogadores são deuses mitológicos e, nós, seu rebanho. Nesse processo de modernização do futebol, especificamente, a mídia coloca este esporte no patamar de ser um dos fenômenos mais expressivos da atualidade (BRACHT, 2003), mudando sua forma e tornando-o essencialmente financeiro e promotor das grandes marcas esportivas.

Tanto dinheiro em jogo, inserido na lógica capitalista em que vivemos, não poderia ser diferente a relação dos interesses políticos, financeiros e econômicos no futebol. Entendendo que o futebol, em qualquer lugar do mundo, possui uma linguagem própria e universal, o capital trabalha manipulando as massas e articulando caminhos cada vez mais sedutores, pois o esporte mexe com a paixão das pessoas (sentimentos e emoções), direcionando as massas para onde lhe interessa.

4 – Quando questionada sobre suas decisões, a proprietária do clube diz: **“Precisamos ajustar a equipe aos tempos modernos”**.

No próprio filme, o lema do *Miami Sharks* era “O que for necessário!”. A partir daí, podemos entender que, para vencer, é necessário que seja feito o que for preciso, custe o preço que custar. E, muitas vezes, esse preço é alto demais. A história de Oliver Stone mostra um comportamento bastante polêmico, conhecido pelas pessoas, porém pouco divulgado devido à série de transtornos que causam: o que diz respeito à equipe médica dos grandes clubes e a ética da profissão. Surgem na mídia, casos de atletas que jogam machucados, sem terem se recuperado da maneira correta de cirurgias e tratamentos, além de mortes súbitas. Dificilmente é constatado que estas situações ocorrem por conta de um descuido médico ou de uma “maquiagem” de resultados de exames. Porém, a incontável lista de jogadores reprovados no teste de anti-*dopping*, sabendo que estes atletas passam por um acompanhamento rigoroso, quase como um teste de qualidade de produto, nos faz refletir até que ponto a ética médica está a serviço dos interesses financeiros do clube.

Em uma das cenas do filme, a empresária, em conversa com o médico titular, considera a possibilidade de demitir, após a temporada, um dos jogadores mais antigos do time e que está com um grave problema de saúde, para que, na certeza de que não conseguirá outro clube que o contrate, o atleta volte aos gramados do *Miami Sharks* aceitando receber 30% a menos do salário que recebia anteriormente. Podemos perceber nesta situação, o tratamento descartável que é dado aos atletas no meio esportivo. A partir do momento em que não têm mais o rendimento esperado, este não serve mais para o time. Não importa se o jogador tem família, sonhos, desejos, e expectativas. Esses sujeitos são submetidos aos interesses da lógica do capital, sendo tratados como coisas, objetos.



Considerações Finais

Apesar do filme se passar nos Estados Unidos da América e do futebol americano ser diferente do nosso futebol, as tramas suscitadas são exatamente as mesmas que encontramos no Brasil. Todos os valores e princípios que o esporte moderno apresenta (rendimento, competição, seleção, valorização da vitória em detrimento da derrota, etc) são reproduzidos em nossa sociedade e trazidos para dentro da escola, causando uma série de dificuldades em firmar a idéia de que o esporte, enquanto prática corporal, pode estar presente na vida das pessoas de maneira diferente do apresentado no filme.

Durante o cine-debate, debates como estes proporcionam mais um espaço de formação. No diálogo e na interação com professores e colegas de diferentes períodos, este projeto de extensão tem proporcionado a mim, enquanto bolsista, uma maneira diferente de se pensar a Educação Física, em todos os âmbitos em que está presente, e a sociedade na qual estamos inseridos, sensibilizando o olhar para as questões pertinentes ao que é do outro e para uma relação mais dialógica de ser e estar no mundo. Todo o processo de realização do espaço, desde a seleção do filme e do tema a ser debatido até o diálogo com as pessoas que freqüentam e suas diversas formas de interpretar a sociedade, contribui para pensar em que tipo de educador se pretende ser, o que esperar e como dialogar com realidades que são diferentes.

Vale destacar que o trabalho vem sendo realizado com o propósito de proporcionar novas descobertas, em um ambiente lúdico e prazeroso, para além da sala de aula, em que as trocas com as diversas pessoas oferecem novos diálogo, ampliando o leque de possibilidades pedagógicas que se propõe transformador das realidades.

O cine-debate “CineMarx” vem acontecendo nas penúltimas terças-feiras de cada mês, a partir das 14h30m, no espaço de nominado “Sala Rosa” do Instituto de Educação Física da Universidade Federal Fluminense.

Referências Bibliográficas

ASSIS DE OLIVEIRA, Sávio. **Reinventando o esporte: possibilidades da prática pedagógica**. Campinas: Autores Associados. CBCE, 2001.

BRACHT, Valter. **A gênese do Esporte Moderno** *In*: Sociologia Crítica do Esporte Moderno. 2ª ed. Ijuí: Unijuí, 2003.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

HABERMAS, Jürgen. **O Discurso Filosófico da Modernidade**. Lisboa: D. Quixote, 1998.

MELO, Victor Andrade de; DRUMOND, Maurício (orgs.). **Esporte e cinema: novos olhares**. Rio de Janeiro, Apicuri, 2009



III Congresso Sudeste de Ciências do Esporte
Mega Eventos esportivos no Brasil: seus impactos e a participação popular
Niterói – RJ
23 a 25 de setembro de 2010

ISSN 2179-8141

VAGO, Tarcisio Mauro. **O esporte na escola e o esporte da escola: da negação radical para uma relação de tensão permanente – um diálogo com Valter Bracht.** Revista Movimento, Porto Alegre, n. 5, dez. 1996.

Acadêmica Lolly Quaresma, (IEF/UFF - lollyzinha@gmail.com) e Prof^a Dr^a Rosa Malena Carvalho (rosamalena@vm.uff.br).

Endereço: IEF – Campus Esportivo do Gragoatá. Av Visconde do Rio Branco, s/nº.
Niterói, RJ. Cep: 24020-971

Tecnologia de apresentação do trabalho: data-show