

MAURO BETTI

Este exemplar corresponde à redação
final da Tese defendida por

MAURO BETTI

e aprovada pela Comissão Julgadora.

Data: _____

Assinatura: _____

Orientador

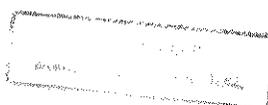
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

Faculdade de Educação

**A JANELA DE VIDRO:
ESPORTE, TELEVISÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA**

Campinas

1997



9411032

UNIDADE	BC
N.º CHAMADA	TUNICAMP
	B466j
V.	Ex
TOMBO BC/	31625
PROC.	281/97
C	<input type="checkbox"/>
D	<input checked="" type="checkbox"/>
PREÇO	R\$ 11,00
DATA	16/09/97
N.º CPD	

CM-00100645-0

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA
DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO/UNICAMP**

B466j

Betti, Mauro.

A janela de vidro : esporte, televisão e educação física /
Mauro Betti. -- Campinas, SP : [s.n.], 1997.

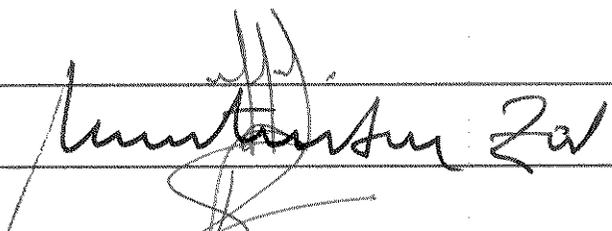
Orientador: Nelson Carvalho Marcellino.

Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas,
Faculdade de Educação.

1. Educação física. 2. Esporte. 3. Televisão. 4. Educação.
I. Marcellino, Nelson Carvalho. II. Universidade Estadual de
Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

Dissertação apresentada como exigência parcial para obtenção do Título de DOUTOR em EDUCAÇÃO na Área de Concentração: "Filosofia e História da Educação" à Comissão Julgadora da Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, sob a orientação do Prof. Dr. Nelson Carvalho Marcellino 

Comissão Julgadora:


Antonio Zol

Antonio Zol
Aurea M. Guimarães

AGRADECIMENTOS

Aos Professores-Doutores Hermas Gonçalves Arana, João Francisco Regis de Moraes, José Luiz Sigrist e Newton Aquiles Von Zuben, por me iniciarem de maneira tão brilhante na Filosofia.

Ao amigo Wilson do Carmo Júnior, por ter me inspirado tantas idéias, em nossas longas conversas sobre Educação Física.

À Prof^a Dr^a Cátia Mary Volp, pelo auxílio no *Abstract*.

Ao Valter Alves de Oliveira, pelas 'dicas' no uso do equipamento de computação.

DEDICATÓRIA(S)

Drummond sugere, em um poema, que os homens de partido são homens partidos. O Professor Nelson Carvalho Marcellino ensinou-me como tomar partido sem partir-se. Como gramsciano que é, Marcellino é o mais autêntico intelectual orgânico da Educação Física no Brasil. A ele gostaria de dedicar esta obra.

Todavia, uma tese não se faz só de intelecto, mas também de afeto. E como o afeto não nos parte, e sim nos re-parte (no sentido da doação), dedico-a igualmente à Tati, que tão pacientemente soube suportar meus momentos de ansiedade (felizmente, não muitos!) durante sua elaboração, e aos meus filhos Bruno e Clarissa, razões de viver.

RESUMO

A associação entre o esporte e a mídia, em especial a televisão, vem alterando progressiva e rapidamente a prática do esporte e a percepção que dele temos. Trabalhando com a lógica da *espetacularização*, a televisão fragmenta e descontextualiza o fenômeno esportivo, construindo uma realidade textual autônoma: o *esporte telespetáculo*. É premente a necessidade dos educadores refletirem sobre as repercussões deste processo, superando as posições dicotômicas enraizadas entre os "apocalípticos" e os "integrados". Este trabalho objetiva realizar uma interpretação do discurso televisivo sobre o esporte, com base na hermenêutica de Paul Ricoeur, refletindo criticamente sobre suas repercussões na Educação Física enquanto uma prática educacional. A interpretação hermenêutica é definida como uma dialética entre a compreensão e a explicação, que leva à superação da *intenção* do autor pelo *sentido* do texto. Tal interpretação exige considerar tanto o *conteúdo* quanto a *forma* da linguagem televisiva, tanto a *imagem* como a *fala*.

A primeira fase da interpretação hermenêutica constitui-se de uma compreensão inicial da experiência do ser-telespectador do esporte, compreensão que é *global*, e se faz por *conjecturas*. Para tal, foram assistidas cerca de 100 horas de programação televisiva previamente gravadas, que continham discursos sobre o esporte, numa variedade de gêneros televisivos. Destacaram-se nove direções do discurso televisivo: "a falação", "cotidiano", "ao vivo", "nostalgia", "adrenalina!", "esporte global", "anúncio publicitário", "veja de novo" e "espetacular!" A fase seguinte completa o primeiro movimento da dialética proposta por Ricoeur, e busca sofisticar a compreensão inicial, com base em procedimentos explicativos, apoiados nas teorias sociológicas sobre o esporte - teorias do jogo, teorias marxistas, teoria do processo civilizador, teorias culturalistas - além das perspectivas da globalização e do pós-modernismo. Apontam-se as possibilidades e limites destas teorias perante as novas formas do esporte telespetáculo.

No segundo movimento, busca-se alcançar aquilo *sobre que* trata o discurso, seguindo do *sentido* à *referência*. Evidenciou-se que o discurso televisivo fala sobre *formas de vida*, que o esporte telespetáculo é obra de cultura que abre caminho à compreensão do homem, porque inscreve o humano mediante a linguagem audiovisual, o símbolo e a ação social. Propõem-se ainda novas possibilidades interpretativas para o esporte telespetáculo.

Por fim, realiza-se a *apropriação crítica*, concebida como a direção de pensamento aberta pelo discurso, que alicerça a busca de *novos sentidos* para as tarefas educacionais da Educação Física, concluindo que a formação de um espectador crítico e sensível é uma nova tarefa que a ela se impõe.

ABSTRACT

The association between sport and media, specially television, has been altering progressively and quickly the practice of sports and the perception people have of it. The television fragments and miscontextualizes the sport phenomenon working with the spectacle logic, building an autonomous literal reality: the sport's teleshow. It is primordial the necessity of teachers to think about the repercussion of this process, overcoming the dichotomic positions rooted between "apocalyptic" and "integrated". This work aims to accomplish an interpretation of the teleshow speech about sport, based on the Paul Ricoeur's hermeneutics, thinking critically about its repercussion on Physical Education as an educational practice. An hermeneutic interpretation is defined as a dialectic between comprehension and explanation which allows to exceed the author's intention by the sense of the text. Such interpretation demands to consider both the context and the forms of teleshow speech, as well as image and talk.

The first phase of hermeneutic interpretation is an initial comprehension of the experience in being-telespectator of sport. This comprehension is global and it is done by suppositions. Thus a hundred hours of video taped television programs of various kinds including speeches about sports were analysed. Nine directions of television speeches were distinguished: "talk", "daily", "alive", "nostalgic", "adrenalin!", "global sport", "advertisement", "see it again" and "spectacular!". The following phase completes the first movement of the Ricoeur's dialectics and try to sophisticate the initial comprehension based on explicative proceedings, supported by sport social theories - play theories, marxist theories, civilizing process theory, culturalistic theories - beside perspectives of globalization and post-modernism. It is shown the possibilities and limits of these theories in despite of new forms of teleshow sports.

On the second dialectic moment, it is aimed to reach the "what about" the speech is and going from the sense to the reference. It was emphasized that the television speech says about "ways of life" that the teleshow sport is a cultural work that open ways to human being comprehension, because it enrolls man through an audiovisual language, a symbol and a social action. It is proposed new interpretative possibilities for the teleshow sport.

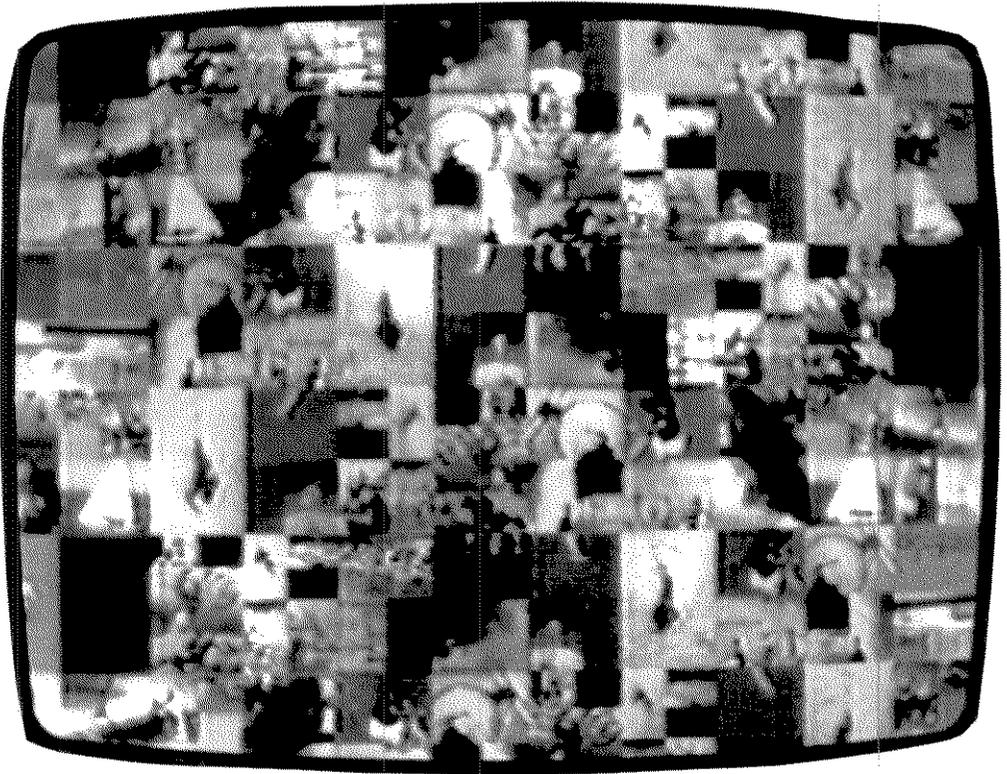
Finally a critic appropriation is done conceived as a direction of thoughts open to speech, which supports a search for new senses for educational tasks in Physical Education. It is concluded that the development of a critic and sensible spectator is the new challenge of Physical Education.

SUMÁRIO

ABERTURA: Um roteiro	1
CAP. I - CENÁRIO	7
EDUCAÇÃO FÍSICA	7
EDUCAÇÃO	16
ESPORTE	23
CAP. II - ARGUMENTO	31
BASEADO EM FATOS REAIS...	31
O ESPORTE COMO ESPETÁCULO	33
TELEVISÃO E ESPORTE	34
ESPORTE TELESPECTÁCULO: UMA REALIDADE TEXTUAL AUTÔNOMA	37
TELEVISÃO E EDUCAÇÃO	40
• Frente...	
• E verso...	
APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS	46
• Os dois super-homens	
• Um "super-integrado"?	
EDUCAR PARA O AUDIOVISUAL?	58
O PONTO DE PARTIDA: AS QUESTÕES QUE A EDUCAÇÃO FÍSICA ENDEREÇA À FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO	70
DOS ESTUDOS CULTURAIS DO ESPORTE À HERMENÊUTICA	72
CAP. III - DIREÇÃO	80
INTRODUÇÃO	80
O PONTO DE PARTIDA: LINGUAGEM, COMUNICAÇÃO E DISCURSO.....	81
INTRODUÇÃO À HERMENÊUTICA DE PAUL RICOEUR	83

LINGUAGEM COMO DISCURSO	87
"UMA IMAGEM VALE POR MIL PALAVRAS": A TELEVISÃO DESAFIA A HERMENÊUTICA	90
• A imagem	
• A TV como discurso	
O DISTANCIAMENTO PRODUTIVO	116
• Implicações iniciais para a interpretação do discurso televisivo	
O CONFLITO DAS INTERPRETAÇÕES	121
METODOLOGIA DA INTERPRETAÇÃO	123
• Da compreensão à explicação	
• Da explicação à compreensão	
• Apropriação	
TEXTO E AÇÃO HUMANA	129
• Implicações para a interpretação do discurso televisivo	
EM OUTRAS PALAVRAS...	136
FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO E HERMENÊUTICA	137
O PONTO DE CHEGADA: AS QUESTÕES QUE A FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO ENDEREÇA À EDUCAÇÃO FÍSICA	139
CAP. IV - ESPORTE EM CLOSE	145
PARA ALÉM DO CONTEÚDO	145
AMOSTRAGEM	146
EM CLOSE	146
• A falação	
• Cotidiano	
• Ao vivo	
• Nostalgia	
• Adrenalina!	
• Esporte global	
• O anúncio publicitário	
• Veja de novo	
• Espetacular!	
CAP.V - INTERPRETAÇÃO	170
DA COMPREENSÃO À EXPLICAÇÃO	170

TEORIAS DO ESPORTE	170
• As teorias do jogo	
• As teorias marxistas	
• A teoria do processo civilizador, de Norbert Elias	
• Teorias culturalistas	
NOVAS PERSPECTIVAS PARA AS TEORIAS DO ESPORTE	225
• A perspectiva da globalização	
• A perspectiva do "pós-modernismo"	
DA EXPLICAÇÃO À COMPREENSÃO	246
CENA FINAL	261
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	273



Abertura

UM ROTEIRO ...

Quando despertamos para a temática do esporte na televisão, impressionamo-nos com o enorme volume de informações, de imagens, de referências feitas ao esporte na programação televisiva. O esporte aparece em tudo; não só nos programas e noticiários especificamente esportivos, onde é **produto espetacular**, mas nos filmes, programas de auditório, de entrevistas, desenhos animados, anúncios publicitários, telenovelas e seriados.

Consideramos inicialmente: o próprio esporte mudou. Por outro lado, o uso do esporte pela mídia provoca um impacto sobre a maneira como nós percebemos e praticamos esporte e, portanto, deve provocar um impacto sobre a Educação Física, entendida esta como uma prática educativa, no sentido lato, ao colocar em xeque valores e finalidades consolidadas na área.

As primeiras questões que se nos colocaram foram: **o que é o esporte para a televisão? O que a televisão representa como esporte?** E, como já sabemos que a televisão efetua uma seleção e fragmentação dos eventos do "real", propondo ao telespectador uma "interpretação" do que ele vê, perguntamo-nos finalmente: **quais os sentidos de esporte que nos aparecem no discurso da televisão?**

Propusemo-nos, então, a conduzir um trabalho de **interpretação**, o que nos levou à opção pela hermenêutica de Paul Ricoeur, uma verdadeira **teoria da interpretação**, na qual fomos buscar as bases metodológicas que garantissem o rigor filosófico necessário ao trabalho. Ricoeur demonstrou como ações e

instituições culturais compartilham das características do discurso escrito e, portanto, podem ser interpretadas como se interpreta um texto¹. Procuramos, então, demonstrar que o discurso televisivo (imagem mais fala) compõe um **texto cultural**, passível de interpretação pelos cânones de Ricoeur.

A maior dificuldade estaria na questão da **imagem**, que possui uma "estrutura" diferente da linguagem oral e escrita, um modo de recepção e "leitura" peculiares - a imagem apresenta-se de maneira evidente e total, fala direto ao emocional, dificulta a reflexão crítica, etc.

Todavia, em **primeiro lugar**, foi possível encontrar no discurso televisivo as quatro características do discurso conforme teorizado por Paul Ricoeur: 1) a **fixação da significação**: a transcrição e descrição das imagens, possibilitada pelo uso do videocassete, permitiu que o discurso fosse identificado e reidentificado como sendo o mesmo, libertando o intérprete da leitura "automática" que as imagens televisivas condicionam; 2) a **dissociação entre significação e intenção mental do autor/produtor**: esta autonomização do discurso faz com que a ação da TV escape ao controle total dos seus agentes, faz com que o discurso desenvolva suas próprias conseqüências, às vezes produzindo efeitos não visados inicialmente - é isto que confere uma dimensão social à televisão; 3) o **desenvolvimento de referências não-ostensivas**: a significação do discurso transcende as condições sociais de sua produção e pode ser re-efetuado em outros contextos, permitindo desenvolver referências que não estão ostensivamente presentes no discurso; por conseguinte, a interpretação do discurso da televisão abre um "mundo" (no sentido ontológico) ao telespectador e ao intérprete; e 4) o **leque universal dos destinatários**: como um texto, o discurso da TV dirige-se a um público grande e diversificado, situado em diferentes contextos socioculturais, e fica aberto à diferentes interpretações que decidam sobre sua significação.

Ficou, então, caracterizado, a nosso ver, o **distanciamento produtivo**, segundo Ricoeur, a exigência primeira de qualquer hermenêutica, que confere uma espécie de objetividade no trabalho de interpretação.

Em **segundo lugar**, numa perspectiva mais ampla, evidenciamos que, ao longo de sua obra, Ricoeur passa de uma hermenêutica das **figuras simbólicas** para uma hermenêutica das **obras da cultura** que comportam uma fixação similar à escrita, e finalmente à uma hermenêutica dos **fenômenos sociais** que apresentam um **caráter simbólico**, como é, indubitavelmente, o caso da televisão. Complementarmente, uma incursão pelo campo das **teorias da imagem** respaldou nossa conclusão, pois estas teorias admitem o papel ativo do espectador na interpretação das imagens, interpretação que se faz não só com relação a mecanismos perceptivos relativamente "naturais" e universais, mas que também exige códigos culturais. O espectador utiliza "estratégias simbólicas", e a imagem possui uma linguagem "profunda", analógica à linguagem verbal - esta é a conclusão de Aumont².

Estaríamos então em condições de prosseguir o trabalho da interpretação hermenêutica, que basicamente Ricoeur entende como uma **dialética entre a compreensão e a explicação**. Trata-se de um duplo movimento: da compreensão à explicação; depois da explicação à compreensão. A primeira fase é uma captação ingênua do sentido do discurso enquanto um todo. Diríamos que é uma primeira compreensão da experiência do ser-telespectador do esporte, compreensão que é **global**, e que se faz por **conjecturas**. Estamos aí no que Ricoeur denomina de "semântica de superfície". Para tal, assistimos cerca de 100 horas de programação televisiva previamente gravada, que continham discursos sobre o esporte, numa variedade de gêneros televisivos, além dos noticiários, programas e eventos especificamente esportivos. Evidenciamos oito "direções" do discurso televisivo: "a falação", "cotidiano", "ao vivo", "nostalgia", "adrenalina!", "esporte global", "anúncio publicitário", "veja de novo" e "espetacular!".

A fase seguinte buscou validar aquela compreensão, com base em procedimentos explicativos. A **validação** é garantida por uma investigação do objeto específico da conjectura, que se fez mediante procedimentos argumentativos (baseado nas teorias sobre o esporte), e pelo **conflito de interpretações**, que aponta limites e possibilidades das diversas teorias diante das novas formas do esporte. Foi neste momento que realizamos uma revisão de algumas teorias que se pronunciam sobre o esporte, a fim de preparar o leitor para a nossa própria interpretação: teorias do jogo, teorias marxistas, teoria do processo civilizador e teorias culturalistas. Adicionalmente, consideramos ainda as perspectivas da globalização e da pós-modernidade, e suas implicações para o estudo do esporte. Reside nesta fase, entendemos, a grande riqueza da hermenêutica, pois nenhuma teoria sobre o esporte está previamente escolhida ou excluída, o que não quer dizer que qualquer interpretação é válida, pois, conforme nos ensina Ricoeur, uma interpretação não deve apenas ser provável, porém, mais provável que outras.

A seguir, no movimento de volta, da explicação à compreensão, compreender o discurso torna-se seguir o seu movimento do **sentido** para a **referência**, daquilo que ele **diz** para aquilo **de que** fala (o que Ricoeur denomina "semântica de profundidade"). **Sobre que** fala a televisão, afinal de contas?

Finalmente, a **apropriação** ou **reflexão crítica**: quando nos apropriamos do sentido de um texto, apropriamo-nos de uma proposição de mundo, projetamo-nos em novas maneiras de olhar o mundo e, portanto, novas maneiras de visualizar o esporte e a Educação Física. Daí deriva um segundo grupo de questões, o qual irá caracterizar a contribuição original do nosso trabalho, na medida em que caracteriza a relação entre a Filosofia da Educação e a Educação Física:

- Qual proposição de esporte a interpretação do discurso da televisão desvenda, descobre, revela à Educação Física?

- Que **novos sentidos** esta interpretação permite incorporar às tarefas pedagógicas da Educação Física?
- Que **projeto** de Educação Física (do ponto de vista axiológico e teleológico - e, portanto, do ponto de vista filosófico) autoriza-nos conceber?
- Enfim, parafraseando Ricoeur: qual a **direção de pensamento** que se abre à Educação Física, a partir da interpretação do esporte na televisão?

Foram estas questões que nos guiaram às nossas considerações finais. Aprendemos com Paul Ricoeur que criticar não é "falar mal", mas apontar acertos e estabelecer limites. Nenhuma teorização consegue recobrir toda a complexidade, incertezas e contradições da realidade humana. Assim também é com as teorias sobre o esporte e a televisão. Elas devem, pois, ser objeto de reflexão crítica. Foi nesta perspectiva que desenvolvemos este estudo, e nela também alinhavamos nossas conclusões, ao final das quais pudemos atribuir **projeto** e **esperança** ao esporte telespetáculo.

Podemos agora apresentar a estrutura completa do nosso "roteiro". O capítulo I constrói o **cenário** conceitual pelo qual se movimentará o trabalho interpretativo, explicitando o nosso entendimento de Educação Física, educação e esporte. No capítulo II desenvolvemos o **argumento** do trabalho, revisando as posições sobre televisão e educação, televisão e esporte, alertando para a importância da linguagem audiovisual, e estabelecendo o "ponto de partida" para a reflexão filosófica. O capítulo III procura determinar uma **direção** metodológica, valendo-se da hermenêutica de Paul Ricoeur. O capítulo IV oferece um **close** do esporte telespetáculo, uma primeira compreensão baseada em nossa experiência de telespectador. O capítulo V apresenta uma **interpretação**, tomando por base algumas teorias do esporte. A **cena final** traz nossas conclusões, revelando novos sentidos às tarefas da Educação Física.

Posto o roteiro, estamos prestes a exhibir o "primeiro capítulo". Antes, porém, uma advertência. Não espere o leitor encontrar nesta obra uma postura panfletária em favor desta ou daquela corrente filosófica. Como nos ensina Regis de Moraes, "*a vida é uma realidade múltipla, escandalosamente plurívoca, para*

que dela nos abalancemos a fazer leituras unívocas - as que tudo explicam de um golpe"³. É Antônio M. de Rezende quem o complementa, ponderando que, em sua **polissemia**, a educação pode ser enfocada de vários pontos de vista, "mas cada um deles acaba por nos remeter aos demais"⁴. Mas como qualquer discurso é emitido de algum lugar epistemológico, se tivéssemos que definir a posição da qual falamos, diríamos que é a partir da **fenomenologia-hermenêutica**, quer dizer, **inspirados** nela. E por quê? Porque na hermenêutica apreendemos a possibilidade de confrontar os discursos da Educação Física e interpretá-los em busca de novos sentidos, e a necessidade da filosofia dialogar com as diversas ciências das quais a Educação Física não pode prescindir. Em suas bases fenomenológicas nós aprendemos sobre a **essência** das coisas, a **intencionalidade** imanente a todas as ações humanas, e a **inter-relação** sujeito-objeto, homem-mundo, teoria-prática. Sem este aprendizado, esta obra não teria sido possível. Ou melhor, teria sido uma outra.

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

(1) RICOEUR, Paul. Interpretação e ideologias. 3ªed. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1988 e RICOEUR, Paul. Do texto à acção; ensaios de hermenêutica II. Porto, Rés, s.d.

(2) AUMONT, Jacques. A imagem. 2ª ed. Campinas, Papirus, 1995.

(3) MORAIS, Regis de. Educação em tempos obscuros. São Paulo, Cortez, Autores Associados, 1991. (Polêmicas do nosso tempo, 41), p. 50.

(4) REZENDE, Antônio M. de. Concepção fenomenológica de educação. São Paulo, Cortez, Autores Associados, 1990. (Polêmicas do nosso tempo, 38), p. 46.

CAPÍTULO I

Cenário

Se vamos falar em **Educação Física, educação e esporte**, precisamos explicitar o que estamos entendendo por cada um deles. São termos polêmicos, que multiplicam e antagonizam entendimentos ao longo da história. Não é nossa intenção esgotar esta multiplicidade, mas, modestamente, situar nossa posição nesse debate, e montar o **cenário conceitual** pelo qual se movimentará o trabalho interpretativo.

EDUCAÇÃO FÍSICA...

Desde a década de 80, o debate sobre "o que é Educação Física" é intenso. Liberta da hegemonia militar e médica, sob os ventos do processo de redemocratização do país, novas idéias, fundamentos, propostas pedagógicas, ocuparam espaços e agitaram as mentes na área da Educação Física.

Em outro trabalho¹ já discorremos sobre as duas grandes "matrizes" que geram os diversos entendimentos atuais de Educação Física no Brasil: uma, que vê a Educação Física como **ciência** (básica ou aplicada); outra, que a vê como **prática pedagógica**.

Na primeira matriz, na qual encontram-se autores como Tani² e Sérgio³, considera-se a Educação Física como uma ciência autônoma ou relativamente

autônoma, que possui seu próprio **objeto de estudo** (motricidade humana, ação motora, movimento humano, etc.) e caracteriza-se por ser uma área de conhecimento **interdisciplinar**. Como sinal de ruptura, outras denominações são propostas para a área: "Cinesiologia", "Ciência da Motricidade Humana", ou "Ciências do Esporte", esta última resultante da influência alemã. A "Educação Física", entendida como aplicação ou ramo pedagógico, seria, então, uma subárea desta ciência.

A **matriz pedagógica** é uma das principais respostas à "crise" da década de 80, que questionou os fundamentos e o papel social da Educação Física, e resulta da aplicação, no campo da Educação Física, das chamadas teorias pedagógicas críticas ou crítico-superadoras, após uma tendência a princípio "humanista" ou "escola-novista". Dentre os autores que lhes dão sustentação, podemos citar Oliveira⁴ e Bracht⁵. Antes de tudo, consideram a Educação Física como "Educação", como uma prática pedagógica balizada, em primeira instância, pela Pedagogia. Para Bracht, a Educação Física é:

*a prática pedagógica que tem tematizado elementos da esfera da cultura corporal/movimento [...] é antes de tudo uma prática pedagógica [...] é uma prática social de intervenção imediata, e não uma prática social cuja característica primeira seja explicar ou compreender um determinado fenômeno social ou uma determinada parte do real*⁶.

É claro, os vários autores citados, nas duas "matrizes", têm diferentes concepções sobre o que é educação, homem, sociedade, etc. Não podemos nos alongar aqui a respeito disto. Cada uma destas matrizes e seus representantes oferecem importantes contribuições, mas também esbarram em seus próprios limites. É o que passaremos a apontar, mesmo que rapidamente.

Denunciamos recentemente⁷ as limitações que atingiram o desdobramento das propostas de cientificação da Educação Física, originárias dos EUA e Europa dos anos 60: fragmentação e especialização crescentes, em decorrência do desenvolvimento de subáreas, com linhas de investigação bastante

específicas; distanciamento entre a produção científica (definida como **teoria**) e o mundo profissional (definido como **prática**). Interpretamos este fenômeno como um "deslocamento de foco", de uma prática historicamente situada ("Educação Física") para uma Educação Física entendida como ciência, na sua concepção tradicional, objetivando compreender e/ou explicar uma parte do real - o homem em movimento, a motricidade humana, etc. - sob a ótica das diversas ciências da natureza e do homem. Isto levou os pesquisadores da Educação Física a identificarem-se cada vez mais, em cada uma de suas subáreas (aprendizagem motora, fisiologia do exercício, etc.), com as respectivas disciplinas-mães (Psicologia, Biologia, etc.). A partir daí, o objeto científico já não é mais o mesmo - uma conclusão que colhemos em Bracht⁸. **A matriz científica perde, assim, o objeto da Educação Física.**

Vejamos agora outra perspectiva. Hoje em dia, ninguém mais faz "aula de Educação Física", mas de aeróbica, hidroginástica, musculação, esporte, dança. A terminologia "Educação Física" só subsiste na Escola, onde, todavia, já é quase sinônimo de "Esporte". Não cabe aqui buscar as explicações deste fenômeno; todavia, esta dinâmica social ajuda-nos a compreender a substituição do termo igualmente no âmbito acadêmico ("Cinesiologia", etc.): é preciso obter reconhecimento, *status*, entrar em sintonia com a sociedade - estamos sempre correndo atrás do prejuízo... Esta linha de argumentação aparece em vários autores, de ambas as matrizes. Um outro motivo aparece ainda para explicar a opção pela expressão "Ciência" ou "Ciências do Esporte": ao mesmo tempo que a expressão Educação Física não se refere mais a práticas concretas, o termo "esporte" torna-se **polissêmico**, e passa a designar atividades diversas - fazer ginástica, correr na rua, escalar uma montanha, saltar de uma ponte preso por uma corda elástica...

A partir daí opera-se um equívoco. A Educação Física é um conceito contemporâneo, que surge no século XVIII pela voz de filósofos preocupados com a educação, e - entendemos - até hoje não desenvolveu todas as suas

potencialidades culturais. Se não existe mais "aula de Educação Física", existe uma comunidade profissional da Educação Física, dona de uma **tradição** e de um **saber-fazer** relativos ao jogo, à dança, ao esporte e à ginástica que não foi (por enquanto...) dominado por outra área. O professor de Educação Física é hoje um elemento do **imaginário social** - veja-se, por exemplo, as várias telenovelas que nos últimos dois anos incluíram professores de Educação Física como personagens (e não mais como "bobos da corte", como "burros"...). Este é um fenômeno novo, impensável há, digamos, 10 anos atrás. A matriz científica presente que não pode desfazer-se da Educação Física, e então - aí está o equívoco - reserva-lhe um lugar subalterno, como mais uma área de "aplicação" do conhecimento gerado na disciplina-mãe. De outro lado, os defensores da matriz pedagógica, preocupados com o desaparecimento da Educação Física, buscam resguardá-la no interior da Escola, restringindo o seu alcance conceitual, quando deveriam buscar ampliá-lo. **Perdem igualmente a Educação Física quando a encontram.** Antagonizam com o Esporte, hostilizam as Academias, criticam as bases epistemológicas das ciências da Natureza e associam a si próprios com as Ciências Humanas (e instalam aí uma outra dicotomia...).

Segundo Bracht, o pensador mais articulado e criativo desta matriz, a busca do objeto da Educação Física deve ter claro que ela é "*antes de tudo uma prática pedagógica, portanto uma prática de intervenção imediata*"⁹. Estamos - indaga Bracht - procurando um "objeto" de uma **prática de intervenção** que tem seu sentido no aperfeiçoamento da *práxis*, e não em sua compreensão, ou por um "**objeto científico**"? Não vê antagonismo entre as duas opções, mas considera que:

*reconhecer a Educação Física primeiro como prática pedagógica é fundamental para o reconhecimento do tipo de conhecimento, de saber necessário para orientá-la e para o reconhecimento do tipo de relação possível/desejável entre a Educação Física e o "saber científico", ou as disciplinas científicas*¹⁰.

Portanto, "enquanto área de estudo da realidade com vistas ao aperfeiçoamento da prática pedagógica", a Educação Física precisaria construir seu objeto "a partir da intenção pedagógica"¹¹. Bracht lembra aí que não se pode delimitar o objeto valendo-se de um recorte da realidade empírica, quer dizer, a Educação Física enquanto ciência não poderia definir-se por um setor do real que lhe corresponderia como próprio.

Aceitamos que é preciso haver um princípio integrador. Bracht encontrou-o na **prática pedagógica**. É uma contribuição importante, desde que possa abarcar todas as manifestações da motricidade socialmente institucionalizadas, e não apenas a Educação Física Escolar. Para tal, é necessário (re)definir o que se entende por prática em Educação Física, ampliar o significado e alcance da expressão "prática pedagógica", e não reduzi-la à escola, como o fazem os representantes da matriz pedagógica, sob pena de perder a própria Educação Física, em suas novas sintonias socioculturais.

Iniciamos, neste ponto, um esforço pela **redescoberta da Educação Física***. Temos assistido, nos últimos 15 anos, à ascensão da cultura corporal e esportiva (que denominaremos, de maneira mais ampla, "**cultura corporal de movimento**") como um dos fenômenos mais importantes nos meios de comunicação de massa e na economia.

O esporte, as ginásticas, a dança, as artes marciais, e as práticas de aptidão física tornam-se, cada vez mais, produtos de consumo (mesmo que apenas como **imagens**), e objetos de conhecimento amplamente divulgados ao grande público. Jornais, revistas, *video-games*, rádio e televisão difundem informações sobre a cultura corporal de movimento. Há muitas produções

(*) Parte destas reflexões já foram publicadas em trabalhos anteriores: BETTI, M. Ensino de 1º e 2º graus: educação física para quê? *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 13, n.2, p. 282-287, 1992; BETTI, M. Valores e finalidades na educação física escolar; uma concepção sistêmica. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 16, n. 1, p. 14-21, 1994 e BETTI, M. Por uma teoria da prática. *Motus Corporis*, v.3, n.2, p. 73-127, 1996. Crédito a expressão "a redescoberta da Educação Física" ao Prof. Wilson do Carmo Júnior.

dirigidas ao público adolescente. Crianças tomam contato precocemente com práticas corporais e esportivas do mundo adulto. Informações sobre a relação práticas corporais — saúde estão acessíveis em qualquer revista feminina, em jornais, noticiários e documentários de TV, nem sempre com o rigor técnico-científico que seria desejável. Hoje, somos todos consumidores potenciais do esporte-espetáculo, como telespectadores ou torcedores nos estádios e quadras; a proliferação de academias de ginástica e "escolinhas" de esportes atende às camadas média e alta, centros esportivos e de lazer públicos oferecem, embora de maneira ainda insatisfatória, programas de práticas corporais à população de modo geral. A cultura corporal de movimento tende a ser **socialmente partilhada**, quer como prática ativa ou simples informação. Esta valorização social das práticas corporais de movimento, legitimou o aparecimento da investigação científica e filosófica em torno do "exercício", da "atividade física", da "motricidade", ou do "homem em movimento".

Neste novo contexto histórico, a concepção de Educação Física deve ser repensada, com a correspondente transformação em sua prática pedagógica. A Educação Física deve assumir a responsabilidade de formar o cidadão capaz de posicionar-se criticamente diante das novas formas da cultura corporal - o esporte espetáculo dos meios de comunicação, as atividades de academia, as práticas alternativas, etc.

A "prática pedagógica", de que falam os representantes da matriz pedagógica, poderia ser pensada para as outras práticas corporais de movimento institucionalizadas fora da Escola. Porque, se a Educação Física não é mais uma **prática corporal concreta**, é todavia um **conceito** com base no qual podem se propor modelos de prática na academia, no esporte, na recreação. A reflexão filosófica, sociológica e psicológica que se faz a respeito da Educação Física na Escola, e a proposição de um projeto político-pedagógico, poderiam, igualmente, serem feitas com relação a outros espaços de prática social das atividades corporais de movimento: academias, clubes,

centros esportivos públicos, etc. Podemos para eles pensar novas concepções, modelos, práticas. Falaríamos, então, numa "prática social das atividades corporais de movimento".

Gostaríamos de exemplificar com o estudo de Abreu¹², que se debruçou sobre o fenômeno da evasão em nadadores adolescentes. Concluiu que o cansaço, desânimo e tédio, somados aos insucessos repetidos, eram fatores decisivos para os nadadores abandonarem o esporte. O número elevado de treinos por semana, o treino duplo (feito de madrugada) e a pouca frequência de atividades fora da água eram prováveis causas para a falta de motivação e o cansaço. De posse destes dados, recomenda estratégias que minimizem o *stress*, alternativas aos treinos de madrugada e à especialização precoce, e estratégias para evitar a frustração de insucessos repetidos. Abreu aponta-nos uma direção contrária ao imaginário social do "treinador" - o sujeito "durão", impiedoso, "competitivo", autoritário, que exige sempre o máximo de seus atletas - e propõe uma visão alternativa ao treinamento esportivo que necessita de fundamentação antropológica, sociológica, psicológica... A Educação Física só pode propor mudanças a partir da **pesquisa científica** e da **reflexão filosófica**.

Se a Educação Física não é uma ciência, é contudo uma área de conhecimentos relativos à cultura corporal de movimento, que sistematiza e critica conhecimentos científicos e filosóficos, recebe e envia demandas à prática e às Ciências/Filosofia. Concebemos a Educação Física como um **campo dinâmico** de pesquisa e reflexão. Os problemas/questões emergem da prática, e sua articulação vem a constituir uma **problemática**, que questiona as Ciências e a Filosofia. Como resultado da pesquisa científica e da reflexão filosófica emergem novas perspectivas e questões sobre a prática, e também indicações para a sua **transformação** em prática de melhor qualidade (humana...). Adquirimos assim da prática uma visão mais sofisticada, questões mais complexas emergem, aparecem problemas onde tudo parecia estar bem... Novos questionamentos são enviados às Ciências e à Filosofia, a partir de uma prática

revisitada. Prática e conhecimento são indissociáveis em nosso entendimento da Educação Física.

O princípio integrador aí possível advém de um processo de **valorização**; portanto, só a **Filosofia** pode propiciar esta integração. Por isso, a problemática que articulamos a partir da prática é já impregnada de **valores**. A busca de uma **melhoria qualitativa** das práticas corporais de movimento é base de uma nova concepção de Educação Física. E os conceitos de **melhoria e qualidade** são conceitos **valorativos**. O que teria levado um pesquisador a ver na evasão de um programa de treinamento em natação um **problema**, como já vimos, e não um dado "normal" do esporte? São seus valores com relação ao esporte, que envolvem, por sua vez, valores sobre o homem, a sociedade, etc.

Podemos dar outro exemplo valendo-se de um tema bastante atual e polêmico na medicina esportiva: os radicais livres. Médicos e pesquisadores em fisiologia têm alardeado pelos meios de comunicação que um exercício muito intenso aumenta a presença destas substâncias no sangue, favorecendo o envelhecimento das células e a diminuição da resistência orgânica. Efeito contrário teria uma atividade física moderada. Esta hipótese traz implicações de cunho **filosófico** (a "justa medida" das coisas é um conceito que vem da filosofia grega e da medicina hipocrática), **sociológico** (questionar o modelo do chamado "esporte de alto rendimento") e **psicológico** (o conceito de rendimento "ótimo" como uma vivência pessoal). E, claro, checar a veracidade da hipótese exige pesquisas no campo bioquímico e fisiológico. Estas pesquisas estão unificadas por uma **problemática**, que nos apareceu quando um conhecimento empírico (a relação radicais livres — exercício) permitiu-nos questionar as nossas práticas. Mas isto porque **quisemos, intencionalmente**, questioná-la, considerando nossos valores sobre o que é bom e o que é ruim, o que é justo e o que é injusto, o que é honesto e o que é desonesto.

Evidentemente, a Educação Física entendida, *stricto sensu*, como componente curricular das escolas de 1º e 2º graus, tem um papel estratégico

nesse processo. É tarefa da Educação Física preparar o aluno para ser um praticante lúcido e ativo, que incorpore o esporte, o jogo, a dança e as ginásticas em sua vida, para deles tirar o melhor proveito possível. Isto implica também compreender a organização institucional da cultura corporal em nossa sociedade; é preciso prepará-lo para ser um consumidor do esporte espetáculo, para o que deve possuir uma visão crítica do sistema esportivo profissional, e instrumentos conceituais e perceptivos para uma apreciação estética e técnica do esporte. É preciso preparar o cidadão que vai aderir aos programas de ginástica aeróbica, musculação, natação, etc., em instituições públicas e privadas, para que possa avaliar a qualidade do que é oferecido, e identificar as práticas que melhor promovam sua saúde e bem-estar. É preciso preparar o leitor/espectador para analisar criticamente as informações que recebe dos meios de comunicação sobre a cultura corporal de movimento. Assim, entendemos que a principal tarefa da Educação Física na Escola é **introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, instrumentalizando-o para usufruir do jogo, do esporte, da dança e das ginásticas em benefício de sua qualidade de vida.**

A Educação Física também propicia, como os outros componentes, um certo tipo de **conhecimento** aos alunos. Mas não é um conhecimento que se possa incorporar dissociado de uma **vivência** concreta. A Educação Física não pode transformar-se num discurso **sobre** a cultura corporal de movimento, sob pena de perder a riqueza de sua especificidade, mas deve constituir-se como uma ação pedagógica **com** aquela cultura. Esta ação pedagógica será sempre uma vivência impregnada da corporeidade do **sentir** e do **relacionar-se**. A dimensão **cognitiva** é construída sobre este substrato corporal. O professor de Educação Física deve auxiliar o aluno a compreender o seu sentir e o seu relacionar-se na esfera da cultura corporal de movimento.

Cultura, valor, qualidade, vivência, intencionalidade... Qual concepção de **educação** poderá dar respaldo para as **articulações** que nos conduziram a um certo entendimento de Educação Física?

EDUCAÇÃO...

Nosso entendimento de educação está condicionado pela percepção de três crises no contexto educacional. Em primeiro lugar, a crise dos paradigmas de análise teórica - a crise dos "ismos": marxismo, funcionalismo, reprodutivismo, etc. Nenhum destes modos de interpretar a realidade educacional parece dar conta de sua complexidade, de suas contradições. Em segundo lugar, a crise das instituições educacionais - escola e família, especialmente, são acusadas de impotência, desatualização e despreparo face às novas condições do mercado de trabalho, dos interesses infanto-juvenis, das necessidades do mundo contemporâneo, enfim. Em terceiro lugar, a crise provocada pelo impacto das novas linguagens audiovisuais e tecnologias eletrônicas de comunicação, como a televisão, o computador, as redes de informática, etc., as quais questionam valores, objetivos e conteúdos "tradicionais" da educação.

Nestes tempos de "modernidade" ou "pós-modernidade", "globalização" e "fim da história"; nestes tempos de ameaças à liberdade e à razão, de fim das grandes utopias, impregnado de um certo "racionalismo desencantado" (curiosamente convivendo com superstições, misticismos e "religiões" duvidosas), outras forças buscam dirigir os destinos da educação. São os economistas que agora sobre ela discursam: é preciso "treinar a massa trabalhadora"; "o futuro do país depende da educação"; temos que "preparar os jovens para a globalização da economia", etc. Alinhando-se com uma suposta "lógica econômica", exclui-se a contradição, o conflito de valores, a possibilidade de outros projetos e outros sentidos para o papel da educação. De outro lado,

alguns discursos transladam apressadamente um cenário "pós-moderno", ainda indefinido, para a educação e a escola, e põem-se a tirar conclusões e apresentar sugestões: pregam a efemeridade dos conteúdos educativos, o fim da consciência crítica e da teleologia, instauram a primazia das demandas socioeconômicas por sobre os objetivos dos educadores, proclamam a vitória do "virtual" sobre o "real", e deslumbram-se com as **formas** propiciadas pela linguagem informática*. Esquecem-se, por exemplo, que um CD-Room educativo possui também um conteúdo selecionado por alguém, compreende valores e objetivos. Lembram em muito o alerta lançado por Rogério Luz, quanto ao papel do intelectual no debate sobre o alcance cultural das invenções tecnológicas: *"otimismo irresponsável (...) crença ingênua num indefinido progresso da humanidade"*¹³.

De nossa parte, entendemos, como Regis de Moraes¹⁴, que, historicamente, a educação surgiu como um "ímpeto de sobrevivência", mas se agigantou como um processo de avaliação do humano e de propostas para o seu "aperfeiçoamento". A educação tem a ver com a **perfectibilidade humana**, porque o homem é um ser incompleto, é um ser carente, é um ser aberto. O homem esconde mistérios, enigmas, contradições; e é sobre esta condição humana que atua a educação, com o intuito de "transformação aperfeiçoadora".

Por isso, ainda para Moraes, educar é uma ação plurivalente, que se inscreve nas quatro vertentes do discurso humano: religioso, artístico, filosófico e científico. O próprio termo "educação" é **polissêmico**, e a realidade educacional é **pluridimensional**, exigindo a constante reavaliação e reinterpretação do exercício pedagógico. Então, o discurso educacional remete a, e exige, uma leitura dos **sentidos humanos**, aparentes e ocultos, das "obras da cultura",

(*) Reflexões críticas sobre a educação e a pós-modernidade podem ser encontradas em: SILVA, Tomaz T. (Ed.) *Teoria educacional crítica em tempos pós-modernos*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1993.

como diria Ricoeur, nas quais o homem registra suas marcas. O resgate lúcido do humano na cultura é tarefa da filosofia, segundo Moraes.

Numa perspectiva francamente fenomenológica, Antônio M. de Rezende¹⁵ define a educação como **aprendizagem da cultura**; aprendizagem que é humana, humanizante e significativa (que busca sentidos); cultura que é manifestação da existência, social e histórica, do homem, na sua mútua implicação com o mundo concreto. A estrutura cultural - prossegue Rezende - apresenta uma **hierarquia** entre seus diversos elementos, a qual corresponde à importância e o valor que os homens atribuem naquele determinado contexto de mundo, e uma **dinâmica**, que nos faz ver a cultura não como um **produto**, mas como um **processo**. Há uma dialética entre os diversos elementos da cultura "*que os opõe uns aos outros, de maneira polimorfa ou polissêmica*"¹⁶. São tensões e contradições que radicam na própria existência, e a maneira com que os homens vivem estas contradições é que permite a Rezende constatar a possibilidade e a necessidade da ação e da revolução cultural, nas quais, dentre outras instâncias, inclui-se a educação.

Entendemos a educação, então, como um permanente processo de **valorização**. Conforme nos esclarece Sônia A. I. Silva¹⁷, em nossa existência individual e social interagimos com outros seres, que não nos são indiferentes, e esta **não-indiferença** é fonte do esforço humano de valorização. Ela considera a **valorização** como "*experiência, atividade ou relação axiológica que, enquanto tal, indica a vivência humana dos valores*"¹⁸ e lembra-nos que a própria cultura pode ser entendida como realização de valores. A dimensão axiológica da educação diz respeito às diversas relações valorativas que se estabelecem, entre e pelos envolvidos no processo educativo.

Para nós, importa dizer: existe o esporte, a televisão, a Educação Física, o aluno, a escola. Não somos indiferentes às relações que aí se estabelecem. Como já afirmou Georges Belbenoit, os educadores não podem ignorar o esporte (e a televisão, acrescentamos) porque são "*dotados de uma consciência, sem a*

qual não seriam educadores"¹⁹. Na prática e nos discursos da educação e da Educação Física, nas suas relações com o esporte e a televisão, há valorações, mesmo que não explícitas. Há sobretudo a atribuição apressada e maniqueísta de valores do tipo: "bom" ou "ruim", "educativo" ou "deseducativo". Contudo, como lembra Silva, a valoração é uma experiência muitas vezes anterior ao próprio ato reflexivo, e mesmo à tomada de consciência dos valores enquanto tais; representa, então, a possibilidade de descoberta dos valores, "*no sentido de apreensão ou doação de significações*"²⁰. Não nos basta a orientação das teorias (que esclarecem algumas facetas do fenômeno, é verdade), se os valores permanecerem subentendidos ou desconhecidos. Mas a valoração não termina com a descoberta dos valores, senão "*representa uma abertura, um apelo para novas ações e criações*"²¹.

Portanto, o descobrimento de sentidos e valores inclui também a dimensão do **projeto**, segundo Novaski, "*a instância dos sentidos que ainda estão por vir*"²², e da **esperança**, pois, para Moraes²³, livre das **determinações** (econômicas, por exemplo), embora sujeito a **condicionamentos**, o homem ainda é capaz de tecer seu futuro, exatamente na dialética liberdade/condicionamento. Neste ponto, precisamos distinguir, como Nelson C. Marcellino²⁴ entre **futurologia** e **utopia**. A futurologia supõe que a forma do mundo futuro será resultado das tendências verificadas no presente; segundo Rubem Alves, "*projeta-se um futuro no qual o presente é preservado e aumentado, ao mesmo tempo em que os elementos disfuncionais que agora resistem são deles eliminados*"²⁵. Já a utopia carrega a dimensão da esperança, "*esperança na luta*" - segundo Marcellino - "*por uma nova cultura e uma nova sociedade*"²⁶. Estamos falando, então, de uma **pedagogia da esperança e da utopia**, que considera a possibilidade de concretizar novos valores e encaminhar novos projetos de "aperfeiçoamento do humano", a partir da busca de sentidos dos discursos. A Educação e a Educação Física, portanto, precisam valorizar a televisão e o esporte, atribuindo-lhes **sentidos**, concedendo-lhes

projeto e esperança, e superando a dicotomia das posições "apocalípticas" e "integradas", que Umberto Eco²⁷ fez referir aos meios de comunicação de massa, mas que também se aplica à postura dos educadores perante o esporte.

Mas como ter alguma esperança em assuntos tão polêmicos e cheios de armadilhas e contradições como o esporte e a televisão? Vamos recorrer à Vilém Flusser²⁸ para fundamentar nosso ponto de vista.

Para este filósofo, a cultura ocidental caracteriza-se pela sua capacidade de des-humanizar o homem, na medida em que o objetiva. Esta capacidade está no "programa" inicial do Ocidente, que vai realizando suas virtualidades conforme desenrola-se a história, o que finalmente nos levará ao extermínio. Nossa cultura é "programática", quer dizer, modelada por programas *"nos quais o acaso vira necessidade (...) jogos nos quais todas as virtualidades, até as menos prováveis, se realizarão necessariamente, se o jogo for jogado por tempo suficientemente longo"*²⁹.

Segundo o pensamento **programático** proposto por Flusser, estruturas como os sistemas planetários, o cérebro humano ou "As bodas de figaro", embora previstos nos "programas" do Big Bang, da informação genética e da cultura ocidental, surgem ao acaso num dado momento, e é absurdo procurar por elas nos projetos iniciais. O **acaso** é um conceito que se opõe ao tradicional modo **finalístico** ou **causalístico** de pensar, presentes na ciência, na filosofia e na política.

Os programas funcionam por intermédio dos "aparelhos", que estão em toda parte - são aparelhos técnicos, científicos, administrativos, militares (a escola, a universidade, a ciência, a indústria, os meios de transporte e de comunicação de massa, etc.), e assim o comportamento do indivíduo vai sendo programado: *"A cultura ocidental, como um todo, revela-se destarte como projeto que visa transformar-se em aparelho"*³⁰.

Aonde está então a esperança? É que, conforme Flusser, os "aparelhos" funcionam segundo a inércia que lhes é inerente, e, a partir de dado momento, seu funcionamento escapa ao controle dos seus programadores iniciais. Por isso, para ele, o mais importante não é procurar "descobrir" programadores por detrás dos programas e denunciar seus motivos, mas atentar para o fato essencial de que os programas se autonomizam, e os aparelhos funcionam sempre mais independentemente dos motivos de seus programadores. As reflexões de Flusser sobre a escola esclarecerão melhor o que estamos querendo dizer.

Para ele, a escola moderna é supérflua, inoperante e anti-funcional. É **supérflua** porque os aparelhos programam o funcionamento da sociedade com maior eficiência. É **inoperante** porque não mais espelha a estrutura do saber pós-industrial. É **antifuncional** porque funciona mal no sistema comunicológico existente. Fala-se então na necessidade de "reestruturar" a escola. Mas tal reestruturação, se levada a cabo, levará a "escola pós-industrial" a ser um *"anfiteatro irradiador de informações em direção de futuros analistas de programas e programadores, os quais funcionarão em função de aparelhos"*³¹. A escola, lugar original da filosofia para os antigos, passou, na sociedade moderna, a lugar da vida ativa, no qual o saber está a serviço do poder, e será no futuro o lugar da **escravidão econômica**, *"lugar da programação de funcionários em função do funcionamento circular dos aparelhos"*³². A sociedade totalitária terá então sido estabelecida.

Do aparente pessimismo, Flusser faz surgir a esperança, introduzindo a questão da **informação nova**. É que os aparelhos não permitem a vivência concreta, a experiência imediata. A escola do futuro deverá permiti-la, sob pena da sociedade totalitária cair em entropia. A escola defrontar-se-á com um dilema: ou os funcionários por ela programados programarão programas "novos", mas que não passarão de permutações de informações disponíveis, *"e os aparelhos girarão em ponto morto"*³³, ou permitirão que os receptores das informações "se

retirem da escola para o seu espaço privado, e de lá publiquem informação efetivamente nova³⁴, reconquistem o contato com a vivência concreta, procurem "articular o inarticulável", "mediar o imediato"³⁵. Neste último caso, os aparelhos, segundo Flusser, correriam o perigo de serem apropriados pelos participantes da escola futura.

Como a escola deverá necessariamente irradiar disciplinas formais (informática, cibernética, teoria dos jogos), e não "matérias" isoladas (física, biologia, etc.), proporcionará "a visão das estruturas subjacentes"³⁶. Isto é "teoria", em sentido próximo ao da Antigüidade grega - a escola platônica exigia do aluno conhecimentos de matemática e música, também disciplinas formais. Tal fato propiciará aos alunos um "recuo" em relação aos aparelhos e seu funcionamento, um distanciamento que convidará à "experiência imediata" - à **filosofia**. Eles perceberão o aparelho como jogo absurdo e serão jogadores "com as regras do que aprendem (...) transcenderão o aparelho teoricamente e concretamente (...) não mais programarão programas, mas os próprios aparelhos"³⁷. A sociedade totalitária, por conseguinte, virará "democracia", pensa Flusser, e tal virada, não pretendida pelos aparelhos, se ocorrer, será resultado da re-estruturação fundamental da escola.

Possibilidade remota, pondera Flusser, mas que está no programa do aparelhos, assim como está a possibilidade dos aparelhos robotizarem-nos em suas novas escolas. Ambas as virtualidades estão no programa - qual o acaso realizará? A estratégia possível, então, conclui Flusser, é "retardar o progresso rumo à robotização, para permitir o acaso da democratização"³⁸.

Também o filósofo que nos guia e inspira neste estudo, Paul Ricoeur³⁹, aponta perspectiva semelhante. Ao discorrer sobre a teoria da ação, conclui que agir significa, acima de tudo, **operar uma mudança no mundo**. Contudo, a ação não é determinística, nem está inteiramente envolvida na rede da causalidade. Cada ação abre novas alternativas, e gera resultados não desejados. Não podemos, portanto - pensa Ricoeur - duvidar de nosso livre "poder-fazer" - o

curso das coisas e a ação humana estão imbricadas na noção de **intervenção**. Como pode um educador saber qual palavra, qual gesto, qual olhar atingiu corações e mentes daqueles com quem interage? Este é nosso desespero e nossa esperança... Eis por que um educador não pode ser senão um homem de ação, de **iniciativa**. Paul Ricoeur bem poderia estar dirigindo aos educadores este trecho de sua obra: "*em primeiro lugar, eu **posso** (potencialidade...poder); em segundo lugar, eu **faço** (o meu ser é o meu ato); em terceiro lugar, eu **intervenho** (inscrevo o meu ato no curso do mundo); em quarto lugar, eu **cumpro a minha promessa** (eu persevero...eu **duro**)*"⁴⁰.

Na mesma veia segue outro filósofo que nos acompanha na construção deste "cenário". Morais considera que a educação tem tentado muitos caminhos, mas não todos: "*não esgotamos todas as alternativas*"⁴¹. Ele lembra-nos que talvez a maior das utopias é pensar que se pode viver sem utopias...

Utopia. É ainda Ricoeur a lembrar o primeiro sentido desta palavra: "*um outro lugar (...) expressão de todas as potencialidades de um grupo que se encontram recalçadas pela ordem existente (...) um exercício da imaginação para pensar um 'modo diferente de ser' do social*"⁴². Se o desejável e o realizável não coincidem, e a ação gera contradições inelutáveis, então, para Ricoeur, a utopia mantém aberto o **campo do possível**.

E o esporte? Por que ele, uma das motivações deste trabalho, é um **objeto de educação**, tal como a entendemos aqui?

ESPORTE...

Georges Belbenoit⁴³, pedagogo francês que já citamos, alinhavou algumas idéias sobre as relações entre o esporte, a educação e a escola, com as quais nos identificamos. Vamos à elas:

- O esporte é a forma mais rica e adaptada ao nosso tempo, de um tipo de "experiência de base", carnalmente vivida, que permite construir, pela prática e pela reflexão, uma **ética de saúde global** (e Belbenoit observa que esta última expressão prova como o homem dividido de hoje aspira recuperar sua unidade).
- O esporte é **atividade de cultura**, na medida em que a noção formal de equilíbrio entre corpo e espírito é substituída pela de convergência de todas as tentativas educativas (pois elas tendem para um objetivo único, e põem em movimento a totalidade dos poderes humanos); e na medida em que consideramos a saúde psicossomática e o desenvolvimento mental inseparável da motricidade.
- O esporte é um instrumento de cultura e de libertação do homem moderno na medida em que desempenha a **função biológica (filogenética) de preservação da saúde** (no sentido lato do termo) e a **função sociocultural de comunicação, participação e expressão**.
- O esporte é o fenômeno sociocultural mais importante de nossa época, e é tão urgente aprender a posicionar-se diante dele, quanto em relação aos meios de comunicação de massa.
- Introduzir o esporte na escola, assim como as novas tecnologias pedagógicas, audiovisuais ou informáticas, é "*fazer viver a escola com o seu tempo*"⁴⁴.

Contudo, Belbenoit estabelece advertências e condições, pois o esporte não é educativo *a priori*, é o educador que precisa fazer dele "*ao mesmo tempo um objeto e um meio de educação*"⁴⁵.

Antes de mais nada, para ele, introduzir a iniciação ao esporte de competição nos programas escolares não é aceitar para a escola a missão expressa de produzir atletas capazes de assegurar o prestígio esportivo do país. Este pode ser um efeito secundário, que não deve ser recusado, mas não poderia ser o objetivo principal, que continua a ser a extensão a todos de uma gama tão ampla quanto possível de atividades formativas.

Belbenoit percebe a incriminação do espetáculo esportivo, e o questionamento do valor que ele poderia ter para os espectadores, "*passivamente sentados, a ver divertir-se um máximo de trinta jogadores ao mesmo tempo*"⁴⁶. À imagem da atividade esportiva como impulso para a

felicidade, meio de educação, fonte de enriquecimento pessoal e social opõe-se a imagem do esporte da sociedade de consumo, guiada pelo culto do sensacional e o ídolo. Mas estas duas imagens excluem-se uma à outra, indaga Georges Belbenoit? Não - ele responde - pois espetáculo esportivo e competição ativa são "*duas formas complementares da mesma diversão política e social ao serviço dos poderes*"⁴⁷. E a discussão estende-se à escola, pois incitando-a a desenvolver o esporte, visa-se:

*por um lado, a detecção precoce que permite apurar na infância a futura elite que alimente o espetáculo esportivo e, por outro, condicionar os jovens a uma prática das atividades físicas para fazer deles consumidores eventuais do "lazer ativo"*⁴⁸.

No entanto, entende Belbenoit que não se pode negar ao esporte - e não apenas o esporte de lazer - as funções clássicas do lazer segundo Joffre Dumazedier: recreio, divertimento, desenvolvimento da personalidade. Deve-se deixar perder essas virtudes potenciais "*para evitar qualquer cumplicidade, ainda que objetiva, com a classe dominante?*"⁴⁹. O que se deve temer, para Belbenoit é que, no tempo de lazer, cuja importância é crucial para o homem moderno, o esporte usurpe o lugar do pensamento, com o apoio complacente dos que têm razões para recear a contestação.

Belbenoit identifica aí "o drama do educador": quanto mais esforça-se por justificar com rigor aquilo que faz, mais alargam-se os valores em jogo e se desvanecem as certezas. E ele não pode abster-se ou iludir-se. "*Não fazer nada é deixar fazer; não reagir é deixar o campo livre a forças suspeitas*"⁵⁰. Aqui, Belbenoit encontra Moraes, para quem "*o preço da imobilidade pode ser alto demais*"⁵¹ quanto se trata da educação e da transformação da sociedade. Mas o educador deve saber a finalidade do que faz, e discernir, sobretudo, quando assume riscos, **quando aposta**, prossegue Belbenoit. Ele deve tomar precauções, calcular os riscos de erro, procurar "*verificar as possibilidades provisoriamente mais sólidas*"⁵² de que dispõe. Eis aí uma posição que nos

remete a uma pedagogia da esperança! Como afirmou Morais, "*cada educador perante a sua tarefa terá que ousar decisões e riscos*"⁵³.

Mas, para Belbenoit, a escola só poderá participar na formação esportiva na medida em que nela vislumbrar um fator de saneamento do mundo do esporte. Embora tal tarefa não dependa só da escola, ela deve impor condições, exigir o respeito pela sua ordem de valores, e nunca abrir mão da influência que poderia exercer neste campo. A escola deve assegurar a "pilotagem" de todas as formações iniciais, propõe Belbenoit, inclusive no domínio do esporte, porque sua missão "*não consiste apenas em formar espíritos*", mas em "*pôr homens em condições de enfrentar a vida em toda a sua complexidade e de a humanizar em todos os seus domínios*"⁵⁴. Preparamo-nos para a vida "*não apenas meditando, a partir de documentos, sobre as diversas atividades dos homens*"⁵⁵, mas praticando-as sob formas as mais próximas possíveis da vida real, refletindo sobre elas, e confrontando a experiência vivida com as de outrem. Relembremos que, para Flusser, o homem só pode realmente conhecer o que vivencia e avalia.

Por fim, Belbenoit introduz as relações entre educação, qualidade de vida e esporte.

No seu entendimento, a humanidade, fascinada pelos êxitos e capacidades da ciência e da tecnologia, esquece-se que é composta por seres vivos, que precisam respeitar e preservar seu ambiente para continuar a existir. Visualiza, então, a necessidade de incorporar a **qualidade da vida** - conservação da natureza, promoção do meio ambiente feito pela mão do homem, humanização das relações sociais - na primeira linha dos objetivos do próprio desenvolvimento, e prover esta prioridade dos meios correspondentes.

Para Belbenoit, a qualidade da vida não é um simples ornamento, mas uma "*exigência mais profunda de dignidade*"⁵⁶. A noção de "qualidade de vida" põe em destaque "*a perfeição específica desse ser vivo que é o homem, dessa espécie viva que é a humanidade*"⁵⁷. E, por tratar-se de um ser e uma espécie

vivos, a perfeição "*comporta uma certa intensidade de vida, uma abundância de vitalidade, de energia activa [sic] e fecunda*"⁵⁸, que se manifesta fisicamente ou não, de forma bruta ou sublimada. Belbenoit sugere que a imbricação e interferência constantes entre a "noosfera" e a "biosfera" indicam que a qualidade biológica da vida não se separa nos homens de exigências intelectuais, estéticas e morais. Não se pode, por exemplo, falar em saúde numa sociedade indiferente à justiça. Todos estes motivos tornam a qualidade da vida **um problema de educação**. Mais uma vez reencontramos Morais⁵⁹, que, ao discorrer sobre uma "ecologia da mente" - colocada ao lado da ecologia ambiental e da ecologia social - constata que nossa sociedade (em especial pela ação da mídia) produz uma enorme quantidade de "lixo mental", e sugere que as instâncias educativas devam tornar-se "estações de tratamento" deste lixo, em busca de melhor qualidade de vida.

Belbenoit elege a ação interdisciplinar como critério para uma educação humanista centrada na qualidade de vida, com prioridade concedida às atividades educativas que são "*simultaneamente as mais ricas de substância vital, sensível, somática e as mais carregadas de significação na ordem do verdadeiro, do bem e do belo, do conhecimento intelectual e sensível e da responsabilidade*"⁶⁰. O esporte, em tal sistema educativo, deve ser entendido com sentido amplo, que abrange, além das formas competitivas, uma larga gama de atividades físicas de lazer, ao ar livre ou de expressão, praticada ao mesmo tempo pelo prazer e por seu valor higiênico, educativo e **cultural**, pois para Belbenoit há cultura onde se encontra ao mesmo tempo possibilidade de desenvolvimento pessoal e participação numa prática social significativa.

Todavia, Georges Belbenoit estabelece condições para isso. Quaisquer que sejam seu conteúdo e forma técnica, a Educação Física não pode encontrar o seu pleno valor a menos que se prolongue numa reflexão, progredindo concetricamente, das atividades praticadas, para os fatores biológicos, psicológicos e sociológicos que as condicionam, e depois para os valores que o

seu exercício põe em jogo. Há continuidade natural entre a educação física-desportiva e as ciências humanas e a filosofia, porque as três estão centradas no homem, dirigem-se a toda personalidade, "*num incessante vaivém do vivido (sentido carnalmente ou representado, pela análise ou pela arte) para os valores implicados nesse vivido*"⁶¹. Trata-se não de apenas coordenar as disciplinas, mas de subordiná-las a um projeto comum, explícito, agindo sobre a vida. Encontramos aí mais uma identificação com a concepção de educação sobre a qual já discorreremos: o esporte pode proporcionar aquela vivência primeira, o campo primevo da existência no qual se situa a relação homem-mundo, base de toda aprendizagem cultural.

Concluindo, Belbenoit considera que integrar o esporte na escola tem um sentido, implica uma certa idéia de educação, uma intenção e uma ação educativas. Sugere que integrar o esporte na escola é preparar o desenvolvimento do esporte para todos no quadro de uma política de saúde para todos, de cultura para todos, e de uma renovação da vida democrática; integrar o "esporte para toda a vida" à educação permanente é afirmar que esta não deve apenas permitir ao homem continuar na corrida da evolução tecnológica, mas tem por objetivo "*salvaguardar para ele, ao longo da sua existência, e sob todas as formas, biológica, estética, social, pessoal, a qualidade de vida*"⁶².

Mas "*a serpente morde a própria cauda*"⁶³: para Belbenoit, introduzir o esporte na educação não serve para nada se não se reformar ao mesmo tempo a escola, de tal modo que o esporte encontre nela o seu sentido.

Já escrevemos o roteiro e construímos o cenário. É hora de "entrar em cena" e desenvolver o "argumento".

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

(1) BETTI, Mauro. Por uma teoria da prática. *Motus Corporis*, v. 3, n. 2, p. 73-127, 1996.

- (2) TANI, Go. Pesquisa e pós-graduação em educação física. In: PASSOS, S.C.E. (Org.). Educação física e esporte na Universidade. Brasília, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Física e Desportos, 1988 e TANI, Go. Perspectivas da educação física como disciplina acadêmica. SIMPÓSIO PAULISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 2. *Anais...* Rio Claro, Unesp, 1989.
- (3) SÉRGIO, Manuel. Para uma epistemologia da motricidade humana. Lisboa, Compendium, 1987 e SÉRGIO, Manuel. Educação física ou ciência da motricidade humana? Campinas, Papirus, 1991.
- (4) OLIVEIRA, Vitor M. de. O que é educação física. 4ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1985.
- (5) BRACHT, Valter. Educação física e aprendizagem social. Porto Alegre, Magister, 1992 e BRACHT, Valter. Educação física/ciências do esporte; que ciência é essa? Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v.14, n.3, p. 111-118, 1993.
- (6) BRACHT, Valter. Educação física e aprendizagem social... op. cit., p. 35.
- (7) BETTI, M. Sociologia da Educação Física e esporte no Brasil; passado, presente e futuro. In: REZENDE, H. G. (Org.). Educação física e esporte: ensaios e perspectivas. Rio de Janeiro, Sociedade Brasileira para o Desenvolvimento da Educação Física, Universidade Gama Filho, 1994.
- (8) BRACHT, Valter. Educação física/ciências do esporte... op. cit.
- (9) Idem, p. 114.
- (10) Idem, ibidem.
- (11) Idem, ibidem.
- (12) ABREU, Ronaldo C. Análise do fenômeno do drop-out em nadadores de 12 a 15 anos de ambos os sexos no Estado de Minas Gerais. Belo Horizonte, 1993. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Escola de Educação Física, Universidade Federal de Minas Gerais.
- (13) LUZ, Rogério. Novas imagens; efeitos e modelos. In: PARENTE, André. (Ed). Imagem máquina; a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993, p. 49.
- (14) MORAIS, Regis de. Discurso humano e discurso filosófico na educação. In: ____ (Org.). Filosofia, educação e sociedade; ensaios filosóficos. Campinas, Papirus, 1989.
- (15) REZENDE, Antonio M. de. Concepção fenomenológica de educação. São Paulo, Cortez, Autores Associados, 1990. (Polêmicas do nosso tempo, 38)
- (16) Idem, p. 78.
- (17) SILVA, Sônia A.I. Valores em educação; o problema da compreensão e da operacionalização dos valores na prática educativa. 2ª ed. Petrópolis, Vozes, 1988.
- (18) Idem, p. 21.
- (19) BELBENOIT, Georges. O desporto na escola. Lisboa, Estampa, 1976, p. 100.
- (20) SILVA, Sônia A.I. Valores em educação... op. cit., p. 21.
- (21) Idem, ibidem.
- (22) NOVASKI, Augusto J. C. Fenomenologia da ação; proposta de uma filosofia da educação a partir da fenomenologia de Paul Ricoeur. Campinas, 1984. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de Campinas, p. 70.
- (23) MORAIS, Regis de. Discurso humano e discurso filosófico... op. cit.
- (24) MARCELLINO, Nelson C. Perspectivas para o lazer; mercadoria ou sinal de utopia? In: MOREIRA, W.W. (Org.). Educação física & esportes; perspectivas para o século XXI. Campinas, Papirus, 1992.
- (25) ALVES, Rubem. A gestação do futuro. Campinas, Papirus, 1986, p. 45.
- (26) MARCELLINO, Nelson C. Perspectivas para o lazer... op. cit., p. 183.
- (27) ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. São Paulo, Perspectiva, 1970.

- (28) FLUSSER, Vilém. Pós-história; vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo, Duas Cidades, 1983.
- (29) Idem, p. 27-28.
- (30) Idem, p. 14.
- (31) Idem, p. 148.
- (32) Idem, p. 149.
- (33) Idem, ibidem.
- (34) Idem, p. 150.
- (35) Idem, p. 167.
- (36) Idem, p. 151.
- (37) Idem, p. 151-152.
- (38) Idem, p. 152.
- (39) RICOEUR, Paul. Do texto à acção... op. cit.
- (40) Idem, p. 269-270.
- (41) MORAIS, Regis. Educação em tempos obscuros. São Paulo, Cortez, Autores Associados, 1991. (Polêmicas do nosso tempo, 41), p. 50.
- (42) RICOEUR, Paul. Do texto à acção; ensaios de hermenêutica II. Porto, Rés, s.d., p. 381.
- (43) BELBENOIT, Georges. O desporto na escola... op. cit.
- (44) Idem, p. 143.
- (45) Idem, p. 55.
- (46) Idem, p. 110.
- (47) Idem, ibidem.
- (48) Idem, p. 111.
- (49) Idem, ibidem.
- (50) Idem, p. 135.
- (51) MORAIS, Regis. Educação em tempos obscuros. São Paulo, Cortez, Autores Associados, 1991. (Polêmicas do nosso tempo, 41), p. 58.
- (52) BELBENOIT, Georges. O desporto na escola... op. cit., p. 135.
- (53) MORAIS, Regis. Educação em tempos obscuros.... op. cit., p. 14.
- (54) BELBENOIT, Georges. O desporto na escola... op. cit., p. 126.
- (55) Idem, ibidem.
- (56) Idem, p. 137.
- (57) Idem, ibidem.
- (58) Idem, p. 138.
- (59) MORAIS, Regis. Ecologia da mente. Campinas, Editorial Psy, 1993.
- (60) BELBENOIT, Georges. O desporto na escola... op. cit., p. 142.
- (61) Idem, p. 174.
- (62) Idem, p. 186.
- (63) Idem, p. 187.

CAPÍTULO II

Argumento

*Antes mundo era pequeno, porque terra
era grande.
Hoje mundo é muito grande, porque
terra é pequena.
Do lamarinho da antena parabólicamará
("Parabólicamará")**

BASEADO EM FATOS REAIS...

Em Perus, bairro pobre da periferia oeste de São Paulo, cinco mil antenas parabólicas perfazem a maior concentração deste equipamento na cidade¹. O Instituto de Tecnologia de Massachusetts (EUA) desenvolve o projeto "News in the Future", baseado no conceito de "distribuição individualizada de notícias", no qual, em sua própria casa, o leitor informaria - verbalmente - a uma máquina (um misto de computador, TV, telefone e fax) os temas que desejasse, o jornal seria impresso com uma tinta especial; depois de lido, o jornal voltaria à máquina, a tinta seria removida e o papel reutilizado na operação seguinte².

Segundo a agência de publicidade Young & Rubicam, os adolescentes brasileiros passam em média quatro horas diárias diante da TV; são o grupo com maior taxa de exposição aos anúncios. Pesquisa do Instituto Enquete, em 1993, mostrou que 31% dos alunos da rede privada de ensino de São Paulo tem computadores em casa; cinco anos antes, este índice não alcançava 5%³. Uma

(*) Música e letra de Gilberto Gil

nota na seção de economia de um jornal dá conta que os negócios das agências de publicidade crescem entre 5% e 15% em razão dos grandes eventos esportivos, como a Copa do Mundo e os Jogos Olímpicos⁴.

No dia 3/9/94, dezenas de antenas parabólicas captaram uma indiscreta conversa entre o então ministro da fazenda e um jornalista, inadvertidamente (?) levada ao ar; dias depois, o ministro demitiu-se⁵. Em pronunciamento pela televisão, em 7/2/95, o presidente Fernando Henrique Cardoso anunciou como prioridade de governo equipar quase 195.000 escolas públicas com aparelhos de TV, vídeo cassetes e antenas parabólicas; o objetivo seria veicular programas de educação a distância por meio de dois canais de satélite⁶.

Redes de televisão convencional e por assinatura investiram US\$ 4,5 milhões para transmitir ao vivo seis partidas por semana do campeonato paulista de futebol de 1995⁷. No outro extremo das Américas, a final do campeonato de futebol americano de 1994 (*superbowl*) utilizou 27 câmaras, 3 geradores de animação gráfica computadorizada, 50 microfones, e foi sintonizada por 120 milhões de aparelhos de televisão nos EUA; esta partida foi também transmitida ao vivo para o Brasil⁸.

Poderia, a alguém, parecer estranho que uma tese de filosofia da educação inicie-se com notícias de jornal. Queremos apenas, com isso, lembrar que a filosofia refere-se à realidade, ao mundo concreto que nos rodeia. E que esta realidade e o mundo em que vivemos estão em permanente mudança. Os fatos relatados indicam ao observador atento que as novas tecnologias eletrônicas de comunicação vêm processando mudanças muito rápidas e profundas nas nossas condições de vida, na maneira como nos relacionamos com a natureza e com outros homens, na forma como percebemos o mundo e nós mesmos. É tarefa da filosofia da educação, tal como nós a entendemos, refletir sobre estas novas condições que se impõem ao homem contemporâneo, pois assim poderá ela antecipar tarefas educativas e propor ações de intervenção na realidade.

O ESPORTE COMO ESPETÁCULO

Não é mais possível referir-se ao esporte contemporâneo sem associá-lo aos meios de comunicação de massa (para os quais utilizaremos o termo genérico "mídia"). O ideal aristocrático do esporte como comportamento autotélico, associado ao naturalismo e ao lazer, característico dos séculos XVIII e XIX, perdeu-se à medida que o esporte passou a cumprir funções políticas e econômicas cada vez mais importantes⁹. A relação esporte-televisão vem alterando, progressiva e rapidamente, a maneira como praticamos e percebemos o esporte.

Elemento chave nesta transformação foi a figura do **espectador**, este indivíduo que está disposto a pagar para assistir a uma competição esportiva, e assim financiar o sistema comercial do esporte. Os primeiros espectadores surgiram na Inglaterra do século XIX, no bojo do processo social que viria a originar a moderna forma do esporte; eram apostadores nas lutas de boxe e corridas de rua que se realizavam em Londres¹⁰. O início do século seguinte substituiu o espectador-apostador pelo espectador-torcedor, fiel a uma das partes em disputa; mas ainda tratava-se, basicamente, do espectador corporalmente presente, nos estádios e ginásios. Foi a partir da década de 60, com a proliferação das transmissões ao vivo de eventos esportivos, que se tornou proeminente uma nova figura na história do esporte: o **telespectador**. O esporte transformou-se num espetáculo modelado de forma a ser consumido por telespectadores que procuram um entretenimento excitante, e é parte cada vez maior da indústria do lazer, sendo fator decisivo para isto o papel desempenhado pela mídia, especialmente a televisão¹¹. Desde os tempos da Antiga Roma, quando mais da metade de sua população podia abrigar-se simultaneamente nos

(*) Por "mídia" (do latim *media*, plural de *medium*, que significa "meio"), entendemos os meios de comunicação de massa como o rádio, televisão, jornais e revistas, que permitem a um número relativamente pequeno de pessoas comunicar-se, rápida e simultaneamente, com um grande número de pessoas.

seus estádios e anfiteatros, uma audiência de tal magnitude só foi novamente possível na história da humanidade com o advento da televisão¹².

Midwinter¹³ apontou o fato da televisão tornar os espectadores "autoridades" potenciais em assuntos esportivos, pois possibilita acompanhar eventos, personalidades e equipes em detalhes; ajuda a disseminar estatísticas e indicadores de *performance* para um público enorme; produz a melhor visão do evento esportivo e permite o *replay*, que gera controvérsias artificiais.

O componente comercial do esporte - a ambição de lucrar através da sua promoção e operação - atingiu seu apogeu na segunda metade deste século¹⁴. O desenvolvimento das funções políticas e econômicas do esporte é intensificado pela reportagem esportiva. É por meio da popularidade dos astros esportivos, da constante recepção de informações e imagens sobre o esporte, e da combinação do sucesso com a imagem do produto, que o esporte torna-se interessante para a indústria¹⁵.

Por esses motivos, a expressão "esporte espetáculo" parece ser a mais apropriada para designar a forma assumida pelo esporte em nossa sociedade.

TELEVISÃO E ESPORTE

A televisão modificou a audiência do esporte em todo o mundo, e forçou-o a um papel de dependência, à medida que o tornou menos capaz de subsistir com espectadores ao vivo, dependendo do patrocínio resultante das transmissões televisivas¹⁶. A televisão foi criada em 1936, e produzida em larga escala depois da II Guerra¹⁷. Os Jogos Olímpicos de Berlim, em 1936, foram televisionados, embora apenas para os presentes no próprio local¹⁸. Em 1937 a BBC inglesa televisionou o torneio de tênis de Wimbledon, e em 1940 uma partida de beisebol foi transmitida nos EUA*. A partir daí, uma série de

(*) Série "Mais que um jogo", produzida pela BBC de Londres, e exibida pela TV Cultura

transmissões esportivas isoladas e dirigidas a um público restrito foram realizadas na Europa e EUA. Os Jogos Olímpicos de Londres, em 1948, foram os primeiros a serem transmitidos ao vivo, pela BBC, para alguns poucos e privilegiados ingleses*. Na década de 50, os eventos esportivos tornaram-se parte da programação regular das redes de TV. Em julho de 1962, na inauguração do sistema de satélites norte-americano foram transmitidos ao vivo, para a Europa, trechos de uma partida de *beisebol* em Chicago**.

Com a produção em massa dos aparelhos de TV e a difusão de canais por todo o mundo, instaurou-se, inicialmente, um relacionamento de certa rivalidade entre a televisão e os dirigentes esportivos, pois estes temiam que o televisionamento ao vivo pudesse diminuir o público pagante de ingressos¹⁹. Mas o temor logo revelou-se desnecessário, e com o aparecimento do sistema de satélites para transmissões a longa distância, ao vivo, a partir dos anos 60, esporte e televisão passaram a partilhar de uma "relação simbiótica", o que significa que eles apóiam-se mutuamente, e dependem um do outro, especialmente no plano econômico²⁰.

O dinheiro injetado pela televisão no sistema esportivo, por patrocinadores, foi fator decisivo para o incremento do profissionalismo no esporte. Já Pierre Bordieu apontou o fato de que este desenvolvimento foi acompanhado "*de uma despossessão dos leigos, pouco a pouco reduzidos ao papel de espectadores*"²¹. Têm-se profissionais que se apresentam para amadores que ainda praticam ou praticaram esportes; mas a difusão favorecida pela televisão reúne crescentemente espectadores "*desprovidos de qualquer competência prática e atentos a aspectos extrínsecos da prática, como o resultado, a vitória*"²². Isto leva a conseqüências no campo dos profissionais, pois as recompensas que advém do público favorecem a busca da vitória a qualquer preço, levando, dentre outras coisas, ao aumento da violência. De fato, o

(*) Idem.

(**) Idem

espetáculo esportivo não tem mais nada a ver com a idéia de lealdade e respeito às regras e ao oponente (*fair-play*), elementos fundantes do esporte no século XIX. Veja-se, por exemplo, a fala de um locutor esportivo ao referir-se à jogada que resultou na eliminação do Brasil da Copa do Mundo de Futebol de 1990: "... quando ele driblou o primeiro tinha que tomar uma varada e jogar ele do lado de fora do campo, aí ele não fazia mais nada disso. Eles dão no nosso!".*

Notou o filósofo Georges Gusdorf²³ que a civilização moderna promove uma desnaturação do corpo que, no caso da cultura física, é agravada pela mitologia do esporte e o culto do herói olímpico, organizado com a colaboração da mídia. O interesse desloca-se para um corpo idealizado, e não para o próprio corpo; o "esportista" é um apaixonado que se contenta em participar pela pessoa interposta de seus ídolos; e a transmissão das atividades esportivas não tem relação com a prática real da cultura física.

O esporte não seria mais uma prática "real", mas uma "falação", na expressão de Umberto Eco²⁴, que apontou o distanciamento progressivo que se estabelece entre a natureza lúdica inicial do fato esportivo e sua transformação em espetáculo. O esporte, de jogo em primeira pessoa, em que se exercita a liberdade, torna-se uma espécie de discurso **sobre** o jogo - o jogo enquanto espetáculo para os outros, e depois o jogo enquanto jogado por outros e visto por mim: "*O esporte ao quadrado é o espetáculo esportivo*"²⁵. Mas o discurso sobre o esporte enquanto assistido engendra um esporte **ao cubo**: é o discurso da imprensa esportiva, que engendra por sua vez um discurso **sobre** a imprensa esportiva, "*e portanto um esporte elevado à enésima potência*"²⁶. O esporte atual - prossegue Eco - é essencialmente um discurso sobre a imprensa esportiva; esta falação sobre a falação da imprensa tem a aparência do discurso político e o substitui, e ao consumir e disciplinar as forças do cidadão, desempenharia o esporte seu papel de falsa consciência. Então, o esporte como prática "real"

(*) Locução efetuada durante a transmissão da partida "Brasil x Argentina" pela Rede Globo de Televisão, dia 24 de junho de 1990.

poderia eventualmente deixar de existir, pois só subsiste por motivos econômicos. Já Digei²⁷ apontou o fato de que os jornalistas são capazes de influenciar as ações dos atletas e espectadores mediante o uso da linguagem; a mídia gera uma nova hierarquia de valores, determina em grande medida a atitude do consumidor e tem grande efeito na prática do esporte em si.

ESPORTE TELESPETÁCULO: UMA REALIDADE TEXTUAL AUTÔNOMA

Ao propor uma nova associação entre a imagem e a linguagem, a televisão molda também novas maneiras de percepção. A escritora americana Virgínia Woolf, num ensaio sobre o cinema, em 1939, já percebia que a imagem cinematográfica era capaz de exprimir uma "linguagem secreta", que sentimos e vemos, mas não conseguimos articular em palavras²⁸. Como bem demonstrou Paul Virilio²⁹, o mundo povoado de imagens muda nossa percepção do tempo, que adquire primazia sobre o espaço. A TV é telepresença, o objeto é **presentado** (e não mais representado) em tempo real - daí o sensacionalismo da "transmissão ao vivo". O esporte molda-se perfeitamente à forma desta nova linguagem das imagens; tudo é instantaneidade, ação e velocidade.

Para a televisão, importa tanto a **forma** de mostrar o esporte, como seu **conteúdo**. Uma consequência imediata é a fragmentação e a distorção do fenômeno esportivo, pois a televisão seleciona imagens esportivas, e as interpreta para nós, propõe um certo "modelo" do que é "esporte" e "ser esportista". Mas, sobretudo, fornece ao telespectador a ilusão de estar em contato perceptivo direto com a realidade, "*como se estivesse olhando através de uma janela de vidro*"³⁰. O filósofo Paul Virilio* advoga, com perspicácia, que a janela é um objeto metafísico da arquitetura. A primeira janela é a porta-janela, típica dos castelos medievais; a segunda janela é a que mais conhecemos,

(*) Declaração contida em entrevista não-publicada.

aquela que ilumina, areja, e pela qual se olha e se é visto; a televisão é a terceira janela, através da qual o homem contemporâneo se abre para o mundo. Não mais abrimos a janela para ver o que se passa, apertamos o botão da TV... É a **telerealidade**, segundo Virilio.

Embora a mídia afirme apresentar os eventos esportivos objetivamente, alegando reproduzir a realidade, a fase de produção, antes que o programa alcance o telespectador, envolve uma considerável construção seletiva e interpretação³¹. Na verdade, a televisão codifica a realidade diante da câmara e constrói uma **realidade textual autônoma**, uma expressão que colhemos em Hesling³². Daí o uso do termo "esporte mediado", por diversos autores. As diferenças podem ser explicadas, segundo Hesling³³ por um lado, pela natureza própria dos eventos esportivos e, por outro, pelas convenções do meio de comunicação.

Do ponto de vista **perceptivo-psicológico**, a imagem que o telespectador vê reproduz apenas certas condições de percepção do original, uma reprodução que passa pela limitação dos próprios códigos televisivos. A autonomia visual do telespectador, por exemplo, é prejudicada, pois ele só pode ver o que a câmara lhe mostra. Há ainda diferenças no nível do contexto do espectador: assistir televisão é quase sempre uma atividade solitária que contrasta com a coletividade da multidão no estádio, cujas reações afetam a avaliação da qualidade de uma partida de futebol, por exemplo.

Do ponto de vista da **natureza dos eventos**, há que se levar em conta a posição e o foco de interesse das câmaras, e a informação adicional. O telespectador pode identificar-se com a posição do público (por exemplo, no futebol e no tênis), ou dos atletas (no automobilismo, por exemplo, com as mini-câmaras instaladas nos próprios carros de corrida). Nos esportes coletivos o interesse da câmara é seguir a bola; para o telespectador a partida existe onde está a bola, e isto é feito à custa de uma visão mais global do evento. Em

compensação, a televisão fornece muita informação adicional, na forma de câmara lenta, *replay*, *closes*, etc.

De acordo com Buscombe³⁴, a iluminação, cor, definição, enquadramento, movimento e colocação das câmaras, "cortes" e edição são códigos visuais usados para criar imagens particulares de um evento; códigos auditivos como comentários, estilo de música e volume são também usados. Argumenta este autor que uma configuração particular destes vários códigos influencia os significados possíveis para um dado texto televisivo.

A transmissão televisiva propõe uma nova visão do evento esportivo: a repetição obsessiva dos lances mais violentos ou espetaculares, o fanatismo da torcida, a euforia da vitória, etc. Isso facilita muito a comercialização do esporte, pois permite a ênfase em tudo o que mais interessa aos investidores, e produz uma visão artificial do esporte, em combinação com uma linguagem "guerreira", amplificando o falso drama que se vive no campo e nas quadras³⁵. Porque, a princípio, a competição esportiva é uma luta simbólica, e não uma luta real. Kinkema e Harris³⁶ notaram o uso, pela mídia, de um código narrativo que constrói uma "história" para um evento esportivo, dramatizando-o. Estudo de Gruneau³⁷ identificou, na cobertura televisiva de eventos esportivos uma produção voltada para incluir elementos centrais à narrativa, como o espetáculo, *performance* individual, drama competitivo, incerteza e risco.

A abertura do '*Wide World of Sports*', o pioneiro programa de variedades esportivas da rede americana ABC* e que serviu de padrão aos demais, referia-se à "*emoção da vitória e a agonia da derrota, o drama humano das competições atléticas*"**. Estava descoberta a fórmula! Segundo Roone Arledge, idealizador do programa:

(*) Que se iniciou, provavelmente, nos primeiros anos da década de 60.

(***) Série "Mais que um jogo", produzida pela BBC de Londres, e exibida pela TV Cultura.

*queríamos trazer a técnica dos programas de variedades, das convenções políticas, dos espetáculos de teatro que fossem feitos com câmara na mão, slow-motion moderno e replays; não tinha nada a ver com o evento em si, mas com a forma de apresentar - no 'Wide World' tínhamos um monte de esporte sobre os quais as pessoas nunca tinham ouvido falar antes.**

A televisão, além de estimular o consumo de produtos esportivos (vestuário, equipamentos, etc), utilizando o esporte enquanto conteúdo, ou associando-o a outros produtos por meio do anúncio publicitário, tornou o próprio telespetáculo esportivo um produto de consumo comparável às telenovelas e programas de auditório. O esporte telespetáculo ensaiou seus primeiros passos na Copa do Mundo de 1966 - o primeiro evento internacional integralmente explorado pela televisão - e firmou-se nos Jogos Olímpicos de 1984, em Los Angeles.

TELEVISÃO E EDUCAÇÃO

Na linha de frente dos posicionamentos em torno da televisão como componente da "cultura de massa", ou "indústria cultural", situam-se os que lhe atribuem uma função conservadora e alienante, tendo em vista que contribui para a dominação das massas, dirigindo e cerceando a consciência das pessoas, e para a reprodução da cultura como mercadoria no processo capitalista. A explicação para tal encontra-se no modo como fabrica seu produto, e não no seu conteúdo. Por outro lado, há apontamentos no sentido de que a televisão detém potencial para propiciar uma ampliação do mundo para o espectador, que não seria totalmente passivo no processo, e de que o problema não está no meio em si, mas na estrutura industrial que o rege.

(*) Declaração prestada à série "Mais que um jogo", produzida pela BBC de Londres, e exibida pela TV Cultura.

Frente...

Porque a entende como uma forma totalizadora de comunicação, para Marcondes Filho³⁸ a televisão apresenta uma realidade já pronta, que não atinge a criatividade do receptor, acarretando a perda do direito de escolha e da livre concentração, e estabelece com o espectador uma relação guiada por interesses mercadológicos, e não estéticos como no cinema ou teatro, nos quais o espectador ainda exerce alguma função crítica. A televisão impõe um novo imaginário. A comunicação produzida industrialmente busca a "domesticação das fantasias" das massas; em vez de atender seus desejos e vontades, fornece apenas indícios: *"o perfume da flor e não a flor, a emoção do prazer e não o prazer, a sensação da paz e não a paz"*³⁹. A televisão busca fascinar os interesses das pessoas, e para isso mexe com elementos do inconsciente psíquico, nossos recalques, desejos, fantasias; contudo, sem levar à experiências e vivências reais, mas sim, indiretas: vive-se a emoção dos outros. Mediante a lógica da espetacularização dos acontecimentos a televisão neutraliza a dramaticidade e subversão das ações reais.

Cabe lembrar a "teoria crítica" de Adorno e Horkheimer⁴⁰, para os quais a **indústria cultural**, termo que usam preferentemente à "cultura de massa", tem um efeito "anti-iluminista"; ela impede a formação de indivíduos autônomos, capazes de julgar e decidir conscientemente. Para Adorno⁴¹, a televisão insere-se no âmbito abrangente da indústria cultural e leva mais adiante a sua tendência de cerceamento da consciência, preenchendo a lacuna que ainda restava para a existência privada. Ela confunde realidade e imagem, e contribui para a "perversão da formação", ao dispensar a mediação conceitual, mesmo a da fala, que se torna simples acessório das imagens. A linguagem-imagem da televisão compõe-se de estereótipos que despertam e representam as imagens do inconsciente do telespectador, e assim demonstram como devem comportar-se - de acordo com os desejos do sistema.

Após constatar que a civilização do século XX torna-se cada vez mais uma civilização do som e da imagem, Gusdorf⁴² avalia que a consequência deste processo será a modificação da própria estrutura do pensamento, já que ele não existe fora dos seus instrumentos. Poder-se-ia, então, falar numa verdadeira reestruturação do ser humano no plano da psicologia e da antropologia. Se o livro - prossegue Gusdorf - é um espaço de reflexão, e a leitura é uma operação mental que mobiliza os recursos da inteligência na transição da letra para o espírito, a imagem dirige-se diretamente às potências concretas da presença no mundo, à sensibilidade, à imaginação e às paixões, que reagem de imediato às solicitações que lhe são feitas. Um texto deve ser decifrado letra a letra, enquanto o sentido da imagem é dado na própria imagem; as defesas intelectuais são assim contornadas, *"e é muito mais difícil defender-se da invasão da imagem do que da proposição do texto"*⁴³. Para Gusdorf, a antropologia do consumidor de imagens é caracterizada pelo rebaixamento das exigências intelectuais, a simplificação da afetividade, e o perigo de uma adesão passiva a determinismos passionais impostos.

Segundo Teixeira Coelho⁴⁴, a imagem proposta pela televisão desperta um tipo de consciência **indicial**, pouco elaborada, operativa, de constatação, e não a consciência que ele chama de **icônica**, capaz de intuir, comparar, argumentar. E a indústria cultural é o *"paraíso do signo indicial, da consciência indicial"*⁴⁵. É no modo como transmite o seu conteúdo que encontramos a causa da "indicialização" que a televisão promove: tudo é efêmero, rápido e transitório, com rápidas mudanças de planos e imagens, a realidade é reconstruída e transmitida de maneira fragmentada, sem antecedentes e conseqüentes.

Num completo estudo a respeito do impacto da televisão sobre a infância, Eurasquin, Matilla e Vásquez⁴⁶ destacaram o incitamento ao consumo e a imposição de valores ideológicos e culturais. A moderna sociedade de consumo nega espaços lúdicos às crianças, e submete-as a uma dinâmica de controle, conduzindo-as ao papel preestabelecido de espectadores da TV - elas passam

muitas horas de suas vidas diante do televisor, numa contemplação passiva. Isso leva a uma **teledependência**, cujos prejuízos para a criança são: reduz as oportunidades de entrelaçar os vínculos familiares, e chegar assim à compreensão de si mesma; desfavorece o desenvolvimento verbal; não conduz à descoberta das próprias potencialidades e debilidades, pois não favorece oportunidades de fazer; e por fim, o rápido ritmo narrativo, caracterizado pela constante troca de planos, condiciona uma leitura "automática" que a criança não controla nem compreende, que só exige contínuas novidades imagísticas, e não permite um mínimo de reflexão e capacidade de resposta crítica.

Para aqueles pesquisadores, a televisão consolidou a posição da criança como consumidora, destruindo a autonomia de sua infância, tornando-a uma contínua receptora, involuntária até, de mensagens estético-culturais de valor artístico mínimo, e de modelos alheios a seu ambiente. Para as crianças, com seus gostos estéticos ainda em formação, a consequência seria a ruptura com as tradições culturais infantis. Dentre as tradições erradicadas estariam: a tradição musical, pois as canções infantis são "recuperadas" pela televisão apenas como acompanhante do consumo; a tradição lúdica, com a substituição dos jogos infantis; e a tradição da linguagem, à medida que a televisão efetua uma seleção empobrecedora, tendenciosa e uniformizadora da língua. Concluem afirmando que o combate contra a televisão em nível de qualidade está perdido, restando exercer um controle sobre os efeitos que acarreta e diminuir a taxa de consumo televisivo.

E verso...

Para Penteado⁴⁷, as conclusões que atribuem à televisão um papel alienante não são apenas provisórias, mas precárias, porque desconsideram a permanência do potencial revelador do signo imagético. Embora a televisão reduza a imagem a índices, o telespectador veria ampliado o seu universo de ícones, os quais, por serem signos que não requerem compreensão prévia, são

capazes de propor o novo, mobilizar a consciência icônica em direção à consciência **simbólica**, mais elaborada, que investiga e busca o sentido. Desconhecem ainda que a televisão amplia o universo do telespectador para além dos limites socioculturais imediatos, desconsideram sua capacidade de significar a realidade imediata, pensar sobre ela e compará-la àquela apresentada pela televisão, e a possibilidade de exploração do potencial revelador da linguagem televisiva. Em suma: "*é preciso aprender a ler o texto televisivo*"⁴⁸.

O espetáculo proporcionado pela televisão e pelo cinema, segundo Alea⁴⁹, propõe-se, no seu sentido mais puro, a suscitar emoções no espectador, e proporcionar um desfrute sensorial do tipo que oferece, por exemplo, uma competição esportiva. Deve-se apenas desconfiar quando, por trás da aparência de simples entretenimento, existem "desvios ideológicos", que o convertem em veículo de defesa do *status quo*, em válvula de escape para os conflitos da realidade. Considera ainda que o espectador não é um ser passivo, já que a própria contemplação responde a uma necessidade humana de melhorar as condições de vida, e implica em certa atividade; o espectador ativo é aquele que, tomando como ponto de partida o momento da contemplação, gera um processo de compreensão crítica da realidade, e uma ação conseqüente para além do espetáculo.

Os próprios Eurasquim, Matilla e Vásquez, citados anteriormente, embora não vejam possibilidades educativas e formadoras na televisão que aí está, vislumbram a possibilidade de utilizá-la com diferentes fins e critérios, com uma metodologia especialmente desenvolvida, visando criar telespectadores críticos, analíticos e conscientes do que contemplam. Não se trata - advertem - de proteger a criança "contra" a televisão, mas de permitir que alcancem sua autonomia vital, que sejam dotados de espaços em que possam desenvolver criativamente sua personalidade, para o que nenhum meio é necessariamente nocivo. Há um **que fazer**, aqui e agora.

Sugerem estes pesquisadores: debater constantemente os conteúdos culturais dedicados à infância; introduzir a aprendizagem da imagem na programação escolar, capacitando os alunos a enfrentarem de modo crítico a programação da TV; estimular a manipulação direta das imagens pelos próprios alunos (o melhor meio de destruir toda atividade de mitificação das mensagens icônicas); e fomentar nas crianças a abertura para outros estímulos, ampliando a recuperação do brinquedo livre. A tendência principal deve ser a de destruir o monopólio exercido pelos meios de comunicação de massa. O processo de uniformização e empobrecimento cultural não se deve à mídia em si, mas à atual estrutura industrial que determina seu uso. "*A aposta consiste em fazer com que todos possamos criar imagens*"⁵⁰, concluem.

Podemos também visualizar a temática sob a perspectiva da teoria do lazer. Baseado no clássico Joffre Dumazedier⁵¹, e sua classificação das atividades e conteúdos do lazer, Nelson C. Marcellino⁵² distingue e relaciona o lazer como **prática**, como **consumo** e como **conhecimento**. Ele observa que uma pessoa pode interessar-se por um assunto - por exemplo, automobilismo - mesmo sem praticar ou assistir atividades ligadas a esta modalidade. Pode interessar-se por sua história, tecnologia dos veículos, etc. Manifestar-se-ia, aí, o gênero dos interesses do lazer ligado ao conhecimento. Marcellino questiona a distinção valorativa que diversas teorias do lazer estabelecem entre a prática, entendida como **atividade** e considerada "superior", e o consumo, entendido como **passividade** e considerado "inferior". Para ele, a passividade não estaria na ocupação em si, nem por ela seria determinada, mas sim pela **atitude** do indivíduo frente à prática ou consumo. "*Dessa forma*" - conclui Marcellino - "*o espectador pode ser até mais ativo do que o praticante*"⁵³, e tanto a prática como o consumo poderão ser ativos ou passivos.

É preciso aplicar com cuidado estas reflexões à televisão, pelas suas características muito particulares, que a diferenciam de outras formas de espetáculo. Contudo, não há dúvida que a maioria das críticas partem do

entendimento da televisão como consumo **passivo** (naquele sentido pejorativo a que já nos referimos), ignorando-a como uma possível forma de conhecimento, desconhecendo o valor cultural que pode ter para o telespectador, o que, segundo Dumazedier⁵⁴, vai em dependência de sua atitude e do nível em que vivencia a atividade - conformista, crítico ou inventivo.

APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS?

Essa discussão tem apenas frente e verso? Umberto Eco, na obra de cujo título nos apropriamos para esta seção⁵⁵, foi o primeiro a apontar a inadequação desta dicotomia. Quase simultaneamente, na década de 60, Marshall McLuhan publica seu polêmico, e hoje clássico, "Os meios de comunicação como extensões do homem"⁵⁶. A discussão em torno das relações televisão-educação tem aí, acreditamos, seu fundo e origem.

Os dois super-homens

Para Umberto Eco, na medida em que, aos "apocalípticos", a cultura aparece como um apuramento solitário da interioridade, que se opõe à vulgaridade da multidão, então uma cultura elaborada de modo a ser partilhada por todos - a cultura de massas - é a **anticultura**. E como a presença das massas é hoje evidente em todas as dimensões da vida, a "cultura de massa" não seria uma aberração transitória e limitada, mas sinal de uma queda irrecuperável *"ante a qual o homem de cultura (...) pode dar apenas um testemunho extremo, em termos de Apocalipse"*⁵⁷.

Em oposição, o integrado é otimista: os bens culturais estão agora à disposição de todos, por intermédio da televisão, jornal, rádio, etc, tornando possível a absorção das noções e a recepção de informações de maneira leve e agradável; estamos vivendo numa época de alargamento da área cultural, na

qual se realiza a circulação de uma arte e de uma cultura "popular". Não há problema se essa cultura "vem de baixo" ou "de cima", porque, se os apocalípticos sobrevivem elaborando teorias sobre a decadência, os integrados raramente teorizam, e assim operam, produzem e emitem suas mensagens em todos os níveis. A imagem do Apocalipse resulta dos textos **sobre** a cultura de massa, a imagem da integração emerge **da** leitura dos textos dessa cultura.

Típico produto da cultura de massa, o *Superman* das estórias em quadrinhos (e, hoje, dos filmes e seriados de TV) usa seus super-poderes para realizar um ideal de absoluta passividade, tornando-se o exemplo de uma pura consciência ética desprovida de qualquer dimensão política. Ironiza Eco: "*o Superman jamais estacionará seu carro em local proibido, e nunca fará uma revolução*"⁵⁸. Do outro lado temos o super-homem proposto pelo crítico apocalíptico: oferece a recusa e o silêncio, desconfia de qualquer ação que possa modificar a ordem das coisas. O apocalíptico **consola** o leitor porque lhe permite vislumbrar, na iminência da catástrofe, a existência de uma comunidade de "super-homens", que se elevam acima da banalidade média.

Eco oferece-nos então uma visão alternativa, ao considerar que **todos** nós somos agora consumidores de uma produção intensiva de mensagens, elaboradas industrialmente em série, e transmitidas segundo os canais comerciais de um consumo regido pelas leis de oferta e de procura:

*se devemos operar em e para um mundo construído na medida humana, essa medida será individuada [sic] não adaptando o homem a essas condições de fato, mas a partir dessas condições de fato. O universo das comunicações de massa é - reconheçamo-lo ou não - o nosso universo; e se quisermos falar de valores, as condições objetivas das comunicações são aquelas fornecidas pela existência dos jornais, do rádio, da televisão, da música reproduzida e reproduzível, das novas formas de comunicação visiva e auditiva. Ninguém foge a essas condições, nem mesmo o virtuoso, que, indignado com a natureza inumana desse universo da informação, transmite o próprio protesto através dos canais da comunicação de massa*⁵⁹.

Acusa os apocalípticos de criar "conceitos-fetichê", como o de "indústria cultural", de incapacidade em aceitar os eventos históricos que criaram uma nova relação entre um público agora alargado e os produtores culturais. A indústria cultural surge como um *"sistema de condicionamentos, aos quais todo operador de cultura deverá prestar contas, se quiser comunicar-se com seus semelhantes"* e não lhe resta alternativa senão *"colocar-se em relação dialética, ativa e consciente com os condicionamentos da indústria cultural"*⁶⁰. É importante destacar que, para Eco, a indústria cultural não opera com dois níveis independentes - um "de massa" e um "aristocrático", que o precede - mas reciprocamente condicionados, o que exigiria, também, uma reelaboração da noção de "cultura". "Cultura de massa" é uma definição antropológica para o nosso contexto histórico, no qual todos os fenômenos comunicativos *"surgem dialeticamente conexos, cada um deles recebendo do contexto uma qualificação que não mais permite reduzi-los a fenômenos análogos surgidos em outros períodos históricos"*⁶¹.

Pode-se admitir que o papel dos apocalípticos é denunciar a ideologia otimista dos integrados como falsa e de má fé, e que é fato incontestável a existência de operadores culturais que usam as massas para fins de lucro, em vez de propiciar-lhes reais oportunidades de experiência crítica. Mas o que Eco censura nos apocalípticos é negarem em bloco os produtos da indústria cultural, cederem a propensões emotivas e complexos de amor-ódio, e jamais tentarem *"um estudo concreto dos produtos, e das maneiras pelas quais são eles, na verdade, consumidos"*⁶². Propõe, então, considerar os produtos como **mensagens** (por isso, Eco prefere falar em "comunicações de massa" ou *mass media*, em vez de "cultura de massa"); analisar a estrutura destas mensagens (em termos da relação entre sua forma e condições objetivas de emissão, da qual emergiria também o seu significado); estabelecer as diferentes modalidades de recepção por parte dos consumidores, em razão de circunstâncias históricas e sociológicas e com as diferenciações do público; e, por fim, estabelecer em

que medida a saturação das várias mensagens pode concorrer para impor um modelo de homem-massa (esta tarefa competiria à pesquisa histórica e à formulação de hipóteses políticas).

Nessa perspectiva, para Eco, o que distingue a televisão dos outros meios de comunicação é o fenômeno da "tomada direta" (ao vivo). O cinema tradicional estrutura-se segundo um início, desenvolvimento e fim, num alinhamento narrativo do **essencial** que exclui o **casual**. Na TV ao vivo, ao contrário, as imagens de um acontecimento vão ao ar no momento mesmo em que ocorre, e o diretor tem que organizar um "relato" lógico e ordenado, e ao mesmo tempo canalizar os eventos imprevistos impostos pelo desenvolvimento autônomo e incontrolável do fato real. Assim, a televisão habitua o público a um novo tipo de narrativa, às vezes supérflua, mas capaz de apresentar de modo novo a complexa casualidade dos eventos cotidianos, sem o trabalho de seleção e depuração narrativa do filme de cinema.

Entretanto, não é verdade que a tomada ao vivo constitua uma representação fiel e neutra do que acontece. A TV já enquadra o acontecimento numa certa angulação das câmaras, e o diretor escolhe, dentre várias imagens a que deve ir ao ar, instituindo, assim, "*uma interpretação e uma escolha*"⁶³.

Umberto Eco julga um erro considerar a televisão como gênero artístico, com sua estética própria. A televisão, como qualquer outro meio de comunicação, é usado segundo suas características técnicas, de maneira a impor uma gramática e uma sintaxe particulares, embora "*também no limite deste tipo de comunicação pode ocorrer um êxito narrativo, e portanto, embrionalmente artístico*"⁶⁴. Como fenômeno sociológico, todavia, a televisão é capaz de criar gostos e propensões, necessidades e tendências, esquemas de reação e modalidades de apreciação, que acabam por tornar-se determinantes para a cultura, inclusive no terreno estético. Nesse sentido, a televisão não criaria uma estética própria, mas nos condicionaria a uma nova maneira de apreciação estética, já que esta sempre dependeu, em todos os tempos, dos costumes e do

modo de pensar de uma sociedade. Seria mais adequado, então, falar numa "política" do que numa "estética" global para a televisão.

Por isso, para Eco, a televisão é mais um **serviço** do que um gênero artístico, o que implica pensá-la em relação a um público concreto, que se encontra em determinadas condições sociológicas e psicológicas, diferentes do público de outros meios. Abrem-se assim muitas possibilidades de comunicação, submetidas a diversas exigências técnicas, dotadas de maior ou menor autonomia gramatical, sintática e expressiva em face das imediatas exigências de consumo. Por exemplo, um documentário jornalístico na TV deve satisfazer tanto exigências da comunicação jornalística como do modo particular de comunicação televisivo.

Para compreender-se como, enquanto serviço, a TV estabelece novas condições para cada uma das diversas formas de expressão que veicula (jornalismo, publicidade, etc), é necessário compreender "*a quem se dirige a TV e o que o telespectador frui, realmente, quando se encontra diante de um vídeo*"⁶⁵. A dimensão psicossociológica da relação televisão-público é fundamental, insiste Eco, ao destacar a importância de estudos **psicológicos** (por exemplo, situações do espectador diante do vídeo); **sociológicos** (modificações introduzidas pela TV nos grupos humanos); **psicologia social** (novas atitudes coletivas); **antropologia cultural** (novos mitos, tabus, sistemas assuntivos); além de estudos pedagógicos e políticos:

*Só à luz desse quadro se poderá falar do que significam os "valores estéticos" de uma transmissão televisiva; assim como também só se pode compreender, realmente, quais os valores estéticos da escultura medieval se se olharem as estátuas das catedrais não como fantasiosas variações imaginativas, mas como mensagens precisas, aprontamento de um sistema de meios pedagógicos, repertório iconográfico de significados determinados, introduzido num determinado contexto cultural, proposto segundo certos intentos e fruídos segundo certas disposições, num dado ambiente social*⁶⁶.

As pesquisas experimentais de Gilbert Cohen-Séat sobre os efeitos do cinema no espectador são citadas por Eco. Diante da imagem e do discurso na tela, aparecem diversos empenhos psicológicos do espectador, do distanciamento ao juízo crítico, passando pela evasão, participação, fascinação e (em casos patológicos), até a hipnose. As possibilidades de vigilância crítica são pequenas, mesmo ao espectador mais culto, e as massas passam rapidamente para o estado de participação-fascinação. As experiências levam a crer que a imagem em movimento induza o espectador a **coagir** com a ação representada. Para Cohen-Séat, esta situação de participação psicofísica total explica-se por processos de compreensão semântica. A comunicação de uma palavra na ativa, na consciência, um campo semântico correspondente ao conjunto das diversas acepções do termo; à luz do contexto, seleciona-se a acepção desejada, excluindo ou mantendo como fundo as demais. Já a imagem funciona de modo inverso: concreta e não geral, comunica **instantaneamente** todo um complexo de emoções e significados a ela conexos, sem possibilitar isolamento e discernimento.

As investigações psicológicas sobre a audiência - relata Eco - tendem a definir a audiência televisiva como um tipo particular de recepção na intimidade, que se diferencia, por exemplo, da intimidade crítica do leitor de um livro, dono de clara consciência da relação em que está inserido, e o intuito de fruir de tal relação. A recepção da imagem televisiva assume o aspecto de uma aceitação passiva, como uma espécie de hipnose. O telespectador está "relaxado", aceita sem reservas o que lhe é oferecido, tende a atribuir à mensagem o significado que inconscientemente deseja. Eco sugere falar-se em **auto-hipnose** ou projeção: a predisposição do público rege o modo pelo qual a transmissão é compreendida. Além de veículo de sugestões fáceis, a TV é também encarada como estímulo de uma falsa participação, de um falso senso de imediato, e de um falso senso da dramaticidade. Basta pensar nos programas de auditório que povoam a programação da TV brasileira...

Produto da indústria cultural submetido à lei da oferta e da procura, a televisão tende a conformar o gosto médio do público, e esforça-se por determiná-lo estatisticamente (daí a importância atribuída a índices de audiência, como o IBOPE). Mas Eco entende que esta suposta "média dos gostos" é puramente teórica. Na verdade, reflete a decisão de produtores e patrocinadores dirigirem-se a um público bem determinado, de acordo com um gosto preferido. Faz-se, por exemplo, um programa para adolescentes tendo em mente um adolescente-modelo, tal qual se desejaria que fosse para tornar-se o cliente ideal do produto anunciado.

A televisão teria, então, a capacidade de tornar-se instrumento eficaz para a conservação da ordem estabelecida, mediante a re-proposição contínua daquelas opiniões e gostos médios que a classe dominante julga mais apropriadas para manter o *status quo*. Numa sociedade em que a autonomia individual e a multiplicidade das opiniões são admitidas, mas na qual, por exigências econômicas, realiza-se um direcionamento "oculto" da opinião, a indústria cultural adota os meios da persuasão comercial, "*mas ao invés de dar ao público o que ele quer, sugere-lhe o que deve querer ou deve acreditar que quer*"⁶⁷.

Reconhecendo embora as críticas dos "apocalípticos", e admitindo que em regiões subdesenvolvidas, onde as formas escritas não se implantaram firmemente, a televisão pode ser fonte de desequilíbrios, Eco julga, contudo, que a televisão apresenta novas formas de vida, realidades sociais diversas, faz entrever ao telespectador "*mil possibilidades*" que devem resolver-se "*num movimento qualquer*"⁶⁸. E "*movimento, curiosidade, ressurgimento, são fases pedagogicamente positivas para grupos humanos adormecidos em resignações seculares e insanáveis*"⁶⁹. Por isso conclui que a TV pode oferecer efetivas possibilidades de "cultura", entendida esta como "*relação crítica com o ambiente*"⁷⁰. Pode ser elemento de cultura para o cidadão das áreas subdesenvolvidas, levando-o ao conhecimento da realidade nacional e da

dimensão "mundo"; pode ser cultura para o homem médio das zonas industriais, agindo como elemento de "provocação" nos confrontos das suas tendências passivas. A postura do homem de cultura diante do novo meio deve ser a de reconhecer as possibilidades culturais da televisão, e compreender a necessidade de integrá-la numa função de denúncia e convite à discussão, o que exige, sem dúvida, uma ação política consciente.

Talvez a televisão, sugere ainda Eco, leve-nos unicamente para uma nova civilização da visão, como a Idade Média com seus homens diante dos portais das igrejas. Ou, talvez, passemos a *"impregnar gradativamente os novos estímulos visuais de funções simbólicas, e nos encaminhemos para a estabilização de uma linguagem ideográfica"*⁷¹. Mas a linguagem da imagem sempre foi o instrumento de sociedades paternalistas, e por detrás deste processo sempre esteve presente uma elite cultural, educada pelo símbolo escrito e pela noção abstrata. *"Uma civilização democrática"* - adverte Eco - *"só se salvará se fizer da linguagem da imagem uma provocação à reflexão crítica, não um convite à hipnose"*⁷².

Um "super-integrado"?

"O meio é a mensagem", proclamou Marshall McLuhan⁷³ numa frase que se tornou palavra de ordem para os "integrados", e fez sua obra, que subverteu a maneira *"literária"* e *"sonambúlica"* de abordar os meios de comunicação de massa, mais citada que lida entre os educadores. O que, afinal, ele quis dizer com isso? Sinteticamente, que:

- O "conteúdo" de qualquer meio é sempre um outro meio - o conteúdo da escrita é a fala, a palavra escrita é conteúdo da imprensa, etc., e é isto, exatamente, que torna seu efeito mais forte e intenso;
- A "mensagem" de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que faz introduzir nas coisas humanas; por exemplo, a ferrovia e o avião são meios de transporte que criaram novos tipos de cidade,

trabalho, lazer e associações, independentemente da finalidade para a qual são utilizados;

- Os efeitos da tecnologia não ocorrem no âmbito das opiniões e conceitos, mas se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, de tal modo que a eles não se pode resistir; esta mudança não depende da aprovação ou desaprovação social - ela ocorre inexoravelmente;
- As novas tecnologias dos meios de comunicação provocam um efeito de "entorpecimento", que resulta de uma "autodefesa" do sistema nervoso central, o qual, sob o impacto de um único sentido selecionado para estimulação intensa (um sentido "prolongado" ou "isolado", pois para McLuhan os meios de comunicação tecnológicos são uma projeção do modelo do sistema nervoso central), reage com um "embotamento geral" ao desafio de uma irritação localizada: *"temos de entorpecer nosso sistema nervoso central quando ele é exposto e projetado para fora; caso contrário, perecemos"*⁷⁴. Ocorre também uma busca de equilíbrio pelos demais sentidos; por exemplo, o efeito do rádio sobre o homem letrado ou visual foi o de reavivar suas memórias tribais, o efeito do som acrescido ao cinema foi o de reduzir o papel da mímica, do tato e da cinestesia, o desenvolvimento da escrita e da organização visual da vida possibilitou a descoberta do individualismo e da introspecção. Assim, não haveria como resistir às novas relações sensoriais ou ao "fechamento" de sentidos provocado pela imagem da televisão;
- Os sentidos humanos, dos quais os meios são extensões, configuram a consciência e a experiência de cada um de nós: *"nós nos transformamos naquilo que contemplamos"*⁷⁵;
- A abordagem tradicional dos meios de comunicação de massa, com base na "análise dos conteúdos", não oferece pistas para desvendar *"a magia desses meios ou sua carga subliminar"*⁷⁶.

Para McLuhan, o ponto de vista de que os meios de comunicação não são bons nem maus - o que interessa é o modo como são usados - fica fortemente abalado, porque ignora a **natureza do meio** (é neste ponto que, parece-nos, reside sua originalidade - e atualidade). Não há mais alternativas: o mundo mecânico, linear e "tipográfico" acabou, em favor da estrutura e da configuração informacional da "era da eletricidade":

Contemplar, utilizar ou perceber uma extensão de nós mesmos sob forma tecnológica implica necessariamente em adotá-la. Ouvir rádio ou ler uma página impressa é aceitar essas extensões de nós mesmos e sofrer o "fechamento" ou o deslocamento da percepção, que automaticamente se segue. É a contínua adoção de nossa própria tecnologia no uso diário que nos coloca no papel de Narciso da consciência e do adormecimento subliminar em relação às imagens de nós mesmos. Incorporando continuamente tecnologias, relacionamo-nos a elas como servomecanismos. Eis por que, para utilizar esses objetos-extensões-de-nós-mesmos, devemos servi-los, como a ídolos ou religiões menores. Um índio é um servomecanismo de sua canoa, como o vaqueiro de seu cavalo e um executivo de seu relógio⁷⁷.

McLuhan apresenta-nos uma peculiar e perturbadora interpretação para o fenômeno da televisão. Se a escrita exige a faculdade visual isolada, a imagem da televisão exige a sensorialidade unificada, um envolvimento total, "em profundidade"; é preciso "estar com ela", diz McLuhan⁷⁸. Recordo aqui um velho professor universitário, que, tendo vivenciado o surgimento da televisão em nosso meio, afirmou-me, com muita perspicácia, que a televisão provoca uma "surdez" nas famílias - as pessoas são incapazes de conversar, porque totalmente absortas na tela. Isso ocorre porque a televisão é um meio de "baixa definição", quer dizer, visualmente, apresenta baixo teor de informação, na medida em que não é uma tomada parada (como uma fotografia ou um quadro, por exemplo), e precisa ser "completada" pelo espectador a todo instante.

Se a fotografia é um espaço visual tradicional, a imagem da televisão é um "mosaico", diz McLuhan, lembrando que uma dúzia de rostos reunidos numa foto do tamanho da tela apresenta muitos detalhes, mas na TV é apenas uma mancha difusa. Por isso a TV precisa ser "completada" pelo telespectador, "por meio de uma participação convulsiva e sensorial que é profundamente cinética e tátil, porque a tatilidade é a inter-relação dos sentidos"⁷⁹. A televisão é mais **tátil-auditiva** que visual, e numa cultura altamente visual é difícil comunicar propriedades não-visuais; isto exige "uma total reorganização de nossa vida imaginativa"⁸⁰. Daí entendermos por que, para McLuhan, a televisão exige

respostas criativas e participantes dos espectadores, contrariando frontalmente a argumentação de muitos outros autores.

Para a cultura letrada, o sentido visual é um princípio de organização do mundo, baseado na continuidade, uniformidade e nexos seqüenciais. Mas isto não funciona eficazmente para a TV, porque esta é **mosaico**, que pode ser visto, é certo, como a dança, mas não é estruturado visualmente, pois é descontínuo, assimétrico e não linear - é uma "**tatuimagem**", e para o sentido do tato "*todas as coisas são súbitas, opostas, originais, únicas, estranhas*"⁸¹. Esta força **sinestésica*** unificadora exerce um efeito avassalador (mas ao mesmo tempo difícil de ser percebido e avaliado) nas culturas baseadas na rigorosa separação e especialização dos sentidos e na predominância da visão.

A televisão afeta a totalidade de nossas vidas - pessoal, social e política - e é essa experiência, superior à sua compreensão, que influencia o comportamento dos indivíduos, sem que eles se dêem conta dos efeitos promovidos pelos meios. Os intelectuais, por sua vez, porta-vozes da cultura letrada, têm ignorado os efeitos dos meios "*em todos os tempos e lugares*"⁸², porque não estudam seus efeitos sociais e pessoais separadamente de seu "conteúdo". Para pessoas habituadas à experiência meramente visual da tipografia e da fotografia, é a sinestesia, ou profundidade tátil da experiência da TV, que as desloca de suas atitudes correntes de passividade e desligamento. Apesar de exigir o envolvimento profundo, a televisão carrega um paradoxo: "*ela nos envolve numa profundidade móvel e comovente, mas que não nos excita, agita ou revoluciona*"⁸³ Isso implica, evidentemente, em certo "apagamento" do papel político tradicionalmente atribuída à televisão. Mas o efeito poderá variar, dependendo das relações sensórias existentes em cada cultura, pois - alerta-nos McLuhan - se o homem é modificado pela tecnologia, "*em compensação sempre*

(*) Segundo o "Pequeno Dicionário da Língua Portuguesa", sinestesia é "sensação secundária, despertada por outra, vinda por outro sentido".

encontra novos meios de modificá-la"⁸⁴. Como se vê, McLuhan foi pioneiro, e continua provocativo e inspirador...

Como fica diante disso a educação? Ironicamente, McLuhan lembra que *"antes da TV, o fato de Joãozinho não ler causava muita preocupação; depois da TV, Joãozinho passou a dispor de todo um novo conjunto de percepções, já não é o mesmo"*⁸⁵. São professores formados numa tradição linear e letrada que se defrontam com estudantes que, graças à imagem da TV, ajustaram-se aos modos táteis e não pictóricos de estruturas simbólicas e míticas.

A televisão exige participação imediata em profundidade, e não aceita demoras - só isto explica muito das transformações no comportamento dos jovens. A revolução já ocorreu em casa, a TV mudou a vida sensória e os processos mentais de pelo menos duas gerações, criou um gosto por experiências em profundidade, que tornou as metas da cultura tradicional irreais e sem importância: *"É o envolvimento total numa agoridade todo-inclusiva que se está passando com os jovens através da imagem mosaico da TV"*⁸⁶. Impossível não lembrar, *"Aqui e Agora"*, de um popular programa da televisão brasileira...

O "homem eletrônico", ao envolver-se cada vez mais nas realidades da condição humana, *"não pode aceitar a estratégia da cultura escrita"*⁸⁷. A cultura escrita possibilitou criar padrões uniformes de educação em massa, mas os meios eletrônicos tendem a engendrar singularidade e diversidade. E - alerta McLuhan - esta mudança de atitude não tem relação com o conteúdo da TV, e dar-se-ia do mesmo modo se os programas fossem do mais alto nível cultural. *"A 'criança-TV' aspira por um envolvimento e não por um trabalho especializado no futuro. Ela quer um papel e um profundo compromisso com sua sociedade"*⁸⁸.

A tarefa dos educadores é compreender esta mudança e explorá-la por sua riqueza pedagógica. Por estes motivos é de somenos importância discutir se cada sala de aula deve ter um aparelho de TV, pois isto não aumentará ou diminuirá sua influência. Contudo, a TV pode *"obrigar a uma reordenação dos*

assuntos, aproximando-se deles" (...) pode ilustrar a inter-relação dos processos⁸⁹.

EDUCAR PARA O AUDIOVISUAL?

Eco e McLuhan continuam a fornecer direções para a discussão do impacto da televisão e das novas linguagens audiovisuais sobre a educação, como podemos notar em Babin e Kouloumdjian⁹⁰, e em Joan Ferrés⁹¹.

Para Babin e Kouloumdjian, a observação do comportamento e da linguagem das novas gerações atestam o surgimento de uma **cultura audiovisual**. O meio tecnológico moderno, em particular a invasão da mídia e o emprego de aparelhos eletrônicos na vida cotidiana, modela progressivamente outros comportamentos intelectuais e afetivos, novos modos de ver e compreender. As novas gerações nasceram neste novo meio. A cultura audiovisual é *"intrinsecamente repleta de afetividade, de raciocínios analógicos e de assaltos do inconsciente"*⁹². Não se pode nela penetrar pela análise lógica, nem rejeitá-la preconceituosamente, sob pena de aumentar a distância e a falta de comunicação com os jovens. Os adultos e os professores devem compreendê-la pela experiência da imersão e da exposição às novas linguagens audiovisuais.

Ferrés raciocina como McLuhan, e considera que os meios de comunicação têm provocado importantes diferenças culturais ao longo da história, e, portanto, diferenças também na percepção da realidade, exigindo processos mentais distintos para extrair o significado de cada um deles. Desta maneira, nas relações do homem com o meio, vão-se moldando capacidades perceptivas. Para Ferrés é correto dizer que a televisão tem sucesso porque é dirigida a determinados esquemas mentais, capacidades cognitivas, estruturas perceptivas e sensibilidades previamente existentes no indivíduo. Mas, ao

mesmo tempo, *"a televisão potencializa e modifica tais esquemas, estruturas, capacidades e sensibilidades"*¹⁹³.

Babin e Kouloumdjian concordam com os efeitos negativos que a mídia provoca nas novas gerações, mas restringem o seu alcance. A **baixa da atenção e da capacidade de concentração** das crianças e jovens, que é apontada como conseqüência da ação da mídia, só vale para conceitos abstratos, para discursos desprovidos de ritmos, imagens, sons, vibrações, *"mas não para a televisão (...) mas não para ler uma história em quadrinhos, nem para responder a uma aula auxiliada por um computador"*¹⁹⁴.

A crítica à **superficialidade** induzida pela televisão, por causa do excesso de informações fragmentadas, sem análise nem contexto, só é válida se enxergamos na mídia um meio de conhecimento tradicional-escolar, quando deveríamos vê-la como um *"prazer, um meio, uma simples janela aberta por onde, no mais das vezes, olha-se sem ver"*¹⁹⁵. O conhecimento pela TV é uma familiarização, uma forma de entrar na vida divertindo-se; caminho insuficiente, é certo, mas *"necessário para um conhecimento e uma comunicação mais profundos"*¹⁹⁶.

O **aumento de passividade**, como efeito da excessiva exposição à televisão, provém do fato de que o poder de impacto da mídia é forte demais para a subjetividade das crianças, obrigando-as a ser uma cópia fiel do que a propaganda, os pais e a escola delas esperam, e perdendo a capacidade de procurar em si mesmas, tornando-as passivas e perigosamente impotentes, conformadas ao sistema, sem poder de crítica ou interiorização. Mas entendem Babin e Kouloumdjian que apenas em parte o fenômeno da passividade é comandado pela mídia e pelas disposições psicológicas dos receptores. Decisiva é a influência do contexto no qual a mídia é recebida - quanto mais pobre o meio em que as crianças crescem, maior deve ser o receio perante o fenômeno da passividade.

Quando se fala em **perda do espírito crítico e do raciocínio** por influência da televisão, é porque se está referindo ao pensamento fundado nas conexões das palavras entre si, na articulação do discurso, e não ao pensamento visual-figurativo envolvido na recepção de uma "imagem-esquema". Há também raciocínio num esquema ou numa foto - composição e enquadramento, relação de linhas e massas, jogo de cores. A ligação dos planos, das relações som-imagem-música num audiovisual, não segue as mesmas leis da escrita de uma dissertação, mas é exagero dizer que não haja leis nem lógica: "*o homem audiovisual raciocina de maneira diferente*"⁹⁷. O que chamamos, no discurso verbal, de dedução e relação de causalidade, no discurso audiovisual chama-se harmonia das relações, estética das ligações, unidade de experiência.

Segundo Ferrés, a imagem potencializa o pensamento visual, intuitivo e global, favorece o envolvimento emocional com os símbolos. E se há risco de perversão do raciocínio por invasão da afetividade, por outro lado a abordagem intelectual tradicional desconfia da imaginação e da afetividade. Todavia, o universo audiovisual exige a reintegração destes dois elementos. Para Babin e Kouloumdjian, a linguagem audiovisual "*treina múltiplas atitudes perceptivas, constantemente solicita a imaginação e reinveste a afetividade com um papel de mediação primordial no mundo*"⁹⁸.

"*Fala-se mais do que se escreve, vê-se mais do que se lê, sente-se antes de compreender*"⁹⁹ - eis uma boa síntese do audiovisual, para Babin e Kouloumdjian. Para eles, o audiovisual não é imagem, nem a gramática da imagem, nem a composição ordenada de seqüências de imagens - o audiovisual é **mixagem**. Mixagem entendida como a alquimia "som-palavra-imagem", nunca em superposição, mas em interação e complementaridade, na qual cada elemento tem sua linguagem específica. Uma boa mixagem cria uma experiência global unificada, envolve o espectador por inteiro - a mídia de hoje age primeiro sobre uma solicitação dos sentidos, antes de apelar para a inteligência. Produz

uma experiência unificada que corresponde a uma expectativa pré-consciente, que mergulha na experiência humana coletiva.

Pensam Babin e Kouloumdjian que o audiovisual tornou-se a linguagem dos jovens, mas na forma de um eco que reflete de maneira deteriorada as características da linguagem audiovisual. É uma mixagem de palavras, gestos e onomatopéias, mas que implica em redução e deterioração do vocabulário, desprezo pela escrita, super-valorização do visual, visão do todo em detrimento das ligações entre as partes, predomínio da visão subjetiva e global, na qual "*o olho é mais importante que o texto*"¹⁰⁰. Entendem que assistimos hoje ao nascimento impuro e desordenado de uma nova linguagem, mas que é também "*promessa de uma outra coisa que a educação deveria compreender e desenvolver*"¹⁰¹. A nova maneira de falar e escrever não é sem valor para compreender o mundo e comunicar-se com outrem. "*Guardar o essencial da aquisição de Gutenberg, e ao mesmo tempo, assumir os novos modos e valores da linguagem audiovisual*"¹⁰², este é o desafio que a nossa sociedade precisa aceitar.

A percepção do mundo por intermédio do audiovisual envolve uma combinação particular entre a vista e o ouvido, em que a percepção auditiva tem um papel chave, pois o ouvido é "*o sentido da interioridade*"¹⁰³, e Babin e Kouloumdjian alertam para o sentido de uma expressão como "ser todo ouvidos". O som é menos abstrato que na leitura, já que é uma emanção da realidade, e tem forte impacto emocional; reagimos ao som física e psicologicamente antes de analisá-lo. As respostas comportamentais que provoca tendem a ser globais, a exprimirem-se de modo físico e/ou afetivo, como observamos, de maneira mais evidente, na audição de uma música. Aprender a realidade do objeto pelo audiovisual é ainda - segundo Babin e Kouloumdjian - perceber esse objeto com a ilusão do relevo e da espessura. "*A imagem televisiva é superior no close que ela esculpe*"¹⁰⁴. A televisão nos dá a impressão de profundidade porque nos apresenta uma imagem "rugosa", feita de pequenos pontos mal reunidos que,

inconscientemente, nossa mente tende a aperfeiçoar. A TV é mesmo esse meio "frio" de que fala McLuhan, concluem, porque é portadora de uma imagem descontínua de que é preciso apropriar-se - a televisão obriga o espectador a implicar-se.

O modo de compreensão induzido pelo audiovisual é um processo do tipo analógico, no qual o homem, *"por uma compreensão global, plurisensorial, apreende o mundo que é dado aos seus sentidos, em sua complexidade e em sua ambigüidade"*¹⁰⁵. Contudo, neste estágio não se chega ainda a um verdadeiro ato de reflexão, advertem Babin e Kouloumdjian, é apenas um sincretismo que, embora rico, não permite ao homem distinguir-se do mundo que percebe, e muito menos permite representá-lo mentalmente ou julgá-lo. *"A reflexão"* - prosseguem aqueles autores - *só apreende o sentido pleno de suas próprias relações com o meio ao assumir o movimento irrefletido, sensorial, afetivo que o precede, ao não temer os contatos com o mundo nem a multiplicidade do sentido desses contatos"*¹⁰⁶. O áudio visual, pela riqueza das percepções que oferece, pode ser uma oportunidade para este processo. Mas - advertem Babin e Kouloumdjian - não deve ser uma justificativa para uma mera "estocagem" sem triagem nem crítica da realidade social. É este o perigo que reconhecem no audiovisual.

E como seria possível uma elaboração intelectual a partir do audiovisual? Para Babin e Kouloumdjian, os mecanismos do ato de compreender pelo audiovisual possui quatro fases: 1ª) **Choque audiovisual**. É um estímulo, uma sensação, uma "mudança de registro"; som-imagem-palavra chegam brutal e globalmente, o choque determina uma sensibilidade nova. 2ª) **Emoção fundamental**. Corresponde a um estado emocional confuso, ambíguo, mas que depois representa um papel de pré-orientação da percepção ou do conhecimento. 3ª) **Elaboração do sentido**. É já um ato de compreensão, afetivamente imerso, em geral de ordem associativa, que comporta pouca ou nenhuma distância em relação à mensagem audiovisual, porque o meio

eletrônico amplia a presença e a vibração sensorial, e aquele que recebe a mensagem audiovisual perde a distância crítica em relação à mensagem. 4ª) **Distância reflexiva e crítica.** É o tempo da distância intelectual, análise do vivido, conceitualização e reflexão crítica, compreendendo: reflexão sobre o que se viveu e sentiu; conceitualização ou passagem às idéias gerais; apropriação, ou reconstrução em sua própria linguagem; julgamento crítico sobre o conteúdo, a forma, a linguagem, a técnica, os processos utilizados, os fundamentos comerciais e econômicos postos em jogo.

O que assusta os professores saídos da cultura tradicional - afirmam Babin e Kouloumdjian - é o fato de que, para compreender a mensagem audiovisual perde-se, numa primeira fase, o recuo dado pela consciência de si, ou seja, a reflexão crítica, aceita-se "*estar 'dentro' antes de estar 'acima'*"¹⁰⁷. É como na música ou na pintura, lembram: tornamo-nos, de início, disponíveis à sensação e à emoção, e, num segundo tempo, tentamos compreender sem jamais dissociar o compreender e o sentir, senão passamos ao largo da mensagem. Apenas numa última fase podemos (ou não!) chegar à reflexão e à crítica. "*Se o audiovisual constitui uma ameaça, é porque muitos espectadores nunca chegam a essa etapa*"¹⁰⁸.

Aqui começamos a perceber a distinção entre duas posições teóricas diante da presença do audiovisual em geral, e da televisão em particular: há os que acreditam ser possível (e necessário), aos agentes e instituições educacionais, estimular o alcance das fases de reflexão e crítica, e há aqueles que não acreditam ser possível (ou, ainda, necessário), que se chegue a ela.

Babin e Kouloumdjian posicionam-se claramente. Na era dos computadores e vídeos, a escola deverá subsistir sobretudo como lugar de **reagrupamento e comunicação**, no qual a individualização e o parcelamento dos conhecimentos vão poder corrigir-se e unificar-se. Porque a multiplicação dos meios de comunicação não leva a um aumento da comunicação entre as pessoas, mas a um aumento das recepções individuais de mensagens: "*cada*

indivíduo se torna uma esfera receptora auto-suficiente (...) o mundo torna-se um vasto self-service"¹⁰⁹. Ferrés entende que diante da televisão há duas atitudes possíveis: aceitar, em virtude da atitude psicofísica que ela provoca, sua predisposição à hipnose, ou educar para a reflexão crítica, o que supõe ajudar a *"tomar distância no que se refere aos próprios sentimentos, saber identificar os motivos da magia, compreender o sentido explícito e implícito das informações (...) estabelecer relações coerentes e críticas entre o que aparece na tela e realidade do mundo"*¹¹⁰. Ele propõe que a Escola eduque no meio, quer dizer, educar na linguagem audiovisual, ensinar os mecanismos técnicos e econômicos de funcionamento do meio, oferecer orientação e recursos para a análise crítica dos programas, e que eduque **com** o meio, incorporando o audiovisual à sala de aula para otimizar o processo ensino-aprendizagem.

Neste contexto, para Babin e Kouloumdjian, a escola poderia ser primeiro o lugar da "mesa do saber"; não tanto onde se aprendem coisas, o que poderia ser feito sozinho com uma máquina, mas lugar *"da comunicação entre homens que armazenaram conhecimentos a partir da multiplicidade de seus receptores individuais"*¹¹¹. **Escola-mesa**, rotulam Babin e Kouloumdjian, *"mesa sobre a qual se coloca junto o que se aprendeu, a fim de ligar, isto é, de completar, relativizar, criticar e confrontar o aprendido com a sociedade e a ação"*¹¹². Em suma, **lugar de conexões**, onde se aprende *"a ligação que as coisas têm com a ação e a sabedoria de viver"*¹¹³. E se o objetivo prioritário da escola-mesa é a comunicação, o audiovisual é para isto um instrumento privilegiado.

Há necessidade, no primeiro momento, de uma imersão completa para compreender uma mensagem audiovisual, mas é também necessário o segundo tempo, a **distância**, para chegar a uma certa verdade do conhecimento. O perigo que espreita a jovem geração, segundo Babin e Kouloumdjian, está na sensação, que é a primeira etapa, e para eles o papel da escola *"é educar para o segundo tempo"*¹¹⁴.

A primeira distância a ser conquistada é a dos olhos em relação ao objeto. O mergulho no universo audio-visual fecha o homem em suas próprias visões e sensações, que ocupam momentaneamente o campo inteiro da consciência. Nesse nível, as análises ou discursos que se dirigem à razão são inúteis - não é a razão que perturba, mas a tonalidade afetiva e o avanço da imaginação. É preciso relativizar a percepção subjetiva pela confrontação com outros - distanciar-se das próprias emoções comparando-as com as de outrem. A segunda distância é o conhecimento crítico das novas linguagens. Para isto, não basta criticar o audiovisual usando a linguagem literária, filosófica ou lingüística, pois aí se estuda o conteúdo do discurso televisado, quando o essencial se passa na música e no tom da voz. Não há ainda instrumentos críticos aptos para decodificar o que constitui a especificidade da linguagem audiovisual: a mixagem, a música e a voz, a relação do meio com o ambiente, a qualidade escultural de uma imagem da TV em cores. A semiótica e a lingüística são "pontes" entre a cultura tradicional e a cultura audiovisual, embora insuficientes, porque estão "fora de foco" diante do audiovisual.

"O meio é a mensagem". Ao invés da concepção usual de que a mensagem está no sentido das palavras, Babin e Kouloumdjian lembram que, para McLuhan, a verdadeira mensagem de um meio são as mudanças que ele produz no contexto. A mensagem do carro, por exemplo é a transformação urbana pelas estradas, a guerra do petróleo, a poluição, a longa viagem nas férias... "*A relação com o meio*", explica-nos, por sua vez, Ferrés, "*exerce uma ação mais profunda que o conteúdo que está sendo veiculado (...) os meios modificam os ambientes e, a partir desse momento, suscitam novas percepções sensoriais*"¹⁵. Então, para Babin e Kouloumdjian, a escola deve estudar a linguagem do nosso tempo, deve desmascarar os discursos, revelar o peso dos mecanismos e das infraestruturas envolvidas, e para Ferrés uma abordagem rigorosa da televisão não pode ser feita sem uma análise profunda dos efeitos que ela gera no

contexto, que, em grande parte, resultam da relação entre o meio e os telespectadores.

Os educadores estão entrando na nova cultura audiovisual, segundo Babin e Kouloumdjian, "*de costas*", denunciando "*os frutos abortados*" antes de "*ver os brotos da árvore que cresce*"¹¹⁶. O problema básico é que os educadores não são audiovisuais, o audiovisual que praticam não é a extensão de seus corpos, de suas sensibilidades, de suas formas próprias de comunicar - não é, enfim, a sua cultura. O audiovisual desafia-nos porque, no seu campo, "*tudo caminha depressa demais*"¹¹⁷, e nesta rapidez eletrônica, devemos treinar "*para caminhar de maneira intuitiva, espiritual, global e pragmática*"¹¹⁸.

Propõem então dois conceitos para que os educadores efetuem a "transição" para a cultura audiovisual: **mixagem** e **estéreo**. A mixagem é o método mais simples: integrar alguns elementos audiovisuais a um conjunto educativo tradicional. O que conta é que se faça a comunicação. Tratar-se-ia - perguntam Babin e Kouloumdjian - de ensinar a ler a mensagem audiovisual, decodificá-la, analisar um filme ou um anúncio? Métodos de análise clássica (literária, por exemplo) são de valor para formar o espírito crítico, mas devem ser seguidos com discrição, porque se arriscam a falsificar o próprio processo audiovisual, que vai do sentido ao intelecto.

Funcionar em estéreo é instaurar dois modos de compreensão e de expressão; às vezes é o registro artístico, global, intuitivo que domina, outras é o registro analítico, rigoroso, seqüencial, abstrato. Pode haver passagem de um a outro, respeitando pontos de vista e predominância. O audiovisual e a imagem entram, às vezes, como auxiliares da explicação intelectual, e às vezes "*inteiramente como outra maneira completamente diversa de compreender pelo prazer, pela arte, pela aproximação sensorial e intuitiva*"¹¹⁹.

Considerando a tese básica de que a influência da mídia passa e se acha reforçada por intermediários*, Babin e Kouloumdjian percebem a necessidade não de introduzir a mídia na escola (uma observação que já vimos em McLuhan), mas o **preconceito favorável** à mídia. A escola será marginal, cada vez mais, se continuar a ignorar e hostilizar a mídia. Para Ferrés, a escola tem a obrigação de ajudar as novas gerações de alunos a interpretar os símbolos da sua cultura, deve fornecer-lhes modelos de interpretação e análise crítica. A televisão, exemplifica, fenômeno cultural impressionante, é todavia a prática para a qual os cidadãos estão menos preparados para enfrentar de modo reflexivo e crítico, e percebe-se como a escola fica defasada *"quando precisa adaptar-se a uma sociedade em mudança, quando precisa educar para uma cultura renovada"*¹²⁰.

Babin e Kouloumdjian entendem que, se os educadores querem ter o papel de estimuladores, líderes de opinião, referências, devem ligar-se de alguma forma à mídia e à nova cultura. Nesta proposição, o professor deve ser uma personalidade exposta aos meios de comunicação, deve possuir uma atitude de presença, e não de distância no mundo da mídia, deve transmitir a idéia de que *"é bom pertencer a nossa época"*¹²¹. Todavia, como *"ser vivo que reage às mídias"*¹²², deve também possuir uma exigência de qualidade que recusa o que é muito superficial ou manipulador. O professor assume, assim, o papel de **mediador**, essencial ao nosso tempo. Mas é impossível representar tal papel de influência e intermediação na nova cultura da mídia sem conhecer seu fundamento original e sua linguagem.

As novas linguagens - prosseguem Babin e Kouloumdjian - convém melhor aos que não tiveram o espírito polido por séculos de desenvolvimento verbal e de disciplina intelectual. Mas é erro supor que o Terceiro Mundo ou as

(*) Babin e Kouloumdjian amparam-se na "teoria dos relacionamentos sociais", para a qual os modelos de relacionamento social dos indivíduos, e a existência de "líderes de opinião", são decisivos para a interpretação e uso que fazem das informações provenientes da mídia. Ver a este respeito: DEFLEUR, Malvin L.; BALL-ROKEACH, Sandra. Teorias da comunicação de massa. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1993.

classes sociais desfavorecidas irão conquistar o poder graças à nova linguagem. "O poder pertencerá aos que tiverem adquirido a linguagem de Marconi e a linguagem de Gutenberg. A cultura centralizada na mensagem e na palavra tornou-se uma porta necessária para o poder de qualquer ordem que seja"¹²³. Umberto Eco já nos havia alertado para esta função política da linguagem, e também recomenda que uma sábia política cultural seria a de educar, pela TV, os cidadãos do mundo futuro para que saibam temperar a recepção de imagens com uma recepção igualmente rica em informações "escritas": "a civilização da TV como complemento a uma civilização do livro"¹²⁴.

Há considerações de outros autores, na mesma perspectiva. Por exemplo, para Rogério Luz, nenhum projeto de democratização da sociedade pode deixar de considerar os processos de invenção, significação e uso da imagem. As novas imagens são um sintoma, entre muitos, de um determinado estado de cultura em que a imagem adquire **importância cognitiva**. Há forças sociais interessadas no uso da imagem, e devemos considerar suas possibilidades para a "crítica do mundo real e na invenção do mundo possível"¹²⁵. Já para Philippe Quéau, as imagens virtuais* poderão conferir um aspecto eminentemente realista, palpável e crível a qualquer tipo de simulação. Será então imprescindível:

*instituir critérios, objetivar os "pontos de vistas", situar os campos de expressão, os lugares de onde se fala, estabelecer as bases de uma ética da imagem virtual. Quanto mais imersos na imagem, mais deveremos aprender a desconfiar desta imagem, e evitar de nos deixar absorver pela pseudo-evidência dos sentidos*¹²⁶.

Segundo Quéau, é urgente e necessário que se desenvolva uma consciência desses problemas, que se melhore a formação do público, que se

(*) Uma imagem é chamada de "virtual" quando não remete necessariamente a um "real preexistente". Exemplos seriam as imagens utilizadas em videogames, simuladores de voo, publicidade e efeitos audiovisuais especiais. Ver a este respeito: PARENTE, André (Org.). A imagem máquina; a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.

estabeleça o mais rapidamente possível os meios de uma nova forma de alfabetização. A imagem, tornada meio de escrita ubíqua, não deve nunca mais ser vista como *"natural, distraidamente vista, mas deve ser a partir de agora atenciosamente lida, analisada, comparada ao seu contexto, como aprendemos a fazê-lo no campo da informação escrita"*¹²⁷.

Ferrés lembra que hoje em dia, quando a forma de comunicação cultural hegemônica é a imagem, solucionou-se já em grande parte o problema do analfabetismo, mas por outro lado há grandes massas de analfabetos na imagem. Para Babin e Kouloumdjian, só uma educação crítica para a comunicação humana *"pode responder à multiplicação das técnicas de controle ou de manipulação. Definitivamente, é o futuro da democracia que aqui está em jogo"*¹²⁸.

Por todas estas razões, Ferrés irá indagar: se uma escola não ensina a assistir à televisão, para que mundo está educando? Se educar exige a preparação de cidadãos para uma integração crítica e reflexiva na sociedade, como serão integrados cidadãos que não estiverem preparados para realizar de forma crítica aquela atividade à qual dedicam a maioria de seu tempo?

Babin e Kouloumdjian alertam-nos que a impaciência faz dizer "ou" em vez de "e". Não o livro ou o audiovisual, mas o livro "e" o audiovisual. Há alianças a instaurar: a razão e a imaginação, a imersão e a distância crítica, Gutenberg e McLuhan, etc. Se a escola quiser concorrer para *"dar a cada um sua oportunidade"*, deve, *"deliberadamente, passar para o estéreo"*¹²⁹ - é a conclusão de Babin e Kouloumdjian. Quando se modificarem as estruturas cognitivas e as atitudes das próximas gerações diante do meio, será também modificada sua experiência como telespectadores - é isto que espera Ferrés, e, mais ainda, ao invocar Umberto Eco: *O que era um convite à hipnose se transformará em uma provocação para a reflexão crítica"*¹³⁰.

Assim, neste debate, Eco e McLuhan reencontram-se e complementam-se.

O PONTO DE PARTIDA: AS QUESTÕES QUE A EDUCAÇÃO FÍSICA ENDEREÇA À FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO

Na filosofia da educação, é a realidade educacional que interpela a filosofia, na busca de esclarecer seus pressupostos e a estrutura axiológica da prática educacional, e esta (a filosofia) responde apenas à medida que os questionamentos são apresentados. Como o campo educacional constitui-se de articulações de diversos saberes (biologia, história, psicologia, etc.), aquelas interpelações serão sempre pluridimensionais, e o termo "educação" será polissêmico¹³¹. Ora, a Educação Física é parte da realidade educacional, é também ela um setor de "*vivência e contemplação (teoria) humanas*"¹³², e os professores de Educação Física, enquanto dotados de uma atitude axiológica diante da cultura corporal e esportiva, enquanto dotados de uma consciência, sem a qual não seriam educadores, dirigem também suas interpelações à Filosofia.

O próprio termo "esporte" é polissêmico. Segundo McIntosh, o termo tem muitos pontos de contato com a vida humana, "*que vão do alpinismo à prática do amor, das corridas de automóveis às partidas de mau-gosto*"¹³³. "*Uma luta, comportando um empenhamento físico, desinteressada e submetida a regras intangíveis*"¹³⁴; esta é, para Georges Belbenoit, uma definição de esporte que permite ao educador progredir no meio das inumeráveis formas que assume hoje o fenômeno esportivo, e pressentir as condições de sua utilização pedagógica. Da combinação e variação de intensidade da luta, esforço físico, desinteresse e rigidez das regras, resulta uma série de gradações, sem corte definido, do esporte de lazer ao esporte espetáculo. Não é diferente com a palavra "esportista", entende também Belbenoit: refere-se tanto ao interesse do

praticante como do espectador, refere-se a uma certa promessa de vigor físico, de gosto pelas distrações "sãs", qualifica uma certa audácia na conduta. Como transitar por entre o emaranhado de caminhos abertos pelo fenômeno esportivo de nossos dias? Porque um educador "*está incumbido de intervir em vidas*"¹³⁵, como nos ensina Regis de Moraes, "*na consciência mesma dos educadores o esporte converteu-se em um verdadeiro problema pedagógico*"¹³⁶, alerta-nos Louis Porcher.

Segundo Eurasquin, Matilla e Vásquez¹³⁷, as crianças vêem mais televisão do que os adultos; os novos telespectadores que nasceram com o televisor em casa assistem o dobro de TV que os adultos, numa época crítica para sua formação física e mental, e para a criação de hábitos e atitudes. Considerando que as crianças tomam contato precocemente com o esporte espetáculo por intermédio da mídia, que tipo de atitude estaria sendo formada nas novas gerações com relação ao esporte? Novamente Porcher adverte que é preciso tomar cuidado para que as crianças não confundam o gosto pelo esporte com o culto aos ídolos esportivos; trata-se de evitar "*que os alunos sejam enganados por si mesmos e por um sistema mercantilista estranho à prática esportiva real*"¹³⁸. É importante mostrar que o valor do esporte é muito mais rico e complexo, e esta é uma missão que podemos atribuir à Educação Física - não a que temos, mas a que queremos construir, valendo-se de novas perspectivas filosóficas.

Para o próprio Adorno, o esporte pode suscitar agressão, crueldade e sadismo, especialmente nos espectadores, que não se submetem pessoalmente aos esforços e à disciplina do esporte. Mas como fenômeno ambíguo que é, o esporte, com seu *fair play*, pode exercer um papel educativo, "*antibarbárico e anti-sádico*"¹³⁹. Não é por outro motivo que para Belbenoit não devemos desprezar as virtudes potenciais do esporte em nome de evitar qualquer cumplicidade com a classe dominante.

Uma vez que destacamos os meios de comunicação de massa como um fato social que transformou o sistema esportivo, e que se tornou a principal agência disseminadora de um discurso sobre o esporte - uma certa maneira de exibí-lo, de falar sobre ele e de como portar-se diante dele, novas questões colocam-se para a Educação Física contemporânea:

- De que maneiras o esporte espetáculo, influencia o caráter educativo e cultural da Educação Física?
- À Educação Física caberia outro papel que não o de selecionar a elite de campeões, de um lado, e formar os consumidores passivos do esporte, de outro? Qual o papel da televisão neste processo?
- É possível ver a televisão somente como reprodutora do sistema comercial do esporte ou teria ela também outro papel?
- Quais os sentidos que podem ser decifrados no discurso da televisão sobre o esporte? O que é "esporte" e o que é "ser sportista" para aquele discurso?

Se existe desencontro entre a "imagem televisiva" e a imagem "real" do esporte, como coloca Penteado¹⁴⁰, qual ou quais o(s) sentido(s) desta imagem televisiva que o telespectador vê através da "janela de vidro", e quais suas implicações para a Educação Física enquanto uma prática educacional?

Estas são as questões que a Educação Física endereça à Filosofia da Educação; como ela poderia indicar novos sentidos para a tarefa educacional da Educação Física?

DOS ESTUDOS CULTURAIS DO ESPORTE À HERMENÊUTICA

O estudo do esporte tem sido influenciado, desde meados da década de 80, por novas tendências temáticas e metodológicas, que incluem abordagens provenientes de conceitos, teorias e métodos das humanidades de modo geral (ciências sociais, comunicação, artes, etc), rompendo as tradicionais fronteiras disciplinares. Esta tendência, rotulada de "Estudos Culturais"¹⁴¹, enfatiza o

estudo do esporte nas suas mais amplas dimensões políticas, econômicas e históricas, e busca aprofundar o entendimento do significado cultural do jogo e do esporte, utilizando abordagens interpretativas. Nesta perspectiva, alguns estudos ocuparam-se da forma como o esporte e o jogo são simbolizados na mídia, em especial na televisão¹⁴².

Os estudos culturais, enquanto uma tradição teórica, enfocam a geração e circulação dos significados na sociedade industrial, abordando, especialmente, o discurso apresentado em "produtos culturais" tais como a mídia¹⁴³. Os objetos de estudo são: o "texto" ou produto cultural, o "leitor" ou audiência, e o "contexto social" mais amplo no qual a audiência e o texto interagem. Admite-se que o "texto" (termo preferencialmente usado pelos "culturalistas") contém uma variedade de significados, ativados diferencialmente por vários "leitores", que trazem distintas experiências socioculturais aos processos de interpretação. O texto torna-se um campo de disputa no qual os significados são negociados.

Kinkema e Harris¹⁴⁴, numa extensa revisão sobre estudos dedicados ao "esporte mediado" identificou três grandes enfoques possíveis: a produção dos textos do esporte mediado (que inclui o contexto sociopolítico e os processos técnicos), as mensagens ou conteúdo dos textos do esporte mediado, e a interação da audiência com os textos do esporte mediado; alertam ainda que não se pode discuti-los de maneira isolada. Por sua vez, um importante trabalho de Fiske¹⁴⁵, relembra a argumentação de Eco, ao propor que vejamos nos textos do esporte mediado três níveis. O texto **primário** é o programa que os telespectadores assistem, focando o evento em si; o texto **secundário** consiste da informação escrita ou falada sobre o texto primário com pessoas e eventos envolvidos (como as informações que antecedem o evento, comentários de especialistas, estatísticas de desempenho, etc., tanto na TV como em jornais e revistas); o texto **terciário** incluiria as "cartas do leitor" aos jornais e revistas esportivos, entrevistas com torcedores, conversas sobre o evento, etc. Frequentemente, as mesmas pessoas que assistem eventos esportivos lêem

sobre eles na mídia impressa e conversam sobre eles com amigos. Os três níveis são entrelaçados e mutuamente influenciáveis, criando o que Fiske denomina "intertextualidade", que forma a base para uma cultura esportiva partilhada.

Uma importante tendência dos estudos culturais, batizada de "crítica cultural", busca *"desvendar o núcleo ideológico das práticas culturais cotidianas e relacioná-lo às capacidades de grupos dominantes reproduzirem sua própria cultura e as condições de sua dominação cultural"*¹⁴⁶. Examinando diversos estudos nesta temática, Kinkema e Harris¹⁴⁷ concluíram que a mídia apresenta os eventos esportivos entrelaçados com ideologias ligadas às várias formas de relações de poder, econômicas, sexuais, raciais, étnicas, políticas internacionais, e relações entre os vários grupos da comunidade atlética. Os recursos técnicos são seletivamente empregados no processo de produção, resultando daí numa visão do mundo esportivo usualmente em acordo com as ideologias dominantes.

Na perspectiva dos estudos culturais, o método hermenêutico mostrou-se um instrumento privilegiado em diversos estudos sobre o esporte na mídia¹⁴⁸. Originalmente, a hermenêutica era um método utilizado para a interpretação da Bíblia (exegese) e, mais tarde, para interpretar textos filosóficos e legais. O filósofo Paul Ricoeur¹⁴⁹ demonstrou como muitos tipos de ações e instituições culturais podem ser compartilhadas das características do discurso contidas na escrita e, conseqüentemente, podem ser "lidas" ou interpretadas como se interpreta um texto. A tarefa da hermenêutica é compreender e explicar o(s) sentido(s) de um texto. Ricoeur propõe a interpretação hermenêutica como uma dialética entre a compreensão e a explicação, que leva a uma superação da **intenção** do autor pelo **sentido** do texto.

O objetivo deste trabalho, portanto, é, por meio da hermenêutica de Paul Ricoeur, interpretar o discurso da televisão sobre o esporte, refletindo criticamente sobre suas repercussões na Educação Física enquanto uma prática educacional. Pretendemos, assim, oferecer, à Educação Física e seus

educadores, um primeiro instrumento da "distância crítica" de que falam Babin e Kouloumdjian¹⁴⁷, em face do esporte telespetáculo. Deveremos manter em mente, contudo, o alerta disparado por estes mesmos autores: o instrumento de crítica não pode violentar a especificidade da linguagem audiovisual da televisão.

Caberá à "direção" metodológica assegurar os procedimentos que conduzam ao alcance desse objetivo. É do que trataremos no próximo capítulo.

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) BASTOS, Rosa. Parabólicas ocupam quintais pobres de Perus. O Estado de São Paulo, São Paulo, 7 de janeiro de 1994, cad. C, p. 6.
- (2) KULPAS, Sérgio. Especialista apresenta comunicações do futuro. O Estado de São Paulo, São Paulo, 28 de agosto de 1994, cad. A, p. 18.
- (3) GALUPPO, Ricardo. A grande onda da geração dos shoppings. Revista Veja, no. 32, 10 de agosto de 1994, p. 66-71
- (4) PAINEL S/A. Folha de São Paulo, São Paulo, 24 de dezembro de 1996, cad. 2, p. 2.
- (5) AMARAL, Ricardo; BRESSAN, Silvio. A história do maior susto da campanha. São Paulo, O Estado de São Paulo, 11 de setembro de 1994, cad. A, p. 21.
- (6) WOLTHERS, Gabriela. FHC anuncia hoje que vai parar de construir escolas. Folha de São Paulo, São Paulo, 7 de fevereiro de 1995, cad. 1, p. 4.
- (7) CAMPEONATO Paulista de Futebol tem cadeira cativa nas emissoras. Folha de São Paulo, 29 de janeiro de 1995, TV Folha, p. 8.
- (8) ROCHA, Daniela. Superbowl; final do futebol americano vai ao ar hoje. Folha de São Paulo, São Paulo, 29 de janeiro de 1995, TV Folha, p. 7.
- (9) KRAWCZYK, Zbigniew; JAWORSKY, Zigmunt; ULATOWSKI, T. La dialéctica del cambio en el deporte moderno. In: LUSCHEN, G.; WEIS, K. (Org.). Sociologia del deporte. Valladolid, Minõn, 1979.
- (10) MIDWINTER, Eric. Fair game; myth and reality in sport. London, Allen & Unwin, 1986..
- (11) HESLING, Willem. The pictorial representation of sports. International Review for the Sociology of Sport, v. 21, n.2, p. 173-193, 1986.
- (12) MCINTOSH, Peter C. O desporto na sociedade. Lisboa, Prelo, 1975.
- (13) MIDWINTER, Eric. The pictorial representation... op. cit.
- (14) Idem.
- (15) WEIS, Kurt. How the media affect sports and violence; the problems of sport journalism. International Review for the Sociology of Sport, v. 21, n.2, p. 239-251, 1986.
- (16) MIDWINTER, Eric. The pictorial representation... op. cit.
- (17) MARCONDES FILHO, Ciro. Televisão; a vida pelo vídeo. São Paulo, Moderna, 1988.

- (18) MCPHERSON, Barry D.; CURTIS, James E. & LOY, John W. The social significance of sport. Champaign, Ill., Human Kinetics.
- (19) CARLSON, M. The influence of commercial television on show sport. *Sport Science Review*, n. 13, p. 54-59, 1990.
- (20) Idem.
- (21) BOURDIEU, Pierre. Programa para uma sociologia do esporte. In: _____. *Coisas ditas*. São Paulo, Brasiliense, 1990.
- (22) Idem, p. 218.
- (23) GUSDORF, Georges. *A agonia de nossa civilização*. 2a. ed. São Paulo, Convívio, 1982.
- (24) ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.
- (25) Idem, p. 222.
- (26) Idem, p. 223.
- (27) Citado por WEIS, Kurt. *How the media affect...* op. cit.
- (28) WOLF, Virginia. *El cine y la realidad*. In: *Los escritores frente al cine*. Buenos Aires, Fundamentos, 1980.
- (29) VIRILIO, Paul. *A imagem virtual, mental e instrumental*. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem máquina; a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- (30) HESLING, Willem. *The pictorial representation..* op. cit., p.176.
- (31) KINKEMA, Kathleen M.; HARRIS, Janete C. *Sport and the mass media*. *Exercise and Sport Sciences Review*, v. 20, n.1, p. 127-159, 1992.
- (32) HESLING, Willem. *The pictorial representation...* op. cit.
- (33) Idem.
- (34) BUSCOMBE, E. *Cultural and television codes in two title sequences*. In: _____. (Ed). *Football on television*. London, British Film Institute, 1975.
- (35) CARVALHO, A. Melo de. *Violência no desporto*. Lisboa, Horizonte, 1985.
- (36) KINKEMA, Kathleen M. ; HARRIS, Janete C. *Sport and the mass media...* op. cit.
- (37) GRUNEAU, Richard. *Making spectacle; a case study in television sports production*. In: WENNER, L.A. (Ed.) *Media, sports & society*. Newbury Park, Sage, 1989.
- (38) MARCONDES FILHO, Ciro. *Televisão; a vida pelo vídeo*. São Paulo, Moderna, 1988.
- (39) Idem, p. 28.
- (40) ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento; fragmentos filosóficos*. 2a Ed. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1986.
- (41) ADORNO, Theodor W. *Televisão, consciência e indústria cultural*. In: COHN, G. (Org.). *Comunicação e indústria cultural*. São Paulo, Companhia Editora Nacional, Editora da USP, 1971.
- (42) GUSDORF, Georges. *A agonia de nossa...* op. cit.
- (43) Idem, p. 144.
- (44) COELHO, Teixeira J. *O que é indústria cultural*. São Paulo, Brasiliense, 1981.
- (45) Idem, p. 69-70.
- (46) EURASQUIN, M. A.; MATILLA, Luis; VASQUEZ, Miguel. *Os teledependentes*. São Paulo, Summus, 1983.
- (47) PENTEADO, Heloísa D. *Televisão e escola; conflito ou cooperação?* São Paulo, Cortez, 1991.
- (48) Idem, p. 68.
- (49) ALEA, Tomás G. *Dialética do espectador*. São Paulo, Summus, 1984.

- (50) EURASQUIN, M. A.; MATILLA, Luis; VASQUEZ, Miguel. Os teledependentes... op. cit., p. 135.
- (51) DUMAZEDIER, Joffre. A teoria sociológica da decisão. São Paulo, SESC, 1980; DUMAZEDIER, Joffre. Valores e conteúdos culturais do lazer. São Paulo, SESC, 1980; e DUMAZEDIER, Joffre. Lazer e cultura popular. São Paulo, Perspectiva, 1976.
- (52) MARCELLINO, Nelson C. Lazer e humanização. 2ª ed. Campinas, Papirus, 1995.
- (53) Idem, p. 45.
- (54) DUMAZEDIER, Joffre. Lazer e cultura popular, op. cit.
- (55) ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. São Paulo, Perspectiva, 1970.
- (56) MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. 7ª ed. São Paulo, Cultrix, 1993.
- (57) ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. São Paulo, Perspectiva, 1970, p. 8.
- (58) Idem, p. 10.
- (59) Idem, p. 11.
- (60) Idem, p. 14.
- (61) Idem, p. 16.
- (62) Idem, p. 19.
- (63) Idem, p. 328.
- (64) Idem, p. 331.
- (65) Idem, p. 337.
- (66) Idem, p. 337-338.
- (67) Idem, p. 347.
- (68) Idem, p. 351.
- (69) Idem, ibidem.
- (70) Idem, ibidem.
- (71) Idem, p. 353.
- (72) Idem, ibidem.
- (73) MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação... op. cit., p. 355.
- (74) Idem, p. 65.
- (75) Idem, p. 34.
- (76) Idem, p. 35.
- (77) Idem, p. 64.
- (78) Idem, p. 347-350.
- (79) Idem, p. 352.
- (80) Idem, p. 374.
- (81) Idem, p. 375.
- (82) Idem, p. 383.
- (83) Idem, p. 379.
- (84) Idem, p. 65.
- (85) Idem, p. 350.
- (86) Idem, p. 376-377.
- (87) Idem, p. 355.
- (88) Idem, p. 377.

- (89) Idem, p. 373.
- (90) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. Os novos modos de compreender; a geração do audiovisual e do computador. São Paulo, Edições Paulinas, 1989.
- (91) FERRÉS, Joan. Televisão e educação. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.
- (92) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. Os novos modos de compreender..., op. cit., p. 19.
- (93) FERRÉS, Joan. Televisão e educação... op. cit., p. 16.
- (94) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. Os novos modos de compreender..., op. cit., p. 26.
- (95) Idem, p. 27
- (96) Idem, ibidem.
- (97) Idem, p. 34.
- (98) Idem, p. 107.
- (99) Idem, p. 38.
- (100) Idem, p. 71.
- (101) Idem, p. 75.
- (102) Idem, ibidem.
- (103) Idem, p. 84.
- (104) Idem, p. 89.
- (105) Idem, p. 99.
- (106) Idem, ibidem.
- (107) Idem, p. 112.
- (108) Idem, p. 113.
- (109) Idem, p. 149.
- (110) FERRÉS, Joan. Televisão e educação... op. cit., p. 80.
- (111) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. Os novos modos de compreender..., op. cit., p. 149.
- (112) Idem, p. 150.
- (113) Idem, ibidem.
- (114) Idem, ibidem.
- (115) FERRÉS, Joan. Televisão e educação... op. cit., p. 10,
- (116) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. Os novos modos de compreender..., op. cit., p. 167.
- (117) Idem, p. 182.
- (118) Idem, p. 170.
- (119) Idem, p. 175.
- (120) FERRÉS, Joan. Televisão e educação... op. cit., p. 9.
- (121) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. Os novos modos de compreender..., op. cit., p. 181.
- (122) Idem, ibidem.
- (123) Idem, p. 183.
- (124) ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados... op. cit., p. 364.
- (125) LUZ, Rogério. Novas imagens; efeitos e modelos. In: PARENTE, A. (Org.). Imagem-máquina... op. cit., p. 54

- (126) QUÉAU, Philippe. O tempo do virtual. In: PARENTE, A. (Org.). Imagem-máquina... op. cit., p. 97.
- (127) Idem, p. 96.
- (128) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. Os novos modos de compreender..., op. cit., p. 155.
- (129) Idem, p. 183.
- (130) Idem, p. 172.
- (131) Ver a este respeito: MORAIS, Regis de. Discurso humano e discurso filosófico na educação. In: _____ (Org.). Filosofia, educação e sociedade; ensaios filosóficos. Campinas, Papirus, 1989.
- (132) Idem, p. 122
- (133) MCINTOSH, Peter C. O desporto na sociedade... op. cit., p. 22.
- (134) BELBENOIT, Georges. O desporto na escola. Lisboa, Estampa, 1976, p. 103.
- (135) MORAIS, Regis de. Discurso humano e discurso filosófico... op. cit., p. 130.
- (136) PORCHER, Louis. El deporte en la escuela. Stadium, 65: 8-11, 1977, p. 11.
- (137) EURASQUIN, M. A.; MATILLA, Luis; VASQUEZ, Miguel. Os teledependentes... op. cit.
- (138) PORCHER, Louis. El deporte en la escuela..., op. cit., p. 10.
- (139) ADORNO, Theodor W. Educação após Auschwitz. In: COHN, Gabriel (Org.). Theodor W. Adorno; sociologia. São Paulo, Atica, 1986. (Grandes cientistas sociais, 54)
- (140) PENTEADO, Heloísa D. Televisão e escola... op. cit.
- (141) HOLLANDS, R.G. The role of cultural studies and social criticism in the sociological study of sports. Quest, v. 36, p. 66-79, 1984.
- (142) Por exemplo: DUNCAN, Margarete C. Television portrayals of children's play and sport. Play & Culture, v. 2, p. 235-252, 1989 e GOODGER, Brian C.; GOODGER, John M. Transformed images ; representations of judo on british television. Play & Culture, v. 2, p. 340-353, 1989.
- (143) KINKEMA, Kathleen M.; HARRIS, Janete C. Sport and the mass media... op. cit.,
- (144) Idem.
- (145) FISKE, J. Television culture. London, Routledge, 1990.
- (146) GRUNEAU, R., citado por HARRIS, Janete C. Hermeneutics, interpretative cultural research and the study of sports. QQuest, v. 33, n. 1, p. 72-86, 1981, p. 72.
- (147) KINKEMA, Kathleen M.; HARRIS, Janete C. Sport and the mass media... op.cit.
- (148) Por exemplo: DUNCAN, Margaret C. A hermeneutic of spectator sport; the 1976 and 1984 Olympic Games. Quest, v. 38, p. 50-77, 1986 e DUNCAN, Margarete C.; HASBROOK, Cynthia A. Denial of power in televised women's sport. Sociology of Sport Journal, v. 5, n.1, p. 1-21, 1988.
- (149) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação; o discurso e o excesso de significação. Lisboa, Edições 70, 1987 e RICOEUR, Paul. Interpretação e ideologias. 3a. ed. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1988.

CAPÍTULO III

Direção

*"O olho do homem serve de fotografia ao invisível, como o ouvido serve de eco ao silêncio." (Machado de Assis)**

INTRODUÇÃO

É incrível que, há mais de um século, Machado pudesse ter intuído a importância atribuída pelo atualíssimo Paul Virilio¹ à "persistência retiniana" na percepção, a memorização (consciente ou não), das imagens que bombardeiam nossos olhos de homens contemporâneos. De fato, o olhar humano "fotografa" o que é invisível à consciência, daí a possibilidade de efeitos subliminares quando o tempo de exposição é muito rápido. A "tomada de imagens" é, sempre, também uma "tomada de tempo", ensina-nos Virilio. O silêncio pode ser interpretado, ele tem "significado" num discurso, alerta-nos o grande escritor, antecipando recentes conquistas teóricas e metodológicas da lingüística/semiótica, da hermenêutica e da teoria do discurso.

O personagem machadiano caminha pelas ruas do Rio de Janeiro de 1871. Vê um burro empacado sendo chicoteado pelo dono; lê nos olhos do animal "ironia e paciência", e dá-lhes "forma de palavra, com as suas regras de

(*) Esaú e Jacó. Edigraf, São Paulo, 1962, p. 106.

sintaxe". Indaga-se então o narrador: estaria por acaso a ironia em sua retina? Questões fundamentais para a teoria da interpretação estão aí colocadas: o signo lingüístico e não-lingüístico, a interpretação do segundo pelo primeiro, a similaridade entre "texto" e "ação humana", a intervenção da subjetividade na interpretação, a "objetividade" e a "validade" da interpretação.

É disso que trataremos neste capítulo, tendo em vista a fundamentação metodológica de nosso estudo. Partiremos da temática mais geral da linguagem e da comunicação, e daí para a teoria do discurso e a hermenêutica do filósofo francês Paul Ricoeur, nas quais buscaremos as bases epistemológicas que sustentarão nossa interpretação do fenômeno esportivo na televisão.

O PONTO DE PARTIDA: LINGUAGEM, COMUNICAÇÃO E DISCURSO

Já afirmou Gusdorf² que a linguagem é a condição necessária e suficiente para o acesso à pátria humana. A partir dela, o mundo humano não é mais um mundo de sensações e reações, mas um universo de designações e de idéias, um mundo de **sentido**. As denominações não valem sem as intenções; portanto, a reflexão sobre a linguagem deve instituir-se a partir da realidade humana, que encontra na palavra um modo de afirmação de si e de estabelecimento do mundo. O mundo a nós se oferece como um conjunto de significações, cuja revelação obtemos no plano da palavra. "*O problema - diz-nos Gusdorf - "não é problema da linguagem em si, mas problema do homem que fala (...) tomar a palavra é uma das tarefas capitais do homem"*³.

A linguagem é encontro, manifesta o ser relacional do homem. É ao mesmo tempo afirmação do sujeito e procura do outro: a linguagem possui uma função **expressiva** - eu falo para fazer-me entender, desembocar no real, acrescentar-me à natureza - e uma função **comunicativa** - falo para ir até os outros. A expressão de Ricoeur "...temos mais idéias do que palavras para as

expressar"⁴ condensa de maneira feliz o caráter contraditório da linguagem, que para Gusdorf é meio de comunicação entre os homens, mas não de expressão completa, pois as palavras não dão acesso direto à verdade pessoal, recusam-se a exprimir a intimidade:

*Escapa-se sempre o fundo, porque o fundo não é uma idéia ou uma coisa, mas a atitude que me é própria, a intenção de toda a minha vida. Esse horizonte do meu ser não pode explicitar-se e, contudo, é relativamente a ele que se estabelece o sentido de tudo o que eu posso dizer*⁵.

As palavras são meios de comunicação imperfeitos, freqüentemente dissimulam em vez de manifestar, e "*opõem ao homem uma tela, com cuja transparência ele sonha*"⁶. Mas - prossegue Gusdorf - o processo da comunicação autêntica é apenas a contrapartida de um esforço angustiado para a autenticidade. As intenções de expressão e comunicação são complementares, e a expressão pura, desligada de qualquer comunicação é uma ficção, porque toda palavra implica a mira de outrem. Se falo, é porque tenho algo a dizer. Temos uma experiência a trazer à linguagem, diria Ricoeur⁷. É na linguagem que o cosmos, o desejo, o imaginário, acedem à expressão⁸.

Uma palavra não é verdadeira em si, é apenas um intermediário, "*não é a linguagem que é indirecta [sic], mas o próprio homem*"⁹. O defeito não está na linguagem, porque ela não é um dizer, mas um ser e um fazer. O valor, portanto, está no homem "*que se esforça, por todos os meios, por se realizar o melhor possível*"¹⁰. Eis por que Ricoeur¹¹ refere-se ao "milagre" da comunicação humana, pois, a princípio, o que é experienciado por uma pessoa não se pode transferir totalmente como tal experiência para outro. E, no entanto, algo se passa de uma esfera de vida para outra - não a experiência enquanto experienciada, mas a sua significação. Por isso, a comunicação é a superação da radical não comunicabilidade da experiência vivida.

Contudo, para Ricoeur¹², os tremendos avanços da moderna lingüística estrutural* levaram ao desaparecimento da linguagem enquanto discurso, ao conceberem-na como um sistema auto-suficiente de relações internas, e não mais como uma mediação entre mentes e coisas, a qual diz respeito o conceito de sentido ou significação.

Paul Ricoeur buscou a superação da lingüística de tendência estruturalista pela via filosófica, pois a linguagem, enquanto meio significante, refere-se à existência do homem, e na hermenêutica a interpretação "*está na articulação do lingüístico e do não lingüístico, da linguagem e da experiência vivida*"¹³. Encontramos assim a hermenêutica filosófica, esboçada por considerações lingüísticas.

INTRODUÇÃO À HERMENÊUTICA DE PAUL RICOEUR

Evidentemente, esta não é uma tese sobre Paul Ricoeur. Mas situar o pensamento deste filósofo é uma preliminar indispensável.

Poucos são os comentaristas de Paul Ricoeur. Vamos nos utilizar, para obter uma visão geral de sua obra, da tese de Sérgio de Gouvea Franco¹⁴. Divide ele a produção filosófica de Ricoeur em três partes. A primeira é uma fenomenologia de corte idealista, profundamente influenciada por Gabriel Marcel e Edmund Husserl; a segunda desenvolve-se em direção a uma hermenêutica dos símbolos, em que se destacam as obras dedicadas ao estudo de Freud; e, por fim, a última parte caracteriza-se por uma hermenêutica com forte preocupação lingüística.

Da vasta e diversificada produção de Ricoeur algumas obras revelaram-se imprescindíveis para nossa fundamentação metodológica. Seleccionamos para

(*) Que se inicia com a clássica obra póstuma do suíço Ferdinand de Saussure, "Curso de Lingüística Geral", publicado inicialmente em 1916, na França.

leitura, da segunda fase, "*O Conflito das Interpretações; Ensaio de Hermenêutica*" (especialmente a introdução e primeira parte), e do terceiro período, "*Teoria da Interpretação; o Discurso e o Excesso de Significação*", além de "*Interpretação e Ideologias*", cuja primeira parte retoma a mesma temática, e "*Do Texto à Ação; Ensaio de Hermenêutica II*", na qual Ricoeur, dentre outras teses, defende uma aproximação paradigmática entre a teoria do texto e as ciências sociais. Assim procederemos: a cada síntese de partes da obra de Ricoeur, segundo o interesse que nos guia, seguir-se-á a proposição de implicações para nossa metodologia de interpretação.

Na impossibilidade de explicitar globalmente o pensamento de Paul Ricoeur nesta introdução, tentaremos dele apreender, inicialmente, o que nos parece mais essencial nas obras de seu segundo período, ligado, como já dissemos a uma hermenêutica dos símbolos. Em "*O Conflito das Interpretações*", Ricoeur irá dar ênfase à decifração do sentido na metáfora e no símbolo. As obras do homem são **signos** que atestam seu esforço de existir. As obras são **discursos**, os signos são multívocos (portanto, **simbólicos**), comportam sentidos **aparentes** e sentidos **ocultos**, interpretá-los é a chave que abre o caminho (embora **indireto**) para a compreensão do homem. Esta via comporta os planos **semântico** e **reflexivo** e a etapa **existencial**¹⁵.

E por que esta via é indireta? É porque Ricoeur vê com reservas a "via curta" da **ontologia da compreensão** de Heidegger, a qual inverteu a problemática da relação sujeito-objeto, substituindo a questão "como um sujeito pode compreender um texto?", por "o que é um ser cujo ser consiste em compreender?". A hermenêutica, então, tornar-se-ia um domínio da analítica desse ser (o *Dasein*, que existe compreendendo); compreender não mais seria um modo de conhecimento, mas um modo de ser. Ricoeur duvida que se possa fazer tal ontologia direta, subtraída de exigências metodológicas. Sem abrir mão, contudo, da busca dessa ontologia, mas sim no **desejo** dela, Ricoeur propõe

"enxertar" a hermenêutica na fenomenologia; quer dizer, uma epistemologia da interpretação "*atingida, animada*"¹⁶ por uma ontologia da compreensão.

A inversão radical da relação entre compreender e ser, embora sedutora, deixa por resolver - alerta Ricoeur - questões de fundo propriamente epistemológico. Como conferir uma interpretação a um texto? Como fundar as ciências históricas diante das ciências da natureza? Como arbitrar o conflito das interpretações rivais? É certo que Heidegger "*quis que subordinássemos o conhecimento histórico à compreensão ontológica, como uma forma derivada de uma forma originária*"¹⁷. Mas não nos mostrou como a compreensão histórica é derivada dessa compreensão originária (o horizonte do mundo, a vida operante, o mundo vivido, *Lebenswelt*, etc). Não seria melhor, então, "*partir das formas derivadas da compreensão e mostrar nela os sinais de sua derivação?*"¹⁸.

A partir deste ponto, Paul Ricoeur encaminha-se, evidentemente, para o plano em que a própria compreensão se exerce - a **linguagem**. Senão, vejamos seu raciocínio. A passagem do "compreender epistemológico" (compreender como modo de conhecimento) para o "ser que compreende" (compreender como modo de ser) necessita que se descreva diretamente - sem preocupação epistemológica prévia - o *Dasein* em si mesmo, para descobrir, a seguir, a compreensão como um desses modos de ser. A compreensão que resulta desta analítica do *Dasein* é a mesma mediante a qual e na qual este ser se compreende como ser. Não seria então - conclui Ricoeur - na linguagem que deveríamos buscar a indicação de que a compreensão é um modo de ser? Esta é a "via longa" e indireta, esboçada pelas análises de linguagem.

Assim, Ricoeur pretende manter permanente o contato com as disciplinas que procuram praticar a interpretação de modo metódico, evitando a separação da **verdade** (própria à compreensão), do **método** das disciplinas hermenêuticas. Por isso a filosofia de Paul Ricoeur pode manter um frutuoso diálogo com as ciências humanas (e, por que não, com a Educação Física...). O ponto comum seria a "elucidação semântica do conceito de interpretação" (eis aí o plano

semântico), organizada em torno do tema central das significações de sentido múltiplo, ou **simbólicas**. Mas a compreensão dos símbolos é um momento da compreensão de si, porque toda interpretação propõe-se vencer uma distância entre o texto e o intérprete - este procura apropriar-se do **sentido** daquele, fazê-lo seu, ampliando assim a compreensão de si mesmo. Dessa maneira, o plano semântico encadeia-se com o plano **reflexivo**. Por isso - conclui Ricoeur - "*toda hermenêutica é, explícita ou implicitamente, compreensão de si mesmo mediante a compreensão do outro*"¹⁹. Por fim, em uma "via regressiva", Ricoeur propõe deparar-se com a problemática da existência, não como um dado direto, mas como um horizonte visado. Pela compreensão de nós mesmos - diz Ricoeur - apropriamo-nos do sentido de nosso desejo de ser e nosso esforço para existir. A ontologia permanece ligada à interpretação, pois é "*no movimento da interpretação que percebemos o ser interpretado*"²⁰ (eis aí o conceito do "círculo hermenêutico"). A tarefa da hermenêutica é:

*mostrar que a existência só vem à palavra, ao sentido e à reflexão, procedendo a uma contínua exegese de todas as significações que se manifestam no mundo da cultura. A existência não se torna um "si" - humano e adulto - senão apropriando-se desse sentido que reside inicialmente "fora", em obras, instituições, monumentos de cultura, onde a vida do espírito é objetivada.*²¹

Compreendemos, finalmente, porque o enxerto hermenêutico na fenomenologia propõe uma via indireta e longa, num esforço de interpretação que nunca cessa...

A tarefa hermenêutica no plano semântico já nos interessa inicialmente, porque o discurso televisivo sobre o esporte serve-se de expressões multívocas e exprime-se por metáforas (por exemplo, "o futebol é uma caixinha de surpresas", "fulano joga duro"). Segundo Ricoeur a metáfora é a superfície lingüística do símbolo, traz à linguagem a semântica implícita no símbolo, "*o que permanece confuso no símbolo - a assemelhação de uma coisa a outra e de nós*

às coisas"²². E o símbolo, por sua vez, está ligado de um modo não presente na metáfora, porque tem raízes mais profundas na experiência humana, porque mergulha "*na experiência umbrosa do poder*"²³.

O discurso sobre o esporte trata-se, portanto, de um discurso simbólico, de uma estrutura de significação em que um sentido **direto, primário e literal**, designa, por acréscimo, outro sentido **indireto, secundário e figurado**, que só pode ser apreendido por intermédio do primeiro²⁴. O campo hermenêutico não se constitui, para Paul Ricoeur, na circunscrição das expressões multívocas ou simbólicas?

Folegin²⁵ observou que o esporte consubstancia-se em acontecimentos concretos, os quais apenas observamos ou neles nos engajamos; a linguagem oferece-nos meios de representá-los, quer verdadeira, quer falsamente. Logo se vê a necessidade daquele "trabalho de pensamento" referido por Ricoeur - a **interpretação** - "*que consiste em decifrar o sentido oculto no sentido aparente, em desdobrar os níveis de significação implicados na significação literal*"²⁶. Pois "símbolo" e "interpretação" são conceitos correlativos: há interpretação onde houver sentido múltiplo; é na interpretação que a pluralidade dos sentidos torna-se manifesta.

LINGUAGEM COMO DISCURSO

Nas obras recobertas pelo período de preocupações lingüísticas, Ricoeur não mais considerará a linguagem metafórica e simbólica como paradigma para uma teoria geral da hermenêutica, já que esta "*deve cobrir todo o problema do discurso*"²⁷, e por isso esforça-se por fundar uma **teoria do discurso**. Parte do reconhecimento das significativas contribuições da lingüística moderna, desde a famosa distinção entre *langue* e *parole* estabelecida por Saussure, na qual a primeira (a "língua") é o conjunto de códigos sobre cuja base alguém produz uma

"fala" como mensagem particular. Portanto, a mensagem é individual, o código é coletivo. Há ainda outras oposições importantes. A mensagem é um evento temporal na sucessão de eventos da dimensão **diacrônica** do tempo; é intencionalmente proferida por um sujeito particular; é arbitrária e contingente. Já o código é um sistema **sincrônico** no tempo; é não-intencional e anônimo; é sistemático e compulsório para uma dada comunidade lingüística.

Essas distinções permitiram então a Saussure pensar, à sua época, na lingüística como uma ciência tal como outras:

A língua é um sistema de signos que exprimem idéias, e é comparável, por isso, à escrita, ao alfabeto dos surdos-mudos, aos ritos simbólicos, às formas de polidez, aos sinais militares, etc., etc. Ela é apenas o principal desses sistemas. Pode-se, então, conceber uma ciência que estude a vida dos signos no seio da vida social; ela constituiria uma parte da Psicologia social e, por conseguinte, da Psicologia geral; chamá-la-emos de Semiologia (do grego semeion, "signo"). Ela nos ensinará em que consistem os signos, que leis os regem [...]. A Lingüística não é senão uma parte dessa ciência geral.²⁸

Essa nova ciência teria por responsabilidade a descrição dos sistemas sincrônicos da linguagem, antes que uma abordagem diacrônica, porque os sistemas são mais inteligíveis do que as mudanças. Tal abordagem estrutural exige um conjunto finito de entidades discretas, como é o típico caso dos sistemas fonológicos, nos quais apenas algumas dúzias de signos distintivos caracterizam qualquer sistema lingüístico, pela sua capacidade combinatória e possibilidades quase algébricas, que enriquecem o tipo de inteligibilidade instituído pelo postulado da sincronicidade. Em tal sistema, nenhuma entidade tem significado por si mesma; até mesmo o sentido de uma palavra dá-se pela oposição a outras unidades lexicais. Por isso, os sistemas semiológicos (semióticos) são "fechados", quer dizer, suas relações são imanentes ao sistema, sem ligações com a realidade externa não semiológica. A própria definição de signo por Saussure exclui a relação entre signo e uma "coisa" da

realidade, ao defini-lo como uma oposição de "significante" (por exemplo, um som) e "significado" (o valor diferencial no sistema), que só conjuntamente constituem o signo. A linguagem enfraquece sua função mediadora, e passa então a constituir-se num mundo próprio, no qual cada elemento refere-se apenas a outros elementos do mesmo sistema, por oposição e diferença. Eis o ponto extremo em que a linguagem desaparece como discurso.

Mais ainda contribuiu para a "*eclipse do discurso*"²⁹, como a define Ricoeur, a aplicação do modelo estrutural da lingüística para outras áreas, em que a noção de "sistema" e "signo" pudessem ser aplicadas; não apenas na literatura, mas também às entidades não-lingüísticas, como códigos culturais (vestuário, sinais de tráfego, etc). Todavia, a língua permanece com o privilégio de ser o exemplo paradigmático de um sistema sígnico.

Ricoeur vai propor, então, a existência de duas lingüísticas: a da língua, baseada no signo (a semiótica), e a do discurso, baseada na frase (a semântica). O signo é meramente virtual, e apenas a frase é atual enquanto "*genuíno acontecimento da fala*"³⁰. A frase não é uma palavra mais ampla ou complexa, mas uma nova entidade; composta por palavras, sim, mas cujo todo é irreduzível à soma de suas partes. A semântica, ciência da frase, diz respeito ao conceito de **sentido**, e comporta uma reflexão filosófica baseada na dialética entre **evento** (algo acontece quando alguém fala) e **significação** (a intencionalidade mesma da linguagem).

O discurso é o evento da linguagem. Embora temporal, fugaz no tempo, sua força epistemológica reside na **prioridade ontológica**. Somente a mensagem proporciona atualidade à língua e o discurso "*funda a existência genuína da língua*", alerta Ricoeur³¹, já que o sistema tem uma existência meramente virtual. O ato de discurso não é transitório e evanescente porque pode identificar-se e reidentificar-se como o mesmo, de maneira que possamos dizê-lo novamente, ou com outras palavras, ou até em outra língua, sem prejudicar demasiadamente seu conteúdo proposicional - o "dito enquanto tal".

Isso é possível pelo entrelaçamento e efeito recíproco das funções de identificação (sujeito) e predicação (predicado) na frase. Ademais, para Ricoeur, as mudanças e transferências de sentido das palavras são encontradas no plano diacrônico (do tempo), e devem ser tomadas como guias para deslindar o emaranho sincrônico (a língua enquanto sistema). Parece oportuno citar o estudo de Abe³², que, examinando dicionários desde o século XVIII, revelou a tendência dos termos "esporte" e "esportista" tornarem-se cada vez mais polissêmicos no decorrer do tempo, nas línguas inglesa e japonesa.

Mas é a dialética do evento e significação, como já dissemos, a diretriz da teoria do discurso. A importância da fala como evento é significativa quando torna visível a relação de atualização da língua para o discurso. Não se pode, contudo, transferir a problemática da atualização para a compreensão. Porque se *"todo discurso se atualiza como um evento, todo o discurso é compreendido como significação"*³³. Por significação ou sentido, Ricoeur designa o conteúdo proposicional, ou seja, a síntese das funções de identificação e predicação. Não é o evento, transitório, que se quer compreender, mas a sua significação, que permanece. A superação do evento na significação é uma característica do discurso que atesta a **intencionalidade** da linguagem.

"UMA IMAGEM VALE POR MIL PALAVRAS": A TELEVISÃO DESAFIA A HERMENÊUTICA

Já adiantamos no capítulo anterior algumas características da imagem televisiva. A fragmentação, a velocidade, a "reconstrução" da realidade, o rebaixamento das exigências intelectuais e o impacto direto sobre o plano emocional proporcionado pelas imagens impediriam ao telespectador (e portanto a este pesquisador), a busca dos sentidos ocultos, das intencionalidades - a reflexão crítica, enfim. Em contrapartida, a referência às coisas do mundo é parte essencial dos signos lingüísticos, a relação entre

palavras e frases (num texto escrito, por exemplo) vai aos poucos construindo a totalidade ao leitor. Como seria possível uma interpretação hermenêutica desta "linguagem das imagens" da televisão? Uma incursão, mesmo que breve, pelas teorias da imagem é um primeiro passo para responder a esta questão.

A imagem

Não é fácil **falar** sobre a imagem, por motivos óbvios. Para aquilatar esta dificuldade, podemos citar Sartre, para quem as teorias da imagem têm por base uma metafísica ingênua, para a qual a imagem existe como objeto, como "*cópia da coisa, existindo ela mesma como uma coisa*"³⁴, quando, na verdade, haveria apenas identidade de **essência**, e não de **existência**, entre a imagem e o objeto. Vamos, nesta seção, considerar aspectos teóricos gerais, abordando a imagem como uma **experiência visual**, com base nos textos de Aumont³⁵ e Neiva Júnior³⁶, esperando que se possa superar esse "coisismo ingênuo das imagens", de que nos falou Sartre.

Seguindo o "*fio imaginário da luz que penetra no olho*"³⁷, Jacques Aumont realizou uma extensa investigação em torno das teorias ligadas à imagem. Propôs quatro partes para o estudo da imagem. Considera inicialmente que a visão de uma imagem segue **leis perceptivas gerais**, desencadeia fenômenos óticos, físicos e químicos no organismo. Mas não se limita a isto. A percepção de uma imagem é uma atividade complexa, inseparável das grandes funções psíquicas: a inteligência, a cognição, a memória e o desejo. É indispensável, então, considerar o sujeito que a olha - o **espectador**. Por que se olha uma imagem? Qual o papel do espectador? Este, por sua vez, não tem uma relação abstrata com as imagens, mas a visualiza num contexto social, institucional, técnico e ideológico. Estes fatores "situacionais" (que Aumont chama de **dispositivo**) regulam a relação do espectador com a imagem. Por outro lado, é preciso levar em conta o funcionamento próprio da imagem. Quais relações ela estabelece com o mundo real, como ela o **representa**, quais as formas e meios

dessa representação, como ela trata as categorias do espaço e tempo, e como inscreve **significações**.

Por sua vez, Neiva Júnior é autor de um estudo introdutório e didático sobre a imagem, com ênfase na sua caracterização do ponto de vista histórico.

Vamos nos restringir aos principais conceitos e conclusões desses autores, levando em conta seus esforços em caracterizar o que seria comum a todos os tipos de imagens.

O olho e o olhar

A imagem é uma síntese de elementos visuais, constituindo um complexo processo de relações entre **partes e todo**, entre **autonomia e referência** ao mundo real. As partes de uma imagem podem ser exploradas, mas ela sempre aparece como uma totalidade, simples e evidente. A percepção das imagens é um processo próprio à espécie humana, embora mais aprimorado por certas sociedades. Mas para uma compreensão mais global é necessário passar do **visível** ao **visual**, quando já se considera o sujeito que olha, e distinguir, com Aumont, o **olho** do **olhar**. O olho não é um instrumento neutro, que apenas transmite dados tão fielmente quanto possível, mas, ao contrário, "*é um dos postos avançados do encontro do cérebro com o mundo*"³⁸. O olhar é o que define a intencionalidade e a finalidade da visão; é a sua dimensão propriamente humana. Não olhamos uma imagem de modo global, de uma só vez, mas por fixações sucessivas (o que se chama **busca visual**), que não obedecem a padrões rígidos de regularidade. A integração dessa multiplicidade de fixações particulares sucessivas constitui a "visão da imagem".

Olhar uma imagem durante certo tempo não é uma exploração "*inocente*". Numa imagem olhada sem intenção particular, as fixações sucessivas limitam-se às partes da imagem mais providas de informação. Mas se o sujeito recebe uma

orientação explícita, a trajetória das fixações é alterada: "*um olhar informado desloca-se de outro modo no campo que explora*"³⁹.

Autonomia, referência, dupla realidade, perspectiva

Uma imagem é dotada de **autonomia**, mesmo que relativa. Para Neiva Júnior, não é totalmente correto afirmar que a imagem "representa" um objeto, pois a **referência** é uma propriedade lingüística. A imagem sempre é possível, mesmo quando o objeto representado não exista materialmente. A verdade do referente exterior não é o mais importante, porque a imagem é, em primeiro lugar, a presença de formas visuais unificadas pela atenção de quem a contempla. A estrutura visual produz-se, primeiro, pela conjunção de elementos não-imitativos; a relação com o referente é posterior ao desempenho das formas. Neste sentido, a imagem depende apenas de si mesma, não se subordina ao exterior. Por outro lado, afirma Aumont a imagem também tem a função de "representar", no sentido de que substitui algo, concreto ou abstrato, da realidade. Por isso, conclui Neiva Júnior, uma imagem "*assume o visível em sua mais completa materialidade, tanto pelo objeto que substitui como pela imagem que de fato é*"⁴⁰.

A **dupla realidade perceptiva** é um fenômeno psicológico fundamental na percepção de uma imagem: nós a percebemos, ao mesmo tempo, como fragmento de superfície plana e como fragmento de um espaço tridimensional, embora estas duas "realidades" não sejam de natureza idêntica. Isso significa que a distinção entre uma profundidade real e a de uma imagem precisa ser **aprendida**. Por que a representação proporcionada pela imagem parece relacionar-se aos objetos? É porque uma nomenclatura antecede a produção da imagem. Um repertório de esquemas elabora e interpreta a realidade; um "modelo" organiza a experiência perceptiva e permite o reconhecimento das coisas. A autonomia é, então, compensada pela necessidade de assimilá-la ao

objeto, e a imagem adquire a capacidade de apontar para as coisas - a propriedade de referência que permite falar em "leitura" de uma imagem.

A **perspectiva** é um exemplo disto. Como é possível perceber em três dimensões a superfície de um quadro? É que fomos educados para tal, aprendemos a "ler" as regras da perspectiva, aceitando como verdadeiro o que é uma ilusão. O espectador aprende a "reconstruir" o objeto representado, deformado que está pelas representações perspectivais. Assim, podemos dizer que a imagem é "domesticada" por regras representativas que relacionam um conteúdo intelectual com um modo sensível de representação, o qual pode variar historicamente. A representação em perspectiva, a partir do final da Idade Média, aspira atingir um perfeito grau de assimilação ao objeto representado, iludindo o "*olhar e a inteligência do espectador*"⁴¹.

Quanto maior a autonomia da imagem, maior a possibilidade da ilusão. Para Neiva Júnior, ser cópia e simulacro, na cultura ocidental, pressupõe fracasso, pois o que se aspira é a imitação, a relação verdadeira que a imagem tem com o mundo exterior. Valendo-se dessas últimas colocações, podemos melhor compreender as críticas de Sartre: é que para a metafísica ingênua, a imagem teria um estatuto inferior em face da coisa que representa. Entendemos também porque uma das freqüentes acusações contra a TV é que ela produz simulacros da realidade, um "real" que não é de fato o "real".

Ilusão, representação

A **ilusão** é possível na percepção de uma imagem, desde que satisfeitas certas condições. Como o sistema visual está quase sempre, "por construção", em busca de índices suplementares quando sua percepção é ambígua, só haverá ilusão se as condições em que ele for colocado forem restritivas. Diante de uma cena espacial complexa, o sistema visual efetua uma interpretação do que percebe. A ilusão acontece se oferecer uma interpretação plausível da cena, num verdadeiro julgamento, que depende muito das condições psicológicas do

espectador, em particular de suas expectativas. "*Em geral*" - afirma Aumont "a ilusão se realiza melhor quando se prepara uma situação em que ela é esperada"⁴².

Uma imagem pode criar uma ilusão, mesmo que parcial, sem ser a réplica exata de um objeto - sem ser o seu **duplo**. A ilusão busca duplicar as aparências do objeto. Como decorrência, surge a questão: em que medida a representação propiciada por uma imagem visa ser confundida com o que representa? Como a representação pode ser uma "cópia" da realidade, se obedece aos princípios ilusórios da perspectiva? A representação, para Aumont, é "*um processo pelo qual institui-se um representante que, em certo contexto limitado, tomará o lugar do que representa*"⁴³. Nesse processo há muito de arbitrário, baseado em convenções socializadas. Há muito de cultural e histórico quando julgamos uma representação mais adequada do que outra. Por outro lado, alguns teóricos consideram que certas técnicas de representação são mais "naturais" do que outras; a perspectiva, por exemplo, seria um meio de representação cujas convenções podem ser facilmente aprendidas por qualquer indivíduo.

Para esclarecer esta contradição, Aumont distingue dois níveis: o **psicoperceptivo**, no qual a reação às imagens de todos os sujeitos é amplamente comparável; e o **sócio-histórico**, no qual os critérios de semelhança variam conforme a sociedade e o período histórico, e instituem uma hierarquia na aceitabilidade das imagens. Aumont lembra que os papuas da Nova Guiné, ao verem fotografias pela primeira vez, acharam as imagens estranhas, difíceis de compreender e esteticamente sem graça - porque pouco esquematizadas. É preciso ainda não confundir a imagem que ilude com o **simulacro**; este não provoca ilusão total, mas parcial e forte o suficiente para ser funcional. O simulacro é um objeto artificial que visa ser tomado por outro objeto para determinado uso (por exemplo, um simulador de vôo).

Há, conclui Aumont, três conceitos diferenciados, embora relacionados. A **representação** é o fenômeno mais geral, que permite ver uma realidade

ausente, sob a forma de um substituto. A **ilusão** é um fenômeno perceptivo e psicológico que, em determinadas condições culturais é provocado pela representação. O **realismo** é um conjunto de regras sociais que têm por fim gerir a relação entre a representação e o real de modo satisfatório para a sociedade que formula essas regras.

As imagens são, por conseguinte, objetos visuais paradoxais, pois têm duas dimensões, mas permitem que se veja em três dimensões - isto liga-se ao fato de que as imagens mostram objetos ausentes, dos quais elas são uma espécie de símbolo: "*a capacidade de reagir às imagens é um passo em direção ao simbólico*"⁴⁴. Uma das principais razões da produção de imagens provém de sua vinculação com o domínio do simbólico, o que gera a sua situação de mediação entre o espectador e a realidade. Para Aumont, a imagem tem um valor de **representação** (representa coisas concretas) e um valor de **símbolo** (representa coisas abstratas).

O espectador

Para que haja imagem "*é preciso mais do que cores, formas e volumes; é preciso consciência*"⁴⁵. Uma imagem exige o seu espectador. O espectador é um parceiro ativo da imagem, do ponto de vista emocional e cognitivo; para Aumont, o espectador constrói a imagem, e a imagem constrói o espectador.

Alarga-se assim, entende Neiva Júnior, a imagem a um conceito sociológico: uma imagem é lugar de convergência da realização do autor e da participação do espectador; uma imagem significa a civilização em que foi produzida (o exemplo mais bem acabado é a obra de arte). A interpretação da imagem não é isolada da execução da obra; os atos da técnica, as realizações da arte e as formas de interpretar encontram-se no mesmo contexto. A visão humana é aparentemente constante, mas os sistemas de interpretação mudam a cada período histórico, já que a obra de arte corporifica as estruturas da civilização que a produziu. Assim, a perspectiva deixa de ser apenas um sistema

de representação, para ser fator de reconhecimento e sentimento de realidade, decorrente da presença de um espectador ideal. A própria revolução científica moderna possibilitou a investigação da natureza com uma linguagem interpretativa semelhante à da perspectiva, recusando-se a centralizar o mundo em Deus e espacializando-a conforme o ponto de vista do espectador.

O espectador não é um sujeito de definição simples. Em sua relação com uma imagem entram em jogo o saber, os afetos, as crenças - estas, por sua vez, historicamente vinculadas.

O espectador **reconhece** alguma coisa em uma imagem, num trabalho que emprega as propriedades do sistema visual; reconhecer o mundo visual em uma imagem, além de ser útil, pode proporcionar prazer pelo fato de "reencontrar" uma experiência visual em uma imagem de forma repetitiva, ordenada e dominável. A arte representativa, por exemplo, imita a natureza, e esta imitação nos dá prazer; em contrapartida, ela influi na nossa maneira de ver a natureza. Também a arte *pop* ou o hiper-realismo nos fazem "ver" o mundo cotidiano e seus objetos de modo diferente. O espectador também **rememora**, pois a imagem veicula, de maneira codificada, o saber sobre o real, por meio de um esquema (estrutura relativamente simples e memorizável). Mediante um conjunto de atos perceptivos e psíquicos, o espectador faz existir a imagem. A percepção visual, como já dissemos, é um processo baseado num sistema de **expectativas**, que pressupõe um conhecimento prévio do mundo e das imagens. Portanto, o espectador, ao fazer intervir seu saber prévio, supre a imagem das suas lacunas de não-representação (o que ficou conhecido como a "regra do etc."). A imagem é então, ligada ao fenômeno da **imaginação**.

Por outro lado, a imagem age sobre o espectador. Há fatores sociológicos e semiológicos que influem na compreensão, interpretação e aceitação da imagem. A imagem influencia o espectador "positiva" ou "negativamente", mas nunca de maneira mecânica. Esta temática da influência da imagem faz emergir a relação entre o espectador e o produtor da imagem. Esta relação está por trás

de abordagens bastante radicais do espectador, que estabelecem uma espécie de paralelismo entre o trabalho do espectador e o "trabalho" da imagem. Para as teses **gestaltistas**, o espectador descobre na imagem estruturas profundas que são as próprias estruturas mentais. Já as teorias **gerativas** descrevem, ao mesmo tempo, o funcionamento da imagem e o modo como o espectador a compreende, mediante uma homologia entre imagem e linguagem; todo pensamento, mesmo quando emprega o visual, passaria explicitamente pelo exercício da linguagem.

Para Aumont, em síntese, o modelo de espectador varia segundo o enfoque seja posto na leitura da imagem ou na sua produção. No primeiro caso, desemboca-se em teorias analíticas e construtivistas, destacando o **trabalho intelectual do espectador**; no segundo, a abordagem costuma ser mais global e heurística, com tendência a buscar grandes **modelos antropológicos** para analisar a imagem de maneira coerente com uma concepção do mundo.

A "relação existencial" do espectador com a imagem possui uma **espacialidade** (referente à estrutura espacial em geral) e uma **temporalidade** (referente aos acontecimentos representados e a estrutura temporal que deles decorre). Essas relações com as estruturas caracterizam o que se chama "distância psíquica", conceito que muitas teorias associam a dois modos de visão: o **óptico** (relacionado à visão de longe), no qual a perspectiva desempenha importante papel e privilegia a aparência, e o **háptico** ou **tátil** (relacionado à visão de perto), com maior enfoque na presença de objetos, e suas qualidades, como a superfície. Esta posição coincide com a abordagem "ecológica" da percepção, que estabelece diferenças entre o modo normal de visão, que permite circular em torno dos objetos, deles se aproximar e "tocá-los" com os olhos (pode-se dizer que o olhar é o prolongamento dos dedos), e um modo perspectivo da representação, menos natural. Fazemos um parêntese para lembrar como o modo de vista háptico fundamenta a posição de McLuhan, quando afirma que a TV é **tátil**.

A imagem representativa produz um **efeito de realidade** no espectador, mediante um conjunto de índices de analogia. Existe um "catálogo" de regras representativas que permitem evocar, ao imitá-la, a percepção natural. O efeito de realidade será mais completo conforme a imagem respeite convenções de natureza histórica. Com base neste efeito, o espectador induz um "juízo de existência" sobre as figuras da representação, e lhes atribui um referente no real. Não que o espectador acredite que o que vê é o real propriamente, mas que existiu, ou pode existir, no real. Alerta Aumont que o efeito do real é característico de representação ocidental pós-renascentista, que quis submeter a representação analógica a uma intenção realista. Na sua relação com a imagem, o espectador acredita até certo ponto na realidade do mundo imaginário representado na imagem.

Para a crítica "ideológica", característica dos anos 60, o efeito do real teria sido explicitamente utilizado pela ideologia "burguesa" da representação em favor de uma realidade fictícia. Mais recentemente, teorias cognitivas do espectador passaram a interessar-se pelo **saber** do espectador, mais do que pelas suas crenças. O espectador é o lugar de uma dupla atividade racional e cognitiva: emprega atividades perceptivas e cognitivas gerais para compreender a imagem, e emprega modalidades de saber de algum modo já incluídos na própria obra (como uma espécie de "modos de usar"). O espectador seria, nas palavras de Aumont "*um misto inextricável de saber e crença*"⁴⁶. Na fotografia, por exemplo, que comumente se considera como portadora de um pouco da própria realidade, o poder de convicção provém do saber, implícito ou não, que o espectador tem da gênese desta imagem. **Sabemos** que a imagem fotográfica é uma marca produzida, num determinado instante, por procedimentos físico-químicos, **acreditamos** que ela representa de forma adequada a realidade, e tendemos a **crer** que diz a verdade a seu respeito (e, acrescentamos, não ocorreria o mesmo com a TV?).

Explica Neiva Júnior que, no século XVII, com os fundamentos proporcionados pela filosofia cartesiana, nasce uma concepção binária da representação, uma correspondência entre cada ponto no espaço e sua representação no pensamento e no plano. Para Merleau-Ponty "o modelo cartesiano da visão é o tato"⁴⁷. De fato, nada é mais binário que o tato, e começam a ser instauradas as condições para uma **concepção técnica** da imagem. Aparece a fotografia, efeito direto do contato da luz com uma superfície sensível, com menor intervenção do homem: "o mundo está à disposição do sujeito, objetivado e pronto para ser tocado"⁴⁸, conclui Neiva Júnior.

Espectador como sujeito desejante

O espectador não é apenas racional, mas também um **sujeito desejante**, dotado de afetos, pulsões e emoções. Estudos psicanalíticos têm trabalhado com a idéia fundamental - e polêmica - de que existe uma relação entre inconsciente e imagem: a imagem "contém" o inconsciente; inversamente, o inconsciente "contém" a imagem, as representações.

Uma aproximação é possível entre essa imagística inconsciente e outras formas de imagística "interna" ou "mental", pelo conceito de **imagem mental**. A posição **picturalista** considera-as como verdadeiras imagens, que representam a realidade de modo icônico; para a teoria **descricionalista**, são representações mediatas que se assemelham às representações verbais. Todos concordam, contudo, que não se trata de imagens no sentido cotidiano da palavras - não é uma "fotografia", mas uma representação "codificada" da realidade, que provavelmente não seria verbal nem icônica, mas de natureza intermediária. A noção de **imaginário** está na intersecção dessas duas concepções da imagística mental. Com base em Lacan (para quem o sujeito é efeito do simbólico), afirma Aumont que o imaginário está ligado à imagem: as formações imaginárias do sujeito são imagens porque intermediárias, substitutas, e porque eventualmente representam imagens materiais. Toda imagem "encontra o imaginário,

*provocando redes identificadoras e acionando a identificação do espectador consigo mesmo como espectador que olha*⁴⁹.

A imagem é fonte de emoções e afetos. A literatura sobre imagens espetaculares (como as da televisão), produzidas para um espectador de massa, sem cultura particular, tende a ver a emoção como **regressão** momentânea. Muitas vezes, adverte Aumont, confundindo-se emoção com sensação. As imagens provocariam processos emocionais incompletos, já que não há passagem da emoção à ação (o espectador não pode de fato reagir, apenas repetir compulsivamente a experiência de assistir), nem comunicação entre espectador e imagem. Estudos relacionam a produção da emoção no cinema às **estruturas narrativas**, e apenas de modo indireto à imagem; o que comove é a participação em um mundo ficcional, a relação com personagens, o confronto com a situação. O valor emocional das imagens continua a ser pouco estudado.

A **pulsão escópica** (caso particular da noção de pulsão desenvolvida por Freud) aciona a necessidade de ver. Olhar é um desejo do espectador, que entra num "jogo" de olhares com a imagem. E se a imagem é feita para ser olhada, para satisfazer (mesmo que parcialmente), deve proporcionar um prazer de tipo particular. Aumont cita célebre estudo de Roland Barthes*, que teoriza esta relação com a imagem fotográfica. Para ele, existem duas maneiras de apreender uma fotografia: a "foto do fotógrafo", "objetiva", que emprega a informação contida na foto, os sinais objetivos, um campo codificado intencionalmente, e constitui-se numa encenação significativa que tem que ser decodificada de modo cognitivo; a outra, a "foto do espectador", "subjetiva", que emprega o acaso, as associações subjetivas, e o espectador descobre na foto um objeto parcial de desejo, não-codificado e não-intencional.

Aumont conclui pela existência de uma verdadeira **antropologia das imagens**: "*um estudo da imagem em sua relação com o homem em geral*"⁵⁰. Se

(*) Aumont refere-se à obra : BARTHES, Roland. La chambre claire. Cahiers du cinéma, Gallimard, 1980.

existe uma base universal muito ampla na relação com a imagem, é, contudo, no nível dos simbolismos mais enraizados numa cultura (logo, os menos conscientes) que se produzem diferenças na **apropriação** dessa imagem, "*diferenças que traduzem na estruturação profunda da imagem, mais do que em seus conteúdos*"⁵¹. Mas se a imagem é sempre modelada por estruturas profundas, ligadas ao exercício de uma linguagem, e vinculadas à uma organização sociocultural, é também meio de comunicação e representação do mundo, presente em todas as sociedades humanas. "*A imagem é universal, mas sempre particularizada*"⁵².

O dispositivo

O **dispositivo** é o que regula a relação entre o espectador e suas imagens em determinado contexto simbólico, num conjunto de determinações sociais, em especial os meios e técnicas de produção de imagens, seu modo de circulação e reprodução, os lugares onde estão acessíveis e os suportes que servem para difundi-las. Entre os dados materiais e organizacionais do dispositivo estão as suas dimensões **espacial** e **temporal** e suas determinações **técnica** e **ideológica**.

Dimensão espacial

Olhar uma imagem é entrar em contato, a partir do espaço real do mundo cotidiano, com um espaço de natureza diferente - a superfície da imagem, qualificada como **espaço plástico**. O dispositivo regula a **distância psíquica** entre um sujeito espectador e uma imagem organizada pelo jogo dos valores plásticos (relações geométricas, luminosidade, cores, elementos gráficos simples e a matéria da própria imagem - "pinceladas", grãos, etc.). Mas a imagem é também, ela própria, um objeto do mundo, dotada de características físicas que a tornam perceptível. A mais importante é o **tamanho** da imagem, a qual determina e especifica a relação que o espectador vai estabelecer entre seu próprio espaço e o espaço plástico da imagem (um bom exemplo disto é o *close*). As principais

fontes de imagem (livros, "slides", televisão) "achatam" as dimensões das imagens, e incutem a falsa idéia de que todas as imagens têm dimensão média.

Como a imagem é um objeto, possui limites que a isolam perceptivamente da realidade circundante - a **moldura**. A moldura tem, além desta função **visual**, uma função **simbólica**: ela "diz" ao espectador que, por estar emoldurada de uma certa maneira, deve ser vista de acordo com certas convenções, e possui certo valor. Por exemplo, uma moldura trabalhada com material nobre num quadro de grande valor artístico. Já com a televisão aparece outro valor: a caixa que emoldura a tela confere a essa imagem um *status* particular, dessacralizado, relacionado à "conversação" e ao "fluxo" ininterrupto de imagens dirigido pessoalmente ao espectador. A função **representativa** e **narrativa** da moldura faz ainda com que ela apareça como uma espécie de abertura ao mundo imaginário, à "*diegese figurada pela imagem*"⁵³. Daí a metáfora da moldura como "janela aberta para o mundo".

O **enquadramento** é também constituinte da dimensão espacial da imagem. O enquadramento é "*a atividade da moldura, sua mobilidade potencial, o deslize interminável da janela*" e por ele "*se chega a uma imagem que contém determinado campo visto sob determinado ângulo e com determinados limites exatos*"⁵⁴. Todo enquadramento estabelece uma relação entre um olho fictício (do pintor, da câmara, etc.) e um conjunto organizado de objetos no cenário. A noção de enquadramento, por sua vez, leva a uma equivalência, proposta pelo dispositivo de imagens, entre o olho do produtor e o olho do espectador, a uma assimilação de um ao outro - é o **ponto de vista**.

Dimensão temporal

Nossa visão realiza-se no tempo, e também nele as imagens existem, segundo modalidades variáveis. O tempo, do ponto de vista do espectador, é a

(*) A metáfora da janela, que também utilizamos para intitular esta tese remonta, segundo Jacques Aumont, a Leon Battista Alberti, pintor e matemático renascentista.

duração experimentada. O sentimento do tempo não decorre da duração objetiva dos fenômenos, mas de mudanças em nossa sensação do tempo, que resultam do processo permanente de interpretação que operamos. O tempo é concebido como um tipo de representação mais ou menos abstrato de conteúdos de sensação, ou seja, ele não contém os acontecimentos, mas é feito dos próprios acontecimentos, à medida que são apreendidos por nós.

Existem dispositivos que incluem a duração, e outros não, categorizando dois tipos de imagens: as **não-temporalizadas**, que existem idênticas a si próprias no tempo (fotografia, pintura, etc) e as **temporalizadas**, que se modificam ao longo do tempo pelo efeito do dispositivo que as produz e apresenta (cinema, televisão, vídeo), e são capazes de dar-nos uma ilusão temporal convincente.

A dimensão temporal do dispositivo é o estabelecimento da relação entre o **tempo do espectador** e o **tempo da imagem**, que não podem ser confundidos como um só. Posso olhar uma foto alguns segundos ou muitas horas, mas no cinema só se pode permanecer no período da projeção. Todavia, em ambos os casos, o olhar e a atenção podem ser dirigidos variavelmente no tempo, de modo ligado aos desejos e expectativas do espectador, à sua situação pragmática. Como afirma Aumont, é um momento vivenciado de modo menos coercitivo, mas nem por isso totalmente livre, pois o espectador olha a imagem quase sempre em virtude de "ordens de visão", implícitas ou explícitas, que comandam a exploração visual.

A imagem temporalizada inclui o tempo em sua existência. Há dois tipos principais: a imagem fílmica e a imagem videográfica. Embora haja diferenças técnicas entre estas duas formas (a imagem do filme é fotográfica, gravada de uma só vez, e resulta da projeção sucessiva de fotogramas; a do vídeo é gravada em suporte magnético, registrada e projetada por varredura eletrônica de linhas horizontais), Aumont julga que a diferença na percepção destas imagens foi superestimada por alguns teóricos, já que não haveria diferença

perceptível no que diz respeito ao movimento aparente. A parte técnica do dispositivo é reguladora, e consiste em fazer que o movimento aparente, fundamento essencial da imagem cinemato-videográfica, seja convenientemente percebido. Mas há também um aspecto sociosimbólico, já que o dispositivo "*legitima o próprio fato de ir ver imagens mutáveis na tela*"(...), **autoriza a percepção de uma imagem mutável**"⁵⁵.

A imagem cinematográfica apareceu como radicalmente nova, no entendimento de Aumont, porque **está** em movimento (e não apenas porque representa um movimento). Segundo ele, foi Gilles Deleuze* o primeiro a propor a noção de **imagem-tempo** para essa nova imagem, que traduziu uma crise, uma ruptura dos elos sensório-motores e a preocupação de explorar diretamente o tempo, e não só o movimento.

Técnica e ideologia

Existem diferenças significativas entre a imagem impressa e a imagem projetada. As primeiras são **imagens opacas**, vistas graças à reflexão da luz, e que se podem tocar; elas estão diante de nós, apostas sobre um suporte do qual se tornaram inseparáveis (por exemplo, a fotografia). As outras são **imagens-luz**, que se caracterizam pela presença mais ou menos fugidia de uma luz sobre uma superfície, à qual jamais se integra (por exemplo, cinema e televisão). A imagem-luz é sempre pensada como não-definitiva, como "*estando apenas 'de passagem', e sobretudo, como tendo uma fonte localizável (visível ou não)*"⁵⁶. Aqui - entende Aumont - reside uma importante dimensão simbólica do dispositivo: a imagem-luz é recebida pelo espectador não somente como mais imaterial do que outra, mas como intrinsecamente dotada de **dimensão temporal**, porque não se consegue pensar a luz sem pensá-la no tempo - a luz não é um estado, mas um processo.

(*) Aumont refere-se à obra: DELEUZE, Gilles. "L'image-affection", L'image-mouvement. Ed. de Minuit, 1983.

Fatores técnicos intervêm no valor simbólico do dispositivo. Há um longo debate sobre isso com relação à fotografia, cujo aparecimento foi considerado uma revolução na história das imagens, pois introduziu a possibilidade de produzir imagens "automáticas". Alguns concluem que a fotografia pode revelar o mundo de um modo até agora não conseguido pelo olho; para outros ela é a arma suprema da representação, que completa e aperfeiçoa o que havia sido empreendido por toda história das artes figurativas - a imitação das aparências, o "embalsamento da realidade". A legitimidade documentária da fotografia levou 100 anos para ser questionada. As críticas referem-se ao desejo, presente na máquina fotográfica (e na câmara de TV) de produzir uma perspectiva da qual todas as anomalias potenciais estariam definitivamente corrigidas, reproduzindo ao infinito "o código da visão especular definido pelo humanismo do Renascimento"⁵⁷.

Na opinião de Aumont, se a fotografia reproduz uma ideologia, "só pode ser pelo conjunto de seu dispositivo, e com destino ao espectador"⁵⁸:

*Na verdade, a fotografia, como registro perspectivista automático, funciona como uma espécie de armadilha ideológica, já que implica um sujeito espectador que esteja prontamente disposto a aceitar a perspectiva como ferramenta legítima de representação (...) - a acreditar que a fotografia é mesmo um registro do real.*⁵⁹

Essas teses não distinguiram a perspectiva natural da perspectiva artificial, e o registro fotográfico (a fotografia como traço) da formulação da fotografia (a foto como escrita), e sugeriram que o caráter automático da imagem fotográfica poderia impedi-la de ser trabalhada. Mas por outro lado, adverte Aumont, foram as primeiras a evidenciar a idéia fundamental de que um dispositivo relaciona a imagem com seu modo de produção e seu modo de consumo, portanto a idéia de que a técnica de produção das imagens repercute necessariamente na apropriação dessas imagens pelo espectador.

Aumont considera útil, ainda, distinguir o que é herança ideológica do que é investimento científico, para contrapor-se às teses tecnicistas que tendem a negar qualquer valor ideológico a um instrumento técnico, qualquer que seja sua utilização. O cinema, por exemplo:

*só é compreensível se for analisado como articulando a esfera da técnica e da estética (as formas filmicas) a uma demanda ideológica, formulada tanto num sentido como no outro, que determina ao mesmo tempo as invenções técnicas e a aceitação pelo espectador do dispositivo - o conjunto, concebido em uma história da representação e das imagens que é história dessa demanda ideológica.*⁶⁰

O cinema busca a continuidade e o centramento, características vistas como constitutivas do sujeito; sua função ideológica, então, consiste em constituir o indivíduo em sujeito, ao colocá-lo imaginariamente no lugar central. A câmara é "*instrumento de reprodução indefinida do sujeito centrado da ideologia burguesa*"⁶¹. O espectador torna-se **onividente** e capaz apenas de ver - mas um ver restrito, porque ininterruptamente recentrado pela óptica perspectivista e produzido sob a forma de uma continuidade ilusória.

Em conclusão, para Aumont, o estudo do dispositivo é obrigatoriamente estudo histórico, pois não há dispositivo fora da história. Talvez por isso, a questão do dispositivo é a que mais facilmente permite a convergência de diferentes tradições teóricas e críticas no estudo das imagens, inclusive nas modalidades mais recente, como o vídeo.

A parte própria da imagem

Toda imagem é concebida para certos efeitos sociais, e pode ser atribuída a um agente da história. Mas a imagem também pode ser considerada como dotada de valores imanentes, especialmente um valor representativo altamente simbólico do espaço e do tempo. A imagem utiliza diversas "táticas" para esta representação do espaço: perspectiva, superfície, profundidade, campo,

enquadramento, cena e encenação. Mas é a representação do tempo que fornece a discussão mais interessante.

Embora nem todas as imagens tenham dimensão temporal, quase sempre, mesmo que de modo secundário, fornecem informações sobre o tempo do acontecimento ou situação que representam, de maneira convencional e codificada. O modo de apreensão do tempo pelo espectador é o da **duração**. Se encurtarmos imaginariamente esta duração aos limites do sensível, temos o que se define como **instante** - um "ponto" extraído do fluxo temporal, de extensão quase nula, que se aproxima muito da imagem fixa (de uma fotografia ou quadro, por exemplo). A invenção da **imagem-movimento** alterou os dados da representação do instante, ao permitir a representação do tempo de um acontecimento sem recorrer arbitrariamente a um de seus instantes.

A imagem do cinema ou da televisão tem uma **duração**. Um plano de filme dura o mesmo tempo que o acontecimento que registra. O tempo é pouco representado na imagem-duração; é mais "*apresentado, tornado presente, reproduzido de forma idêntica*"⁶². Este é - segundo Aumont - um dos raros casos em que o duplo perfeito é pensável, uma idéia reforçada pela televisão com a transmissão direta, na qual o tempo do acontecimento e da imagem coincidem absolutamente.

Como a representação do espaço e do tempo na imagem, na maior parte das vezes, é determinada pelo fato de que representa um acontecimento, ela costuma, portanto, ser uma imagem narrativa.

A **narrativa** é definida por Aumont como um conjunto organizado de significantes, cujos significados constituem uma história, que se desenrola no tempo. Mas como uma imagem pode conter uma narrativa? No cinema, por exemplo, o nível narrativo está na montagem dos planos entre si. Em termos temporais, isto quer dizer que o plano está no presente (ou num passado "presentificado"), e apenas a montagem permite escapar a esse presente

perpétuo; a verdadeira narração só aparece no percurso da leitura contínua, que anula a autonomia do planos.

A representação do espaço e do tempo na imagem é, então, quase sempre determinada por uma intenção mais global, de ordem narrativa; representa-se um tempo e espaço **diegéticos**. A **diegese** é "*uma construção imaginária, um mundo fictício que tem leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural, ou pelo menos com a concepção, variável, que dele se tem*"⁶³.

Esta construção diegética é determinada em grande parte por sua aceitabilidade social, quer dizer, convenções, códigos e simbolismos em vigor numa sociedade.

Imagem ou linguagem?

Para Neiva Júnior, as imagens que se oferecem ao público em grande quantidade, atualmente, seguem o modelo fotográfico, e nos fascinam por serem expressão pura de uma técnica. A **simulação** caracteriza a experiência visual contemporânea; não se tratam de registros fidedignos do real. A fotografia, por exemplo, implica num conjunto de decisões formais: o tipo de lente, a abertura do diafragma, o tempo de exposição à luz, que definem a imagem final; "*e isso é mais importante do que o objeto fotografado*"⁶⁴. Se a fotografia apenas exprime as aparências do real, trata-se de uma **hiper-realidade**, pois "*simula como presença aquilo que nós sabemos ausente, mas que, mesmo assim, nos convence de sua existência, ainda que no passado*"⁶⁵.

A imagem torna-se mais que real porque a natureza é reduzida "*à aparência da aparência*"⁶⁶. A duplicação excessiva das imagens afasta-nos dos referentes, "*purificando até à alucinação nossa experiência de qualquer uma das representações*"⁶⁷. A realidade torna-se secundária em relação à imagem, que a reconstitui enquanto simulação. "*Enfim*"- conclui Neiva Júnior - "*só é real aquilo que for traduzido em imagens*"⁶⁸. O acontecimento transforma-se em imagem, as

câmeras de televisão reconhecem fatos e testemunhos (de preferência ao vivo), conferindo-lhes uma hiper-realidade incontestável. Neiva Júnior exemplifica com o roubo da taça Jules Rimet da sede da Confederação Brasileira de Futebol, em 1983. A réplica da taça estava num cofre, e a original, na vitrina, de onde foi roubada: "*a réplica é mais valiosa do que o original*"⁶⁹. Assim, pondera Neiva Júnior, podem desaparecer as coisas e quem sabe até as pessoas, porque a ilusão nos basta, porque tudo pode ser simulado por um duplo, que reproduz com perfeição a aparência e dispensa a autenticidade. Mas haveriam alternativas para fugir a isso:

*recusar a imagem enquanto espelho representativo e manipulá-la como um objeto do mundo; não admitir somente seu valor de substituição; retornar ao mais imediato da experiência; fazer da imagem uma expressão empírica absoluta.*⁷⁰

Neste ponto começa o distanciamento entre os dois autores que revisamos. Aumont questiona a conclusão de que a multiplicação e a invasão das imagens no nosso cotidiano caracterizariam o nosso século como a "era da imagem", e de que a linguagem escrita estaria fadada ao desaparecimento. Para ele, a mudança mais importante produziu-se nos últimos séculos, desde a Idade Média, quando se alterou o *status* das imagens: "*passou-se da imagem espiritual à imagem visual*"⁷¹. A manifestação sensível das imagens na Idade Média tinha valor inferior em relação às entidades imateriais, celestes, às quais a imagem dava acesso. Por conseguinte, seu papel ideológico, intelectual e social era muito diferente. Ao reduzirem-se a mero registro das aparências, as imagens perderam sua força transcendente. Para Aumont, hoje a imagem retoma sua importância pelo fenômeno da **multiplicação**, mas mesmo assim "*nossa civilização ainda continua a ser, quer se queira ou não, uma civilização da linguagem*"⁷².

E como Aumont fundamenta esta sua afirmação? É que toda representação é relacionada por seu espectador a enunciados culturais (portanto

simbólicos), os quais lhe trazem sentido. A questão é que estes enunciados quase nunca são formulados, mas implícitos. Mas isto não quer dizer que não sejam formuláveis verbalmente, e então, entende ele, a questão do sentido da imagem passa a ser o da relação entre imagens e palavras, entre imagem e linguagem: "*não há imagem 'pura', puramente icônica, já que para ser plenamente compreendida uma imagem necessita do domínio da linguagem verbal*"⁷³. O desafio é comparar a maneira como imagem e linguagem veiculam as informações, e como são respectivamente compreendidas. Diferentes escolas semiológicas ocuparam-se desta questão, seja para destacar as diferenças entre significação por imagens e significação por palavras (por exemplo, porque os aspectos sintáticos e prescritivos da gramática verbal não se aplicariam às imagens); ou para mostrar as relações entre a dimensão **visível** da imagem e sua dimensão **inteligível** (há hipóteses que consideram certa similaridade entre os mecanismos "profundos" de domínio da imagem e de domínio da linguagem).

E se a imagem contém sentido, é claro, este tem que ser "lido" por seu espectador, o que leva Aumont ao problema da **interpretação** da imagem. Para as teorias **semiológicas**, a relação do espectador com a imagem mobiliza códigos em diversos níveis: os da **percepção**, (alguns quase universais), os códigos da **analogia** (relativamente naturais) e outros totalmente determinados pelo **contexto social**. O domínio desses níveis é desigual segundo os sujeitos históricos, e, portanto, as interpretações resultantes também serão proporcionalmente diferentes. As teorias **iconológicas** consideram que todo fenômeno social - e portanto também a imagem - comporta vários níveis de sentido: o primário ou natural (denotação); secundário ou convencional (relação de elementos da representação com temas ou conceitos) e significação intrínseca (princípios subjacentes que revelam a cultura de uma época, estilo, ou escola).

O sentido de uma imagem está contido não apenas nos seus elementos representativos, que reproduzem visivelmente objetos imaginários, mas também

num segundo nível de significação, correspondente ao que se chama, na linguagem verbal, ao sentido **figurado**. Uma figura procura produzir sentido de um modo mais original, mais metafórico. Na linguagem verbal, considera-se a figura como uma espécie de "contaminação" do verbal pelo icônico. Os teóricos da figura procuraram fundar um "princípio figurado" baseado na intervenção de outro modo de pensamento, diferente do empregado pela linguagem verbal comum. Fala-se, por exemplo, em um "pensamento visual", em emergência do desejo (no sentido freudiano), em metáfora "viva" (e aqui a referência é feita a Paul Ricoeur).

Contudo, muitos destes teóricos tendem a permanecer apenas no âmbito retórico das categorias literárias tradicionais, como reflexo de nossa tradição cultural. Uma tentativa teoricamente original, embora ainda não totalmente desenvolvida, visa definir uma retórica da imagem fundada em categorias específicas, como a distinção entre o nível **icônico**, investido de sentidos predeterminados, ligados aos elementos representados, e o nível **plástico**, constituído de elementos (formas, cores, contrastes, etc) desprovidos de sentido em si próprios, mas que podem ser adquiridos por combinação e permuta, ao constituírem-se num sistema.

Mas, para Aumont, o mais importante é considerar que, se a dimensão simbólica da imagem é tão importante, é porque ela é capaz de **significar**, sempre em relação com a linguagem verbal. Ele expressa aqui sua oposição implícita a *"certas filosofias da imagem que a consideram um meio 'direto' de expressão do mundo, em concorrência com a linguagem mas sem passar por ela, dispensando-a"*.⁷⁴

Discorda ainda da conclusão de que a imagem inverte a relação do homem com as coisas do mundo, ao dizê-las como repetição pura e simples, tornando-se seu próprio enunciado, dispensando a nomeação. Aumont julga que

esta posição superestima a identificação da imagem com o mundo real, desprezando as "estratégias simbólicas" do espectador e subestimando a presença, na imagem, de uma linguagem "profunda".

Conclusão

Em um anúncio publicitário concebido para vender um determinado aparelho de televisão, um homem, em uma sala de estar semi-escurecida, observa um cão, um pássaro, uma lareira, uma escultura, todos aparentemente ali presentes. Com o controle remoto do aparelho, desliga os vários televisores que emitiam aquelas imagens; os objetos e animais não eram reais. A função visual da **moldura*** foi subvertida, usada às avessas.

Isto ilustra bem a dificuldade em definir o que desta revisão aplica-se à televisão. Ela leva às últimas conseqüências os paradoxos da imagem; da imagem "em si mesma", das relações com o "dispositivo", das relações com o espectador. A imagem da televisão às vezes demonstra a capacidade do dispositivo em infringir as regras que deveriam regular sua percepção e relação com o espectador. Talvez por estes motivos a televisão constitua-se ainda num desafio aos pesquisadores da imagem. A televisão não permite conclusões apressadas nem definitivas. Com relação ao cinema e a fotografia, por exemplo (para não falar da pintura), há reflexões maduras e conclusões seguras. Já para a televisão - sobre a qual há poucas referências - tudo parece ser muito relativo e peculiar: depende do contexto, depende do espectador, depende do programa...

Todavia, o objetivo deste trabalho não é compreender a imagem "em si", mas propor-lhe uma interpretação hermenêutica, para a qual o "estado-da-arte" das teorias da imagem não parece ser obstáculo decisivo. Ao contrário, algumas das conclusões dos autores revisados dão-nos respaldo: a imagem liga-se ao simbólico, a imagem atende a funções socioculturais; a imagem inscreve

(*) Ver página 103, neste capítulo.

significações; a imagem exige uma interpretação ativa do espectador. A interpretação, por sua vez, exige códigos relativamente naturais e universais, mas também códigos culturalmente determinados. Compreendemos também melhor por que é possível a construção de uma autonomia, mesmo que relativa, do esporte-teleespetáculo em face da prática real: é que a imagem não necessariamente possui um referente no mundo "real". Contudo, é possível relacioná-la a objetos aos quais se refere, mesmo que posteriormente ao desempenho das formas. O espectador reconhece que certa imagem refere-se ao esporte porque possui um código cultural que permite este reconhecimento. Em último caso, seria ainda legítimo falar-se numa espécie de analogia ou "paralelismo" entre os mecanismos de leitura/interpretação da imagem, por um lado e da linguagem verbal, por outro.

A TV como discurso

Vamos voltar, então, à questão colocada anteriormente: como seria possível uma interpretação hermenêutica desta "linguagem das imagens" da televisão?

Inicialmente, cabe observar que a televisão não apenas seleciona eventos esportivos e imagens sobre eles, mas fornece definições do que foi selecionado; ela interpreta os eventos para nós, fornece uma estrutura de significados na qual o evento faz sentido. Ou seja, a televisão não consiste meramente em imagens, mas também envolve comentários sobre as imagens, que explicam o que estamos vendo⁷⁵. Neste caso, caberia falar da necessidade de uma interpretação da "interpretação". Se, para Marcondes Filho⁷⁶ não se pode compreender o produto televisivo com base no seu **conteúdo** falado, mas na sua **forma espetacular**, que fascina o espectador (o que inclui, portanto, outros elementos, como, o fundo musical, o cenário, o ritmo das imagens, etc.), por outro lado, estudos experimentais indicaram que a exibição esportiva da televisão torna-se

mais excitante ao espectador quando a imagem vem associada à narração e comentários dos locutores⁷⁷.

Para Giraldo-Salinas⁷⁸, o **som** na televisão não é um simples apoio ou elemento adicional à imagem, mas uma expressão essencial da linguagem televisiva, a qual se configura como uma articulação sucessiva de matérias visuais e sonoras; é uma linguagem audiovisual composta pela inter-relação de sons e imagens em movimento. Inspirando-se em Christian Metz*, considera que todo sistema de comunicação possui um material específico de **expressão** (que não se confunde com o nível de **conteúdo** ou **significado**), que o distingue de outros sistemas. As matérias de expressão do som na televisão são: falas, ruídos e/ou efeitos sonoros, música e silêncio. E da imagem são as imagens móveis, desenhos animados e/ou efeitos especiais e menções escritas ou legendas.

Da análise de nove programas da televisão brasileira (incluindo um programa esportivo), Giraldo-Salinas concluiu que as matérias de expressão sonora tem uma função narrativa, contribuindo para a construção da diégese**, situam a imagem; sugerem e implicam um estado ou idéias além daquela que está sendo evidenciada. Som e imagem constituem uma "dupla dinâmica": "*o som participa da dinâmica áudio visual em co-produção de sua companheira, a imagem*"⁷⁹. Se retomarmos Babin e Kouloumdjian⁸⁰, poderemos com eles afirmar que o discurso audiovisual não é imagem, nem a gramática da imagem, nem a composição ordenada de seqüências de imagens, mas a **mixagem**, a alquimia som-palavra-imagem.

Portanto, entendemos que a linguagem da televisão compreende a imagem e a fala, compondo um **discurso**. E o que entenderemos por discurso? Nosso entendimento é tributário não somente de Ricoeur, mas também de

(*) Giraldo-Salinas refere-se à obra: METZ, Christian. Linguagem e cinema. São Paulo, Perspectiva, 1980.

(**) A diégese, que já definimos à página 109 deste capítulo é, segundo Giraldo-Salinas, o "universo espaço-temporal onde ocorrem os fatos possíveis de serem vistos ou ouvidos através da tela e do alto-falante de um televisor, porém, é um universo que está determinado por um espaço e tempo que transcende às imagens e sons captados pelo espectador" (p.17)

teóricos contemporâneos da lingüística⁸¹, que buscaram uma superação da lingüística estrutural, recusando a linguagem como simples suporte para transmissão de informações, em direção a uma apreensão da linguagem como portadora de sentido para os interlocutores. Assim, definiremos discurso como o **efeito de sentido construído no processo de interlocução, em que alguém fala a alguém, de algum lugar, sobre algo no mundo**. Vale dizer, o discurso resulta de um trabalho que organiza a linguagem (é portanto uma obra de cultura), que a efetua como evento, mas é compreendida como significação, pois exprime uma experiência humana, comunica mensagens com suporte na língua, e tem endereço. Mais ainda, o sujeito fala inscrito em estratégias de interlocução - que consideram a imagem que faz de si, do outro e do referente - em posições sociais e conjunturas históricas.

Como um discurso assim entendido é passível da interpretação proposta pela hermenêutica? Aqui novamente Paul Ricoeur vem em nosso socorro, com seu conceito de "distanciamento produtivo". É do que trataremos a seguir.

O DISTANCIAMENTO PRODUTIVO

A linguagem, por ser dotada de uma exterioridade intencional, pode inscrever-se, fixar-se na forma de escrita, levando a uma separação da significação relativamente ao evento - a **autonomia semântica** do texto. A hermenêutica é interpretação orientada para textos, e a passagem da fala para a escrita deve garantir o **distanciamento produtivo**, exigência primeira de qualquer hermenêutica, pois é um caráter fundamental da própria historicidade da experiência humana⁸². Que alterações e transformações afetam o discurso quando ele se inscreve na escrita, indaga Ricoeur?⁸³ São elas:

Com relação ao meio. Em primeiro lugar, há a mudança na natureza do meio de comunicação, pois o discurso fixa-se em um suporte exterior - o papel - que é

diferente da voz humana. Esta inscrição substitui a expressão vocal imediata, fisionômica ou gestual, o que é uma realização cultural tremenda. O fato humano desaparece, "marcas" materiais transportam a mensagem. Porque queremos fixar o discurso, não a linguagem como sistema auto-referente, o que a escrita efetivamente fixa é o "dito" da fala, isto é, a exteriorização intencional constitutiva do par "evento-significação". Portanto, "*o primeiro distanciamento é o distanciamento do dizer no dito*"⁸⁴. Este distanciamento pode ser encontrado em todos os atos do discurso*: **locucionário** - eles dizem algo; **ilocucionário** - fazem algo ao dizer (prometem, ordenam, desejam, afirmam, etc.); e **perlocucionário** - produzem efeitos por dizê-lo⁸⁵. O ato locucionário exterioriza-se nas frases enquanto proposição, e enquanto tal permite a identificação e reidentificação da própria estrutura predicativa. O ato ilocucionário tem a intenção de ser reconhecido pelo ouvinte; uma gramática específica corresponde a uma certa intenção, da qual este tipo de ato exprime a força distintiva, a qual se acrescenta a entonação de voz, gestos, etc. O ato perlocucionário é o menos inscritível do discurso, e caracteriza o discurso oral; o discurso enquanto estímulo que age por influência direta sobre as emoções e as disposições afetivas do interlocutor. Mas todos são aptos, embora numa ordem decrescente, à exteriorização intencional que torna possível a inscrição pela escrita, já que podem ser identificados ou reidentificados como possuindo a mesma significação.

Com relação ao locutor. A escrita torna o texto autônomo em relação à intenção do autor - o que o texto significa não coincide mais com aquilo que o autor quis dizer; significação verbal e significação mental passam a ser diferentes. E se isso vale para as condições psicológicas, também vale para as condições sociológicas de produção do texto. É essencial a uma obra que ela transcenda suas próprias condições psicossociológicas de produção e abra-se a uma multiplicidade de leituras, elas mesmas situadas em contextos sócio-

(*) Aqui Ricouer baseia-se na obra de: AUSTIN, J.L.. Quando dizer é fazer, Porto Alegre, Artes Médicas, 1994.

culturais diferentes. O texto descontextualiza-se e recontextualiza-se, numa nova situação - é o que justamente constitui o ato de ler. Mas isso não implica que a noção de autor se tenha perdido, pois o texto permanece um discurso dito por alguém a mais alguém, sobre alguma coisa.

Com relação ao ouvinte. Enquanto o discurso falado é determinado pela situação do diálogo, o discurso escrito suscita para si um público potencialmente universal, pois a "coisa escrita" liberta-se da condição dialogal, alargando assim o círculo da comunicação e iniciando novos modos de comunicação. Um texto fica aberto a um número indefinido de leitores e, por conseguinte, de interpretações: "*a hermenêutica começa onde o diálogo acaba*"⁸⁶. Essa autonomia do texto tem uma consequência hermenêutica importante: a de que o distanciamento não é algo de acrescentado à metodologia, mas constitutivo do fenômeno do texto como escrita, e ao mesmo tempo é a condição da interpretação.

Com relação à referência situacional. O texto liberta-se dos limites da referência situacional. Na linguagem oral, o critério último do alcance referencial do que dizemos é a possibilidade de mostrar a coisa referida como um componente da situação comum ao locutor e ao ouvinte, mediante indicadores ostensivos - um apontar de dedos, os demonstrativos, os advérbios de tempo e lugar, etc. Na escrita, há um hiato entre a identificação e a "mostração", gerado pela distância espacial e temporal entre escritor e leitor. "*Graças à escrita, o homem e só o homem tem um mundo e não apenas uma situação*"⁸⁷. Mas para tal é preciso garantir a reestruturação das condições de referência ostensiva; por exemplo, por meio de descrições da realidade, que fornecem ao leitor um equivalente da referência, no modo de "como se estivesse lá".

Com relação ao código. A relação entre mensagem e código torna-se mais complexa com a escrita, pois esta se traduz em gêneros literários, como modos de discurso, pois os gêneros "*são expedientes generativos para produzir discurso como...*"⁸⁸. A linguagem é então um material a ser trabalhado, "*o discurso se*

toma o objeto de uma práxis e de uma techné¹⁸⁹, que permite falar de produção de obras de arte e, "por extensão, de obras de discurso"¹⁹⁰. A inscrição como suporte material, a autonomia semântica do texto com relação ao locutor e ao ouvinte "ajudam a fazer da linguagem a matéria de uma artesanato específico"¹⁹¹. A noção de obra, afirma Ricoeur é uma mediação prática entre a irracionalidade do evento e a racionalidade do sentido; a obra do discurso apresenta características de organização e estrutura que permitem uma objetivação do discurso na obra. Um modo de estruturação aparece como escolhido, de preferência a outro - o que remete à noção de estilo, ligado ao autor/locutor.

A hermenêutica é, então, a arte de discernir o discurso na obra, e a interpretação é a réplica deste distanciamento fundamental constituído pela objetivação do homem em suas obras de discurso, comparáveis à sua objetivação nos produtos de seu trabalho e arte. Conclui Ricoeur: "A escrita é a plena manifestação do discurso"¹⁹². Existe um problema de interpretação por causa da natureza da intenção verbal do texto; a superação da intenção pelo sentido significa que a compreensão tem lugar num espaço não psicológico e apropriadamente semântico, que um texto revela ao separar-se da intenção mental do autor. O distanciamento constitui-se, então, num instrumento epistemológico.

Implicações iniciais para a interpretação do discurso televisivo

Vamos extrair as conseqüências para a interpretação do discurso televisivo. Nosso pressuposto metodológico é de que a inscrição deste discurso num texto escrito garantiria a geração daquele distanciamento produtivo associado à objetivação, necessário à interpretação. Nele encontramos todos os atos do discurso: ele diz algo, faz algo ao dizer, e produz efeitos ao dizê-lo. A televisão, ao dizer algo, além de constatar, afirmar, negar, interrogar (associados a uma mímica, entonação de voz, etc.), busca produzir efeitos - seduzir o espectador, convencê-lo de que seu enfoque do evento é o melhor, que seu

juízo dos acontecimentos é superior, etc. No ato perlocucionário, "o *não lingüístico tem prioridade sobre o lingüístico*"⁹³, daí a importância da imagem para que o discurso televisivo adquira por completo seu poder de persuasão - o uso do *replay* em diversos ângulos, a câmara lenta, etc.

Tal texto poderia descontextualizar-se e recontextualizar-se? Pensamos que a inscrição da fala televisiva em texto escrito, ao transformar o evento da fala em registro permanente, gera uma leitura interpretativa da "linguagem da televisão", permite aquela decifração do sentido "letra a letra", a que se referiu Gusdorf⁹⁴. No plano das imagens, por sua vez, a gravação eletromagnética (videocassete), ao permitir a reprodução do som e da imagem incontáveis vezes, autoriza que um agora "espectador-interpretador" controle a "leitura das imagens" e aumente sua capacidade de reflexão, e não seja por elas controlado - aqui, a tecnologia trabalha a nosso favor! O autor continua, porém, identificado: é uma instituição socialmente situada, que possui uma representação uma imagem do outro (telespectador) e do objeto referido (esporte), e que fala valendo-se de uma estratégia de interlocução, com finalidades comerciais.

Ao inscrever-se em texto, o discurso da televisão libera-se então da referência situacional, ou, ao contrário ela é, por assim dizer, aprisionada? Com a inscrição, certamente, liberta-se a interpretação do discurso daquela situação de telespectador sentado diante da televisão, na sua contemplação reflexa, voraz devorador de imagens e mensagens que rapidamente se sucedem, condicionando uma leitura "automática". A descrição e a narração das imagens garantiria a reestruturação das condições de referência ostensiva, sem necessidade de reportarmo-nos apenas às imagens de maneira sensorialmente direta.

Finalmente, pode-se identificar um gênero literário também no discurso televisivo, no sentido de um modo de estruturação do discurso. A tarefa que se propõe, então, é discernir o discurso produzido sobre o esporte na obra de

trabalho de arte da televisão - ou ela não faz também da linguagem a matéria de um artesanato específico?

Conseqüentemente, a televisão, uma instituição sociocultural de nossos tempos, emite um discurso que compartilha das características do discurso contidas na escrita, e pode ser interpretado como se interpreta um texto.

O CONFLITO DAS INTERPRETAÇÕES

O discurso pode ser comparado a um objeto que é possível visualizar de vários lados, mas nunca de todos os lados ao mesmo tempo; tal unilateralidade fundamenta o caráter conjuntural da interpretação⁹⁵. Mas não é verdade que todas as interpretações sejam iguais. Uma interpretação deve não só ser provável, "*mas mais provável do que outra*"⁹⁶. O procedimento de validação realiza-se pelo conflito entre interpretações rivais. Desempenharia assim a hermenêutica a sua função crítica, a sua "*mais alta tarefa, a arbitragem entre as pretensões totalitárias de cada uma das interpretações, justificando cada uma nos limites de sua própria circunscrição teórica*"⁹⁷. Sempre é possível argumentar a favor ou contra uma interpretação, confrontá-las e buscar um acordo "*mesmo se tal acordo ficar para além de nosso alcance imediato*"⁹⁸.

Para Regis de Moraes⁹⁹, o vasto campo do discurso humano, que abrange todas as formas de expressividade, desde as formas arquitetônicas às artes plásticas, a escrita e a fala são expedientes privilegiados de comunicação de consciências, e os níveis psicológico (do indivíduo), culturoológico (da cultura) e sociológico (da sociedade) são fontes simultâneas de emissão do discurso humano.

Ora, já em "O Conflito das Interpretações", Ricoeur alertava que os problemas colocados pelo símbolo refletem-se na metodologia da interpretação, e esta pode então dar lugar a métodos divergentes e até opostos, porque partem

da determinação múltipla dos símbolos. Cada interpretação reduz a riqueza desta multivocidade, e "traduz" o símbolo "*segundo uma grelha de leitura que lhe é própria*"¹⁰⁰. Somente uma hermenêutica "*instruída pelas figuras simbólicas*"¹⁰¹ seria capaz de evidenciar que diferentes modalidades de existência pertencem a uma única problemática, porque "*são os símbolos mais ricos que asseguram a unidade dessas múltiplas interpretações*"; seriam eles "*portadores de todos os vetores, regressivos e prospectivos, que as diversas hermenêuticas dissociam*"¹⁰².

De maneira semelhante, Morais defende, para o confronto com a educação, "*as filosofias impuras e os pensamentos abertos*"¹⁰³, a capacidade de articulação interdisciplinar e a posição de que a filosofia tem que se abrir aos discursos das ciências, reportando-se a Paul Ricoeur*, para quem a filosofia sempre esteve em constante diálogo com a ciência, especialmente as ciências humanas, pois ela não pode ser um discurso fechado sobre si mesmo, mas uma reflexão com as ciências.

Portanto, o deciframento do(s) sentido(s) do discurso sobre o esporte na televisão deverá recorrer às teorias disponíveis sobre o esporte, já que cada método exprime a forma de uma teoria, a partir dos pólos de emissão do discurso: psicológico, culturoológico e sociológico. De fato, podemos identificar, no campo discursivo sobre o esporte e os meios de comunicação de massa, teorias de cunho sociológico (nas suas várias correntes), psicanalítico, semiótico, antropológico, etc. Como cada uma destas perspectivas poderia interpretar o discurso da televisão sobre o esporte? Como circunscrevê-las nos seus limites e possibilidades?

Já é possível perceber que nossa preocupação metodológica encaminha-se mais para uma dimensão epistemológica (epistemologia da interpretação) que ontológica (ontologia da compreensão). Por outro lado, a hermenêutica, ao

(*) Refere-se Morais a: RICOEUR, Paul. *Interrogation philosophique et engagement*. In: RICOEUR et alii. *Porquoi la philosophie*. 2ª ed. Canadá. Les presses de l'Université de Québec, 1970.

enriquecer a compreensão que este pesquisador tem da sua experiência de espectador do esporte, e ao inscrever-se ela própria numa linguagem escrita, pode então ser compartilhada por outros leitores, trazendo a pretensão de auxiliar outros espectadores a experimentar os sentidos que o pesquisador descobriu, e assim conhecer melhor a si mesmo, diante do mundo, por intermédio da crítica aplicada às obras e aos atos que são signos deste ato de existir, ou seja - a reflexão crítica. De qualquer forma, na dialética das interpretações conflitantes, "*anuncia-se uma estrutura ontológica*"¹⁰⁴. Estamos, então, amparados pelo próprio Paul Ricoeur: "*a ontologia é a terra prometida para uma filosofia que começa pela linguagem e pela reflexão. Como Moisés, porém, o sujeito falante e refletinte apenas pode percebê-la antes de morrer*"¹⁰⁵.

METODOLOGIA DA INTERPRETAÇÃO

A hermenêutica de Paul Ricoeur voltar-se-á decisivamente, em seu terceiro momento, ao problema da metodologia da interpretação, e a uma reavaliação dos clássicos conceitos de "compreensão" e "explicação" na hermenêutica. Para a hermenêutica de tradição romântica, que tem em Wilhelm Dilthey¹⁰⁶ seu mais expressivo representante, há oposição e dualidade entre explicação e compreensão: a explicação relaciona-se à natureza entendida como o horizonte comum de fatos externos, leis e teorias, hipóteses, verificações e deduções; a compreensão, que se aplica às ciências humanas, tem a ver com a experiência de outras mentes semelhantes à nossa. O que Ricoeur propõe é uma hermenêutica cuja interpretação resulte de uma **dialética da explicação e compreensão**.

À princípio, a compreensão é uma captação ingênua do sentido do texto enquanto um todo; depois é um modo sofisticado de compreensão, apoiado em

procedimentos explicativos, como resposta ao distanciamento associado à plena objetivação do texto.

Da compreensão à explicação

O descompasso entre a significação do texto e a intenção do autor dá origem ao primeiro passo da dialética explicação-compreensão. Se a significação objetiva é diferente da intenção subjetiva do autor, pode construir-se de várias maneiras. Por isso, mais que repetir o evento do discurso num evento semelhante, compreender é "*gerar um novo acontecimento*"¹⁰⁷. Esta construção necessita, primeiro de **conjecturas** (exatamente a "compreensão"), depois de **validação** (entendida como "explicação"). Temos que conjecturar e "construir" significações porque a intenção do autor está distante de nós, e porque um texto não é uma simples sucessão de frases compreensíveis separadamente, mas uma **totalidade**, que aparece como uma hierarquia de tópicos, de temas primários e subordinados. A reconstrução do texto enquanto um todo tem um carácter circular, no sentido de que o pressuposto de uma certa espécie de todo está implicado no reconhecimento das partes; reciprocamente, ao construir os pormenores, reconstruímos o todo. Não há evidência ou necessidade que se ligue àquilo que é importante ou não, essencial ou não. "*O juízo da importância é da ordem da conjectura*"¹⁰⁸, e "*não há regras para fazer boas conjecturas*"¹⁰⁹.

Como um cubo no espaço, imagina Ricoeur, um texto apresenta um "relevo"; seus diferentes temas não se encontram à mesma altitude, e por isso a reconstrução do todo tem um aspecto perspectivista semelhante ao da percepção. É como um objeto que pode ser visto por vários lados, mas nunca de todos os lados ao mesmo tempo. É possível ligar a mesma frase de modo diferente a uma ou outra frase considerada como pedra angular do texto. O ato de ler implica uma modalidade específica de unilateralidade, que confirma o carácter conjuntural da interpretação. Por isso, a plurivocidade do texto é

diferente da polissemia das palavras ou frases individualmente, é uma plurivocidade típica do texto enquanto totalidade.

A transição da conjectura para a explicação é garantida por "*uma investigação do objeto específico da conjectura*"¹¹⁰. A validação, argumenta Ricoeur, é uma disciplina argumentativa, comparável aos processos jurídicos de interpretação legal. É uma lógica "*da incerteza e da probabilidade qualitativa*"¹¹¹. Validação, portanto, não é verificação; defender uma interpretação é diferente de demonstrar que uma conclusão é verdadeira, mas sim que, "*à luz do que sabemos*"¹¹², é mais provável do que outra. Portanto, a validação de uma interpretação pode legitimamente chamar-se de **conhecimento científico do texto**.

Conjectura (compreensão) e validação (explicação) constituem-se numa relação circular, como uma abordagem subjetiva e objetiva do texto (o que nos remete ao conhecido conceito de "círculo hermenêutico"). Mas este círculo não é vicioso, adverte Ricoeur, invocando o critério de "falsificabilidade" de Karl Popper*. O papel da falsificação é desempenhado pelo conflito entre interpretações rivais, pois **uma interpretação não apenas deve ser provável, mas mais provável que outras**. Se há mais de uma maneira de construir um texto, não é verdade que todas as interpretações são equivalentes, pois um texto é um campo limitado de interpretações possíveis. A lógica da validação permitiria evoluir entre os limites do dogmatismo e do cepticismo. É possível defender ou não uma interpretação, confrontar diferentes interpretações, buscar um acordo, "*ainda que este acordo continue longe de ser atingido*"¹¹³. Fica assim caracterizada uma função mais específica para o "conflito das interpretações", como já advertíamos: ela tem um papel a cumprir na "validação" de uma interpretação.

(*) Conferir em: POPPER, Karl. A lógica da pesquisa científica. São Paulo, Cultrix, Edusp, 1975.

Da explicação à compreensão

Este momento da dialética entre explicar e compreender resulta da natureza da função referencial do texto, que é afetada pela ausência de uma situação comum ao escritor e ao leitor. Esta colocação "entre parênteses" do mundo dá origem a dois tipos de leituras. A primeira trata o texto como uma entidade sem mundo, como na leitura estrutural, que prolonga a suspensão da referência ostensiva e transporta-se para "dentro" do texto, considerando-o como um sistema fechado de signos, à maneira de Saussure. Com isso, pode-se falar numa nova espécie de atitude explicativa diante do texto que, resolvendo o impasse de Dilthey, não é emprestada às ciências da natureza, mas vem do próprio domínio semiológico.

Ricoeur considera exemplar desse tipo de leitura estrutural o estudo de Claude Lévi-Strauss sobre os mitos*: as unidades que compõe a narração própria do mito (mitemas) são tratadas segundo as mesmas regras que as unidades mais pequenas, conhecidas da lingüística (fonemas): oposições e combinações entre unidades num sistema finito de entidades, etc.

Todavia, adverte Ricoeur, pode-se aí dizer que **explicamos** o mito, mas será que o **interpretamos**? Porque as oposições e combinações que, segundo o próprio Lévi-Strauss, o mito visa mediar, são **significativas** e dizem respeito ao nascimento e à morte, à sexualidade, à verdade, etc. - expressões da vida, diríamos. Não se trata então de um jogo estéril da linguagem. A função da análise estrutural, para Ricoeur, é conduzir de uma semântica de **superfície** a uma semântica de **profundidade**, às situações-limite que constituem a referência última do que se fala. Enquanto um estágio necessário, embora não suficiente, entre uma interpretação ingênua e de superfície para uma erudita e de profundidade, a análise estrutural tornaria possível situar a explicação e a compreensão em dois estágios diferentes de um único arco hermenêutico. Nesse

(*) O estudo referido por Ricoeur encontra-se em: LÉVI-STRAUSS, Claude. Antropologia estrutural. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1967.

processo a análise estrutural é **mediadora**, e constitui a justificação da abordagem objetiva e a retificação da abordagem subjetiva. Mas não se trata de alcançar o que o autor quis dizer, mas aquilo **sobre que** trata o texto, ou seja, as suas referências não ostensivas, que abrem um novo mundo ao leitor.

Entramos aqui na segunda modalidade de leitura, que busca efetuar referências potenciais não ostensivas do texto numa nova situação, a do leitor. É por isso que aquilo que precisamos compreender não é algo escondido atrás do texto, mas algo exposto diante dele. A compreensão tem agora pouca relação com o autor e sua situação, pois compreender um texto é "*seguir o seu movimento do sentido para a referência, daquilo que ele diz para aquilo de que fala*"¹¹⁴. Conforme Ricoeur:

*O texto fala de um mundo possível e de um modo possível de alguém nele se orientar. As dimensões deste mundo são propriamente abertas e descortinadas pelo texto. O discurso é, para a linguagem escrita, o equivalente da referência ostensiva para a linguagem falada. Vai além da mera função de apontar e mostrar o que já existe e, neste sentido, transcende a função da referência ostensiva, ligada à linguagem falada. Aqui, mostrar é ao mesmo tempo criar um novo modo de ser.*¹¹⁵

Estas últimas considerações levam-nos à temática da "apropriação".

Apropriação

"Apropriar-se" do que era "estranho" é objetivo de toda hermenêutica, o que se consegue à medida que a interpretação atualiza a significação do texto para a situação presente do leitor. Apropriação é "*atualização do sentido enquanto endereçado a alguém*"¹¹⁶. A apropriação é a contrapartida do distanciamento da escrita - não possui mais afinidade afetiva com a intenção do autor, e na medida "*em que não responde ao autor, responde ao sentido*"¹¹⁷. Portanto, do que se apropria é o sentido do próprio texto, concebido de modo dinâmico "*como a direção do pensamento aberta pelo texto*"¹¹⁸. Não coincidimos, como pensava o ideal da hermenêutica romântica, com um psiquismo alheio,

mas com o desvelamento de um modo possível de olhar o mundo, oferecido pelo poder referencial do texto. Ouçamos mais longamente o próprio Ricoeur:

*Aquilo de que finalmente me aproprio é uma proposição de mundo. Esta proposição não se encontra atrás do texto, como uma espécie de intenção oculta, mas diante dele, como aquilo que a obra desvenda, descobre, revela. Por conseguinte, compreender é compreender-se diante do texto.*¹¹⁹

Só a interpretação que obedece à injunção do texto, que se deixa tomar pela dialética da compreensão e explicação, que segue - como sentença Ricoeur - "*a 'flexa' [sic] do sentido e que tenta pensar em conformidade com ela, inicia uma nova autocompreensão*"¹²⁰. Porque o texto, numa hermenêutica assim concebida, é a mediação pela qual compreendemos a nós mesmos. Contrariamente à pretensão de conhecer-se a si mesmo por intuição imediata, para Ricoeur "*só nos compreendemos pelo grande atalho dos sinais de humanidade depositados nas obras da cultura*"¹²¹.

A apropriação também não é a projeção de um *a priori* do leitor no próprio texto, mas um processo que, ao desvelar novos modos de ser e novas formas de vida, proporciona ao sujeito uma nova capacidade de a si mesmo conhecer - o leitor é "*alargado na sua capacidade de autoprojeção*"¹²². Em consequência, a apropriação não é uma posse, mas um "*momento de despojamento do ego egoísta e narcisista*"¹²³.

A subjetividade do leitor entra em cena à medida que é colocada em "*suspense, irrealizada, potencializada*"¹²⁴. "*Só me encontro, como leitor, perdendo-me. A leitura me introduz nas variações imaginativas do ego*"¹²⁵. Por isso, o conceito de interpretação exige uma "crítica interna" - um distanciamento até mesmo na relação de "si a si". Uma crítica das ilusões do sujeito, à maneira marxista e freudiana, deve ser incorporada à compreensão de si. Conseqüentemente, não se deve opor a hermenêutica à crítica das ideologias, conclui Ricoeur; pelo contrário, este é o caminho que a compreensão de si deve

tomar, caso deixe-se "formar pela coisa do texto, e não pelos preconceitos do leitor"¹²⁶. Não é difícil perceber como estas últimas conclusões abrem caminho para incluir as reflexões de base marxista e psicanalítica sobre o esporte e sobre a televisão.

TEXTO E AÇÃO HUMANA

Harris¹²⁷ já notou que o termo "texto" é, por influência da hermenêutica, frequentemente usado nas ciências sociais para referir-se à cultura ou aspectos particulares de uma cultura, como o esporte. Tal pretensão tem fundamento? Ricoeur irá dizer-nos que sim, como vemos em "Do texto à ação", obra em que busca uma aproximação paradigmática entre sua hermenêutica e as ciências sociais.

Se a hermenêutica diz respeito às regras requeridas pela interpretação dos signos da nossa cultura, tanto os escritos como os que comportam uma fixação comparável à escrita, então, conjectura Ricoeur¹²⁸, as ciências humanas podem chamar-se hermenêuticas, tendo em vista que: 1) o seu objeto oferece traços constitutivos do texto enquanto texto e 2) sua metodologia desenvolve a mesma espécie de procedimentos que a interpretação de textos. Duas questões precisariam ser afirmativamente respondidas para comprovar aquela hipótese: 1) pode-se considerar a noção de texto como um paradigma apropriado para o objeto das ciências sociais?; 2) a metodologia da interpretação dos textos fornece um paradigma válido para a interpretação em geral nas ciências humanas?

Relembrando as características do discurso (temporalidade, locutor, referência ao mundo e interlocutor), e definindo o objeto das ciências humanas, com base em Max Weber, como "conduta orientada de maneira sensata",

Ricoeur procura aplicar os quatro critérios de textualidade ao conceito de "ação sensata".

A fixação da ação. A ação sensata torna-se objeto da ciência graças a uma espécie de objetivação semelhante à fixação operada pela escrita. Assim como a interlocução sofre uma transformação ao fixar-se em escrita, também a interação (entre agentes sociais) transforma-se analogamente quando a ação deixa-se tratar como um texto fixado. A **objetivação** é possível por alguns traços internos da ação que a aproximam da estrutura do ato de linguagem. A fixação pela escrita é possível pela dialética de exteriorização intencional, e dialética semelhante permite que a **significação** da ação (seu *noema*, seu significado) destaque-se do **acontecimento** da ação (seu *noese*, seu significante). Como esse processo se dá? Primeiro, a ação possui a estrutura de um ato locucionário, quer dizer, um conteúdo proposicional suscetível de ser identificado e reidentificado como o mesmo (por exemplo, os verbos de ação). Segundo, a estrutura noemática da ação pode ser fixada e destacada no processo de interação, e tornar-se assim um objeto passível de interpretação. Este *noema* é também ilocucionário ("faz" algo - promete, ordena, etc) de maneira semelhante ao "ato completo da linguagem" como proposto pelo lingüista John Searle¹²⁹. Aqui, uma conclusão importante é que o conteúdo proposicional e sua força ilocucionária constituem o **conteúdo de sentido**, tanto do ato de linguagem como da ação social. Tal qual o ato da linguagem, o acontecimento da ação desenvolve uma dialética semelhante entre seu estatuto temporal, enquanto acontecimento que aparece e desaparece, e seu estatuto lógico, enquanto tendo certa significação identificável, e determinado "conteúdo de sentido". Este último é que torna possível a "inscrição" do acontecimento, mas o que o torna real, indaga-se Ricoeur? Em que medida o que é feito é inscrito? Por que dizemos: tal acontecimento deixou sua marca no tempo, foi um acontecimento "marcante" (a

(*) Que consideraremos como sinônimo de ação social, conforme definida em: WEBER, Max. Conceitos básicos de sociologia. São Paulo, Moraes, 1987.

Revolução Francesa, o Golpe de 64, etc.)? Estas marcas deixadas no tempo "serão parentes da espécie de coisa que pede para ser lida, de preferência a ser entendida?"¹³⁰. Os outros três critérios de textualidade irão responder a estas indagações.

A autonomização da ação. Da mesma maneira que um texto desliga-se de seu autor, uma ação desliga-se de seu agente e desenvolve suas próprias conseqüências - esta autonomização da ação humana constitui a **dimensão social** da ação. A ação é um fenômeno social porque é obra de vários agentes, e porque nossos atos nos escapam e têm efeitos que não tínhamos visado. A distância entre intenção do locutor e significação de um texto produz-se também entre o agente e sua ação. Em ações simples, que não exigem preliminares, a significação e a intenção coincidem. Em ações complexas, alguns segmentos afastam-se de tal modo dos segmentos simples iniciais (os quais exprimem a intenção do agente), que a atribuição das ações constitui um problema difícil - como o historiador que numa inferência mediata procura isolar o papel de um personagem histórico num curso de acontecimentos. Certas ações são acontecimentos que imprimem sua marca no tempo, como já dissemos. Mas como um acontecimento imprime-se numa coisa temporal? É porque o tempo social não é somente algo que foge, mas é o elo de efeitos duradouros, de configurações persistentes. Uma ação deixa um "rastro", põe sua "marca", quando contribui para a emergência de tais configurações, que se tornam os documentos da ação humana. A história é a soma das "marcas", cujo destino escapa ao controle dos autores individuais - é uma entidade autônoma. Graças a esta sedimentação no tempo social, as ações humanas tornam-se **instituições**, no sentido de que a sua significação não coincide mais com as intenções dos seus agentes, e podem ser "despsicologizada", já que a significação reside na própria obra.

Pertinência e importância. Na ação social, a importância ultrapassa a pertinência quanto à situação inicial. A pertinência diz respeito à situação inicial

a qual, supostamente, a ação respondia. Uma ação importante desenvolve significações que podem ser atualizadas ou preenchidas em situações diferentes daquela em que a ação se produziu. Isto quer dizer que a significação de um acontecimento importante transcende as condições sociais da sua produção e pode ser re-efetuada em novos contextos sociais. Sua importância consiste "*na sua pertinência duradoura*"¹³¹. Este traço é semelhante ao modo como um texto rompe os laços entre o discurso e referência ostensiva, aquela emancipação do contexto situacional, que permite desenvolver as referências não ostensivas que Ricoeur chama de um "mundo" (no sentido ontológico). É característica fundamental das grandes obras de cultura o fato de ultrapassarem as condições de sua produção social. Por isso adverte-nos Ricoeur: "*Uma obra não reflete apenas o seu tempo, mas abre um mundo que ela transporta em si mesma*"¹³².

A ação humana enquanto "obra aberta". A significação da ação humana dirige-se a uma série indefinida de "leitores" possíveis. Os juízes não são os contemporâneos, mas a própria história. Como um texto, a ação humana é uma obra aberta, cuja significação está em suspenso. Ela abre novas referências e delas recebe uma pertinência nova, e por isso os atos humanos estão também à espera de interpretações novas que decidam sobre sua significação. Acontecimentos e atos significativos estão abertos à interpretação pela *praxis* presente. A dialética entre a obra e suas interpretações levou Ricoeur ao tema da metodologia da interpretação nas ciências sociais.

Para Ricoeur, as "objetivações" das expressões da vida constituem o ponto fundamental que permitiria às ciências sociais uma abordagem científica. O tipo de objetivação presente no discurso enquanto texto oferece uma resposta satisfatória ao paradoxo metodológico das ciências humanas, que reside no caráter dialético da relação entre explicar e compreender "*tal como é posta em ação na leitura*"¹³³. Existe uma dialética entre explicar e compreender porque o par "escrever-ler" desenvolve uma problemática própria que não é apenas uma

extensão do par "falar-ouvir", própria do diálogo - o paradigma da leitura é um paradigma original, conclui Ricoeur.

Este paradigma fundamenta-se no próprio estatuto do texto: 1) fixação da significação; 2) dissociação da intenção mental do autor; 3) desenvolvimento de referências não ostensivas; 4) leque universal dos seus destinatários. O conjunto destas características constitui a **objetividade do texto**, da qual deriva a possibilidade de **explicar**, não no campo das ciências naturais, mas na esfera própria dos **signos**, na qual o processo de objetivação tem lugar e expõe-se a processos explicativos, no campo semiológico em que também a explicação e a compreensão são confrontadas.

Assim como argumenta-se, no campo explicativo, da validade de dada interpretação de um texto, também é possível argumentar sobre a significação de uma ação, a favor desta ou aquela interpretação, ou contra ela, e esse processo de argumentação (ligado à explicação da ação pelos seus motivos) desenvolve uma plurivocidade que torna a ação semelhante a um texto. Porque, ao argumentar acerca da significação de uma ação, coloco meus desejos e crenças à distância, e submeto-os a uma dialética concreta de confrontação com pontos de vista opostos - eis novamente aqui a figura do "distanciamento".

O segundo passo do processo dialético da interpretação, que vai, como já expusemos, da explicação à compreensão, tem caráter paradigmático para as ciências humanas. Ricoeur destaca três pontos.

Primeiro, o modelo estrutural, paradigma da explicação, pode ser estendido para todos os fenômenos sociais, porque se aplica a todas as espécies de signos que apresentam analogia com os signos lingüísticos. O elo de ligação encontra-se na noção de "sistema semiológico". Como Saussure, Ricoeur relembra que um sistema lingüístico não é mais que uma espécie subordinada ao gênero semiológico e, portanto, o modelo estrutural de explicação "*pode estender-se tão longe quanto dos fenômenos sociais se pode*

dizer que apresentam um caráter semiológico"¹³⁴; relação geral entre código e mensagem, relações entre as unidades específicas do código, estrutura de comunicação concebida como uma troca de mensagens, etc. A função semiótica ou simbólica, que consiste em substituir os signos às coisas, e em representar as coisas por meio de signos, parece ser mais que uma superestrutura da vida social, constitui na verdade seu fundamento. Conclui então Ricoeur que não apenas a função simbólica é social, mas a **realidade social é fundamentalmente simbólica**.

Em segundo lugar, a semântica profunda tem uma função mediadora **entre a análise estrutural e a apropriação**, que faz com que esta última perca seu caráter psicológico e subjetivo para exercer uma função epistemológica. E o que seria uma "semântica profunda" de um fenômeno social? É que as estruturas sociais são também, como a linguagem, tentativas para "*se compararem com as perplexidades da existência e os conflitos profundamente escondidos na vida humana*"¹³⁵. Quer dizer, têm uma dimensão referencial semelhante às referências não ostensivas de um texto, a "*projeção de um mundo que é mais do que uma situação*"¹³⁶.

Por fim, o último ponto diz respeito exatamente ao conceito de "apropriação". As significações que uma interpretação profunda quer apreender não podem ser compreendidas sem um **compromisso pessoal** semelhante ao do leitor que busca tornar "seu" o texto. E por que a apropriação não destrói o caráter de cientificidade das ciências humanas, indaga-se Ricoeur? É porque:

*a compreensão não consiste na apreensão imediata de uma vida psíquica estranha ou na identificação emocional com uma intenção mental. A compreensão é inteiramente mediatizada pelo conjunto de procedimentos explicativos que ela precede e acompanha. A contrapartida desta apropriação pessoal não é alguma coisa que possa ser sentida: é a significação dinâmica destacada pela explicação e que, atrás, identificamos com a referência do texto, a saber, o seu poder de desenvolver um mundo.*¹³⁷

Esta retificação da noção de "compromisso pessoal" não elimina o "círculo hermenêutico", mas o impede de tornar-se vicioso; a própria correlação entre explicação e compreensão constitui agora o círculo hermenêutico.

Implicações para a interpretação do discurso televisivo

Quais as implicações da última seção para a interpretação que propomos do discurso televisivo? Inicialmente, parece-nos haver fundamentos suficientes para afirmar que **o discurso da televisão tem uma dimensão social**; quando falamos em "discurso da TV", estamos falando em "ação social". A televisão tem um "discurso que causa", que nos faz lembrar o mote do lingüista J.L. Austin¹³⁸: "quando dizer é fazer".

Acontecimentos da vida política e econômica do mundo contemporâneo deixam suas "marcas" profundas e adquirem uma dimensão social própria **por causa da televisão**. Por exemplo: a morte de Ayrton Senna, a Guerra do Vietnã, etc. Mais que qualquer outro fenômeno social de nossos tempos, a televisão pede para ser lida - e como um texto, **exige ser lida como uma totalidade**, o que implica considerar a **intenção e a significação**; o **emissor e o receptor**; o **conteúdo e a forma**; a **imagem e o som**. Mais ainda, retomando as revisões da teoria da imagem, levadas a cabo por Neiva Júnior e Aumont, lembramos que uma imagem é dotada, como um discurso, de autonomia (pode valer por si própria) e referência (pode representar algo). Uma frase como "no reino de Oynx vive um dragão azul" possui um conteúdo proposicional que tem "sentido". Ela não tem uma referência no mundo "real" (dragões não existem, nem o reino de Oynx), mas é lícito perguntar **sobre que** ela fala. Sua significação precisa ser interpretada no contexto de um discurso - é um conto de fadas ou uma propaganda de remédio? Analogamente, um *close* em câmara lenta no rosto tenso de um atleta pode suscitar reflexão similar. É certo que as relações entre autonomia e referência são mais complexas na imagem, mas de outra forma não se poderia pretender uma interpretação das imagens da televisão, no sentido

hermenêutico do termo. Evidentemente, a "leitura" do discurso da televisão dá-se também no campo dos signos (semiológico). A televisão é parte integrante da realidade social simbólica do mundo contemporâneo.

A ação da televisão escapa ao controle total de seus agentes; ela pode levar a efeitos não previstos pela intenção inicial, já que há ruptura entre intenção e significação da ação, que pode tornar-se autônoma, e portanto ser interpretada de várias maneiras. Diferentes grupos de telespectadores, situados em contextos variados (diferentes camadas socioeconômicas, grupos culturais, faixas etárias, etc.), não podem atribuir ao discurso televisivo significações diferenciadas?

Objetivamos ir em busca da **"semântica profunda"** do discurso televisivo. **"Sobre que" fala a televisão quando refere-se ao esporte? Quais expressões fundamentais da vida? Quais conflitos e perplexidades?**

É certo que a televisão reflete o esporte, mas também traz em si novas maneiras de compreendê-lo, que precisam ser "lidas". O esporte na televisão é uma obra aberta, à espera de novas interpretações.

EM OUTRAS PALAVRAS...

É possível aplicar a Paul Ricoeur o seu próprio paradigma de leitura. Portanto, a interpretação que fizemos de sua hermenêutica é a **nossa** interpretação; certamente não é a única possível, mas, do nosso ponto de vista, é rigorosa porque encontra respaldo na estrutura de sua obra. Para nós, esta é uma boa síntese do que entendemos por hermenêutica: teoria das regras de interpretação de um texto, ou conjunto de signos que podem ser considerados como um texto.

Ricoeur nunca se pronunciou sobre a hermenêutica como uma metodologia para a interpretação do discurso televisivo. Mas se não disse,

inspira a dizer: **a hermenêutica permite abordar o texto televisivo como uma totalidade; desvelar as intencionalidades que o dirigem; decifrar e reconstruir os sentidos ali presentes.** E quando dizemos "reconstruir", isto quer dizer, também, **construir novos sentidos**, já que "sentido" é, para Ricoeur, **a direção do pensamento aberta pelo texto.**

A hermenêutica de Paul Ricoeur tem ainda uma forte dimensão existencial. A leitura nos transforma. A leitura de suas obras abriu-nos também um novo mundo: uma nova perspectiva de ver a Educação Física, de posicionarmo-nos diante dela enquanto profissional e cidadão.

Foi-nos impossível deter o entusiasmo crescente a cada página da leitura de Paul Ricoeur. Contudo, aplicando sua hermenêutica ao nosso próprio trabalho, precisamos "policiar-nos": é nosso inconsciente, ou nossos olhos ideologizados que guiam a interpretação que fizemos do próprio Ricoeur? Esta é uma questão que, certamente, deve ser estendida a todo o trabalho, o qual, por sua vez, deverá abrir-se a novas interpretações, pela leitura crítica a que estará sujeito.

Podemos seguramente, além disso, antecipar que a nossa interpretação do esporte na televisão não será definitiva nem única, mas a melhor possível, **à luz do que sabemos.** É o que Ricoeur nos ensinou.

FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO E HERMENÊUTICA

A hermenêutica, na sua faceta de recuperação do sentido humano, volta-se hoje para a realidade educacional, talvez porque a filosofia contemporânea é, como pensa Moraes¹³⁹, cada vez mais uma antropologia, e portanto busque um resgate lúcido do humano.

Se não falseamos as conclusões de Novaski¹⁴⁰, uma filosofia da educação proposta com base na hermenêutica leva-nos a uma atitude de **esforço** diante

do mundo e de nós mesmos: esforço por buscar novos sentidos, disponibilidade para ouvi-los e compromisso de assumi-los. Embora o mundo contemporâneo pareça negar a capacidade de ação autônoma do homem, há a afirmação originária de que o homem é capaz; as obras que testemunham a passagem dos homens pela história mostram seu esforço por existir e seu desejo de ser. A interpretação proposta pela hermenêutica tem também uma tarefa **positiva**: recuperar o sentido da vida, reapropriando-se do discurso proibido e mutilado por qualquer tipo de falsa consciência. A busca deste sentido se dá entre uma **arqueologia**, que é a volta ao arcano para recuperar o desejo de ser, e uma **teleologia**, que é o lançamento à frente do nosso projeto de ser mais. Entre estes dois pólos, "*o ser não é um dado, mas uma tarefa*"¹⁴¹.

O educador precisa, pois, estar atento à **contemporaneidade**, com o que ela comporta de anseios, determinações e possibilidades, e a ela deve responder com uma filosofia, o que significa também viver uma filosofia, engajá-la no cotidiano, fazê-la presente na história. Deve perscrutar as origens dos sentidos iniciais que atribui às coisas - há as ideologias, há o inconsciente - e entregar-se à **paixão pelo possível** - os projetos - que são uma instância dos sentidos que estão por vir: "*pois pelo menos uma parte do real é a realização de possibilidades antecipadas pelo projeto e pela decisão humana*"¹⁴². Merleau-Ponty¹⁴³, ao referir-se à "teleologia da consciência", alerta que não se trata de duplicar a consciência humana com um pensamento absoluto que do exterior designa seus fins, mas de reconhecer a própria consciência como projeto de mundo. Sendo esta uma tarefa sempre inacabada, sempre por se fazer, é preciso - conclui Novaski - renunciar ao saber absoluto, e enfrentar as incertezas do sentido da história.

Não há, pois, respostas prontas, mas alternativas diversificadas; não há certeza de êxito, apenas o esforço da tentativa. O educador, diante de sua tarefa, "*terá que ousar decisões e riscos*"¹⁴⁴. Tudo é desejo, esforço e busca de sentido...

O PONTO DE CHEGADA: AS QUESTÕES QUE A FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO ENDEREÇA À EDUCAÇÃO FÍSICA

Esperamos assim desencadear a reflexão crítica que desvele novos sentidos para as tarefas educacionais da Educação Física contemporânea. Tal reflexão irá girar em torno das questões que, agora, a Filosofia da Educação remete à Educação Física:

- A cultura esportiva contemporânea pode ser concebida sem considerar o esporte espetáculo promovido pela mídia como um seu componente? Quais as conseqüências de uma resposta positiva, e de uma resposta negativa, para a Educação Física Escolar?
- Quais as repercussões para a tarefa educacional da Educação Física - tanto no plano axiológico como teleológico - o fato de seus conteúdos programáticos serem cada vez mais influenciados pela televisão?
- Quais os fundamentos de uma "pedagogia da imagem", que forme espectadores críticos, capazes de usufruir do esporte-espetáculo enquanto apreciação carregada de significação cultural, simultaneamente estética, lúdica, ética e técnica-informativa; uma apreciação, enfim, plena de inteligência e sensibilidade?

Estes são nossos desejos, nossas razões e a direção de nossos esforços. Não tem a educação o desejo de aperfeiçoar a vida¹⁴⁵, e não é a filosofia um esforço para apreender a totalidade e decifrar o sentido¹⁴⁶, que tem o desígnio de nos trazer razões mais claras e razões melhores de viver?¹⁴⁷. E se, como afirma Bracht*, a crítica ao esporte é crítica à sociedade em um seu exemplo, quem não se debruçou sobre o esporte não foi contemporâneo de seu tempo. Parafraseando Novaski¹⁴⁸, para nós, agora, a Educação Física não é mais um **dado**, mas uma **tarefa**; nossa reflexão é um projeto de lançar a Educação Física a **ser mais**.

(*) BRACHT, Valter. Esporte e poder. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 6. Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, Brasília. 1989. (mimeo)

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) VIRILIO, Paul. A imagem virtual mental e instrumental. In: PARENTE, A. (Org.). Imagem máquina; a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- (2) GUSDORF, Georges. A fala. Porto, Despertar, 1970.
- (3) *Ibidem*, p. 32-33.
- (4) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação; o discurso e o excesso de significação. Lisboa, Edições 70, 1987, p. 60.
- (5) GUSDORF, Georges. A fala... *op. cit.*, p. 69.
- (6) *Idem*, p. 66.
- (7) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação..., *op. cit.*
- (8) RICOEUR, Paul. O conflito das interpretações; ensaios de hermenêutica. Rio de Janeiro, Imago, 1978.
- (9) GUSDORF, Georges. A fala... *op. cit.*, p. 76.
- (10) *Idem*, p. 74.
- (11) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação..., *op. cit.*
- (12) *Idem*.
- (13) RICOEUR, Paul. O conflito das interpretações..., *op. cit.*, p. 58.
- (14) FRANCO, Sérgio de Gouvêa. Hermenêutica e psicanálise na obra de Paul Ricoeur. Campinas, 1993. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas.
- (15) RICOEUR, Paul. O conflito das interpretações..., *op. cit.*
- (16) *Idem*, p. 10.
- (17) *Idem*, p. 13.
- (18) *Idem*, *Ibidem*.
- (19) *Idem*, p. 18.
- (20) *Idem*, p. 20.
- (21) *Idem*, p. 23.
- (22) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... *op. cit.*, p. 80.
- (23) *Idem*, p. 81
- (24) RICOEUR, Paul. O conflito das interpretações..., *op. cit.*
- (25) FOLEGIN, Robert J. Sport; the diversity of the concept. In: GERBER, E. W. (Ed.). Sport and body; a philosophical symposium. 3a. ed. Philadelphia, Lea & Febiger, 1978.
- (26) RICOEUR, Paul. O Conflito das interpretações..., *op. cit.*, p. 15
- (27) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação..., *op. cit.*, p. 89.
- (28) SAUSSURE, Ferdinand de. Curso de lingüística geral. 16a. ed. São Paulo, Cultrix, 1991, p. 24.
- (29) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação..., *op. cit.*, p. 15.
- (30) *Idem*, p. 19.
- (31) *Idem*, p. 21.
- (32) ABE, Ikuo. A study of the chronology of the modern usage of 'sportsmanship' in English, American and Japanese dictionaries. The International Journal of the History of Sport, v.5, n.1, p. 3-28, 1988.
- (33) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... *op. cit.*, p. 23.

- (34) SARTRE, Jean Paul. A imaginação. São Paulo, Difusão Européia do Livro, 1964, p. 7.
- (35) AUMONT, Jacques. A imagem. 2ª ed. Campinas, Papirus, 1995.
- (36) NEIVA JÚNIOR, Eduardo. A imagem. São Paulo, Ática, 1986.
- (37) AUMONT, Jacques. A imagem... op. cit., p. 14-15.
- (38) Idem, p. 77.
- (39) Idem, p. 61
- (40) NEIVA JÚNIOR, Eduardo. A imagem... op. cit., p. 25.
- (41) Idem, p. 34.
- (42) AUMONT, Jacques. A imagem... op. cit., p. 97.
- (43) Idem, p. 103.
- (44) Idem, p. 66.
- (45) NEIVA JÚNIOR, Eduardo. A imagem... op. cit., p. 26.
- (46) AUMONT, Jacques. A imagem... op. cit., p. 113.
- (47) MERLEAU-PONTY, M. citado por NEIVA JÚNIOR, Eduardo. A imagem, op. cit., p. 56. O trecho citado encontra-se na obra "O olho e o espírito". In: MERLEAU-PONTY, M. Textos escolhidos. São Paulo, Abril, 1975, p. 284. (Os Pensadores, 41)
- (48) NEIVA JÚNIOR, Eduardo. A imagem, op. cit. p. 57.
- (49) AUMONT, Jacques, A imagem, op. cit., p. 120.
- (50) Idem, p. 130.
- (51) Idem, p. 131.
- (52) Idem, ibidem.
- (53) Idem, p. 147.
- (54) Idem, p. 153.
- (55) Idem, p. 173.
- (56) Idem, p. 178.
- (57) Idem, p. 181.
- (58) Idem, ibidem.
- (59) Idem, ibidem.
- (60) Idem, p. 184.
- (61) Idem, p. 190.
- (62) Idem, p. 241.
- (63) Idem, p. 248.
- (64) NEIVA JÚNIOR, Eduardo. A imagem, op. cit., p. 73.
- (65) Idem, ibidem.
- (66) Idem, p. 74.
- (67) Idem, ibidem.
- (68) Idem, p. 76.
- (69) Idem, p. 78.
- (70) Idem, p. 80.
- (71) AUMONT, Jacques. A imagem, op. cit., p. 314.
- (72) Idem, ibidem.
- (73) Idem, p. 248.

- (74) Idem, p. 249.
- (75) CLARKE, Alan; CLARKE, John. Highlights and action replays; ideology, sport and the media. In: HARGREAVES, J. (Org.) Sport, culture and ideology. London, Routledge & Kegan Paul, 1982.
- (76) MARCONDES FILHO, Ciro. Televisão; a vida pelo vídeo. São Paulo, Moderna, 1988.
- (77) MCPHERSON, Barry; CURTIS, James E; LOY, John W. The social significance of sport. Champaign, Ill., Human Kinetics, 1989.
- (78) GIRALDO-SALINAS, Fernando de Jesús. Da "dupla dinâmica" som-imagem; uma aproximação teórica ao som na televisão. São Paulo, 1988. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo.
- (79) Idem, p. 16.
- (80) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. Os novos modos de compreender; a geração do audiovisual e do computador. São Paulo, Edições Paulinas, 1989.
- (81) BRANDÃO, Helena H. N. Introdução à análise do discurso. Campinas, Editora da Unicamp, 1991.
- (82) RICOEUR, Paul. Interpretação e ideologias. 3a.ed. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1988.
- (83) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... op. cit.
- (84) RICOEUR, Paul. Interpretação e ideologias... op. cit., p. 47.
- (85) Idem, ibidem.
- (86) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... op. cit., p. 43.
- (87) Idem, p.47.
- (88) Idem, p. 44.
- (89) Idem, p. 49-50.
- (90) Idem, p. 44.
- (91) Idem, p. 45.
- (92) Idem, p. 37.
- (93) RICOEUR, Paul. O conflito das interpretações... op. cit., p. 29.
- (94) GUSDORF, George. A fala... op. cit.
- (95) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... op. cit.
- (96) Idem, p. 91
- (97) RICOEUR, Paul. O conflito das interpretações... op. cit., p. 17.
- (98) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... op. cit., p. 91.
- (99) MORAIS, Regis de. Discurso humano e discurso filosófico na educação. In: _____ (Org.). Filosofia, educação e sociedade; ensaios filosóficos. Campinas, Papirus, 1989.
- (100) RICOEUR, Paul. O conflito das interpretações... op. cit, p. 16.
- (101) Idem, p. 24.
- (102) Idem, ibidem.
- (103) MORAIS, Regis de. Discurso humano e discurso filosófico... op. cit., p.127
- (104) RICOEUR, Paul. O conflito das interpretações... op. cit., p. 24.
- (105) Idem, p. 24.
- (106) DILTHEY, Wilhem. Origens da hermenêutica. In: MAGALHÃES, R. (Org.). Textos de hermenêutica. Porto, Rés, 1984.
- (107) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... op. cit., p. 87.
- (108) RICOEUR, Paul. Do texto à acção; ensaios de hermenêutica II. Porto, Rés. s.d., p. 201.

- (109) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... op.cit., p. 88.
- (110) Idem, p. 88.
- (111) RICOEUR, Paul. Do texto à acção..., op. cit., p. 202.
- (112) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... op. cit.,p. 90
- (113) RICOEUR, Paul. Do texto à acção... op. cit., p. 203.
- (114) Idem, p. 209.
- (115) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... op. cit., p. 99.
- (116) Idem, p. 103.
- (117) RICOEUR, Paul. Interpretação e ideologias... op. cit., p. 58.
- (118) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... op. cit. p.104.
- (119) RICOEUR, Paul. Interpretação e ideologias... op. cit., p. 58.
- (120) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... op. cit., p.106.
- (121) RICOEUR, Paul. Interpretação e ideologias... op. cit.,p.58.
- (122) RICOEUR, Paul. Teoria da interpretação... op. cit.,p. 106.
- (123) Idem, p. 106.
- (124) RICOEUR, Paul. Interpretação e ideologias... op. cit., p. 58-59.
- (125) Idem, p. 59.
- (126) Idem, ibidem.
- (127) HARRIS, Janete C. Hermeneutics, interpretative cultural research and the study of sports. Quest, v. 33, n.1, p.72-86, 1981.
- (128) RICOEUR, Paul. Do texto à acção... op. cit.
- (129) SEARLE, John. Speech acts; an essay in the philosophy of language. Cambridge, Cambridge University Press, 1969.
- (130) RICOEUR, Paul. Do texto à acção... op. cit., p. 194.
- (131) Idem, p. 197.
- (132) Idem, p. 198.
- (133) Idem, p. 199.
- (134) Idem, p. 209.
- (135) Idem, p. 210.
- (136) Idem, p. 211.
- (137) Idem, ibidem.
- (138) AUSTIN, J.L. Quando dizer é fazer. Porto Alegre, Artes Médicas, 1994.
- (139) MORAIS, Regis de. Discurso humano e discurso filosófico..., op. cit.
- (140) NOVASKI, Augusto J.C. Fenomenologia da ação; proposta de uma filosofia da educação a partir da fenomenologia de Paul Ricoeur. Campinas, 1984. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de Campinas.
- (141) Idem, p. 3.
- (142) Idem, p. 70.
- (143) MERLEAU-PONTY, Maurice. Prefácio. In:_____. Fenomenologia de percepção. Rio de Janeiro, Freitas Bastos, 1971.
- (144) MORAIS, Regis de. Educação em tempos obscuros. São Paulo, Cortez, Autores Associados, 1991. (Polêmicas do nosso tempo, 41), p. 14.
- (145) MORAIS, Regis de. Discurso humano e discurso filosófico..., op. cit.
- (146) LADRIÈRE, Jean. Vida social e destinação. São Paulo, Convívio, 1979.

(147) NOVASKI, Augusto J.C. Fenomenologia da ação..., op. cit.

(148) Idem.

CAPÍTULO IV

Esporte em *Close*

"A emoção está em tudo... sou basicamente um vendedor de emoções."
(Galvão Bueno, locutor esportivo)

PARA ALÉM DO CONTEÚDO

A maior parte dos estudos sobre esporte e televisão fixam-se no **conteúdo ideológico**, situam-se no reino dos **ismos**, como diria Ricoeur¹: sexismo, racismo, nacionalismo, etc. Queremos ir além, mas sem cair no outro extremo, como tantos teóricos, de atribuir tudo à **forma**, como se o conteúdo não tivesse qualquer importância. Buscamos uma **relação forma-conteúdo**, uma abordagem mais global, que considere as peculiaridades do discurso audiovisual da TV. Apenas na relação forma-conteúdo poderemos propor uma interpretação hermenêutica da televisão, pois um não se compreende e explica sem o outro. Esta inter-relação já aparece, neste primeiro momento de interpretação, na classificação que utilizamos: **a falação, cotidiano, ao vivo, nostalgia, adrenalina!, esporte global, o anúncio publicitário, veja de novo e espetacular!** Contudo, como já advertiu Ferrés², qualquer sistematização da televisão, quer seja a partir dos **gêneros** (noticiários, filmes, etc.), ou de **funções** (informação, entretenimento, etc), sempre possui critérios discutíveis. Nossa categorização, que leva em conta, além da relação forma-conteúdo, o gênero e a funcionalidade, deve ser entendida com esta ressalva.

AMOSTRAGEM

Duncan³ acredita que uma interpretação hermenêutica do esporte espetáculo não resulta de uma observação supostamente "objetiva" de características específicas de centenas de eventos esportivos, mas da tentativa de alcançar os sentidos subjacentes, e às vezes inarticulados, que em geral possuem para os espectadores. Para Harris⁴, este objetivo pode ser mais facilmente alcançado se utilizamos uma grande quantidade de textos como evidência. Nossa própria experiência de telespectador evidenciava a presença do discurso sobre o esporte numa variedade de gêneros televisivos: filmes, seriados, desenhos animados, programas de auditório e entrevista, telejornais, propagandas, novelas, programas humorísticos ou de variedades, além, é claro, dos noticiários e eventos esportivos.

Tendo isso em vista, efetuamos a gravação, em videocassete, de 180 horas de programação televisiva das seis principais redes de televisão (Bandeirantes, SBT, Globo, Record, Manchete e Cultura), entre maio de 1995 e junho de 1996, buscando a diversificação dos horários e gêneros de programas, e atentando para a presença do discurso sobre o esporte. Deste total, cerca de 100 horas foram efetivamente utilizadas, além de material coletado anteriormente, como anúncios publicitários, gravados desde 1993, e o episódio da morte do piloto Ayrton Senna, em maio de 1994.

EM CLOSE

Podemos derivar do "círculo hermenêutico" outra premissa da hermenêutica: possuímos um pré-entendimento, mesmo que incompleto, da matéria a ser estudada, baseado na nossa experiência vivida. É necessário, então, ter passado por alguma experiência de telespectador, e trazer ao texto

que se investiga este pré-entendimento, que por sua vez se enriquece e modifica. À medida que assistíamos e reassistíamos as fitas, realizávamos anotações, transcrevendo falas e descrevendo imagens que nós pareciam significativas, construindo paulatinamente uma primeira compreensão do discurso. Para Paul Ricoeur, lembramos, o reconhecimento das partes de um texto pressupõe uma certa espécie de todo e, reciprocamente, o pressuposto do todo implica no reconhecimento das partes. Fragmentos destas transcrições e descrições são apresentados ao longo do capítulo. Objetivamos, aqui, compartilhar com o leitor essa nossa experiência: com olhos e ouvidos abertos e atentos, aproximar, em *close*, o discurso da televisão sobre o esporte.

A falação

A expressão de Umberto Eco⁵ resume, como poucas, grande parte da programação televisiva: o esporte é uma "falação", que se apresenta nos noticiários e programas esportivos, nas "mesas redondas", nos telejornais e em reportagens especiais que, a princípio, aparecem em qualquer programa de televisão. Pode ser ao vivo ou não. Como é óbvio, a fala é a forma mais importante, secundada por legendas e números. A falação cumpre algumas funções básicas.

A falação **informa e atualiza**: quem ganhou, quem perdeu, quem é líder ou campeão, quem foi contratado ou vendido (e por quanto), quem se contundiu, quais são os salários e os prêmios dos atletas. A falação **conta a história** das partidas, das lutas, das corridas, dos campeonatos; uma história que é sempre construída e reconstruída mediante palavras e imagens, pontuada pelos melhores momentos - os gols, as ultrapassagens, os acidentes e nocautes, as partidas mais difíceis, etc. - e informada por dados numéricos - classificação dos times, dos pilotos, número de gols, etc.

A falação **cria expectativas**: qual time será campeão? quem será o artilheiro? qual jogador será titular? quem vencerá? A falação **faz previsões**:

quanto vai ser o jogo, quem deverá vencer - com base na tradição, no retrospecto ou nas superstições e coincidências. Depois, **explica e justifica**: por que tal equipe ou atleta ganhou ou perdeu, foi primeiro ou segundo, como e por que uma equipe ou atleta chega a campeão - invoca razões técnicas, táticas e psicológicas, ou então a sorte, o azar ou o imprevisto (a "zebra"). Mas, principalmente, enfatiza que "esforço, dedicação e disciplina" fazem os campeões, os grandes vencedores.

A falação **promete**: emoções, vitórias, gols, medalhas. O centroavante recém contratado promete o título do campeonato, o presidente do Comitê Olímpico promete medalhas. A falação **cria polêmicas e constrói rivalidades**: foi impedimento ou não? quem é o melhor? o atacante irá superar o seu marcador? o time irá vingar-se da derrota anterior? quais jogadores o torcedor escalaria na seleção brasileira?

A falação **critica**: "fala mal" dos árbitros, dos dirigentes, da violência, da escassez de gols, das rendas baixas, da falta de patrocinadores. A falação **comenta** o desempenho das equipes, dos jogadores, dos árbitros. A falação **elege ídolos**: o "gênio", o "craque fora de série", expõe suas vidas, mas também apresenta seus sucessores - a nova geração, o futuro do esporte.

Por meio destas funções, a falação garante a coerência e a continuidade do discurso sobre o esporte; é como uma linha que permite "amarrar" as outras formas da linguagem televisiva. Graças à expectativa, polêmica, rivalidade, promessas, críticas, comentários, previsões, explicações e justificativas, a programação esportiva sempre poderá continuar no dia seguinte... A "mesa-redonda" é o mais bem acabado exemplo da falação. Jornalistas, jogadores, técnicos e convidados especiais comentam o noticiário esportivo do dia ou da semana, debatem, criam polêmica. Em muitos, há a participação do telespectador que, por telefone, *fax* ou *E-mail*, encaminha perguntas ou responde a pesquisas.

A falação informa sobre, literalmente, **tudo**: a gravidez da atleta campeã, o hotel em que se hospedará a seleção brasileira, o que compra na feira a famosa jogadora de vólibol, a noiva do jogador da seleção, os gols dos campeonatos paraense e goiano, a campeã-mirim de boxe tailandês, as eliminatórias da Eurocopa, o campeonato paulista de enduro, o campeonato mundial de aeróbica, a fórmula-truck no Rio Grande do Sul, o campeonato inter-estilos de caratê, o torneio de tênis de Wimbledon, o campeonato mundial de boliche, futebol japonês, Jogos Operários do SESI, fórmula Opel da Inglaterra, corrida de canoas em Hong-Kong, o sul-americano de softbol, a prisão de torcedores em Minas Gerais, o campeonato brasileiro de boliche, o campeonato mundial de hóquei, novos recordes no atletismo e na natação. Mas a falação privilegia sempre o futebol, "esporte que movimenta milhões em dinheiro e pessoas", esporte "que mais emociona os brasileiros".

Dinheiro e violência são outras temáticas recorrentes. "Fulano" foi vendido por cinco milhões de reais, o lutador de boxe irá faturar 50 milhões de dólares em uma só luta, a renda da partida foi recorde, 105 mil "verdinhas" são as "estrelas do espetáculo" na competição de *surf*, a seleção vencedora da Liga Mundial de Vôlei recebeu um milhão de dólares, a lista dos atletas mais bem pagos do ano - 60 milhões de dólares, 33 milhões de dólares... Faltas violentas no futebol, briga de torcidas ou agressões ao árbitro em qualquer esporte são notícias obrigatórias.

A falação também introduz a **linguagem tecnológica e científica** ao grande público: o salto com vara é "a transferência da energia cinética acumulada na vara"; o "teste do lactato sangüíneo" serve "para medir o limiar anaeróbico" - novas palavras na terminologia do futebol.

Notícias sobre o desempenho de atletas e seleções brasileiras têm também grande destaque. Contudo, conteúdos como o nacionalismo, ou o racismo, aparecem subordinados às funções de criar expectativa, polêmica e rivalidade, e não como conteúdos que tenham valor por si próprios. Ao referir-se

à "tradicional rivalidade sul-americana", quando jogam Brasil e Argentina, o objetivo não é, apenas, despertar o nacionalismo, mas criar a expectativa de uma partida emocionante. Num programa esportivo, o jornalista, entrevistando um jogador negro, levantou a hipótese de que seu time foi campeão devido à presença de muitos negros na equipe, o que, retrospectivamente, teria sido fator de vitórias na história do clube. O racismo, é claro, entra como conteúdo, mas a principal função é criar polêmica, instigar o debate, prender a atenção do telespectador.

A falação expõe discursos de **duplo padrão moral**. No jogo da seleção, o centroavante brasileiro fez um gol com auxílio do braço, e o locutor agradeceu ao árbitro peruano: "*Muchas gracias* [nome do árbitro]! *Gracias hermano!*" O jogador declarou em entrevista ao telejornal do horário nobre: "o artilheiro tem que fazer gol de qualquer jeito, não importa". É a mesma falação que condena a violência, o *doping*, o suborno...

Cotidiano

O esporte está em toda parte. Nos desenhos animados, nos programas de entrevista e de auditório, nos quadros humorísticos, nos seriados, nas novelas e filmes. Nos telejornais, não há necessariamente um bloco de notícias dedicadas ao esporte, e elas aparecem em meio ao noticiário político, econômico, policial. Na retrospectiva do ano, Myke Tyson, Maradona, Michael Jordan, Romário e O.J. Simpson surgem entre Bil Clinton, Lady Di, terremotos, descobertas científicas, crimes, astros do cinema e Internet. O esporte pode aparecer como pano de fundo ou como tema principal; como simulação de prática ou como falação.

Atletas e técnicos são presenças quase permanentes nos programas de auditório e entrevista. Os atletas são figuras públicas, quais artistas famosos. Bisbilhotam suas vidas pessoais, expõem suas casas e suas famílias. No quadro de perguntas e respostas do programa de auditório, pergunta-se a atletas de

volibol e futebol sobre a temperatura interna das aves e a desova do salmão. Em contrapartida, homens e mulheres, idosos em sua maioria, devem responder qual é a nacionalidade do esquiador recordista (sueco, polonês ou finlandês?), e adolescentes são inquiridos sobre futebol e Fórmula-Indy.

Os atletas participam de campanhas de utilidade pública veiculadas pela televisão; são personagens populares, com ramificações na assistência social, saúde, educação, etc. O esporte está integrado ao cotidiano, faz parte da paisagem habitual. Na telenovela, o menino vai à aula de capoeira, outro é torcedor do Botafogo; um jovem personagem joga volibol, outro, de meia idade, é comentarista esportivo na televisão, e prevê medalhas na próxima Olimpíada, defende o esporte para deficientes, entrevista o Ministro Pelé. Tudo muito normal: sem sobressaltos, sem surpresas, como parte normal do enredo.

No desenho animado, um dos personagens é um jogador de basquetebol saído de um jogo de *video game* para a realidade, e utiliza suas habilidades com a bola como arma contra os bandidos. Noutro, as histórias desenrolam-se em torno de uma liga de esportes patrocinada por uma poderosa e corrupta organização, em parceria com uma rede de televisão. Os atletas, muito fortes e violentos, são "mutantes" por efeito da poluição radiativa, e debatem-se com interesses financeiros, golpes publicitários, suborno, violência, amizade, traição, vitórias e derrotas... O Pica-Pau e o Pateta, assim como outros personagens de desenhos animados, são envolvidos em situações esportivas - competição, fraude, violência, contusões e confusões... Personagens infantis de desenhos vivenciam a iniciação no esporte; experimentam frustração, desafios, tensão, cooperação, inferioridade, exigências dos adultos, exclusão, vitória, derrota...

Na *soap opera* brasileira que se passa numa academia, uma adolescente judoca enerva-se com a proximidade do torneio; o treinador "durão" quer a vitória do time de futebol; dois instrutores polemizam sobre a "filosofia" das artes marciais. No filme, o enredo trata das dificuldades e dramas vividos por um jovem filho de fazendeiro ao ingressar numa equipe profissional de hóquei nos

EUA. Os enredos dos filmes e desenhos animados que envolvem personagens infantis e jovens repetem-se: a equipe ou jogador inferior física e tecnicamente, que se recupera graças à muito treino; a partida decisiva e, finalmente, a vitória contra a equipe violenta, o treinador desleal, etc. Quadros humorísticos caricaturam jogadores, técnicos, árbitros e modalidades esportivas. Situações reais de quedas, tropeços e choques no beisebol, futebol, esqui e ginástica artística, filmadas por amadores, são apresentadas como cenas cômicas no programa de variedades.

Na propaganda de uma marca de equipamento esportivo, as imagens de futebolistas famosos ganham vida em enormes *out-doors* integrados à paisagem do Rio de Janeiro, Roma, Paris, Tóquio e outras grandes cidades, e chutam a bola de uma para outra. O esporte está incorporado ao cenário urbano, faz parte dos *out-doors*, do vestuário das pessoas que caminham pelas ruas. Esta integração é levada ao limite do paroxismo nas corridas de rua transmitidas ao vivo pela TV; não é o esporte que se integra à cidade, mas a cidade que se integra ao esporte. As maratonas de São Paulo ou Nova York são verdadeiros *Tours* pelas cidades. O percurso inclui os principais pontos turísticos das cidades: o Parque do Ibirapuera, a Ponte de Madison, a Cidade Universitária, o Central Park. Imagens aéreas mostram belíssimas paisagens urbanas, e não apenas a multidão e os atletas de elite a correr pelas ruas do mundo.

A inserção do esporte no cotidiano mostra que ele é um conhecimento socialmente partilhado. A TV contribui para este processo, mas ao mesmo tempo supõe que ele já exista num certo nível. Por exemplo, para entender a "chave" da piada no quadro humorístico, o telespectador precisa saber o que é "pivô" no Basquetebol. No programa de auditório, crianças artistas escolhem o "esportista do ano"; o humorista, convidado no programa de esportes, demonstra grande conhecimento sobre tática e detalhes do seu time de futebol favorito. No intervalo de um programa de variedades, domingo à noite, os telespectadores

são desafiados a responder uma pergunta sobre os jogos de Pelé e Garrincha na seleção.

Ao vivo

Não apenas o evento em si é importante, mas que seja transmitido **ao vivo**: boxe peso leve, campeonato mundial de hóquei, vôlei de praia, futebol de várzea, campeonato de futebol brasileiro, japonês ou espanhol. A legenda "Ao vivo" confere um estatuto especial, já desde o anúncio do evento. Estabelece-se assim uma cumplicidade entre o narrador e o telespectador; ambos sujeitam-se às expectativas, ao imprevisto, à tensão da espera. Por isso, nada há mais sem graça que assistir o *video tape* de uma partida já sabendo o resultado... Na Fórmula Indy, o locutor conversa ao vivo com o piloto dentro do carro, durante as voltas que antecedem a largada. Falam sobre as táticas da corrida, as possibilidades de vitória. No dia da decisão do campeonato, repórteres e câmaras acompanham, ao vivo, o momento em que o ônibus do clube deixa a concentração; o helicóptero equipado com câmara acompanha o percurso até o estádio.

"Ao vivo" começa com preliminares: entrevistas com jogadores, técnicos, torcedores, comentários, estatísticas, previsões, etc. Cria-se a expectativa de um evento emocionante, espetacular, maravilhoso, incrível. Esta expectativa é constantemente realimentada durante as partidas, as lutas, as corridas: vão sair gols, nocautes, o piloto brasileiro ainda tem chance de vitória, há tempo para reverter o placar, o artilheiro ainda vai fazer o seu...

O narrador e o comentarista ajudam o telespectador a construir e reconstruir a história do evento, seja no futebol, no basquete, no boxe, na Fórmula-1. Na transmissão ao vivo de esportes coletivos, há o **drama** da partida - o desespero da equipe que está perdendo, por exemplo - que é alimentado pelo narrador, e há a **trama** da partida - as explicações técnicas e táticas - de responsabilidade do comentarista, que justifica a história do jogo ao

telespectador. Assim, vai se tecendo a diegese*. O **imprevisto** do esporte, contudo, obriga o narrador e o comentarista a reconstruírem a todo instante esta história. A superioridade flagrante de uma equipe pode reverter-se abruptamente com um gol inesperado do adversário. É preciso, então, corrigir o "enredo" para milhões de espectadores que acompanham a "história" pois, ao contrário da transmissão pelo rádio, locutor, comentarista e público vêem a mesma imagem, e o *replay* pode desmentir a versão dos narradores.

Nostalgia

O **passado** é uma marca no discurso da televisão sobre o esporte. A cada partida, a "história" dos últimos confrontos, as estatísticas de vitórias e derrotas; a cada disputa de título, a história dos campeões anteriores; a cada luta, o passado dos grandes campeões; a cada corrida, o retrospecto dos vencedores. Assim, ajuda-se o telespectador a **atualizar** o evento, e auxilia-se a construção da diegese. Há também uma função **informativa** nesta abordagem. Ex-jogadores falam sobre suas carreiras, as partidas mais importantes, os títulos conquistados, os gols mais bonitos, os grandes momentos vividos no esporte, as tristezas e alegrias. Conta-se a história de modalidades e eventos - a Copa do Mundo, a Fórmula-1, a maratona e o beisebol. Eventualmente, há também a **contextualização** da modalidade ou o evento. Por exemplo, uma matéria sobre o futebol brasileiro na década de 30, relacionando-o com a situação social e política do Brasil, ou a história de uma atleta judia, impedida, pelos nazistas, de participar dos Jogos Olímpicos de 1936.

Mas há uma outra abordagem, mais insistente: a **recordação nostálgica**. É a nostalgia dos "velhos e bons tempos", dos grandes campeões do passado, de Éder Jofre no boxe, de Ademar Ferreira da Silva no salto triplo, do rei Pelé e

(*) *Diegese* é, conforme visto no capítulo anterior, o universo espaço-temporal construído pela transcendência de imagens e sons captados pelo telespectador; constitui-se num "mundo fictício", com leis próprias, apenas parecidas com as do mundo "natural".

do genial Garrincha no futebol. E, principalmente, há a nostalgia de um tempo em que o futebol brasileiro era mais romântico, mais artístico, irresistível. O torcedor, entrevistado, recorda saudosamente do melhor time que seu clube já teve, incomparável com o de hoje; para outro, os craques do passado eram muito melhores que os atuais.

As imagens em preto e branco ou pálido colorido do "CANAL 100"* , feitas originalmente para o cinema, são a própria nostalgia. Com movimentos quase em câmara lenta, muitas vezes com o som original do evento, relembra as grandes vitórias da seleção brasileira, os clássicos e decisões dos campeonato brasileiro, carioca, paulista, gaúcho, as Copas de 58, 62 e 70; exalta os grandes craques do passado, os gols mais espetaculares. Brasil e Inglaterra, em 1964 e na Copa de 70, as decisões de campeonato entre Grêmio e Internacional, em 1972, Vasco e Flamengo, em 1958, os gols de Pelé, os dribles e a vida conturbada de Garrincha.

A poética crônica de Néelson Rodrigues sobre a partida entre Brasil e Inglaterra, na Copa de 70, ilustra perfeitamente a perspectiva do programa:

[jogadores brasileiros perfilados, hino nacional]

"(...) Há um momento, todavia, em que todos se lembram do Brasil. Em que 90 milhões de brasileiros descobrem o Brasil; aí está o milagre do *scratch*. Fora as esquerdas, que acham o futebol o ópio do povo, fora as esquerdas - dizia eu - todos os brasileiros, todos os outros brasileiros se juntam em torno da seleção.

[lances da partida Brasil e Inglaterra]

É então um pretexto, uma razão de auto-estima, e cada vitória compensa o povo de velhas frustrações jamais cicatrizadas.

Não sei se contei o caso de certo amigo meu. É o que se chama um boavida. Só [incompreensível] vinhos caros e translúcidos. Um dia ocorreu-lhe um capricho voluptuoso e tomou um banho de leite de cabra. Perguntei-lhe: 'Que tal?'. Respondeu: 'Assim, assim...'. Duas vezes por ano dá uma volta pela

(*) Documentários (popularmente conhecidos como "jornal") produzidos ao longo das décadas de 60 e 70, no Brasil, para apresentação nos cinemas, antecedendo à exibição dos filmes. Tratava sempre, em um de seus segmentos, de notícias do futebol. Nos anos de 1994 e 1995, foi retomado como produção para a televisão.

Europa. Pois bem, é este amigo meu que me confessa: 'Só me sinto brasileiro quando o *scratch* ganha'. Fora isso, passa anos sem se lembrar do Pão de Açúcar ou sem pensar na Vista Chinesa, recanto ideal para matar turista argentino. Domingo ele bateu o telefone para mim. No seu desvario gritava: 'Ganhamos da Inglaterra!'. Chorava: 'Como é bom ser brasileiro!'. E durante toda a Copa será um brasileiro de esporas e penacho. Também a grã-fina de narina de cadáver me ligou. Soluçava: 'Brasil, Brasil, Brasil...'. Mais tarde eu a vi, patética, enrolada na bandeira brasileira; parecia uma Joana D'Arc da seleção.

O meu assunto de hoje é justamente o *scratch* que está maravilhando o mundo. Tem história, tem sua história, tem a sua lenda. Antes de mais nada, não pensem que se improvisa um *scratch* da noite para o dia. Não, é todo um secreto, um misterioso, um profundo trabalho de gerações. Até que um dia há um milagre.

[imagens dos lances e do gol].

Juntam-se então no mesmo time um Pelé, um Gérson, um Rivelino, um Jairzinho! Vocês viram o nosso gol contra a Inglaterra. Foi uma obra-prima. Começou em Tostão, que passou a Paulo César, Paulo César novamente a Tostão, este trabalha a bola, a área vira uma ferocíssima selva de botinadas, cada milímetro estava ocupado. Tostão dribla um inglês, e mais outro inglês, Tostão vira-se e entrega a Pelé; três adversários envolvem o meu sublime crioulo; este, rápido, empurra para Jairzinho, enganando todo mundo... Jairzinho encheu o pé. Era o gol de uma das mais belas, mais perfeitas, irretocáveis vitórias brasileiras de todos os tempos."

A descrição de Néelson Rodrigues proporciona ao telespectador uma outra apreciação do lance, renova a beleza plástica do gol.

No "Canal 100" encontramos a nostalgia dentro da nostalgia. Sua forma original, com os lances filmados de baixo para cima e em *close*, música-tema e locução de conhecido apresentador de telejornal, voltou a ser exibida na televisão e nos cinemas. As gerações mais velhas recordam-se então, não apenas de um futebol mais belo, mas de suas próprias vidas e de um tempo melhor.

Adrenalina!

"A MELHOR FORMA DE SE QUEBRAR A ROTINA, CAIR NO MAGNÍFICO MUNDO DA AVENTURA, SENTIR A ADRENALINA CORRER SOLTA PELO CORPO. O QUE VALE É ESTAR NA TERRA, NO AR OU NO MAR, APRECIAR A NATUREZA E OS SEUS PRESENTES". A abertura do programa dedicado aos "esportes radicais" resume muito bem este enfoque do esporte. Aventura, emoção, ação e perigo em motos, pranchas de surf, *mountain-bikes*, caiaques e saltos de pára-quedas, no cenário deslumbrante das Ilhas Fuji no Pacífico Sul, numa Reserva Florestal em São Paulo, nas cavernas e montanhas da Bahia e Goiás, ou no Pantanal mato-grossense. À "curtição" da natureza opõe-se o equipamento variado e sofisticado: joelheira, capacete, cotoveleiras, botas protegidas, pranchas especiais. Há sempre o perigo de quebrar os dentes, fraturar as costelas, perfurar o baço...

Bug, happel, surf, off-road, down-hill: tudo é *show*, esporte, lazer, prazer, aventura, confraternização. Trilhas enlameadas são percorridas de moto por famílias inteiras; um grupo de turistas atravessa de caiaque seis quilômetros na escuridão de uma caverna, depois descem 90 metros por uma corda presa no topo da montanha; surfistas enfrentam ondas gigantes na Austrália. Pode haver competição ou não. Fulana surfa por puro prazer, mas venceu a etapa e "faturou 5 mil doletas"; o aventureiro "surfa" no ar a 32 km do solo, e, junto com seu cinegrafista, vencem a categoria de acrobacia aérea dos "Jogos Radicais", nos EUA. A câmara é tão importante quanto o atleta, e acoplada ao capacete é presença certa no pára-quedismo: coreografias, piruetas, a paisagem espetacular - "imagens que ficam na cabeça". Surfistas da antiga geração inventam "um novo esporte": o *surf* voador, e rodopiam no ar sob a impulsão das ondas, para a "alegria dos cinegrafistas". O repórter salta em queda livre a 200 km por hora, em dupla com um pára-quedista experiente, e depois descreve a sensação dos "40 segundos adrenalantes". Transmite-se ao telespectador, mediante imagens e depoimentos, a emoção do salto: "os pára-quedistas não tem limites, asas para a liberdade".

Esporte global

Oriente, Ocidente, Europa, América. Não há lugar onde se ausente o discurso da TV sobre o esporte. Insiste-se que haverá mais países disputando as eliminatórias da Copa do Mundo de Futebol em 1998 que filiados à ONU. O "Planeta Bola" e o "Mundo dos Esportes" informam ao telespectador sobre a corrida de carros na Jordânia: 1.200 km no deserto, vencida por piloto saudita e co-piloto inglês; sobre a maratona de canoagem em Portugal, de "paisagem atraente, mas muito esforço"; sobre a inusitada corrida de camas em Yorkshire, na Inglaterra, na qual empurram-se camas pelas estreitas ruelas do povoado: participaram 60 equipes, e a competição foi vencida por alemães. *Rali Paris-Pequim-Moscou*, Copa de latismo na Inglaterra, Mundial de Motociclismo na Indonésia, notícias do futebolista francês Jean-Pierre Papin, dos maranhenses que jogam futebol na Bélgica, do campeão sul-americano de *bicicross* que vai para os EUA em busca dos prêmios oferecidos pelos fabricantes de bicicletas.

No programa especial sobre a NBA, atualizamo-nos para a próxima temporada: o *Chicago Bulls* contratou Denis Rodman para pegar rebotes; o *Toronto Raptors*, primeira equipe canadense a participar na liga norte-americana, quer competir para vencer, e contratou o novato Damon Stoudamire, da Universidade de Arizona; Lenny Wilkins, o "mais vitorioso da NBA", é o novo técnico do *Atlanta Hawks*. Jogadores e técnicos são entrevistados, ouve-se o inglês original, com tradução em *off*. O *play-off* da NBA, série de partidas que determina a conquista do título, é transmitida ao vivo para o Brasil.

"A REDE [nome da emissora] CONQUISTA A EUROPA, VOCÊ ACOMPANHA COM EXCLUSIVIDADE OS GRANDES CAMPEONATOS EUROPEUS, OS MAIORES RIVAIS DO FUTEBOL SUL-AMERICANO; A COMPETIÇÃO MAIS ORGANIZADA, UM SUPER ESPETÁCULO: CAMPEONATO ITALIANO; A FORÇA DO FUTEBOL TRICAMPEÃO, UM SHOW DE IMAGENS, O MELHOR ÂNGULO DE CADA JOGADA: CAMPEONATO ALEMÃO. E A PARTIR DE AGORA, VOCÊ TAMBÉM PASSA A ACOMPANHAR A TÉCNICA, A HABILIDADE E O TOQUE DE BOLA REFINADO: A COPA DA FRANÇA. TRADIÇÃO E VELOCIDADE, COM AS EQUIPES DO PAÍS-BERÇO DO FUTEBOL: COPA DA

INGLATERRA. O TORNEIO ONDE OS MAIORES CRAQUES DE TODO O MUNDO SE ENFRENTAM: COPA DA ITÁLIA. AS GRANDES EMOÇÕES DO FUTEBOL EUROPEU EM TRANSMISSÕES EXCLUSIVAS". Em uma só propaganda, a emissora anuncia a transmissão dos campeonatos de futebol alemão, espanhol, italiano, francês e inglês. Outra emissora transmite a "*J-League*", o campeonato japonês de futebol, todos os domingos.

Profusão de línguas, raças e nacionalidades nas imagens que cruzam oceanos e continentes. Na transmissão ao vivo do campeonato italiano, o locutor brasileiro anuncia a partida a ser exibida do campeonato espanhol; no campeonato alemão, anuncia-se o campeonato italiano. Na transmissão do basquetebol da NBA, a TV americana anuncia o horário do próximo jogo em Hong-Kong e Buenos Aires. Noventa países acompanharam ao vivo a luta de retorno do pugilista Myke Tyson, após cumprir pena na cadeia. A CNN, rede de televisão norte-americana, exibe imagens da briga de torcidas no Campeonato Paulista de Futebol, "no Rio de Janeiro".

Na partida entre *Uerdinger* e *München 1860*, ficamos sabendo que o *Bayern* é o líder do campeonato alemão, que Paulo Sérgio, ex-jogador do Corinthians, e o baiano Rodrigo são as atrações do jogo do próximo domingo. No campeonato espanhol, a transmissão da partida entre o *Racing Santander* e o *Real Madrid*, informa sobre a classificação das equipes, que o *Santander* foi fundado em 1913 e tem nove mil sócios.

Mazinho, Leonardo, Zinho, Evair, Jorginho. "GOL BRASILEIRO EM TÓQUIO!". Na partida entre *Yokohama Flugels* e *Kashima Antlers*, o destaque do locutor é todo para os brasileiros, que "mostram garra e talento no Japão". No banco do *Verdy Kawasaki* senta Leão, ex-jogador e técnico brasileiro; no *Shimizu*, o técnico é o ex-jogador argentino Ardiles. No time alemão há um jogador nigeriano; um panamenho joga na França; no *Mérida*, da Espanha, joga Sinval, "da bonita cidade de Bededouro". Roberto Carlos vai para o *Internazionale*, de Milão; Juninho vai ser o "rei da bola" no *Middlesbrough*, na Inglaterra.

No bonito estádio de Müngesdorfer, em Colônia, a torcida alemã acende tochas, solta fumaça, confere um tom avermelhado e surrealista ao cenário. Enormes painéis de propaganda, à beira do campo e nas muretas das arquibancadas anunciam empresas americanas, japonesas, alemãs: *Coca-Cola*, *Ford*, *Nissan*, *Würth*. O "pano de fundo" do espetáculo é tão importante quanto o primeiro plano das imagens. Uma potente câmara da TV alemã exibe *replays* de lances com *closes* muito próximos dos jogadores, em câmara lenta. A *Toyota Cup*, em Tóquio, a nova versão do Campeonato Mundial Interclubes, é transmitida ao vivo durante a madrugada, reunindo as equipes do Grêmio, campeão sul-americano, e o *Ajax*, da Holanda, campeão europeu.

Ao ouvir os resultados da Eurocopa, o telespectador é informado sobre os resultados das partidas disputadas pela Croácia, Macedônia, Bielo-Rússia e Eslovênia. A fragmentação da Europa oriental em pequenos países levou a um evidente enfraquecimento do potencial técnico das equipes. Mas os torcedores não parecem se importar, e agitam bandeiras no estádio a gritar: *Croácia! Croácia!* para as câmaras de TV.

O anúncio publicitário

A publicidade é "o resultado complexo e holístico de muitas linguagens parciais fundidas em uma síntese suja"⁶. A **síntese de tudo**: encontramos no anúncio publicitário, condensado em poucos segundos, o espetáculo, a falação, a nostalgia, o cotidiano, a globalização, a velocidade, a ação, a emoção do esporte. Pneu, remédio, cartão de crédito, cerveja, refrigerante, automóvel, pasta dental, correios, leite, assinatura de jornal, flocos de milho, postos de combustível, sorvete, banco, companhia telefônica, perfume, desodorante, papel para xerox, pomada analgésica, televisor, aparelho de som, batata frita, cimento, freios para carro, cigarro, açúcar, canos de PVC. Não são apenas tênis e bolas, o esporte pode vender **tudo**.

Acostumamo-nos a ver o esporte na propaganda; é tão normal quanto ver um dentista anunciando pasta de dente, ou uma bela atriz alardeando as propriedades de um creme para a pele. Há, todavia, uma vantagem: o esporte pode vender qualquer produto, e não apenas a si próprio. Por isso podemos, a princípio, dividir a propaganda em dois tipos: a que **vende o próprio esporte**, nos anúncios de tênis e outros materiais esportivos, bem como a venda dos próprios eventos da TV, além de produtos como "figurinhas" de jogadores para colar em álbuns, e fitas de vídeo, nos quais grandes atletas propõe-se a "ensinar" a modalidade; e a que **usa o esporte como tema**, associando-o a produtos tão diversos como batatas fritas, pneus, perfume e equipamentos eletrônicos.

Flashes rápidos de cenas esportivas: a enterrada na cesta, a cortada no vôlei, a motocicleta inclinada numa curva, o corredor em velocidade, a tacada no beisebol, expressões, gestos, *closes* nas mãos, rostos, pés, a comemoração dos atletas, a defesa do goleiro, a braçada do nadador, o piloto no *cockpit*, um homem que corre na rua, um *touchdown* no futebol americano, mulheres fazem aeróbica, um salto da plataforma, um chute certo no futebol, um garoto de *skate*, um caiaque no rio turbulento, corpos suando, sorrisos, gritos, mulheres bonitas, um *rock* como fundo musical. "EMOTION IN MOTION"... Um mosaico de imagens muito rápidas. A velocidade é a linguagem em comum com o esporte. São anúncios que, geralmente, vendem tênis e bolas, mas também cigarro, cerveja, serviços.

Há anúncios mais tradicionais, que enfatizam a qualidade das bolas, tênis e chuteiras - resistência, conforto, leveza, durabilidade, etc. - muitas vezes valendo-se de depoimentos de astros do esporte. Quase sempre associam o produto a um desempenho elevado, "profissional": "você vai ser a estrela do time", "o cestinha".

Sobretudo, há anúncios que **tematizam**, com base em conteúdos já amplamente identificados no discurso sobre o esporte: nacionalismo,

estereótipos sexuais e raciais, *status* socioeconômico, rebelião contra a sociedade urbana, ênfase no trabalho e negação do lúdico.

O futebol é negro. Meninos negros e mulatos, descalços e sem camisa, correm; um deles carrega uma bola nas mãos. Jogadores de futebol uniformizados adentram o gramado de um estádio repleto de torcedores. A música tem ritmo africano, a cantoria lembra um dialeto da África. Os meninos jogam futebol na praia, na areia, no espelho d'água formado pelas ondas; ao fundo, a paisagem do Rio de Janeiro. Os gestos se duplicam, os mesmos lances na praia e no estádio. Os jogadores do time de camisa vermelha são negros. *Close* nos torcedores: um magro e desdentado, outro com rosto pintado de preto e branco, quase todos são negros ou mulatos. *Close* no goleiro adversário: é branco, faz uma defesa. Por fim, o gol, os jogadores comemoram, *close* nos pés do jogador, que coreografa passos de samba.

Crianças e adolescentes são personagens de muitos anúncios. As peças de uma campanha publicitária utilizam cenas de crianças chapinhando na água, arremessando pedras, carregando um pequeno barco inflável, correndo, saltando, rolando no chão. Ao final, sempre a mesma frase, pronunciada por voz infantil: "BRINCANDO NADA... TREINANDO PARA AS OLIMPÍADAS DO ANO 2.000". No anúncio do refrigerante, o adolescente observa, por detrás da grade de uma precária quadra de cimento em meio a prédios, seu ídolo do Basquetebol, solitário, que corre e "enterra" espetacularmente. "Agora é a minha vez" - imagens em câmara lenta, o garoto corre, salta, e erra... É focalizado sentado no chão, aturdido: "SE VOCÊ QUER SER UM ÍDOLO DO ESPORTE, TEM QUE TREINAR MUITO". Anúncios de cereais matinais e fortificantes associam as qualidades nutritivas do produto com o vigor, energia e inteligência necessárias ao esporte: o garoto é desafiado para uma partida de hóquei por dois rapazes mais velhos e mais fortes; após consumir o cereal, recebe conselhos de um tigre, animal que simboliza o produto, e vence.

Um homem jovem corre em meio a pequenos e áridos desfiladeiros, pisa num solo arenoso, apóia o pé em pedras, afastando-se da cidade, ao longe. A voz em *off* diz que ele vai ser um grande executivo, casar com uma linda mulher, comandar muitas pessoas, e recomenda: "fuja enquanto é tempo".

No anúncio do desodorante, a raquete de tênis transforma-se em garrafa de champanhe "para esportes noturnos". A bola é a "gostosa", de "medidas perfeitas", "redondinha", vai anunciando a voz em *off*, enquanto a bola vai se inflando aos poucos, até quicar várias vezes, "alegrinha". A bola é fêmea, é **objeto de desejo**. "DEIXA ROLAR ESTA PAIXÃO": um menino ajoelhado ajeita cuidadosamente a bola de futebol num montinho de areia; o jogador de basquete, sorrindo, gira a bola no dedo; a bola de pólo-aquático move-se lentamente na piscina; o jogador de vólibol salta, estende o corpo e toca a bola com o dorso das mãos; um menino magro e negro deita-se com a bola apoiando sua cabeça, e sorri, a música ao fundo fala de amor.

Outros anúncios, veiculando uma diversidade de produtos, associam a qualidade dos produtos com características do esporte: velocidade, tecnologia, força, recordes, energia etc. Um grande atleta fala da energia proporcionada pela vitamina C, o piloto de corridas recomenda a velocidade e tecnologia do banco, os campeões de natação associam a força, velocidade e superação de desafios aos serviços dos correios.

Centrados em grandes estrelas do esporte, muitos anúncios valorizam o esforço, a superação de limites, a busca da vitória, o "*altius, ciltius, fortius*", o atleta é a "fera", o conquistador, o invencível, o guerreiro, o homem livre, o super-homem, o herói.

O anúncio do leite homenageia os "heróis olímpicos", que vencem o medo, desafiam limites, entram para a história. O anúncio com o piloto de Fórmula-1 sugere que o tênis "X" é para quem corre a 300 quilômetros por hora. No anúncio da marca esportiva, a perspectiva da **liberdade**. Em meio a rápidas

imagens em preto-e-branco de crianças jogando futebol, mulheres correndo, um garoto com um taco de beisebol, um jovem negro encestando a bola, Romário disputando a bola com um adversário, um homem que salta, um *blues* como fundo musical, legendas escritas: "AO CORRER, O MEDO NÃO TE ALCANÇA; AO PULAR, AS DÚVIDAS FICAM PARA TRÁS; AO JOGAR, A VOZ QUE VOCÊ OUVI É A SUA, E QUANTO MAIS A ESCUTAR MAIS LIVRE VOCÊ SE SENTIRÁ". Um paraplégico, em cadeira de rodas, cruza a linha de chegada na pista de atletismo, abre a camisa, e o símbolo do *superman* está tatuado em seu peito. Por fim, imagens de Romário comemorando um gol.

Um famoso jogador da NBA encara a tabela, do outro lado da quadra. Corre, salta, "enterra" a bola, e aparece dependurado no aro, muito distante do chão: a cesta situa-se quase à altura do teto do ginásio. Ele olha para o chão e sorri para nós. O anúncio do tênis coloca o jogador de basquete para superar o monstro mecânico de muitos braços, simulando um jogo de vídeo-game; ele derruba o oponente, que se fragmenta em mil pedaços, e "enterra" a bola na cesta. Outro jogador da NBA experimenta o tênis recomendado pelo roupeiro; dentro do provador ouvem-se ruídos; numa quadra, com uniforme dos *Wolves*^{*}, ele enterra, bloqueia, etc. Mediante efeitos especiais, a cabeça de um lobo, como num desenho animado, emerge de seu rosto.

Outro anúncio, diferenciado, invoca o inconsciente; o basquete é "um jogo fácil", mas para fazer os dois pontos, o astro da NBA deve enfrentar "todos os seus pesadelos": uma serpente, um gladiador, uma mulher semi-nua, um professor severo, uma guilhotina. Por fim, ao efetivar a cesta, um fantasma sobrevoa a quadra, uivando.

Há uma evidente "americanização" na publicidade esportiva, com peças publicitárias faladas ou legendadas em inglês. No anúncio de um tênis, o astro do futebol americano, vestido de *cawboy*, compara o estádio com um rancho, as

(*) Equipe da liga de basquetebol profissional norte-americana.

Veja de novo

O *replay*, que permite a imediata repetição de cenas e lances espetaculares ou polêmicos, e sua combinação com o *slow-motion* são importantes recursos formais do discurso televisivo para fomentar a dramaticidade e espetacularização do esporte. No futebol, o lance em que houve dúvidas sobre o impedimento é repetido muitas vezes, em diversos ângulos, em câmara lenta. Recursos de computação gráfica permitem calcular, com precisão de centímetros, a distância entre o atacante e o defensor e, assim dirimir qualquer dúvida: "a imagem não mente", a câmara "não deixa nenhuma sombra de dúvida".

A mesma tecnologia permite o *replay* computadorizado, quando o telespectador coloca-se na perspectiva do jogador, e obtém a mesma visão do atacante que vai chutar a bola ao gol. A "enterrada" e a jogada bem trabalhada no basquetebol, a "cravada" na linha dos três metros no vôlei, os gols e as faltas violentas no futebol, os acidentes nas corridas automobilísticas, são reapresentados logo após sua ocorrência, no intervalo das partidas, ao seu final, no dia seguinte, no resumo da semana... O telespectador pode ouvir as mesmas notícias e ver as mesmas imagens durante todo o dia: nos programas esportivos às 12:00, 12:30 ou 13:00 horas, nos telejornais da tarde e da noite.

Há também a perspectiva do longo prazo, que permite a reapresentação de partidas e eventos importantes do passado. Partidas do Brasil na Copa do Mundo de 1970, por exemplo, são freqüentemente reapresentadas, em "compactos" ou na íntegra. Tal possibilidade confere às imagens o caráter de documento histórico, de "obra da cultura", segundo Ricoeur⁷: trabalho que organiza a linguagem, que a efetua como evento, mas pode ser compreendida como significação, e transmite uma experiência humana.

botas com seu calçado esportivo. "JUST DO IT", "THE BEST", "NO LOSERS, NO WINNERS", Nike, Reebok, Rider.

A inovação fica por conta dos anúncios que, por assim dizer, "descontendizam" o esporte. São ricos em efeitos especiais, realidade virtual, animação gráfica, e parecem não tematizar nada, não adjetivar nada. O esporte não é esforço, ou alegria, o esporte não é belo ou violento. O esporte simplesmente é. O esporte é uma imagem, virtual ou "real". Há anúncios em que o esporte é **assistido**, como espetáculo televisivo, por torcedores no bar, que bebem a cerveja anunciada; em outro anúncio semelhante, as tampinhas das garrafas que são abertas são incorporadas como bolas na imagem do "telão" que projeta uma partida de futebol. O esporte é uma imagem na imagem do aparelho de TV - a tematização não é sobre a prática do esporte, mas sobre "assistir esporte".

Há outros anúncios que propõem a mistura entre a realidade e a imagem. O policial uniformizado no estádio de futebol, de costas para o campo, gesticula tal qual o público a sua frente. Acontece um gol, o policial corre de encontro aos jogadores e comemora com eles; vê-se que estava diante de um aparelho de TV, assistindo à partida. Legenda: "A IMAGEM REAL". No anúncio do automóvel, gotas d'água no capô de um carro transformam-se em dois jogadores de basquete, os bicos ejetores de água crescem e viram tabelas; os jogadores batem bola e correm, um deles "enterra" a bola na cesta, uma bola real cai do capô: "TECNOLOGIA INTELIGENTE". Em outro anúncio, uma garrafa de coca-cola faz exercícios nas argolas; ao finalizar, o som da torcida, em *off*, a ovacioná-la.

Há, por fim, anúncios que recorrem ao humor. O judoca esconde um pacote de batatas fritas sob o quimono, e desafia o adversário, um oriental, a pegá-la. Os corredores de uma prova de revezamento abandonam a pista perseguindo o mais novo aparelho de som. O humor desvirtua, questiona a "seriedade" do esporte.

Espetacular!

"A CÂMARA LENTE 1000: PARA QUE VOCÊ TENHA EM CLOSE TODOS OS MOVIMENTOS, TODOS OS DETALHES, OS MÍNIMOS QUE SÃO POSSÍVEIS NUMA TRANSMISSÃO DE FUTEBOL". A final do campeonato paulista de futebol de 1995 envolveu 23 câmaras, das quais 18 colocadas dentro do estádio: "Você vai viver todas as emoções, tim-tim por tim-tim", anuncia a emissora.

As mini-câmaras acopladas aos carros, motos e capacetes dos atletas tornam o telespectador os olhos do piloto, do esquiador, do pára-quedista - a sensação das curvas, da velocidade, do perigo...

Já nos referimos ao fato básico de que a televisão espetaculariza o esporte. O *close* e o *replay* são os recursos técnicos mais importantes neste processo, e tornam qualquer modalidade esportiva virtualmente "televisionável". Mas, além do gol, da enterrada, das acrobacias no *surf* ou na ginástica artística, da cortada, das ultrapassagens no automobilismo, do nocaute no boxe - enfim, o "normal" no esporte - há a predileção pelo **inusitado**, pelo **exótico**, pelo **acidental**.

É o árbitro do beisebol que sofreu um ataque cardíaco em campo, o astro do basquetebol que contraiu AIDS, o goleiro que fez um gol contra, o árbitro do boxe nocauteado por um dos lutadores. Na corrida de motos, o piloto desgarrase na curva, cambaleia, cai, a moto e ele arrastam-se longamente pela grama; outro piloto toca a roda em um concorrente, as motos tombam, a mini-câmara instalada em uma delas faz a linha do horizonte girar 90 graus, foca o corpo do piloto que desliza, primeiro as botas, depois o tronco, e ele se desvia, a moto arranca folhas de grama: o acidente em ângulo exclusivo para o telespectador, ao vivo. As corridas de moto e automóveis fornecem uma matéria prima excepcional à espetacularização. Na corrida de Fórmula-Indy, os carros chocam-se, um deles voa e rodopia no ar. **O acidente é espetacular**. A câmara lenta permite ver a carroceria despedaçar-se em muitas partes, arremessadas ao longe, e por fim cair pesadamente no solo. O piloto está imóvel e com a cabeça

inclinada à frente. A imagem impressiona. O socorro demora algum tempo. Segundos, minutos? Helicóptero, notícias do hospital. Fraturas, coma, contusões; às vezes nada sério, às vezes a morte.

"UM PILOTO INGLÊS MORRE DURANTE A ÚLTIMA ETAPA DO CAMPEONATO ALEMÃO DE CARROS DE TURISMO, EM BERLIM. NA SÉTIMA VOLTA, KIETH ODOR, DE APENAS 23 ANOS, BATE NO *GUARD-RAIL* E PERDE O CONTROLE DO CARRO. UM HELICÓPTERO FAZ O RESGATE, MAS KIETH JÁ CHEGOU MORTO AO HOSPITAL". A notícia é rápida e um tanto lacônica. Não dura mais que 15 segundos. Logo uma asa-delta surge pairando no ar, uma melodia suave - outra notícia, sobre o recorde brasileiro de permanência no ar. Como era mesmo o nome do piloto morto?

E como a televisão pode transformar literalmente tudo em espetáculo, assim também o faz com a morte: **Senna em cena**.

No episódio do acidental fatal com o piloto brasileiro de Fórmula-1, Ayrton Senna, a televisão levou ao limite extremo o espetáculo da morte: o acidente e a **morte ao vivo**, a repetição exaustiva das cenas do carro chocando violentamente contra o muro, a mitificação do atleta, a exacerbação do nacionalismo, o choro emocionado de crianças, a manifestação das massas nas ruas, o avião com o corpo do herói pousando contra a vermelhidão do nascer do sol...

Senna corporificou a transcendência dos limites humanos: ele "superou os limites", "atingiu a perfeição", "chegou próximo de Deus". Dois anos após sua morte, a televisão ainda registra fãs de todo o mundo depositando flores em seu túmulo, em São Paulo.

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) RICOEUR. Interpretação e ideologias. 3ª ed. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1988.
- (2) FERRÉS, Joan. Televisão e educação. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.

- (3) DUNCAN, Margaret C. A hermeneutic of spectator sport; the 1976 and 1984 Olympic Games. *Quest*, v. 38, p. 50-77, 1986.
- (4) HARRIS, Janete C. Hermeneutics, interpretative cultural research, and the study of sport. *Quest*, v. 33, n.1, p. 72-86, 1981.
- (5) ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.
- (6) CANEVACCI, Massimo. *Antropologia da comunicação visual*. São Paulo, Brasiliense, 1990.
- (7) RICOEUR, Paul. *Teoria da interpretação; o discurso e o excesso de significação*. Lisboa, Edições 70, 1987, p. 60.

CAPÍTULO V

Interpretação

DA COMPREENSÃO À EXPLICAÇÃO

O enfoque adotado no capítulo anterior propiciou-nos uma primeira aproximação do discurso televisivo sobre o esporte, e já se constitui numa primeira "interpretação", a saber, a compreensão "ingênua" e global da primeira etapa da dialética compreensão-explicação, e que se faz por conjecturas.

Agora, trata-se de "sofisticar", conforme a expressão de Paul Ricoeur, a compreensão, com base em procedimentos explicativos, apoiados nas teorias sobre o esporte. Poderão estas teorias argumentar a favor da nossa compreensão, e também alicerçar a busca de novos sentidos para o esporte e para suas relações com a Educação Física? Quais as possibilidades e limites destas teorias perante as novas formas do esporte telespetáculo?

TEORIAS DO ESPORTE

Não vamos aqui realizar um resumo exaustivo dessas teorias, nem questionar seus fundamentos últimos, mas nelas buscar sentidos que permitam a interpretação crítica do discurso televisivo sobre o esporte, e definir seus limites em face da emergência deste novo fenômeno: o esporte-telespetáculo.

As teorias do jogo

É bem conhecida a caracterização do jogo de autoria de Johan Huizinga:

(...) atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes¹.

Para ele, estas características são mais fáceis de descrever nos jogos sociais - concursos, corridas, representações, dança, música, mascaradas e torneios - por possuírem formas mais nítidas e articuladas, ao passo que nos jogos das crianças e animais jovens aparece *"aquela característica irredutível, puramente lúdica"*², que resiste à análise: *"Os jogos infantis possuem a qualidade lúdica em sua própria essência"*³.

Segundo o mesmo autor, *"a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo"*⁴. Para compreender a força desta frase é preciso atentar para a ambição de Huizinga: *"demonstrar que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve"*; e *"determinar até que ponto a própria cultura possui um caráter lúdico"*⁵.

Ao longo do seu clássico *"Homo Ludens"*, procura evidenciar a presença do fato lúdico em todos os processos culturais, como criador de muitas formas fundamentais da vida social. Assim, para Huizinga, o espírito de competição lúdica é mais antigo que a cultura, e penetra a própria vida, tendo-se originado no jogo o ritual, a poesia, a música, a dança, o saber, a filosofia, as regras da guerra e as convenções da vida aristocrática. Conclui, então, que a cultura é um jogo; não que ela *"nasça do jogo"*, mas que *"surge no jogo, e enquanto jogo"*⁶. Esta conclusão, baseada no estudo de culturas arcaicas e "primitivas", é

estendida por Huizinga ao Império Romano, à Idade Média e Renascença européias, à arte barroca e ao romantismo do século XVII.

Todavia, quanto mais nos aproximamos da nossa época, "*mais difícil se torna determinar objetivamente o valor de nossos impulsos culturais*"⁷. Surgem dúvidas "*sobre o caráter lúdico ou sério de nossas ocupações*"⁸. Huizinga vê pouco lugar para o jogo no século XIX; as grandes correntes de pensamento, a filosofia, a ciência analítica e experimental, o reformismo, a igreja, o estado, a economia, a arte e a literatura - tudo é sério demais. Grande número de elementos lúdicos dos séculos anteriores foram perdidos.

Huizinga exemplifica com o vestuário masculino, que de imaginativo e fantasioso, exibicionista e romântico, após a Revolução Francesa tornou-se "*amorfo e incolor, sujeito a cada vez menos transformações*"⁹. O elegante cavalheiro de antanho já não mais sonha em ser herói ou guerreiro, e as calças compridas, até então reservadas para os camponeses, torna-se a moda para os homens. Curiosamente, é na "moda esportiva" que Huizinga vê a única possibilidade de variação.

O autor de "*Homo Ludens*", por fim, questiona-se: até que ponto a cultura atual continua se manifestando por meio de formas lúdicas? O aumento da influência do esporte enquanto função social poderia estar compensando esta perda do lúdico. Mas Huizinga não pensa assim. Lembra que as formas básicas da competição esportiva têm-se mantido constantes através dos tempos. Provas de força e velocidade, como corridas, levantamento de peso, natação e tiro ao alvo, são praticadas desde o início dos tempos, e o princípio agonístico que as anima os tornam **jogos** no sentido pleno da palavra. Os jogos de bola constituem outro caso de uma forma de competição que se tornou "esporte", sujeito a um sistema de regras.

O ponto de transição, para Huizinga, teria sido a passagem do divertimento ocasional para a existência de clubes e da competição organizada.

Uma organização regular surge quando há dois grupos que jogam um contra o outro, e por isso os grandes jogos de bola, que exigem a existência de grupos permanentes, constituem *"o ponto de partida do esporte moderno"*¹⁰.

No último quarto do século XIX, os jogos, sob a forma de esportes, *"vêm sendo tomados cada vez mais a sério"*¹¹, as regras tornam-se cada vez mais rigorosas e complexas, estabelecem-se recordes sempre superiores. Huizinga vê nesta sistematização e regulamentação a perda de uma parte das características lúdicas mais puras do esporte, que se manifesta, por exemplo, na distinção entre os profissionais *"para quem o jogo já não é jogo"*, e os amadores, *"considerados superiores apesar de sua competência inferior"*¹². O profissional já não tem mais o espírito lúdico, *"pois lhe falta a espontaneidade, a despreocupação"*¹³. Os amadores, por sua vez, começam a experimentar um complexo de inferioridade, e uns e outros *"vão levando o esporte cada vez mais para longe da esfera lúdica propriamente dita, a ponto de transformá-lo numa coisa sui generis, que nem é jogo nem é seriedade"*¹⁴.

Para Huizinga, o esporte moderno acompanha o processo cultural, e ao mesmo tempo dele está separado. Se nas civilizações arcaicas as competições faziam parte das grandes festas, e mantinham relação com a vida social dos grupos humanos, o esporte moderno deixou de possuir qualquer ligação orgânica com a estrutura da sociedade.

Huizinga via em seu tempo fenômenos que apontavam no sentido oposto à tendência para a seriedade, nos quais "coisas sérias" transformavam-se em jogo, *"e nem por isso deixam se ser consideradas sérias"*¹⁵, como a competição comercial. Este impulso dado ao princípio agonístico teria derivado dos meios de comunicação, os quais, segundo Huizinga, *"externos e independentes da cultura"*¹⁶, facilitaram enormemente as relações humanas. A técnica, a publicidade e a propaganda contribuíram para promover o espírito de competição. Ele lembra que as estatísticas de vendas e produção introduziram na vida econômica um certo elemento esportivo.

Invocando razões que não cabem detalhar aqui, Huizinga não encontra elementos lúdicos na ciência, na arte moderna e na política do século XX, e impõe-nos a *"triste conclusão de que o elemento lúdico da cultura se encontra em decadência desde o século XVIII"*¹⁷.

Ao tratar da guerra moderna, Huizinga afirma que uma ação torna-se séria pelo seu conteúdo **moral**: *"quando o combate possui um valor ético ele deixa de ser um jogo"*¹⁸. Só é possível sair desse dilema negando o valor e a validade objetivas dos padrões morais, mas não deixa de ser verdadeira a assertiva de que a política e a guerra têm raízes na cultura lúdica e competitiva, pois:

*só através de um ethos capaz de superar a relação amigo-inimigo, que reconheça uma finalidade mais alta do que a satisfação de si próprio, de seu grupo ou de sua nação, torna-se possível a uma sociedade política passar do "jogo" da guerra para uma verdadeira seriedade.*¹⁹

Chega então à conclusão de que a verdadeira civilização não pode existir sem algum elemento lúdico, porque ela implica a limitação e o autodomínio, a capacidade de não tomar as próprias tendências pelo fim último da humanidade, e a compreensão de que se está encerrado dentro de limites livremente aceitos. Portanto, a civilização *"sempre será um jogo governado por certas regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de fair play"*²⁰. Para ser criador de cultura, o elemento lúdico deve ser *"puro"*, e não esquecer as *"normas prescritas pela razão, pela humanidade ou pela fé"*²¹. Ele não pode ser uma máscara, que esconda objetivos políticos por trás da ilusão de formas lúdicas autênticas. Neste sentido, para Huizinga, a propaganda é incompatível com o verdadeiro jogo, *"que tem seu fim em si mesmo"*²².

Toda ação humana é um jogo? À esta questão filosófica, Huizinga responde que o espírito humano *"só é capaz de libertar-se do círculo mágico do jogo erguendo os olhos para o Supremo"*²³, pois a concepção lógica das coisas não pode levá-lo muito longe. Nenhum de nossos juízos é absolutamente decisivo, e quando nosso julgamento vacila, com ele vacila também a convicção

de que o mundo é uma coisa séria. Neste momento, o ponto de apoio encontra-se no domínio da **ética**. É a nossa consciência moral que nos dará a resposta, quando tivermos que decidir se a ação a que somos levados por nossa vontade é um dever ou é jogo:

Sempre que nossa decisão de agir depende da verdade ou da justiça, da compaixão ou da clemência, o problema deixa de ser sentido. Basta uma gota de piedade para colocar nossos atos acima das distinções intelectuais. Em toda consciência moral baseada no reconhecimento da justiça e da graça, o dilema do jogo e da seriedade, até aqui insolúvel, deixará de poder ser formulado.²⁴

Encontramos muitas críticas à Huizinga. Desde a acusação de elitismo e romantismo, passando pela falta de diferenciação entre natureza e cultura, até a crítica de que teria elaborado uma teoria do **comportamento lúdico**, e não uma teoria do jogo.

Eric Dunning²⁵ duvida que o esporte te-se-ia tornado tão popular se nele o fator lúdico tivesse sido atrofiado ao ponto que afirma Huizinga. Ele também vê no *Homo Ludens* a conclusão implícita de que a "democratização" do esporte seria a principal causa de seu declínio cultural, posição que supõe a criatividade e as normas morais mais elevadas como "*campo fechado das elites*"²⁶.

Já Buytendijk alerta que faltou à Huizinga um exame da correlação entre as **manifestações vitais** - espontâneas e instintivas - e o modo-de-ser **espiritual** da consciência **intencional**. Desvendar os "fundamentos" da cultura exige conhecer as diferenças entre **homem** e **animal**, entre **existência** e **vida**. Huizinga também não teria captado a **hierarquia de valores** na existência humana, e isto o levou ao erro de considerar como jogo qualquer atividade sujeita a regras, ignorando "*qualquer discernimento da diferença entre o normativo e seu sentido para a existência humana, de um lado, e, de outro lado, as formas de jogo que transcorrem segundo regras*"²⁷. Por exemplo, o sistema jurídico somente será jogo "*quando não houver mais justiça, e não quando os*

*juizes - de acordo com o costume - vestem uma toga ou usam uma peruca*¹²⁸, conforme entende Huizinga.

Para Umberto Eco, Huizinga não estava interessado em dizer-nos **qual** é o jogo, e **como** funciona, "*mas no fato de que o jogo é jogado*"¹²⁹. Poderia ter afirmado que a cultura é um jogo com sua matriz combinatória auto-suficiente, que produz estruturas sob a forma de arte, direito, rituais, e outros - como o jogo de xadrez, com as suas regras, sua tradição normativa interna, seus estilos de jogar, etc. Mas Huizinga visualizou a cultura como um jogo exercitado segundo rituais externos, como um campeonato internacional de xadrez, com tempos fixados, a tensão da disputa, "*a foto do vencedor no jornal e dinheiro no bolso*"¹³⁰. Ao invés de estudar o "*jogo jogante, o jogo que nos joga*", estudou "*o jogo jogado, e o hábito de jogar*"¹³¹.

Se a cultura é jogo - prossegue Eco - ou ela é "*pura gratuidade*", ou então "*a característica última do jogo é a seriedade e a funcionalidade*"¹³². A cultura pode ser um jogo que dita as próprias regras, mantém em exercício as próprias formas, esvaziando-as de conteúdo concreto, "*para poder reconhecê-las, exercitar e aperfeiçoar*"¹³³. Por conseguinte, o jogo ou é o momento de máxima funcionalidade e saúde social, ou aquele em que a cultura pode reconhecer-se em jogos que não refletem seu real e profundo funcionamento. É o momento em que ritos e mitos representam o instante ideológico "*no qual a cultura mente para si mesma, e o simbólico é realmente e somente superestrutural*"¹³⁴, e a sociedade "*não sendo mais harmonicamente estruturada, se identifica em estruturas simbólicas que simulam a funcionalidade*"¹³⁵.

Essa - entendemos - é uma interpretação válida para os Jogos Olímpicos ou a Copa do Mundo, eventos que permitem, por intermédio da televisão, a identificação, por parte de bilhões de pessoas em todo o mundo, de um "jogo" simbólico e (quase!) perfeitamente funcional e harmônico entre nações. Por esse motivo, os atentados terroristas e os boicotes políticos não são considerados parte do "jogo", e são virulentamente condenados pela mídia e autoridades

esportivas por mancharem o "espírito esportivo", como no passado o foram o profissionalismo e a propaganda.

No entendimento de Eco, Huizinga não admite plenamente a possibilidade de que alguns jogos sejam "ideológicos" porque idealiza a sociedade e nega a importância do econômico. Quando se depara com a violência da realidade, desencadeada por leis subterrâneas da economia, supõe que não se encontra mais diante de um jogo. Não aceitando a idéia de que o jogo pode ser terrível e trágico, levanta então o princípio da "consciência moral" para definir os limites entre o jogo e a seriedade, o que provoca a ironia em Eco: *"A consciência moral e o 'Sumo Bem' aparecem na cena do jogo para advertir que o jogo acabou. De onde surgiram, não se sabe"*³⁶.

Que alternativa propõe Eco? A **crítica**, como desmascaramento, numa tentativa de evidenciar, usando os próprios elementos do jogo cultural, as disfunções da máquina cultural, *"os jogos 'falsos' que ocultam os jogos 'verdadeiros'"*³⁷, assim como a linguagem analisa seus meios com a própria linguagem, ressaltando porém que negar os jogos ideológicos não é desmontá-los, *"mas recolocá-los no próprio contexto"*³⁸. Desse modo, jogo e seriedade não mais se opoem como opções mutuamente exclusivas, mas constituiriam *"dois pólos de uma dialética em que o jogo controla a si próprio, e o metajogo é o momento 'sério', que repele o jogo-objeto entre os jogos a serem requalificados"*³⁹.

Ao negar a presença do lúdico no esporte moderno, vendo-o apenas como "sério demais", Huizinga, como afirmou Dunning⁴⁰, nada faz para compreender esta suposta transformação do esporte, e portanto pouco poderia contribuir para a interpretação do esporte telespetáculo. De nossa parte, entendemos que a transição do jogo para o esporte não depende mais da organização dos clubes, como pensava Huizinga, mas se faz muito mais rapidamente com a televisão, pois, por intermédio dela, as crianças, já precocemente, tomam contato com as competições organizadas e as técnicas esportivas. E, é claro, o "complexo de

inferioridade" dos amadores, a que se referiu Huizinga, não se coloca mais hoje em dia.

Caillois interpreta a posição de Huizinga a respeito da decadência do elemento lúdico no esporte moderno como "a *ilusão óptica de um laudator temporis acti*"⁴¹, da qual se deve desconfiar.

Não obstante, sem contudo incorrer no exagero de Henricks⁴², para quem Huizinga é um "filósofo seminal" e seu modelo serviria como elemento integrador do estudo do esporte, pensamos que esse autor permanece ainda fecundo para nossa interpretação. Sua perspectiva de focar o jogo do ponto de vista da **natureza própria do jogo e do que ele significa para o jogador**, e, especialmente, sua identificação da **essência lúdica** no jogo das crianças pequenas não foram ainda derrubadas pelos seus críticos. O próprio Buytendijk, embora estabeleça limites às pretensões de Huizinga quanto ao primeiro aspecto, fundamenta-se em Heidegger para concluir que o "andar contínuo" pela "casa do ser", verdadeira tarefa da fenomenologia, é necessariamente um retroceder, um **recordar-se**, e admite portanto que:

Quem não é capaz de lembrar-se como brincou durante sua infância - e depois - como ele e o seu meio ambiente falaram sobre aquilo, a esta pessoa é inacessível qualquer compreensão do significado humano do fenômeno que estamos acostumados a chamar de "jogo".⁴³

Ora, parece-nos que exatamente este ponto é explorado pelo discurso televisivo sobre o esporte: **relembrar o jogo para negá-lo**. A experiência lúdica das crianças é contrastada com o esporte. Lembremo-nos do anúncio: "BRINCANDO NADA... TREINANDO PARA AS OLIMPÍADAS DO ANO 2000". Às crianças que se iniciam no esporte, os repórteres sempre indagam a partir da resposta que se espera: eu quero ser um Romário, uma Hortência, ganhar muito dinheiro, chegar à seleção brasileira... Nunca são crianças que **brincam**, mas a geração do futuro, os craques de amanhã, os atletas do ano 2000. Huizinga está certo, ao

menos em parte, e os homens dos negócios da televisão, sempre perspicazes e incisivos, reconhecem a essência lúdica do jogo infantil, quando a negam.

Outra contribuição para a nossa interpretação provém de Roger Caillois⁴⁴, que propõe uma classificação dos jogos com base em Huizinga. Ele observa que a definição de Huizinga, já citada aqui, exclui os jogos de azar, e prefere destacar três propriedades que considera fundamentais no jogo: é uma atividade **livre, delimitada e regulamentada**. Classifica os jogos pelo papel predominante em cada um deles, ou da **competição** (*agôn*), ou da **sorte** (*álea*), ou do **disfarce** (*mimicry*), ou da **vertigem** (*ilinx*). Lembra que Huizinga ocupou-se apenas da primeira destas classes - o *agôn*.

Na categoria do *agôn*^{*}, jogos de competição (como os esportes, por exemplo), o jogador confia unicamente em si mesmo, e põe em jogo todas as suas aptidões (força, agilidade, memória, etc.) para dar o melhor de si. Na *álea*^{**}, jogos de azar, o jogador subordina-se aos poderes do destino, que não pode controlar. Na *mimicry*^{***}, imagina ser outro e inventa um universo fictício, como uma criança que finge ser um avião, ou nas brincadeiras que exigem máscara, ou ainda nas representações de teatro e interpretações dramáticas.

A última categoria - *ilinx* - abarca aqueles jogos que, para Caillois, são "a *única e autêntica invenção moderna neste campo, a saber, os jogos que traduzem um desejo de embriaguez ou turvação*"⁴⁵. O termo *ilinx*, em grego, significa "torvelinho de água", do qual deriva também a palavra **vertigem** (e no inglês, *vertigo*). A sensação de vertigem sempre foi buscada pelos homens, e Caillois refere-se aos "homens-voadores" do México, e às crianças que se divertem girando rapidamente o próprio corpo até perder o equilíbrio.

(*) Do grego, significa "competição".

(**) Palavra latina que designa o jogo de dados.

(***) Termo inglês que designa o mimetismo dos insetos.

A *ilinx* é "uma reação à necessidade de experimentar temporariamente um transtorno da estabilidade e do equilíbrio do corpo, de escapar à tirania da percepção e de aturdir a consciência"⁴⁶, que aparece em danças como a valsa, esqui, corridas automobilísticas e os grandes aparatos dos parques de diversões. Tudo em função de provocar sensações internas de susto e pânico psicológico: velocidade, quedas, choques, movimentos circulares que se aceleram, alterando com subidas e descidas. Por isso, entende Caillois, apenas com a época industrial a vertigem pode converter-se numa verdadeira categoria de jogos.

As "tentações primitivas" presentes na *ilinx*, *mimicry*, *álea* e *agôn* encontram satisfação numa variedade e fecundidade de jogos, o que evidencia sua importância e constância, conforme afirma Caillois, para quem, em todos eles, "foge-se do mundo transformando-o"⁴⁷.

O esporte na televisão maximiza, é claro, a dimensão da *agôn* nos jogos, em favor da espetacularização, e isso faz com que uma corrida de camas na Inglaterra seja "televisionável". Mas a TV vale-se também da necessidade humana da *vertigo*: saltos de pára-quedas, *body-jumping*, canoagem - de modo geral, os "esportes radicais" - bem como as corridas de motos e automóveis, têm lugar certo nos programas esportivos. A câmara, colocada na perspectiva do praticante, valoriza a dimensão da vertigem. O desenvolvimento tecnológico também melhorou a segurança dos equipamentos e permitiu uma ampliação do número de interessados nestas modalidades. Os modernos *play-centers* levam a *ilinx* às últimas conseqüências, em equipamentos cada vez mais grandiloqüentes.

É importante notar que, para Caillois, a *agôn* apresenta-se nas categorias da *álea*, que também exige para todos os jogadores iguais possibilidades de triunfo; e na *mimicry*, em que se procura representar o melhor possível, numa espécie de competição contra rivais vivos ou mortos. Mas como se introduz a competição na *ilinx*? Caillois nada fala sobre isso. Para nós, foram os "esportes

radicais", amparados pelo desenvolvimento tecnológico e pela mídia, que permitiram esta passagem. São em geral modalidades muito recentes, como o pára-quedismo em grupo, o alpinismo urbano, a asa-delta, que se transformaram em competições pelo "favor" da televisão. No caso das corridas motorizadas, é a sofisticação tecnológica das transmissões televisivas que concede um toque de *vertigo* à competição.

Estamos falando, em última análise, da transformação do jogo em esporte. Para além das posições dicotômicas que antagonizam os dois fenômenos, a dialética já anunciada por Eco entre o jogo e a seriedade, como possibilidade **crítica**, aparece em Noronha Feio⁴⁸ como uma dialética entre jogo e esporte. Embora identifique diferenças entre o jogo e o esporte, quanto a diversos aspectos, como regras, tempo e espaço, para Feio, o esporte mantém as características essenciais do jogo, "*mas é algo mais do que este*"⁴⁹. É o jogo que permite acesso ao esporte, e que "*permanece como substrato de todo o comportamento desportivo como sua mola mestra*"⁵⁰ - o prazer de competir é uma manifestação lúdica, e o esporte é "*o jogo transformado*"⁵¹.

Amparando-se também em Caillois, Feio entende que as categorias fundamentais do jogo apresentam aspectos socializados que, "*pela sua amplitude e estabilidade, adquiriram direito de cidade na vida coletiva*"⁵², e para a **agôn esta forma socializada é o esporte**. Mesmo nas categorias de *álea*, *mimicry* e *ilinx*, o jogo é eminentemente social, encontra a sua plenitude no momento em que suscita "*uma cúmplice ressonância*"⁵³, e os jogadores têm necessidade de presenças atentas e simpáticas. O próprio Caillois lembra que nos parques de diversões, os indivíduos assustar-se-iam com o efeito das máquinas, "*se não vissem outras pessoas suportar o mesmo suplício do qual se espera um gozo*"⁵⁴.

A televisão amplia essa dimensão social dos jogos, ao alargar o público aos telespectadores. Lembremo-nos das competições de ginástica aeróbica, do *surf*, do *skate*, e mesmo do vôlei de praia, que devem à televisão sua afirmação como esportes. Não se trata apenas do patrocínio, mas da própria viabilização

dessas modalidades como "formas socializadas", para usar a expressão de Caillois, pois, em geral, tratam-se de esportes nascidos com a televisão e para a televisão.

As teorias marxistas

O pensamento de base marxista produziu uma extensa literatura sobre o esporte, em especial na década de 70, na Alemanha e França. Tomaremos como exemplo Jean-Marie Brohm⁵⁵ e Gerhard Vinnai⁵⁶. Estes autores foram muito influenciados pelas idéias de Herbert Marcuse e conjugam, às vezes, a abordagem marxista com conceitos psicanalíticos.

Brohm examinou o esporte em três níveis:

- O primeiro diz respeito às **estruturas e relações sociais objetivas** nele implicadas. O esporte reflete a estrutura da sociedade capitalista industrial, é parte integrada da totalidade concreta do dinamismo desta sociedade. O esporte condensa, de maneira específica e original, as características típicas das estruturas capitalistas: competição, hierarquia social, objetivação e medição da produção, divisão do trabalho, princípio do rendimento.
- O segundo trata dos efeitos da atividade esportiva sobre o indivíduo, e da crítica à **alienação esportiva**. O esportista é um simples objeto, uma engrenagem submetida a uma organização esportiva. Ao propor um modo de vida, o esporte é um modelo socialmente aceito de existência integrada, o que faz dele um instrumento político. O esporte "*é uma atividade do corpo que, em termos freudianos, reinstaura os aspectos alienados do princípio de realidade: a repressão*"⁵⁷. Isto se faz mediante os processos de **sublimação repressiva** e **dessublimação repressiva**, que implicam o controle e domesticação das pulsões e aspirações do organismo, sobretudo de sua energia erótica.
- O terceiro nível refere-se à ideologia política do esporte, ou seja, à crítica da **mistificação esportiva**. Enquanto superestrutura ideológica, o esporte tende à coesão da sociedade capitalista; tem a missão de dar uma resposta mistificadora aos problemas sociais de sua época, e insere-se na mistificação da "civilização do lazer e do bem estar". Também se converteu em fator ideológico da coexistência pacífica entre os Estados.

Já Vinnai refere-se ao esporte como **reprodução do mundo do trabalho**, como **produção**, como **compensação**, e como **mercadoria**. O esporte é parte da indústria do entretenimento que mantém o tempo livre diretamente sobre controle, e serve para *"exercitar e consolidar o princípio imperante de realidade, e desta maneira mantém submetidas as vítimas do aparato industrial alienado"*⁵⁸.

Trabalho e lazer não mais se distinguem, porque foram entrelaçados pelo capitalismo. O que pretende ser um jogo, segundo Vinnai, *"reproduz, sob a aparência do livre desenvolvimento das forças, o mundo do trabalho"*⁵⁹, e os fatores lúdicos do esporte foram eliminados progressivamente. O trabalho mecanizado exige uma "postura contemplativa" extremamente fatigante, que se prolonga no tempo livre, e o homem *"já não pode experimentar outra coisa que a reprodução das tarefas que realiza para o cumprimento do trabalho"*⁶⁰. A exibição esportiva nos estádios satisfaz esta demanda de lazer. O espectador aspira deixar-se envolver sem resistência. Como no trabalho, não tem iniciativa própria, atrofia suas fantasias, e nem sequer assume uma opinião sobre o esporte, pois as reportagens e comentários dos meios de comunicação fazem isto por ele, exercendo uma atração mágica. Segundo Vinnai *"o eu debilitado dos espectadores se acha encadeado a essa orientação por parte dos meios de comunicação"*⁶¹.

Ainda para o mesmo autor, a racionalização das técnicas de produção, no interesse do capital em intensificar a exploração da força de trabalho, manifesta-se no esporte na "produção ótima" que os atletas devem arrancar de sua capacidade de produção esportiva. O sucesso dos esportes de equipe indica o predomínio dos processos de trabalho coletivo em todos os setores da economia. A divisão de funções aplica-se também aos jogadores, tendo em vista os planos táticos; a liberdade de ação individual cede lugar às determinações do treinador, tornando o jogador uma peça substituível.

O tráfico de mercadorias e suas conseqüências socioestruturais também penetram no esporte, entende Vinnai. O capitalismo aproveita-se lucrativamente,

de maneira direta e indireta, do esporte, mediante o investimento em jogadores jovens, a compra e venda no mercado de jogadores, a venda de ingressos, espaços publicitários e direitos de transmissão para a televisão.

O esporte pretende recuperar os direitos do corpo, como compensação pelos danos produzidos na sociedade alienada e divisora do trabalho, mas em verdade serve à **repressão do prazer**, ao substituir o prazer sexual pelo prazer do movimento, conclui Gerhard Vinnai.

Percebemos que alguns destes aspectos encontram fundamento no discurso da televisão sobre o esporte, como a percepção aguda que tem o marxismo do esporte como mercadoria, do corpo como fetiche na publicidade, do atleta como força de trabalho explorada, do esporte profissional como ideologia da ascensão social.

O esportista é imediatamente classificado pelo seu valor, com base numa **objetividade visível**, por isso ele é "*a consagração objetiva do valor sobre a base da competição*"⁶². Em termos ideológicos, o campeão heróico é aquele que trabalhou muito, galgou os degraus da hierarquia esportiva e, portanto, da pirâmide social: o esporte é "*a poesia da hierarquia*"⁶³. Mantém-se, assim, a coesão social, mediante a **esperança do êxito**. No programa de variedades, o craque do futebol é entrevistado: oriundo de família pobre, esforçou-se e treinou muito, e agora merece tudo que conseguiu - dinheiro, carro, mulher bonita - porque "chegou onde chegou graças ao talento".

As capacidades esportivas convertem-se em coisas, que valem no mercado esportivo, por comparação com outras coisas do mesmo tipo (por exemplo, no mercado de compra e venda de jogadores de futebol). A maior parte dos esportistas "*valem por suas articulações e seus músculos, como se fossem um capital em um banco*"⁶⁴. A compra e venda de jogadores, os valores dos passes, dos salários, dos "bichos", assim como as estatísticas e a obsessão pela busca da vitória, são temáticas reiterativas no discurso da televisão. Na

entrevista, o atleta afirma que cuida bem de seu corpo, evita excessos, alimenta-se e dorme bem, porque o corpo é seu "instrumento de trabalho".

Segundo Vinnai, a possibilidade de cálculo das probabilidades de benefício no capitalismo exige um movimento comercial, desenvolvido segundo expectativas calculadas, e assim também se passa no esporte. Um clube investe num jovem jogador promissor porque espera, mediante um treinamento qualificado, valorizá-lo no mercado. Nós evidenciamos matérias jornalísticas que tratam das "jovens promessas", jogadores recém-contratados pelos clubes de futebol. A formação dos "craques do futuro", meninos e meninas que se iniciam no esporte, é também freqüentemente abordada pela televisão.

Ainda para aquele autor, assim como o Estado liberal passa a intervir na esfera econômica, as federações esportivas assumem a tarefa de realizar intervenções planificadoras nos processos esportivos, a fim de aumentar as probabilidades de benefício. A mídia, segundo Vinnai, também colabora para as "probabilidades de lucro", não só dos clubes e atletas, como das empresas comerciais que patrocinam o esporte. Daí termos contabilizado no discurso televisivo sobre o esporte muitas discussões sobre calendário, preço de ingressos, lei do passe, necessidade de profissionalização dos dirigentes, etc.

Outra dimensão destacada por Vinnai a esse respeito é o grande poder concentrado nos meios publicitários sobre o esporte. A seleção da informação, tendo em vista o lucro, fomenta a vinculação dos meios de comunicação ao futebol comercial, discriminando os esportes amadores ou esportes menos populares. Por sua vez, o público, habituado à perfeição dos atletas profissionais, não mais se contenta com desempenhos inferiores. De fato, a programação televisiva que acompanhamos privilegia largamente o futebol, e de modo geral, o esporte profissional.

Na cultura de massas, a satisfação dos impulsos fundamentais é substituída pelo gozo de objetos que se relacionam com o corpo, de maneira

mediada. Trata-se de uma mistificação mercantil: as qualidades do homem são projetadas sobre as coisas sociais, e estas podem, reciprocamente, identificar-se com os indivíduos que as consomem. Este é, segundo Brohm, um dos aspectos do fetichismo da mercadoria referido por Marx. As mercadorias podem proporcionar as satisfações negadas, e por meio delas o corpo se dessublima. A afirmação do corpo alienado, manipulado por intermédio das mercadorias é a expressão mais evidente da sua reificação. O corpo é tratado como uma coisa em um universo de coisas; a sublimação, ao negar o corpo autêntico, projeta-o nas mercadorias, **coisifica-o**. "Este duplo processo - prossegue Brohm - "*não é somente o do corpo tratado e explorado como uma mercadoria, mas também, e sobretudo, o da mercadoria tratada e explorada como um corpo*"⁶⁵.

Nos símbolos publicitários, Brohm vê as mercadorias impregnarem-se de atributos corporais, em especial de características sexuais. O corpo é o portador do valor de erotismo da mercadoria, tornou-se o mediador mercantil da publicidade. A publicidade não apresenta o objeto por si próprio, mas em relação referida ao corpo ou partes do corpo. Nesse processo, "*o corpo exterioriza-se por inteiro e ele mesmo converte-se em imagem objetivada*"⁶⁶. A reificação da mercadoria toma, então, a forma de um fetichismo do corpo, e o próprio corpo torna-se um objeto manual e operacional integrado ao mundo das mercadorias. **O corpo é exposto ao olhar**, a cultura de massas é *voyeurista*-exibicionista. Desta "maneira fantástica", expressão que Brohm empresta à Marx, o valor de uso do corpo difere de seu valor de troca.

De nossa parte, podemos concluir, quanto a esse assunto, que a televisão levou a fetichização do corpo aos limites do paroxismo: fala do corpo sem a presença do corpo. No anúncio publicitário, a raquete de tênis tem sua forma comparada à garrafa de champanha, ambas são referidas aos "esportes noturnos": sexo...

Entende Vinnai que a manipulação psicológica da publicidade torna o **valor de troca** dependente do **valor de uso** das mercadorias, tirando ao

consumidor a possibilidade de escolher segundo a medida da racionalidade econômica. O anúncio do calçado esportivo propõe ao consumidor as qualidades da velocidade e força do atleta, o *status* do alto executivo, a beleza da mulher jovem.

Outra dimensão das teorias marxistas que merece ser comentada, para os nossos propósitos, é o esporte como "*modelo para a planificação da sublimação e da repressão, o controle total sobre a existência*"⁶⁷. Isto inclui, segundo Brohm, a "cibernetização" dos receptores sensoriais, reduzidos a receptores de informação; o olho e o ouvido convertem-se em "*órgãos cibernéticos abstratos*"⁶⁸. Mas a intensificação da sublimação repressiva submete-se, por sua própria dialética, ao processo de sua negação: a **dessublimação repressiva**. A recuperação da força de trabalho exige a dessublimação sexual e física; a mesma necessidade de trabalho obriga à outorga de satisfações libidinosas, pois "*os indivíduos devem ter um mínimo de satisfações para poder continuar funcionando normalmente*"⁶⁹.

Contudo, estas satisfações não são "reais", não tem por objetivo primário o princípio do prazer, são satisfações substitutas, "*totalmente integradas na ordem vigente*"⁷⁰. A cultura de massas é a cultura da dessublimação por excelência - complemento necessário para a manipulação dos indivíduos. A dessublimação dos sentidos e a turbulência sensorial da cultura de massas é a resposta cultural à repressão e à sublimação dos sentidos no trabalho. A dessublimação do ouvido, por meio da música popular e jovem é um exemplo desse fenômeno.

Nessa "unidade repressiva", Brohm inclui o esporte como a **dessublimação da motricidade**, ao lado das atividades recreativas que tomam a forma de vertigem física, e das danças jovens e sensuais. Para Vinnai, o esporte tem a pretensão de ajudar o corpo a recuperar seus direitos, como compensação pelas deformações e distorções causadas pela alienação e divisão do trabalho, mas restitui apenas uma parte das funções subtraídas pela

máquina, "ao preço de uma coisificação do corpo mais intensificada ainda a seu respeito"⁷¹.

Por outro lado, existe a **dessublimação no consumo**: o comércio do corpo multiplica as mercadorias, bens e serviços, em sua maioria ligados ao narcisismo e sexualidade, que, supostamente, proporcionam satisfação ao organismo e contribuem para a felicidade e o bem-estar. São aparelhos, loções e cremes, que oferecem virtudes e qualidades corporais. Brohm pressupõe, então, que a **prática** ativa do esporte é o consumo que se insere na dessublimação repressiva. Todavia, o consumo das imagens do esporte na televisão é o consumo mais importante hoje. Brohm não se refere a uma possível **dessublimação visual** - assistir esporte pela TV poderia substituir, com as mesmas vantagens para o "sistema" o gozo de objetos que se relacionam com o corpo de maneira mediada? A imagem do esporte na televisão projeta as qualidades do homem (o **espectador**) sobre a "coisa social" **esporte-teleespetáculo**, e este pode, reciprocamente, identificar-se com o espectador que o consome? A mesma lógica da fetichização da mercadoria aplica-se aqui?

Podemos entender que o indivíduo satisfaça-se comprando uma esteira-rolante e, vendo-a num canto de seu quarto, alivie a consciência por estar "cuidando de seu corpo", mesmo que a utilize poucas vezes. Seria arriscado e simplista estabelecer a mesma relação para o esporte telespetáculo, sem considerar suas especificidades, pois ele é **interpretado**, e pode gerar diferentes significados para o telespectador.

"O destino esportivo é um destino capitalista, queira-se ou não"⁷². "O esporte é alienante; na sociedade comunista universal ele desaparecerá"⁷³. O marxismo é pleno de previsões, porque, como já anotou Bracht*, possui um componente normativo, uma visão do que o homem deveria ser - o trabalho

(*) BRACHT, Valter. Esporte e poder. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 6. Brasília, 1989 (mimeo.), p. 14.

alienado só pode ser eticamente recusado em razão do pressuposto do trabalho criativo.

"O robô do esporte está a ponto de nascer"⁷⁴. Esta outra previsão de Brohm, originalmente escrita em 1968, concluirá nosso exame dos limites e possibilidades das teorias marxistas sobre o esporte, tendo em vista o esporte telespetáculo. Ele se referia ao **princípio do rendimento** como fundamento estrutural da economia capitalista, a qual exige a tecnificação crescente da produção. Também no esporte o progresso humano é medido, objetiva e quantitativamente, pelo rendimento corporal, cujo incremento exige o *"treinamento racional, metódico, intensivo, continuado e progressivo"*⁷⁵. Também para Vinnai, o processo de "coisificação" do homem sob o capitalismo converte suas ações espontâneas em ações mecânicas; o esporte *"adestra inexoravelmente os homens em atenção à máquina, ao equiparar tendencialmente seu corpo e sua alma à máquina mediante o treinamento"*⁷⁶. Neste sentido, também Eitzen, ao referir-se à "mercadificação" do esporte no capitalismo, ratificou a metáfora do robô: *"Todo esporte envolve agora uma fantástica manipulação de homens-robôs por médicos, psicólogos, bioquímicos e treinadores"*⁷⁷.

Do nosso ponto de vista, seja como metáfora ou não, Brohm equivocou-se em sua previsão. Impressionou-nos a afirmação de Robert L. Simon sobre a corrida tecnológica desencadeada pelo *doping* no esporte: *"se estivéssemos interessados apenas em desempenhos cada vez melhores, poderíamos programar robôs para correr as 100 jardas em 3 segundos"*⁷⁸. Robôs nunca substituirão os homens no esporte espetáculo, porque os espectadores buscam comover-se com o **drama** humano: o esforço, a alegria e o choro dos vencedores e perdedores, etc. Os espectadores identificam-se com as situações de vida de outros homens. Aqui, estão cobertas de razão as interpretações psicanalíticas

sobre a televisão baseadas nas teorias de Freud e Lacan: ela opera no psíquico com os mecanismos de **identificação e projeção**.*

Contudo, o que Brohm não considerou, embora trate da **imagem** do corpo na publicidade, é que o robô do esporte a que se referiu já existia a seu tempo: a ilusão, o simulacro, o duplo**, da imagem do esportista na televisão. Imagens podem ser manipuladas como robôs, mediante o concurso de outras máquinas. Umberto Eco⁷⁹ considerou, à mesma época, a possibilidade das imagens simularem uma competição esportiva, dispensando os atletas "reais", e mesmo a presença do público nos estádios, pois o esporte só subsistiria enquanto prática "real" por razões econômicas, conforme já anunciamos no primeiro capítulo. A observação do que acontece nos estádios, atualmente, faz supor que Eco também se enganou. A torcida tornou-se, ela própria, parte integrante do espetáculo esportivo - a "ola", as bandeiras, as coreografias, os cantos, aparecem com destaque na cobertura televisiva do evento esportivo. Existe até mesmo a figura do torcedor profissional. A mesma lógica econômica que levaria ao desaparecimento do "torcedor-testemunha", por assim dizer, levou à sua valorização.

A previsão de Brohm faz sentido na medida em que o marxismo reduz o esporte à competição. A competição é a **essência do esporte**, é o que lhe confere seu caráter específico e seu dinamismo; o esporte é a "*perversão sistemática do instinto agonal e lúdico através da competição*"⁸⁰, e transpõe, no nível de uma atividade não diretamente produtiva, a competição social, sob uma forma lúdica alienada, reproduzindo de maneira deformante o fundamento das relações humanas no capitalismo, tendo-se tornado o modelo formal perfeito das variedades de competição que se podem instaurar entre os seres humanos.

(*) Ver a este respeito: FERRÉS, Joan. *Televisão e educação*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996, p. 36-40; REQUENA, Jesus G. *El discurso televisivo; espectáculo de la posmodernidad*. Madrid, Cátedra, 1992, p. 60-66; AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas, Papyrus, 1995, p. 114-120.

(**) Já discurremos sobre estes conceitos no Capítulo II, aos nos referirmos às teorias da imagem.

Brohm observa a tendência de tratar outras formas sociais de competição - tais como prêmios literários ou eleições - como modalidades esportivas.

No esporte manifestam-se as expressões fundamentais da vida humana, seus conflitos e perplexidades. Por isso, é fato que robôs poderão **competir**, mas nunca **praticar esporte**. Até mesmo nas corridas automobilísticas, em que as máquinas assumem papel proeminente, o foco da mídia é sobre as qualidades humanas do piloto: "O QUE LEVA UMA PESSOA A SUPERAR TODOS OS LIMITES, ARRISCAR A PRÓPRIA VIDA, ENCARANDO O PERIGO A 400 KM/HORA? No [nome do programa] VOCÊ VAI CONHECER COMO VIVEM, NA INTIMIDADE, OS HOMENS DE NERVOS DE AÇO. A AMEAÇA CONSTANTE DA MORTE, O SABOR DA VITÓRIA, AS DECEPÇÕES".

A manifestação simbólica deste pressentimento aparece nos muitos filmes de ficção científica nos quais os *cyborgs*, robôs aparentados com o homem, precisam esconder sua condição de máquina. Mesmo no desenho animado em que mutantes com capacidades sobre-humanas competem em espetáculos esportivos, eles são dotados de qualidades humanas: ira, inveja, ciúmes, cobiça, amizade, altruísmo, egoísmo....

A teoria do processo civilizador, de Norbert Elias

O que Norbert Elias⁸¹ denomina "civilização"* é resultado de um longo e não-planejado processo social de regulação e restrição de emoções e impulsos no **comportamento público** dos indivíduos, que tem início ao final da Idade Média, na Europa. Embora sem planejamento, nem por isso o processo civilizador deixa de possuir uma ordem, uma estrutura, e uma direção muito específica na mudança da conduta e sentimentos humanos. A "civilização" - adverte Elias - não é "racional" nem "irracional", mas "*posta em movimento cegamente e mantida em movimento pela dinâmica autônoma de uma rede de*

(*) Termo que Elias identifica pela primeira vez em Erasmo de Rotterdam, na obra "*De civilitate morum puerilium*" (Da civilidade em crianças), datada de 1530.

*relacionamentos, por mudanças específicas na maneira como as pessoas se vêem obrigadas a conviver*¹⁸².

Estabelece-se a distinção entre o público e o privado; as funções corporais e a sexualidade, antes mais ou menos expressas publicamente, são levadas "para o fundo da vida social", no âmbito da casa e da família. Padrões de comportamento tornam-se cada vez mais estáveis, uniformes e generalizados, gerando uma correspondente estrutura emocional. Comportamentos "civilizados" são adotados no que diz respeito à higiene, etiqueta, vestuário, sexualidade e controle da agressividade. Proibições, tabus e regulamentações, apoiadas em sanções sociais, reproduzem-se no indivíduo como formas de **autocontrole**. Por sua vez, o prazer dos impulsos, de um lado, e os tabus e proibições, de outro, entram em conflito no indivíduo. Em resumo, para Elias, o controle efetuado por intermédio de terceiras pessoas é convertido, sob vários aspectos, em **autocontrole**, e as atividades humanas mais animais são *"são progressivamente excluídas do palco da vida comunal e investidas de sentimentos de vergonha"*¹⁸³.

Elias demonstra-nos a correspondência entre estrutura social e estrutura da personalidade dos indivíduos, no sentido de que a estrutura da sociedade num dado período histórico exige e gera um padrão específico de controle emocional. Para ele, *"a aprendizagem do autocontrole é um universal humano, uma condição comum à humanidade"*¹⁸⁴, sem a qual as pessoas não se converteriam em seres humanos, e as sociedades desintegra-se-iam com rapidez. O que é variável são as **normas sociais de autocontrole**, mais especificamente os agentes de controle formados durante o processo individual de aprendizagem das crianças, que hoje conhecemos como razão, consciência, ego ou superego. Suas estruturas, limites e relações com os impulsos libidinosos são diferentes em cada etapa da humanidade.

Entre os séculos XVI e XVII, o declínio da hierarquia social medieval combina-se com a formação de uma nova aristocracia das cortes absolutistas. O

surgimento de um poder central, personificado no Rei absolutista (depois, no Estado moderno), que monopoliza o uso da força física e a arrecadação de impostos, torna a antiga nobreza medieval dependente do poder real, e promove uma pacificação crescente. Os cavaleiros medievais já não podem exercitar livre e publicamente sua força física; progressivamente tornam-se oficiais à soldo do Rei. Logo adentram ao convívio da corte elementos burgueses - comerciantes ricos e intelectuais - estabelecendo uma nova configuração social. O incremento do comércio, o aumento geral da riqueza e a expansão do uso da moeda, em substituição ao escambo, tornam a sociedade mais complexa e funcionalmente diferenciada, e as diversas classes sociais cada vez mais interdependentes e submetidas a controles variados.

Uma das conseqüências deste processo foi a redução do contraste entre a situação e o código de conduta dos estratos mais altos e mais baixos. Características das classes baixas difundiram-se para cima, e vice-versa. Um exemplo, segundo Elias, é o fato de que na sociedade ocidental espera-se que todas as pessoas capazes ganhem a vida por meio de algum tipo de trabalho regulamentado, quando no passado o trabalho era uma característica das classes mais baixas.

Essa reorganização dos relacionamentos humanos acompanhou-se de mudanças correspondentes na estrutura de personalidade do homem, resultando na forma de conduta e sentimentos "civilizados". A principal causa disso, segundo Elias, foi a diferenciação e o aumento das funções sociais, sob a pressão da competição, fazendo com que cada indivíduo, cada vez mais, dependesse de outras pessoas em suas ações, constituindo uma **cadeia de interdependência**. No século XIX, o processo civilizador foi completado e esquecido, e dele só nos damos conta quando comparamos nossos próprios padrões aos do passado. Como imagem que a sociedade ocidental tem de si mesma, a "civilização" é imposta para quase todo o mundo. Situações de regressão a patamares anteriores são, segundo Elias, possíveis apenas em

contextos excepcionais, de guerra ou ausência de um poder central fortalecido, ou ainda por indução de propaganda maciça e planejada, que *"legitima os instintos socialmente proibidos, o prazer de matar e a destruição"*¹⁸⁵.*

Para Elias, a sociedade civilizada permite a manifestação de emoções e instintos de uma forma "refinada" e racionalizada. No esporte, por exemplo, a beligerância e a agressão encontram um lugar socialmente permitido para expressar-se, especialmente na condição de espectador, *"na identificação imaginária com um pequeno número de combatentes, a quem uma liberdade moderada e precisamente regulamentada é concedida para liberação dessas emoções"*¹⁸⁶. Este viver de emoções assistindo ou apenas escutando é, segundo Elias, um aspecto característico da sociedade civilizada, que influencia a literatura, o teatro e o cinema.**

As manifestações ativas e freqüentemente violentas transformam-se no prazer passivo e mais controlado de **assistir**, isto é, afirma Elias *"em mero prazer do olho"*¹⁸⁷. Lê-se num manual de etiqueta datado de 1774: *"Crianças gostam de tocar em roupas e em outras coisas que lhes agradam as mãos. Esta ânsia deve ser corrigida e devem ser ensinadas a tocar o que vêem apenas com os olhos"*¹⁸⁸. O sentido do tato e do olfato foram restringidos. Mas como a estrutura psíquica do homem é um todo, entram em cenas as **interconexões** - olhar e ouvir tornam-se mais importantes. O **olho**, em especial, assume importância muito específica na sociedade civilizada, ele torna-se *"um mediador do prazer precisamente porque a satisfação direta do desejo pelo prazer foi circunscrita por grande número de barreiras e proibições"*¹⁸⁹. Aos poucos, foi sendo interdito ao homem civilizado, por exemplo, cheirar a carne antes de servir-se, ou acariciar em público o corpo de sua amada.

(*) Sem dúvida, uma alusão ao nazismo.

(**) Lembremo-nos que o livro foi publicado em 1939, quando a televisão ainda estava longe de adquirir a forma e importância atual.

Se a civilização torna a vida menos perigosa, também a torna menos emocional e agradável no que diz respeito à satisfação direta do prazer. Mas - adverte Elias - as tensões e paixões antes liberadas diretamente na luta de um homem com outro, terão agora que ser elaboradas no interior de cada ser humano, numa espécie de luta da pessoa consigo mesmo. Contudo, "*nem sempre a autotransformação requerida pela vida em sociedade leva a um novo equilíbrio entre satisfação e controle de emoções*"⁹⁰. Por isso, entende Elias, é muito difícil a modelação social dos indivíduos de acordo com a estrutura do processo civilizador que chamamos de "Ocidente". Ela exige, em virtude da própria estrutura social, uma alta diferenciação e a regulação intensa e estável das pulsões humanas mais elementares, que demanda muito mais tempo do que em sociedades menos complexas. Essa transformação profunda de toda a personalidade custa muito esforço ao indivíduo, desde tenra idade. Há um "preço a pagar" pela civilização.

A partir da sociedade ocidental, como se fosse ela a classe alta, padrões de conduta "civilizados" disseminam-se por outras partes do mundo, por mecanismos de colonização, imigração ou assimilação pelos estratos mais altos de outras nações. Seguidamente incorporam-se outros territórios à rede de interdependências políticas e econômicas. As formas "civilizadas" de conduta disseminam-se porque a incorporação de novas regiões à rede, cujo centro ainda é o Ocidente, provoca a mudança de suas estruturas sociais e de relacionamentos humanos. A tecnologia, assim como a educação, não seriam as causas, entende Elias, mas facetas deste mesmo desenvolvimento total.

Assim como o desenvolvimento do espírito de previsão, e o controle mais rigoroso da conduta e das emoções, servem como marcas de distinção e prestígio das classes altas, é também a civilização que confere distinção e superioridade aos ocidentais. Isso é patente ao examinar-se o colonialismo europeu, por exemplo. Uma interessante observação de Elias é que os rumos

desta expansão não foram totalmente determinados pelos planos ou desejos daqueles que lhe serviram de modelo.

O Ocidente provocou, em grande parte do mundo, uma mudança nos relacionamentos e funções humanas, aproximando-os de seus próprios padrões. Se tornou dependentes vastas regiões do planeta, passou também a depender delas, em virtude da diferenciação funcional inerente ao processo civilizador. Por um lado, os ocidentais consideravam inferiores os grupos que colonizaram, por outro, disseminaram entre eles seu próprio estilo de conduta e instituições. Embora sem intenção deliberada, essa direção levou à redução das diferenças de poder social e conduta entre colonizadores e colonizados, e ao mesmo tempo "*aumentam as variedades, ou nuances, da conduta civilizada*"⁹¹. A incorporação de povos do Oriente e da África é a última onda do movimento civilizador, mas nestas nações, são as classes altas que primeiro aproximam-se dos padrões ocidentais, e então "*sinais de novas ondas formando-se na mesma direção já podem ser vistos*"⁹².

Esporte e processo civilizador

A investigação do desenvolvimento do esporte realizada por Elias demonstrou uma evolução global do código de sentimentos e de condutas na mesma direção do processo civilizador. A comparação dos jogos de bola populares do final da Idade Média com o futebol e o *rugby* modernos permite perceber um aumento da sensibilidade no que se refere à violência. Regras mais restritivas são adotadas pelos clubes e órgãos dirigentes constituídos pelas elites sociais inglesas, ao longo dos séculos XVIII e XIX. Por exemplo, uma das primeiras medidas da *Football Association* foi proibir o "pontapé nas canelas", usual no *hurling*, o jogo precursor do futebol; há relatos de que eram freqüentes fraturas, luxações e, eventualmente, mortes, nesta forma rudimentar do futebol, praticada pelo povo inglês desde o século XVI⁹³. A violência do jogo popular ofendia os novos padrões civilizados da aristocracia e burguesia ascendente,

que trataram de dar ao futebol regras e padrões de conduta mais em acordo com sua classe social.

Outro exemplo citado por Elias é o boxe. As modalidades mais antigas - de fato, brigas de rua - tinham regras bastante elásticas, e permitiam o uso das pernas. Foi também na Inglaterra que esta "briga de socos" transformou-se em esporte, com a sujeição a regras mais estritas e definidas, que eliminaram o uso das pernas, introduziram as luvas, e a classificação dos boxeadores em categorias. Essas medidas implicaram em maior proteção contra danos e lesões graves aos lutadores. O esporte começa a tornar-se um exercício de competição que elimina, tanto quanto possível, as ações violentas que podem lesionar seriamente os competidores.

A caça a raposa, esporte de campo da aristocracia inglesa desde o século XVIII ilustra bem a correlação entre as mudanças no esporte, na estrutura social e na personalidade dos indivíduos. Em períodos anteriores, o prazer de matar, combinado com o de comer a carne do animal, ofuscava outros aspectos da caça. Já a caça a raposa era uma modalidade altamente regulada e em estrita relação com um determinado código de pautas sociais. O clímax da caça, a vitória sobre a raposa, somente proporcionava um autêntico desfrute depois de um tempo de espera suficientemente longo, antes de abater o animal. Da mesma maneira, é também decepcionante um jogo de futebol em que uma das equipes é muito superior ao adversário, e marca um gol em seguida do outro, reduzindo a luta. Sem este período de prazer prévio suficientemente prolongado - explica Elias - o clímax da vitória perderia parte de seu brilho.

Esse processo, por sua vez, estava estritamente relacionado com mudanças concretas na estrutura de poder da sociedade em geral. Estudando a formação do parlamentarismo na Inglaterra, Elias concluiu que o mesmo grupo social que participou da pacificação e aumento da regulamentação sobre as lutas de facções no Parlamento, também contribuiu para o aumento da pacificação e regulamentação de seus passatempos.

A sociedade exige um autocontrole individual uniforme e estável, nem muito débil, nem demasiadamente forte. Contudo, esta "economia das paixões", como a denominou Elias, tende a suscitar tensões no indivíduo. Algumas vezes, para não causar danos aos outros, causa-se dano a si próprio - Elias vê o supertreinamento e o *doping* como sintomas deste fenômeno, causado pela pressão social de autocontrole nas atividades esportivas. Nas sociedades que mantêm elevadas normas civilizadoras, graças a um estrito controle da violência física por parte do Estado, as tensões por sobreesforço (o *stress*) são muito comuns.

Entretanto, a maioria das sociedades desenvolvem algum remédio para as tensões que elas mesmo geram. Atender à necessidade humana de diversão, proporcionando concretamente a sensação de uma emoção agradável, e contrabalançar o contínuo controle dos sentimentos é, para Elias *"uma das funções básicas que as sociedades humanas têm que cumprir"*⁹⁴. Nas sociedades com um patamar de civilização relativamente avançado, existe uma considerável variedade de atividades recreativas com essa função, uma das quais é o esporte. Elias observa que em todas as sociedades humanas existem ou existiram formas de diversão equivalentes ao esporte. Na sociedade ocidental moderna, estas atividades adaptam-se à relativa sensibilidade para com a violência física, que é característica do comportamento social das últimas etapas do processo civilizador. Somente sobreviveram as atividades recreativas que puderam adaptar-se à repugnância que hoje suscita o fato de que seres humanos inflijam danos físicos a outros.

Essas ocupações durante o lazer permitem que as pulsões, afetos e emoções fluam com mais liberdade num cenário fictício especialmente criado; as atividades recreativas estão estruturadas para invocar diretamente os sentimentos das pessoas, e para excitá-las de diferentes maneiras e intensidades, permitindo que experimentem sentimentos de excitação que imitam de certo modo as situações da vida real, sem perigos e riscos - por isso são

miméticas, segundo Elias*. A competição esportiva é um claro exemplo de uma instituição social que utiliza uma instituição natural específica para contrabalançar e achar uma saída às tensões por sobreesforço relacionadas ao controle dos impulsos. O perigo imaginário, o medo e o prazer, a tristeza e a alegria miméticos são desencadeados e, talvez, dissipados nos passatempos. Os espectadores de uma partida de futebol, por exemplo, podem saborear a emoção da batalha que se desenrola no terreno de jogo, sabendo que nem eles, nem os jogadores, sofrerão danos físicos graves. Esses motivos explicam, segundo Dunning, a crescente popularidade do esporte, e servem de base para as críticas que faz, de um lado à Huizinga, e de outro, aos marxistas: tal popularidade não seria possível se, como afirma o primeiro, o elemento lúdico tivesse sido totalmente atrofiado; ou se, como querem os segundos, o esporte fosse tão repressivo e alienante como o trabalho⁹⁵.

Há, porém, um problema que se coloca ao esporte: como manter baixo o risco de que os jogadores sofram dano, mantendo todavia em um nível elevado a emoção prazerosa da batalha? A dinâmica do esporte moderno oferece, tanto aos jogadores como aos espectadores, uma oportunidade de tensão não violenta, com duração suficiente para que seja prazerosa, "*assim como uma boa oportunidade de culminação e liberação de tensão em forma de vitória ou de derrota*"⁹⁶. O esporte, tanto aquele em que se participa ativamente, como aquele que se observa enquanto espectador, estão estruturados para produzir um "*descontrole controlado e agradável das emoções*"⁹⁷.

O esporte tem que conciliar duas funções contraditórias: des-controlar agradavelmente os sentimentos, e fazer vigorar ao mesmo tempo as coerções que mantenham as emoções descontroladas sob controle. Por isso, lembra Elias,

(*) Para Norbert Elias, o esporte possui muitas variedades, mas "é sempre uma batalha controlada em um cenário imaginário, seja o oponente uma montanha, o mar, uma raposa ou outros seres humanos" (ELIAS, Norbert. Introducción. In: ELIAS, N.; DUNNING, E. Deporte y ocio en el proceso de la civilización. México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1992, p. 68).

é necessário reajustar as regras de um esporte como o futebol se, por exemplo, muitas partidas acabam em empate, diminuindo a emoção e a tensão.

Em suma, esse processo histórico de longo prazo possibilitou ao esporte tornar-se uma manifestação controlada de emoções e impulsos, que é propiciada pela sua **configuração social** específica⁹⁸. Para Elias, o termo "estrutura" não é adequado a seres humanos, e ele prefere então falar em configurações de pessoas, no modo como as pessoas estão mutuamente ligadas ou, seja, nas **figurações** ou **configurações*** que formam umas com as outras e com a natureza não humana, "*como, por exemplo, a configuração flutuante formada por duas equipes de jogadores no campo de futebol*"⁹⁹. Esta configuração apresenta-se como uma conjunto de polaridades interdependentes**, que permitem manter o equilíbrio das tensões. A dinâmica do esporte moderno torna possível experimentar excitação e prazer "civilizadamente".

O esporte dirigido ao êxito, no qual a luta por bater recordes predomina, impôs também uma direção diferenciada ao desenvolvimento do esporte, e então "*as inocentes tensões miméticas do esporte recreativo acabam dominadas e estruturadas por tensões e rivalidades internacionais entre os diferentes países*"¹⁰⁰. Não obstante, embora com limitações, Elias entende que o "esporte dos recordes" pode conservar sua função de atividade recreativa, na sua qualidade de **esporte para espectadores**, que pode proporcionar um excitação mimética agradável que compense as tensões por sobreesforço impostas pela sociedade.

(*) Na publicação original inglesa utiliza-se a expressão "*figuration*". Preferimos traduzi-la por "configuração", por entender que melhor expressa em português o conceito proposto por Elias.

(**) As seguintes polaridades são enumerados por Elias e Dunning: polaridade global entre duas equipes adversárias; polaridade entre ataque e defesa; entre cooperação e tensão entre as duas equipes; de cooperação e competição dentro de cada equipe; entre os controles externos sobre os jogadores em diversos níveis (pelos dirigentes, capitães, companheiros de equipe, árbitros, espectadores, etc.) e o controle flexível que o jogador individualmente se auto-impõe; entre identificação afetiva e rivalidade hostil com os contendores; entre o prazer de agredir que sentem os jogadores individualmente e a restrição imposta a este prazer pelo padrão de jogo; e entre a flexibilidade e a rigidez das regras.

É possível que o aumento da profissionalização distancie o "esporte dos recordes" do esporte recreativo, pois este apresenta um estágio de habilidade técnica inferior. Por outro lado, o esporte profissional submete os atletas às mesmas restrições que outras atividades profissionais. Contudo, *"o esporte recreativo, seja como praticante ou como espectador, é uma atividade muito difundida nas sociedades mais ricas de nosso tempo"*¹⁰¹. O esporte pode ser uma experiência sumamente prazerosa, encerra Elias, *"mais ainda se resulta vencedora a própria equipe, e em qualquer caso, se houve um bom jogo, prazeroso já por si só, pode ser agradável inclusive para quem perde"*¹⁰².

Processo civilizador, esporte e televisão

O esporte foi um ingrediente importante no movimento colonizador europeu e norte-americano, nos séculos XIX e XX. Basta lembrar do críquete na Índia, ou do beisebol no Japão ou Cuba. Elias observou que a "esportivização" dos passatempos na sociedade inglesa, e sua exportação a quase todo o mundo, são exemplos do esforço civilizador¹⁰³. Contudo, hoje, é o esporte telespetáculo que integra a mais recente onda do processo civilizador que avança sobre o mundo. Pela televisão, chegam as imagens, antes que as transformações reais, a todos os recantos do planeta, alimentando o imaginário social de grandes massas. Na programação televisiva evidencia-se um modelo do que é esporte e ser esportista. Diminuem também neste campo as diferenças entre as classes sociais, e entre as nações de todos os continentes, inclusive no plano estritamente técnico. Podemos assistir basquetebol norte-americano ou futebol japonês, campeonatos internacionais de vólibol e hóquei, ou futebol de várzea.

A correta distinção entre comportamento público e privado, estabelecida por Elias é, contudo, questionada pelo tremendo desenvolvimento da mídia eletrônica. O espaço público, hoje, é a imagem da televisão, e não mais as ruas das cidades. A violência, a miséria e a injustiça só provocam comoção social

quando assistidas na televisão. O espaço privado, por sua vez, pode tornar-se público pela ação da mídia. Os ídolos esportivos, como os artistas em geral, são enfocados não apenas na sua atividade estritamente profissional, mas também nas suas vidas privadas. É preciso ainda lembrar que Elias nada nos disse sobre a permanência da violência na vida privada, embora tenha se referido à persistência de formas de violência não-física, como a violência econômica da monopolização dos meios de produção.

O conceito de "equilíbrio" é essencial em Elias. A configuração social do esporte moderno resulta de um delicado equilíbrio na relação entre seus elementos. A imagem da televisão, pelo seu potencial hipnótico e apelo emocional, mediada pelos interesses econômicos e políticos, leva a extremos a compulsão escópica do homem civilizado; talvez, além do que seria necessário para compensar o desuso do tato e do olfato, causado pela repressão dos instintos. Lembremo-nos de McLuhan, para quem a televisão é visual-táctil. Pode estar aí um ponto de desequilíbrio entre os níveis desejáveis de satisfação individual e as limitações impostas pelas relações sociais.

Dunning¹⁰⁴ alertou que as polaridades entre os interesses dos espectadores e o interesse dos jogadores, e entre a seriedade e o divertimento, são as mais importantes para a compreensão do atual esporte profissional. O equilíbrio entre os interesses dos espectadores e os interesses dos jogadores foi comprometedoramente abalado pela televisão. A TV exige sempre mais tensão, mais emoção, e por isso condena peremptoriamente a falta de gols no futebol (o "zero a zero", por exemplo), sugere mudanças nas regras, compara o futebol com o basquetebol, etc. Os executivos da televisão e os jornalistas constituem hoje o mais novo grupo social a tomar parte na configuração do esporte, com base numa relação de **dependência** - e não interdependência - do esporte para com a televisão.

O elemento lúdico, adverte Dunning, é mais seriamente ameaçado quando os jogadores dependem dos espectadores ou agentes externos, tais como

interesses comerciais ou o Estado (e acrescentamos, a televisão), para obter benefícios econômicos ou de outro tipo. Para ele, existe relação entre o processo civilizador e a tendência do esporte voltar-se para uma crescente seriedade na participação.

A tendência a jogar seriamente surgiu no próprio esporte amador, e não no profissional. A "ética do esporte amador" surgiu nas elites inglesas do século XIX, não como oposição ao profissionalismo no esporte, embrionariamente estimulado e controlado pelas próprias elites, mas para a manutenção da organização e forma de praticar esporte, às quais "*acreditavam ter direito por serem membros da classe dominante*"¹⁰⁵. As elites evitaram, assim, a interação com o esporte profissional, vinculado às classes média e trabalhadora, não só por razões de classe, mas porque tinham medo de ser derrotadas. Portanto, houve, neste momento, como consequência de um aumento da importância das classes baixas, uma mudança de valores nas classes altas: elas também passaram a jogar seriamente, e com objetivo de ganhar.

Nas sociedades pré-industriais, em que é baixa a centralização do Estado, as competições ocorriam apenas entre localidades vizinhas, não havendo um marco nacional de competição. A falta de unificação nacional e os precários meios de transporte e comunicação não permitiam regras comuns, e nem a reunião regular de esportistas. Já nas sociedades industriais modernas, relativamente unificadas no âmbito nacional, e que contam com meios de transporte e comunicações superiores, o esporte é regido por regras comuns, e o cosmopolitismo faz com que os grupos locais vejam como rivais grupos geográficos não adjacentes, e fiquem ansiosos por comparar-se com eles. Em consequência, os esportistas de alto nível não podem ser independentes e jogar somente por diversão, mas se vêem obrigados a uma participação esportiva **séria e dirigida ao outro**; forçosamente, representam unidades sociais de grande tamanho - cidades, estados, países.

O elemento "oposicional" é decisivo, permite a identificação como grupo, como "Nós", por oposição a "Eles", a equipe adversária, seja local ou nacional - segundo Dunning. O esporte proporciona às unidades sociais grandes, complexas e impessoais, a única oportunidade de unir-se; os Jogos Olímpicos e a Copa do Mundo de Futebol são as únicas ocasiões que têm as Nações-Estado de reunirem-se de modo regular e visível. A expansão internacional do esporte afirmou-se com o aumento de interdependência dos países, e com a existência de uma paz mundial, mesmo que frágil e instável. Os esportistas de todo o mundo passam a experimentar uma grande pressão social pela vitória nas competições internacionais, acaba por incidir na destruição do elemento lúdico do esporte. De fato, observamos que a rivalidade entre os países é uma temática explorada pelo discurso televisivo para aumentar a expectativa e a tensão do público.

Dunning¹⁰⁶ assinalou que as relações internacionais caracterizam-se ainda por um estágio relativamente baixo de civilização. Podemos aí entender o destaque conferido pelo discurso televisivo ao fato da FIFA ter mais países filiados que a ONU. A internacionalização do esporte é o fenômeno mais importante nos últimos anos, para a qual o concurso da televisão foi fundamental, e encontra sua reverberação na programação televisiva, com a transmissão de grande número de eventos internacionais, de vários esportes.

Essa nova configuração social gera restrições que dificultam a colocação em prática da ética do amadorismo, com sua ênfase no prazer como meta central, ou nas palavras de Dunning *"gera restrições que são obstáculos à obtenção do prazer imediato e a curto prazo, que impedem que cada encontro esportivo seja um fim em si mesmo"*¹⁰⁷. Tais restrições não se limitam ao esporte de alto nível, *"mas se fazem sentir até nos níveis mais baixos das competições esportivas"*¹⁰⁸. Para Dunning, isto se deve ao fato dos esportistas de alto nível formarem um grupo de referência que, promovido pelos meios de comunicação de massa, estabelecem pautas que os demais logo tratam de seguir, e, em parte,

é também consequência das pressões geradas pelas recompensas materiais e de prestígio que se podem obter chegando aos níveis de cima. Pudemos constatar que esta observação de Dunning encontra respaldo no discurso televisivo. Os anúncios de material esportivo, por exemplo, enfatizam a qualidade profissional dos tênis, bolas e chuteiras usados pelos grandes astros do esporte - figuras públicas de prestígio, sempre supostos como ricos. Ademais, de modo geral, o enfoque da televisão é sobre o esporte profissional: alto rendimento, muito trabalho, dinheiro, vitória, etc.

Na posse do novo presidente do Comitê Olímpico brasileiro, esse foi o "tom" do discurso da mídia televisada: "ele declarou que vai tornar o Brasil uma potência olímpica", "o sonho de todos nós", "nova era... do profissionalismo... não se admite mais um tratamento amador"; "acabou o amadorismo... o atleta, para se sagrar campeão tem que ter incentivos econômicos". Nenhum destes comentários foi do próprio presidente empossado, mas de repórteres e técnicos. Nada escapa a esta lógica. Até mesmo a corrida do cavalo marajoara, realizada anualmente por peões de fazenda da Ilha do Marajó, no Pará - afirma a matéria - "nos últimos anos ganhou uma mentalidade profissional; o cavalo é preparado durante o ano todo, exclusivamente para a corrida".

Embora afirme que no esporte recreativo as tensões miméticas conservam algum grau de autonomia, fato que o diferencia das tensões da "vida real", Elias não leva adiante a distinção entre esporte profissional e esporte recreativo. Eric Dunning, discípulo e companheiro de trabalho de Elias, observou que o enfoque de Elias depende parcialmente de idéias preestabelecidas, derivadas de uma concepção do esporte como recreação. Contudo, para Dunning, os "*velhos valores e formas do esporte*" não estão "*se desvanecendo sem conflito*"¹⁰⁹. Prosseguem as disputas com respeito ao esporte dirigido ao lúdico, o esporte amador *versus* o esporte profissional. O processo civilizador não é isento de conflitos e violência, embora tenha conduzido, de maneira não-intencional, à pacificação da sociedade.

Da mesma maneira, praticar esporte, assistir nos estádios ou assistir pela televisão seriam, para Elias a mesma experiência civilizadora, de des-controle controlado, de compensação das tensões causadas pela vida social? Ao contrário de um concerto de música clássica, exemplifica Elias, em que os espectadores "*devem ser comovidos sem mover-se*"¹¹⁰, no esporte, movimento e emoção estão ligados entre si, tanto para jogadores como para espectadores, durante e após a competição, "*na liberação da tensão da batalha, seja o triunfo da vitória, seja na decepção da derrota*"¹¹¹. Parece-nos que Elias refere-se mais ao "torcedor", aquele que, como observou Rosenfeld¹¹², "se torce" nas arquibancadas. A experiência do telespectador possui peculiaridades com relação ao "torcedor testemunha", que co-participa, ao vivo, do evento esportivo.

Uma "pista" que nos fornece Elias é sua constatação de que, no transcurso do processo civilizador, os movimentos tendem a ser refinados e, às vezes, eliminados. Há clara tendência a reprovar gestos efusivos, e a isolar a fala da movimentação de outras partes do corpo. O mesmo parece ocorrer no esporte. É o caso, por exemplo, da restrição ao uso das pernas no boxe, e inversamente, do uso das mãos no futebol. Levando ao extremo essa tendência civilizadora, a televisão conduziria o espectador do esporte à imobilidade corporal?

Confirmando a proposição de Elias, de que uma vez concluído, o processo civilizador é esquecido (no sentido de não-consciente), não encontramos rotineiramente no discurso televisivo referências ao fato do esporte ser, ou exigir, um comportamento "civilizado", mas apenas menções eventuais ao "espírito esportivo". Exceto quando, mais uma vez confirmando Elias, ocorre o que parece ser um retrocesso, um recuo nos patamares de civilização, como foi o caso da "guerra do Pacaembu".

A guerra do Pacaembu

No dia 20 de agosto de 1995, o conflito das torcidas do Palmeiras e do São Paulo no Estádio do Pacaembu, em São Paulo, chocou a todos. Era a final do Campeonato de Juniores, com portões abertos aos torcedores, e transmissão ao vivo pela TV, para grande parte do Brasil. Ao término da partida, as torcidas organizadas dos dois clubes, munidas de pedras e paus, coletados no entulho das obras que se realizavam no estádio, digladiaram-se em campo, provocando muitos feridos e uma morte.

As cenas de violência foram exaustivamente repetidas; uma vez, e outra vez, e mais uma vez ainda, em todos os canais de televisão, por diversos dias. O discurso da TV sobre a "guerra do Pacaembu" priorizou a necessidade de punição dos torcedores, e pediu medidas policiais e judiciárias contra eles, leis mais rigorosas, delegacia nos estádios, etc.

As torcidas uniformizadas ("profissionais da desordem"; "quadrilhas") foram imediatamente identificadas como as responsáveis ("o resto é detalhe"). Pesquisa de opinião, realizada no mesmo dia dos acontecimentos por um programa esportivo, induziu o público a apoiar a extinção das torcidas organizadas. Após a pergunta - "VOCÊ ACHA QUE AS TORCIDAS UNIFORMIZADAS DEVEM SER EXTINTAS"? - seguiu-se o comentário: "SE VOCÊ ACHA QUE SIM, LIGUE [telefone]; SE, APESAR DE TUDO ISTO, VOCÊ ACHA QUE NÃO, LIGUE [telefone]". Assim foi anunciado um resultado parcial: "VAMOS VER O RESULTADO? QUE BELEZA! SIM: 2246; OS QUE QUEREM MELHORAR O FUTEBOL. NÃO: 353; NÃO SEI POR QUE ELES AINDA NÃO QUEREM O FIM DAS TORCIDAS". A polícia criou o "disque-denúncia", serviço telefônico que pretendia auxiliar na identificação dos "vândalos do Pacaembu", mediante denúncias anônimas. A batida policial e confisco de arquivos, nas sedes das torcidas uniformizadas, foi acompanhada por equipes de reportagem e noticiada em todos os telejornais. Semanas depois, foi decretado judicialmente o fechamento da torcida organizada do Palmeiras.

Como nos lembra Elias, pode ser muito tênue a linha divisória que separa as batalhas miméticas das batalhas reais, quando as tensões produzidas pela

sociedade encontram repressões débeis, e quando aumenta o grau de hostilidade e ódio entre grupos diferentes. O esporte pode também alterar sua função e sua natureza quando aumentam as tensões e atos violentos dentro e entre os Estados, tendendo então a perder sua definição e fundir-se com as tensões próprias da sociedade em geral.

Esses jovens torcedores "uniformizados" não são miseráveis no sentido material; em geral têm família, muitos trabalham. São todavia os desesperançados, são os deserdados da nossa sociedade, e só lhes resta o imaginário. Jean S. Bosco, o jovem torcedor de 18 anos que, deitado e indefeso, foi agredido com um pedaço de madeira que se partiu em sua cabeça, e a seguir cambaleou até chocar-se com a grade, numa cena exaustivamente repetida pela TV, declarou a um jornal:

*Disseram que o André, do São Paulo, quer me dar uma camisa. Também queria uma do Cerezo. Se eu fosse jogador, jogava até os 50, 60 anos, como ele. Quero ser jogador do São Paulo, meu destino é esse. Vou pedir para fazer um teste.*¹¹³

A mídia alimenta o imaginário dessa nova fase de expansão do capitalismo. Por exemplo, a idéia de que todo jogador de futebol ganha muito dinheiro.

Na perspectiva "elisiana", podemos entender que o discurso da TV, ao tratar da "guerra do Pacaembu", exigiu padrões de comportamento "civilizado", próprios das camadas médias, contrastando-os com os torcedores das camadas baixas - chamados de "selvagens", "facínoras", "vândalos", "cafajestes", "animais". O que aconteceu no Pacaembu foi "insanidade", "selvageria", "barbaridade", "vandalismo" - expressões que antagonizam com "civilidade". Alguns referiram-se explicitamente à necessidade de um comportamento "mais civilizado" por parte de torcedores e jogadores. Contudo, Norbert Elias ajuda-nos a compreender que se tratam de valores diferentes; a violência faz parte do

cotidiano de muitos jovens na periferia da cidade de São Paulo - ela é aceitável, até desejável. Veja-se a entrevista à TV de dois torcedores, após os acontecimentos:

Repórter: "Você chegou a bater em alguém?"

Torcedor 1: "Não sei." [risos]

Repórter: "Você se defendeu pelo menos?"

Torcedor 1: "Se defendi."

Repórter: "E o que você acha disso, você gosta?"

Torcedor 1: "Gosto. [corte]. Isso aí é só pra chegar em casa e ter o prazer de tirar um barato dos amigos."

Repórter: "Não importa que alguém morra nisso?"

Torcedor 1: "Ah, não sendo conhecido meu tá bom."

Repórter: "Você sente raiva do torcedor do outro time?"

Torcedor 2: "Raiva? Um pouco."

Repórter: "Você já parte pra briga?"

Torcedor 2: "Tenho que me defender."

Repórter: "Se for preciso até matar, você mata também?"

Torcedor 2: "Depende da ocasião."

Um destes entrevistados foi depois identificado como um dos agressores de um jovem de 16 anos, que faleceu em decorrência de traumatismo craniano.

Todavia, nós, brasileiros, queremos fazer parte do mundo civilizado, daí as freqüentes referências à Europa ("lá ocorrem as punições"), à vitória da polícia inglesa sobre os *hooligans*, etc. Daí nossa vergonha porque as imagens do Pacaembu chegaram aos países do "primeiro mundo" ("e destruíram a imagem do brasileiro cordial"), daí a exigência de punição imediata dos culpados ("alguma coisa séria tem que ser feita"; "tem que punir, tem que prender, tem que colocar fora dos estádios"), mesmo ao arrepio da lei ("é ilegal, mas a favor da opinião pública"), com a condenação prévia dos acusados pelas autoridades ("eu tenho um responsável: eu acho que são estes vândalos").

Até mesmo o fechamento dos estádios ao público, e a transmissão exclusiva das partidas pela televisão chegou a ser proposta. Mas a sugestão mais freqüente, que partiu de muitos dirigentes e jornalistas, foi a de aumentar o preço dos ingressos de modo a desestimular o "povão", e privilegiar a "classe

média" ("40 mil abençoados por Deus, da alta classe média"). É preciso preservar os estádios para as "famílias" ("quando os pais começam a levar os filhos novamente aos estádios, acontece esta violência"; "o cidadão comum não pode mais ir a campo"). O "povo" assistiria pela televisão ("imediatamente, é a única solução"; "o estádio...vira palco de um grande programa de TV"). Este discurso esquece que essa já é uma tendência do futebol, e do esporte espetáculo em geral, mantendo relações não com a violência, mas com interesses econômicos.

Teorias culturalistas

Desde meados da década de 80, uma nova abordagem, denominada "Estudos Culturais", emergiu no âmbito da Sociologia do Esporte, incluindo conceitos, teorias e métodos de todas as ciências sociais e humanidades (semiótica, história, artes, antropologia, etc.), e rompendo as tradicionais fronteiras disciplinares. A tendência preponderante é enfatizar o estudo do esporte como um **todo** político-econômico-social da vida cultural e, particularmente, aprofundar o entendimento da sua importância e significado **simbólico**. Há um senso de "totalidade cultural"¹¹⁴. O esporte é visto como uma **prática cultural** igual a outras (a música, o teatro, a literatura), e a cultura é considerada um conjunto de entendimentos e significados partilhados que passam por contínuas mudanças e renegociação¹¹⁵.

Desse amplo espectro, que inclui estudos de fundamentação fenomenológica, psicanalítica, semiótica e marxista, e utilização de metodologia hermenêutica, etnografia, análise de conteúdo, entre outras, vamos nos deter nos autores que desdobraram suas reflexões tomando por base o conceito de **hegemonia**, do italiano A. Gramsci.

Para esses autores, o esporte não é visto como um reflexo direto da cultura dominante, e que serve à sua reprodução, mas uma área em que valores, ideologias e significados são contestados¹¹⁶. O esporte é uma forma cultural

constantemente produzida e reproduzida em conjunto com mudanças sociais, históricas e circunstâncias ambientais, que corporifica diferentes conjuntos de significados para diferentes grupos e classes. Esses significados não são estáveis e homogêneos, e por isso o esporte é um campo do qual emergem contradições. Já em Pierre Bourdieu¹¹⁷ o esporte aparece como um "estilo de vida distintivo" das classes sociais, um campo no qual se defrontam as concepções de "corpo legítimo" e "uso legítimo do corpo", e as disputas entre o esporte amador e o profissional, o esporte de elite e o esporte popular.

Contudo, Jennifer Hargreaves¹¹⁸ vê deficiências na teoria de Bourdieu, pois, nela, o campo cultural do esporte operaria inevitavelmente no sentido de reproduzir as relações sociais dominantes, numa forma de determinismo cultural na qual os agentes das práticas culturais, as classes sociais e as relações de poder seriam propriedades do sistema. Gramsci é então invocado como uma alternativa para demonstrar as conexões entre cultura, ideologia e classe social, sem excluir os agentes humanos, e que considera ainda a natureza heterogênea da cultura, suas tensões e mudanças, nas sociedades de capitalismo avançado.

Na interpretação de Hargreaves, Gramsci usa o conceito de "hegemonia" para explicar as contradições que se encontram nas conexões entre cultura e ideologia, e os aspectos políticos e econômicos da totalidade. Ela cita Raymond Williams, para quem:

*Hegemonia não é somente o nível mais articulado da "ideologia", nem suas formas de controle vistas comumente como "manipulação" ou "doutrinação". É todo um conjunto de práticas e expectativas sobre a totalidade da vida: nossos sentidos e distribuição de energia, nossas percepções de nós mesmos e de nosso mundo. É um sistema vivido de significados e valores - constitutivo e constituidor - que, ao serem experimentados como práticas, parecem confirmar-se reciprocamente.*¹¹⁹

Até que ponto essas interpretações são corretas? O conceito de hegemonia, embora central em Gramsci, aparece disperso em seus escritos, e ao mesmo tempo é um fio condutor que os percorre. Este fato inviabiliza, para os

propósitos deste estudo, uma revisão completa de sua obra. Todavia, a julgar por Luciano Gruppi, estudioso daquele pensador italiano, o conceito de hegemonia parece ter sido isolado da totalidade do pensamento gramsciano pelos "culturalistas" dedicados ao esporte.

Senão, vejamos. Para Gruppi, emerge da obra de Gramsci, em primeiro lugar, a hegemonia como "*capacidade de direção que fornece à ditadura do proletariado as bases sociais necessárias*"¹²⁰. Nas palavras de Gramsci, "*o proletariado pode se tornar classe dirigente e dominante*"¹²¹, e, portanto, a hegemonia é concebida como **direção e domínio**, como conquista do consenso mediante persuasão e força. A hegemonia é um conceito que supera os de "ideologia" e "cultura". Para Gruppi, em resumo, hegemonia em Gramsci é:

*determinar os traços específicos de uma condição histórica, de um processo, tornar-se protagonista de reivindicações que são de outros estratos sociais, da solução das mesmas, de modo a unir em torno de si estes estratos, realizando com eles uma aliança na luta contra o capitalismo e, desse modo, isolando o próprio capitalismo.*¹²²

As classes sociais dominadas ou subalternas partilham de uma concepção do mundo imposta pelas classes dominantes, mediante a ideologia que lhes chega por vários canais, por intermédio dos quais a classe dominante "*constrói a própria influência ideal, a própria capacidade de plasmar as consciências de toda a coletividade, a própria hegemonia*"¹²³.

Dentre esses canais, Gramsci dedicou-se a estudar a igreja, a escola, o serviço militar, as culturas "locais" e o folclore. Daí conclui que existem necessidades efetivas e reivindicações espontâneas das classes subalternas que as impulsionam a ações e lutas que se contradizem com a concepção de mundo na qual foram educadas. Levar as massas desta "consciência elementar" ou "senso comum" para a "consciência crítica ou "bom senso" é uma tarefa do **partido** e de seus **intelectuais**, mediante a filosofia da práxis (marxismo), única

capaz de unificar política e filosofia, "*realizar uma reforma intelectual e moral*" e "*construir uma nova cultura*"¹²⁴.

Nem todas estas concepções são referidas pelos culturalistas do esporte. Interessa mais de perto aos culturalistas, todavia, o destaque que Gramsci dá ao momento **ideológico, cultural**, à intervenção crítica e ao sujeito revolucionário, ou seja à **consciência**, opondo-se ao marxismo mecânico e vulgar, para quem o colapso do capitalismo é fatal e o proletariado está destinado a vencer. Perde-se de vista aí, segundo Gruppi, o momento da luta política, da ação cultural e da influência das idéias, "*a terceira frente de luta, ao lado da econômica e da política*"¹²⁵.

A luta pela hegemonia deve envolver todos os níveis da sociedade: a base econômica e a superestrutura política e ideológica. Se Marx vê a crise revolucionária como essencialmente crise da estrutura econômica, Gramsci vai além, e a concebe como crise de hegemonia, que envolve tanto a estrutura como a superestrutura, e volta-se para o momento ideológico, cultural, moral. Para Gramsci, a sociedade apresenta-se como uma totalidade, e como totalidade é abordada em todos os seus níveis.

Então, também o esporte deriva seu significado do contexto histórico específico do qual é parte, e pode ser entendido como um "*constituente significativo da totalidade das relações sociais pelas quais as pessoas produzem e atribuem sentido ao seu mundo*"¹²⁶. A consciência e a experiência são também informadas pela prática esportiva, tanto quanto por outras práticas culturais.

A atenção de Gramsci à cultura das classes dominadas é outro ponto de interesse para os culturalistas. Na opinião de Gruppi, a reflexão sobre a cultura subalterna serve ao pensamento gramsciano para a compreensão e crítica da cultura hegemônica, e como alimento para a elaboração de uma nova cultura. Seria incorreto, contudo, concluir que para Gramsci a cultura das classes

dominadas seja um todo homogêneo e autônomo, com sentido de classe, e que se colocaria como alternativa à cultura hegemônica.

Na verdade, Gramsci aponta tal cultura como **heterogênea**, que nela convivem, nas palavras de Gruppi, "*a influência da classe dominante, detritos de cultura de civilizações precedentes, ao mesmo tempo que sugestões provenientes da condição de classe oprimida*"¹²⁷. Também **não é autônoma**, pois assume elementos da cultura dominante "*para reelaborá-los, ligá-los de modo diferente, até fazê-los assumir significados diferentes ou mesmo opostos, mas se conservando, no conjunto, no terreno indicado pela cultura hegemônica*"¹²⁸.

Uma nova cultura poderia surgir pela confrontação e enfrentamento crítico com a cultura tradicional, num processo dialético de assimilação e superação das aquisições da cultura burguesa: "*Assim avança uma nova hegemonia, antes mesmo que a classe que a expressa se torne dominante*"¹²⁹. Por isso torna-se importante para Gramsci a difusão das conquistas culturais e da teoria revolucionária:

*Criar uma nova cultura não significa apenas realizar individualmente descobertas originais; significa também e sobretudo difundir criticamente verdades já descobertas, socializá-las, por assim dizer, e, portanto, fazer com que se tornem base de ações vitais, elemento de coordenação, de ordem intelectual e moral.*¹³⁰

Por isso, assinala Gruppi, Gramsci enfatizava que a relação de hegemonia sempre aparece também como uma **relação pedagógica**.

Embora de maneira mais restrita, os culturalistas vão também extrair implicações desta temática. Consideram o esporte "*um componente central da cultura popular*"¹³¹, pois a quantidade de tempo, energia e dinheiro dedicados ao esporte por todas as seções da sociedade é maior que qualquer outro aspecto da cultura. Entretanto, o esporte não poderia ser analisado "*como um todo indiferenciado*"¹³², por causa da multiplicidade de formas e significados que assume na sociedade moderna, compreendendo atividades que vão desde o

esporte competitivo internacional até o tênis no parque local. O esporte pode ser "uma experiência alienante e brutalizante para o atleta profissional", mas em outras formas "pode ser dinâmico, sensual e belo"¹³³.

John Hargreaves¹³⁴ critica as teorias marxistas do esporte alegando que, se o esporte fosse tão semelhante ao trabalho na sua propensão de alienar as pessoas, não seria tão popular, ao contrário do que ocorre com o trabalho. Considera ainda que, se as pessoas são tão estupidificadas que se tornam completamente inconscientes de sua alienação, não seriam realmente necessários mecanismos de compensação, como os espetáculos esportivos. Para ele, os marxistas apresentam um "modelo patológico do comportamento humano" que é impróprio para a análise de um fenômeno cultural:

*A concepção do papel que o esporte desempenha na hegemonia e no caráter da consciência é completamente determinista. A consciência é assumida como um fenômeno "tudo ou nada": ou é completamente falsa e tudo é alienação, com as pessoas totalmente incorporadas numa ordem social inumana; ou é absolutamente verdadeira, um estado de total iluminação que torna as pessoas completamente capazes de olhar através da ordem social e rejeitá-la. Não são permitidos estados de consciência "intermediários": a consciência não pode ser incompleta, parcial, inconsistente, transitória, ou em processo de formação. Não faz sentido que possam valorizar conscientemente o esporte como um aspecto benéfico e significativo de suas vidas, e ao mesmo tempo estar cientes de que os grupos dirigentes tentam usar o esporte como um instrumento de controle. Nesta abordagem, o esporte tem que ser de posse exclusiva de uma classe, mais do que de outra, e não há lugar para concebê-lo como uma arena de difícil acomodação e de conflito entre elas.*¹³⁵

É preciso levar em conta as evidências oriundas dos diferentes tipos e níveis de esporte, em vez de uma exclusiva "pré-ocupação" com os níveis mais altos, e a suposição que o padrão do topo determina tudo. Conseqüentemente, a maneira exata pela qual muitas pessoas envolvem-se com o esporte é ignorada, e a ideologia conservadora das camadas dirigentes do esporte é tomada como valor principal e como evidência dos efeitos sobre todas as pessoas. No entendimento de Hargreaves, há boas razões para pensar que o esporte não é

uma entidade homogênea, e que há diferenças cruciais entre níveis e tipos - entre profissional e amador, local e nacional, e assim por diante.

Hargreaves alerta também para o perigo de assimilar as categorias de **ideologia** e **cultura**, pois, neste caso, esta última desaparece, e toda cultura torna-se ideológica. Também não é correto dizer que toda cultura característica da sociedade capitalista é ideológica, e nem que toda crença incorreta ou errônea é necessariamente ideológica. Ideologia não é apenas o senso comum de visão do mundo de um grupo ou classe, mas um tipo específico de representação das relações sociais que está incrustado nos processos sociais fundamentais, e que esconde interesses de grupos e classe específicos. Desta maneira, a ideologia esconde as contradições entre a ordem social presente e o potencial que ela contém para a mudança.

Com relação ao esporte, seria preciso distinguir os elementos ideológicos dos não-ideológicos, a menos que se queira depreciar o esporte *in totum*, e conseqüentemente "*negar a experiência de uma larga fatia da população*"¹³⁶. De qualquer modo, pensar a ideologia como mera ilusão é simplismo. Crenças e práticas baseadas em ideologias somente são aceitas e adotadas pelas pessoas "*se há um núcleo 'racional' para elas, isto é, se há algum aspecto que faz sentido às pessoas em sua situação particular*"¹³⁷. Caso contrário, seria muito fácil desmascará-las. Para Hargreaves, isso sugere que a atração de um tema cultural popular como o esporte é profundamente sedimentado nas classes populares, e se é possível aos grupos dirigentes tirar proveito disto para seus próprios propósitos, é porque o povo já está organicamente envolvido com ele, como parte de sua cultura. Em conclusão, "*a ideologia tem uma base material na prática social*"¹³⁸.

Os culturalistas dirigem então seus esforços para três pontos: 1) o exame empírico das relações do esporte com outros aspectos da totalidade social, como o modo de produção, o Estado, a educação, a família, grupos étnicos, padrões sexuais, etc.; 2) o esporte como mediador de idéias e crenças, algumas ligadas à

interesses de classes e grupos; 3) a relação entre o poder na sociedade e a experiência vivida das pessoas comuns, no sentido de indagar sobre a natureza específica dos processos de dominação.

É preciso identificar o apelo específico do esporte como forma cultural, que o torna capaz de carregar significados de maneira tão eficiente, e que às vezes presta-se a uso ideológico. Para por em ação esse enorme apelo - observa Hargreaves - o esporte deve ser significativamente diferente do trabalho e da existência cotidiana. O esporte precisa ser entendido em termos dialéticos, como um processo de recíproca interação entre grupos e classes, que é pleno de tensão, antes que um processo de determinação unilateral e imposição de um grupo ou classe sobre outro. Sem alguma noção da **autonomia** da cultura popular e o poder dos grupos subordinados em resistir à manipulação e controle, manifestações de conflito e resistência envolvendo o esporte não poderiam ser explicadas.

Por exemplo, a despeito dos interesses da aristocracia, e depois da burguesia, a classe trabalhadora inglesa conformou o futebol, mesmo que num sentido restrito, a seu modo. Ou ainda, a contradição que emerge do fato de que, quanto mais intensiva é a competição, maior é a tendência, desde os administradores até os atletas, de buscar a vitória infringindo as regras (*doping*, violência, etc.) e afetando, assim, a credibilidade do esporte como um símbolo convincente dos valores e normas dominantes, e talvez abalando sua utilidade para a construção da hegemonia.

Os meios de comunicação de massa, é claro, são considerados os principais promotores do esporte, e "*uma das maneiras primordiais de estabelecimento de uma estrutura para a interpretação dos seus sentidos e significados*"¹³⁹. De fato, grande parte das pesquisas da abordagem culturalista examina as produções da mídia sobre o esporte.

Em resumo, quais lições os culturalistas vão levar ao estudo do esporte? São três, no nosso entendimento: o esporte como **cultura popular**, a **multiplicidade de formas e significados** do esporte, e o esporte como um **campo de luta**, em que se defrontam aqueles diferentes significados e formas.

Peter Donnelly¹⁴⁰ realizou importantes estudos nestas temáticas. Aponta a natureza seletiva e elitista da cultura esportiva dominante, e o fato de que aspectos como a aquisição de habilidades em alto nível, especialização e recompensas serem vistas como naturais e normais atesta o sucesso da hegemonia da cultura esportiva dominante. Contudo, esta hegemonia sofre continuamente oposição por conteúdos residuais e emergentes da cultura, os quais a cultura dominante, por sua vez, tenta incorporar ou suprimir.

Donnelly e outros sociólogos¹⁴¹ trabalham com o conceito de "subcultura", uma unidade cultural que é parte da cultura dominante, mas também mantém e produz ideologias e formas culturais alternativas. Constituem-se em espaços onde os valores dominantes da sociedade são transmitidos, contestados e negociados. As subculturas podem abranger desde a manutenção da tradição (cultura residual) até os mais ativos espaços de inovação cultural (cultura emergente).

Donnelly examinou as subculturas do *rugby*, alpinismo e boxe, como também algumas práticas corporais que denominamos no Brasil de "alternativas", com respeito aos processos de **resistência** e **transformação** nelas envolvidos.

Resistência refere-se às ocasiões em que as formas, os significados e as maneiras pelas quais o esporte sobreviveu ao longo do tempo tornam-se anacrônicos e, possivelmente, opostos à cultura esportiva dominante. Esportes como *rugby*, alpinismo e boxe experimentaram processos desse tipo, e atualmente parecem estar em fase de transição, abandonando seu *status* residual. Nós vamos exemplificar com o caso do alpinismo.

O alpinismo, que surgiu no século XIX, pode ser definido como um esporte tal como outros, embora não possua uma estrutura competitiva institucionalizada, órgãos dirigentes, competição formal e regras escritas. O sistema de regras e convenções que existe no alpinismo (denominado "ética" pelos praticantes) é socialmente construído e sancionado, isto é, as regras são criadas por consenso entre os alpinistas, tanto verbalmente quanto por publicações especializadas, e cumpridas mediante auto-disciplina e pressão social. Como uma modalidade que se auto-dirige, para Donnelly, este esporte "*tem sido anárquico no melhor sentido do termo*"¹⁴², e coloca-se como alternativa à cultura esportiva dominante.

Os alpinistas têm estado, nos últimos anos, bastante conscientes da diferença com relação a outros esportes, e têm agido no sentido de manter esta diferença. Por exemplo, a adoção de qualquer tipo de certificado tem sido fortemente condenada por muitos praticantes. A tentativa de incluir o esporte nos Jogos Olímpicos de 1980 foi repudiada pela comunidade alpinista internacional. A preocupação não é só com relação ao aumento que ocorreria na velocidade da escalada em si, mas com o inevitável desenvolvimento de uma burocracia dirigente, competição organizada e envolvimento comercial.

Por quase um século, a subcultura dos alpinistas conduziu a um esporte aberto a todos os interessados; um esporte criado, recriado e transformado pelos participantes na interação face-a-face, com uma série de regras sensíveis às diferenças individuais, locais e nacionais, capaz de dirigir e controlar o comportamento de seus membros por consenso. O alpinismo é - ou era - um verdadeiro modelo de alternativa à cultura esportiva dominante.

Porém, a resistência parece estar chegando ao fim. A **transformação**, no estudo das subculturas esportivas, costuma referir-se ao desenvolvimento de culturas emergentes, ou a uma mudança para uma posição mais progressiva numa subcultura estabelecida. No caso do alpinismo, as transformações estão dirigindo o esporte à cultura esportiva dominante.

Segundo Donnelly, desde a década de 60, o crescente interesse público, o incremento tecnológico e a comercialização do alpinismo têm influenciado significativamente a transformação do esporte. Os alpinistas descobriram maneiras de viver à custa de sua atividade, não apenas como guias ou instrutores, mas como fotógrafos, produtores de vídeos e acrobatas para cenas de filmes. Alguns conseguiram patrocínios para se tornarem aventureiros em tempo integral. A profissionalização aumentou a importância do treinamento, antes considerado "anti-esportivo" pelos alpinistas, e se tem utilizado em especial de paredões artificiais *in-door*, bem como musculação.

Contudo, prossegue a rejeição à competição formal, o que tem evitado a total incorporação do alpinismo à cultura esportiva dominante. Mas a primeira competição organizada ocorreu na Europa em 1985, e a cada ano aumenta o número de competições profissionais, nas quais os alpinistas de elite vêem uma fonte de renda, argumentado que tais competições não poderiam afetar a natureza essencialmente anárquica do esporte. Outra causa situa-se no interesse dos patrocinadores e redes de televisão da Europa e dos EUA.

Para Donnelly, as conseqüências desta transição não estão ainda evidentes. De um lado há muitos alpinistas temerosos de que a competição e o desenvolvimento de órgãos legislativos irão levar à restrições e certificação - a total incorporação do alpinismo. De outro lado, há muitos outros que vêem a competição como um desenvolvimento inevitável do esporte, aceitando o argumento de que seria apenas mais uma variação do alpinismo, incapaz de produzir um grande impacto no esporte como um todo, e que então dois tipos de alpinismo (referidos como "alpinismo de aventura" e "alpinismo esportivo") passariam a conviver.

A resistência do alpinismo resultou da preservação da idéia de que um esporte não-racionalizado e não-burocratizado poderia existir. O alpinismo é um exemplo de um esporte **residual** e **não incorporado** que, embora não se oponha à cultura esportiva dominante, sobreviveu como uma alternativa, e

representa de alguma maneira uma ameaça, porque demonstra a possibilidade de organizar o esporte de forma diferente. O objetivo da cultura dominante é apresentar-se a si própria como normal e natural - a única possibilidade de fazer e pensar as coisas. A sobrevivência de culturas residuais e o aparecimento de culturas emergentes demonstra a existência de outras possibilidades.

Donnelly enfoca também as mudanças "contraculturais", associadas com os movimentos sociais das décadas de 60 e 70, que incluem o *fitness*, o movimento ecológico, "novos" jogos (como o *frisbee*, *skate* e jogos cooperativos) e recuperação do folclore. Esta riqueza da produção cultural confirma, para ele, que a hegemonia nunca é facilmente conquistada.

Apesar das críticas, Donnelly considera que o movimento do *fitness* (que inclui, por exemplo, a aeróbica e musculação) tem sido capaz de envolver um grande número de pessoas antes excluídas de oportunidades de prática corporal, e criou diversas alternativas não-competitivas. O movimento ecológico levou a um significativo incremento na participação em esportes e atividades ao ar livre. O esporte "esverdeou", para usar a expressão de Donnelly. Tal fenômeno pode representar uma insatisfação com a excessiva tecnologização e urbanização. Embora algumas atividades tenham sido parcialmente incorporadas pela cultura esportiva dominante (por exemplo, o esqui), estes esportes constituem uma alternativa ao esporte dominante, por causa de suas diferenças em forma e significado.

Algumas atividades "contraculturais", surgidas na década de 60 como atividades informais, divertidas e expressivas, foram também parcialmente incorporadas, mas a longo prazo seus efeitos foram significativos. Por exemplo, os jogos cooperativos são agora parte do currículo de Educação Física em muitos lugares, e a crítica à ênfase excessiva na competição teve efeitos no esporte infantil (por exemplo, igual tempo de jogo para todos os participantes). Finalmente, a reabilitação do folclore, com base em uma visão mais cosmopolita de cultura, levou à busca de alternativas na cultura de outros países e no

passado, recuperando danças e jogos folclóricos, e valorizando atividades expressivas como a dança, *performances* musical-ginásticas, artes marciais como o *aikido* e exercícios meditativos como a ioga e o *tai chi*.

Donnelly alerta, contudo, para os limites da resistência das subculturas. Por exemplo, o desenvolvimento de novas tecnologias e o crescimento do potencial comercial em várias subculturas esportivas, pode ter um grande efeito transformador, como é o caso dos novos equipamentos no ciclismo, esqui, pesca, pára-quedismo, ultraleves, etc. Mas, a contradição mais interessante é que os esportes "ecológicos" freqüentemente dependem do desenvolvimento de novos materiais sintéticos. A comercialização também resultou na transformação de alguns esportes para torná-los mais adequados à transmissão televisiva, como é o caso do golfe e do *squash*. As transformações também podem resultar da perda de independência. A aceitação de dinheiro e outras formas de patrocínio de agências governamentais ou privadas resulta em dependência, necessidade de prestar contas para receber ajuda, e uma ênfase na busca do sucesso por quaisquer meios, porque a falta de sucesso pode resultar em ausência de auxílio. A dependência também resulta na perda de controle dos participantes, porque os patrocinadores governamentais e privados são capazes de estabelecer políticas, estratégias e mudanças na forma e, possivelmente, no significado da atividade.

Donnelly observa ainda que as subculturas esportivas não são entidades homogêneas, senão heterogêneas: as artes marciais, por exemplo incluem desde participantes que buscam recriar a disciplina mental do Oriente, lutadores profissionais e grupos femininos de autodefesa, até estupradores. Embora seja um fator complicador, tal heterogeneidade atesta a riqueza e diversidade das formas culturais e da ativa produção cultural que ocorre nas subculturas. Finalmente, nota que não se pode ver resistência em virtualmente todos os lugares, e que, às vezes, as características consideradas como sinais de resistência podem, na verdade, ter o efeito contrário.

Quais conseqüências podem ser extraídas para nossa interpretação do discurso televisivo? Inicialmente, cabe considerar a possibilidade de utilizar os meios de comunicação para o estabelecimento de uma **contra-hegemonia**, já que a luta pela hegemonia passa de forma preferencial pela mídia, como propuseram Fadul, Silva e Santoro¹⁴³. Essa possibilidade é reforçada pelo conceito de **contra-informação**, que inclui o fornecimento de instrumentos ao telespectador para que ele possa fazer uma decodificação crítica das mensagens veiculadas, a criação de meios populares próprios de transmissão de informações, uso das "tecnologias leves" (vídeo, por exemplo) e a ocupação dos espaços e brechas deixados nos meios de comunicação tais como estão constituídos, ou seja, a utilização política do cinema, do jornal, da televisão, etc. Para Silva, se hegemonia significa a manutenção da coesão e da direção da sociedade por meio da ação ideológico-cultural, "*é evidente que nenhum conjunto de forças sociais a deterá na sociedade contemporânea sem ter acesso aos mais eficazes instrumentos de difusão ideológico-cultural*"¹⁴⁴. A mídia é o **novo intelectual orgânico das classes dominantes**, um papel que em Gramsci era reservado ao "partido".*

Assistir esportes pela televisão faz parte da cultura popular em nosso país, como assistir novelas e programas de auditório, e não se pode ignorar este fato sob o argumento de que o esporte é um produto culturalmente inferior, ou que a televisão "aliena".

A televisão é, sem dúvida, um poderoso meio para acelerar a incorporação das subculturas esportivas à cultura esportiva dominante. O futebol de várzea é o emblema de um esporte popular, que, como apontou Gruppi, embora apresente significados diferentes, conserva-se no terreno da cultura hegemônica. Os campeonatos de várzea televisionados possuem patrocínio de grandes empresas, e a transmissão assume a mesma forma de qualquer outro

(*) Uma observação que devo aos Professores Octávio Ianni e Nelson C. Marcellino.

evento, embora a qualidade técnica seja inferior. Ao final das partidas há prêmios para os melhores jogadores, entrevistas, análises táticas, etc.

Mas também há contradições. Identificamos, aqui e ali na programação televisiva, discursos que questionam, embora não de maneira explícita, a cultura dominante do esporte. É a denúncia do jogador que foi abandonado com a perna fraturada, de pendências judiciais de jogadores de futebol com seus clubes, a ilusão de jovens jogadores brasileiros que buscam "a independência financeira" na Bélgica, e acabam por tornar-se trabalhadores braçais, a arbitrariedade e ganância dos "cartolas", a referência à lei do passe como "escravidão", o jogador europeu que obteve passe livre na Justiça, os baixos salários de muitos jogadores de futebol, a greve de jogadores profissionais nos EUA, a fundação da Associação Internacional dos Futebolistas Profissionais, que "querem ter voz ativa" pois são "os verdadeiros artistas dos espetáculos".

Contudo, tais episódios são expostos isoladamente, e não se apresentam como críticas aos valores centrais do esporte espetáculo, embora esteja implícito que propõem **valores alternativos**. Eles precisariam ser **contextualizados** para funcionarem como contra-informação.

Os esportes "radicais" e "alternativos" aparecem com frequência - *surf*, *motocross*, asa-delta, artes marciais, canoagem, etc. Quase sempre são apresentados em sua forma "incorporada" - uma competição esportiva como outra qualquer, com vencedores e perdedores, prêmios e recordes. Às vezes, são referidos como "aventura", "prazer", "emoção", "liberdade" sem alusão a situações competitivas. Por exemplo, na matéria sobre o *bug*, um tipo de pára-quedismo de aventura e exibição: "BUG SIGNIFICA ENCONTRO, LAZER, CONFRATERNIZAÇÃO; NADA DE COMPETIÇÃO, TODO MUNDO SALTA PELO PRAZER DA AVENTURA. O BARATO É CURTIR O VISUAL DESLUMBRANTE EM CONJUNTO". Contudo, o instrutor é uma "fera", que tem "sete títulos brasileiros e um pan-americano".

As artes marciais, também referidas como "lutas" ou "esporte", constituem um caso especial, em que mais se evidencia a contradição do discurso televisivo. Anunciadas como "filosofia da não-agressão", "equilíbrio interior", "harmonia", logo se segue o registro dos desempenhos dos participantes, as vitórias dos brasileiros nos campeonatos internacionais; a criança que é um fenômeno como lutadora, e já venceu o campeonato estadual e brasileiro; a campeã brasileira de caratê que busca patrocínio para ir ao exterior; os êxitos do *kung-fu* brasileiro na China.

Matérias televisivas como as aqui citadas poderão servir de "matéria prima" à Educação Física para alimentar uma interpretação crítica do esporte telespetáculo.

NOVAS PERSPECTIVAS PARA AS TEORIAS DO ESPORTE

Novos fenômenos, que atravessam a sociedade de ponta a ponta, acelerando transformações e questionando as teorias clássicas dos cientistas sociais e filósofos, também se colocam diante dos interessados na interpretação do esporte contemporâneo. Como afirma Octávio Ianni, "*os conceitos envelheceram, ficaram descolados do real, já que o real continua a mover-se, transformar-se*", às vezes "*de modo enfadonho*", mas também "*diferente, novo, fascinante, insólito, surpreendente*"¹⁴⁵. Dentre esses fenômenos, estão a globalização da economia e o rápido desenvolvimento dos meios eletrônicos de comunicação, estabelecendo novas relações e processos sociais, culturais e políticos, em todos os níveis - individual e interpessoal, local, nacional e internacional.

A perspectiva da globalização

Numa tentativa de descrever resumidamente características e processos do fenômeno da globalização ou mundialização, um conceito polêmico e

complexo, vamos nos valer inicialmente das idéias de Octávio Ianni. Para ele, a globalização refere-se a uma nova fase de expansão do capitalismo, que se generaliza e recria como "*modo de produção e reprodução material e espiritual*"¹⁴⁶, simultaneamente nacional e internacional, a rigor "*um processo civilizatório universal*"¹⁴⁷.

Potencializadas pela velocidade dos meios eletrônicos, as produções materiais e espirituais mundializam-se. A reprodução ampliada do capital, que inclui sua concentração e centralização, assim como o desenvolvimento das forças produtivas e relações de produção, efetuam-se no âmbito global. Mas a globalização não é um fenômeno somente econômico, traz consigo amplas conseqüências sociais, políticas e culturais, afeta "*as formas de trabalho e vida, modos de ser e pensar, produções culturais e formas de imaginar*"¹⁴⁸, dissolvendo-as, recobrando ou recriando-as em âmbito regional, nacional e internacional.

Os Estados Nacionais declinam e têm suas funções redefinidas, a sociedade global investe em diferentes espaços de poder econômico, político e cultural. O que era "*tradicional e reconhecidamente localizado em países, ou suas capitais, desterritorializa-se*"¹⁴⁹, a nação torna-se "*uma espécie de província da sociedade mundial*"¹⁵⁰. Organizações públicas e privadas, de caráter político, cultural ou social, exercem missões "civilizatórias" nos países do Terceiro Mundo. Assuntos que antes pareciam nacionais, como saúde, educação, meio-ambiente, narcotráfico, etc., começam a ser percebidos como internacionais, relacionados à harmonia da sociedade global. Essas organizações e políticas vão conformando a sociedade mundial, elas "*ordenam e reordenam as economias e as sociedades, os povos e as culturas*"¹⁵¹.

Segundo Ianni, o fenômeno da globalização apresenta atualmente as seguintes características: **a revolução informática**, que produz uma excepcional capacidade de formar e informar, induzir e seduzir; **um sistema financeiro internacional**, moldado às exigências da economia capitalista mundial e de

acordo com as determinações dos países dominantes e órgãos como o FMI e BIRD; forte influência das **empresas transnacionais** sobre as relações econômicas mundiais; a **língua inglesa** como "língua franca", por meio da qual se comunicam os diferentes atores sociais; predomínio do **ideário do neoliberalismo** como forma de gestão do mercado e poder político, ordenação da sociedade e visão do mundo; surgimento de uma **cultura internacional-popular**, recobrando, alterando e destruindo as culturas nacional-populares; **desterritorialização**, que dissolve fronteiras e referências territoriais específicas, dispersa centros de poder político, econômico, social e cultural, e aplica-se tanto à empresas transnacionais e mercados monetários, como a grupos étnicos, ideologias e movimentos políticos, à ciência, à filosofia e à arte.

A globalização é também um novo ciclo de **ocidentalização** do mundo, carregando seus valores de racionalidade, desenvolvimento, civilização, modernização. Papel vital desempenha aí a **indústria cultural**, que se vale do efeito multiplicador dos meios de comunicação de massa, e "*reeduca povos, nações e continentes*"¹⁵². Os interesses das classes dominantes, em escala nacional e global, têm sido cada vez mais garantidos pela eficácia e expansão da indústria cultural, que reúne todos os recursos da mídia impressa e eletrônica, "*orquestrados de modo a divertir, distrair e interpretar, com base em informações escassas, fragmentárias, seletivas*"¹⁵³. A televisão, como mídia central, que influencia e determina os outros veículos de comunicação, por conta do fascínio pela imagem, vem se tornando cada vez mais proeminente no exercício de uma **coesão global**:

Em escala crescente, as audiências mundiais são alcançadas pelas mensagens que criam a ilusão de uma aldeia global, de um vasto simulacro da realidade, da vida social. Tudo que é real se desmancha no simulacro de um video-clip monumental, construído à volta do mundo. Assim se produz e reproduz a multidão de solitários povoando o silêncio de milhões (...). A indústria cultural (...) é uma expressão inegável da cultura mundial e está presente no modo pelo qual os indivíduos e

*coletividades informam-se, divertem-se ocupam seu tempo livre, pensam os problemas reais e imaginários.*¹⁵⁴

A indústria cultural, entende Ianni, dinamizada e universalizada pela tecnologia eletrônica, exerce hoje os papéis do intelectual orgânico (Gramsci), "*das estruturas desterritorializadas mas efetivas*"¹⁵⁵. Renato Ortiz¹⁵⁶ reafirma esta idéia: é o modo de produção industrial da cultura que lhe confere a capacidade de impulsioná-la no circuito mundial.

Entretanto, a globalização não promove apenas a interdependência, a integração e o dinamismo das sociedades nacionais, mas também desigualdades, tensões e antagonismos, agora lançadas em escala mundial. As "*relações, os processos e as estruturas de dominação e apropriação, antagonismo e integração*", antes localizadas na sociedade nacional, "*agora localizam-se também, e muitas vezes, principalmente na sociedade global*"¹⁵⁷. O mesmo processo de globalização da cultura, da economia e da política, "*globaliza também grupos e classes sociais, movimentos sociais e partidos políticos, ideologias e utopias*"¹⁵⁸. Nacionalidade e regionalismos sociais, culturais e políticos não desaparecem, porém adquirem novos significados, "*são lançados em outros horizontes*"¹⁵⁹. O surgimento das "religiões universais" (como o islamismo) é um exemplo disto, assim como, lembra Ortiz, o movimento ecológico.

Ao mesmo tempo em que se dissolvem fronteiras econômicas e culturais, promovendo a homogeneização dos povos, a globalização faz descobrir a multiplicidade cultural do mundo. Ocorrem reações diferenciadas aos processos de globalização e ocidentalização, "*as tribos, nacionalidades e nações, com suas culturas, histórias e tradições, reagem de forma diferenciada, segundo as suas condições, capacidades de mobilização, acomodações*"¹⁶⁰. Indivíduos e grupos reagem crítica e criativamente, apropriam-se de formas de pensamento e da cultura material do Ocidente, adquirem outras possibilidades de se desenvolverem e expressarem. Em resumo, para Ianni:

*a formação da sociedade global modifica substancialmente as condições de vida e trabalho, os modos de ser, sentir, pensar e imaginar. Assim como modifica as condições de alienação e as possibilidades de emancipação de indivíduos, grupos, etnias, minorias, classes, sociedades, continentes.*¹⁶¹

Conforme Ianni, a globalização exige a construção de novos conceitos, categorias, leis e interpretações; ela lança "*alguma ou muita luz sobre uns e outros, coisas, gentes e idéias*"¹⁶². Há muito que "*interpretar pela primeira vez, ou de modo diferente*"¹⁶³.

Que novas perspectivas (lembrando que a "perspectiva" resulta de um jogo de luz e sombras) as luzes da sociedade global apontam para o esporte?

Para Ortiz, o processo de "mundialização" é um fenômeno social total, que permeia o conjunto das manifestações culturais, e para existir deve "*enraizar-se nas práticas cotidianas dos homens, sem o que seria uma expressão abstrata das relações sociais*"¹⁶⁴. A mundialização, para ele, revela-se no **cotidiano** - vestuário, alimentação, filmes, aparelhos eletrônicos - elementos próximos de nós, porém invisíveis ao pensamento, que expressam um mecanismo de reorganização da sociedade. Então, é de se esperar que a televisão, e nela o esporte, tome parte nesse processo.

Octávio Ianni lembra-nos que a globalização implica na constituição de uma "sociedade civil mundial". No esporte, percebemos que ela manifesta-se na crescente importância das entidades internacionais, como a FIFA e o Comitê Olímpico Internacional (COI). A FIFA atua cada vez mais desenvolvendo na regulamentação e uniformização do futebol mundial: ela arbitra pendências financeiras e jurídicas entre clubes, estabelece punições e normas, muitas vezes por sobre os Estados Nacionais e a justiça comum, reivindica jurisdição sobre as variações do futebol, como o futebol de praia e o futebol de salão. O COI vai adquirindo crescente influência à medida que ascende também a importância política e econômica dos Jogos Olímpicos. Os presidentes dessas entidades são figuras de destaque no noticiário televisivo, tem *status* comparável aos

mandatários de nações, ocupam as tribunas de honra nos estádios ao lado destes.

Mesmo a NBA, liga do basquetebol profissional norte-americano, lança seus tentáculos pelo mundo. Já há uma equipe no Canadá, e programam-se partidas na Europa e no Japão. É que o conceito de globalização, segundo o entende Ortiz, aplica-se primariamente à produção, distribuição e consumo de bens e serviços organizados desde uma estratégia global, e voltado para o mercado mundial. A cultura internacional-popular tem como base o mercado consumidor, caracterizando uma sociedade global de consumo.

Para Ortiz, a publicidade exerce papel central nesse processo, ao capitalizar determinados signos e referências culturais desterritorializados, reconhecidos mundialmente, desenraizados de suas nacionalidades. O *cowboy* americano, por exemplo, é universalmente associado à idéia de virilidade, assim como os filmes e seriados de faroeste são mundialmente inteligíveis. A eficácia da publicidade, explica-nos Ortiz, reside *"na educação, temática e visual, propiciada pelo cinema, televisão, histórias em quadrinhos, literatura, que divulgou entre os povos uma imagem verossímil do que seria o faroeste"*¹⁶⁵. Evidentemente, há aspectos propositadamente esquecidos, como a violência, os massacres dos índios: *"Assepsia sígnica necessária para a aceitação do produto, pois o mercado não tolera as contradições da vida real"*¹⁶⁶. Fazem parte também dessas referências culturais mundializadas as estrelas do cinema, da música, carros velozes, cenas do passado ou da ficção-científica, estocados numa memória internacional-popular, como elementos de um imaginário coletivo, prontos para serem utilizados a qualquer momento.

Temos aí a possibilidade de entendimentos que explicam, de um lado, a grande utilização do esporte na publicidade, e de outro, o esporte telespetáculo em si mesmo, como produto privilegiado de consumo global. É que a inteligibilidade mundial do esporte já ocorreu no seu processo de internacionalização, nas primeiras décadas do século XX, assim como sua

"desterritorialização" - ninguém mais pode dizer que o esporte moderno é "inglês", apesar de ter surgido na Inglaterra. Pela sua própria dinâmica sócio-motora, é difícil ao telespectador perceber, na sua aparência de neutralidade, a existência de contradições e conflitos. O esporte seria, então, um produto "asséptico" como poucos, ou nenhum outro, o que garantiria sua universalidade, facilitando o surgimento de um mercado mundial para o seu consumo: telespectadores em todo o mundo, de diferentes camadas sociais, níveis educacionais, credos, profissões, ideologias políticas, acompanham a NBA, o campeonato japonês de futebol, os Jogos Olímpicos. Os astros do esporte, os campeões do passado e do presente, os recordes, as grandes equipes e os mais belos gols da história do futebol são também acervo da memória internacional-popular. O esporte telespetáculo é também uma "mercadoria desterritorializada", para usar a expressão de Ortiz, capaz de fazer convergir os gostos dos consumidores.

Mas, como nos coloca Ianni, a globalização, ainda que de forma desigual, também globaliza grupos e classes sociais, movimentos sociais e partidos políticos. No esporte, surge um novo fenômeno: as associações internacionais de atletas. A criação de uma associação internacional de jogadores profissionais de futebol, num movimento liderado pelo argentino Maradona, foi objeto de atenção na televisão. A FIFA declarou que não reconheceria a nova entidade.

Um dos comentários que se seguiu à morte de Ayrton Senna, em 1994, foi o de que ele estaria articulando a fundação de uma associação internacional, que defenderia os interesses dos pilotos. Não é coincidência que isto tenha ocorrido na Fórmula-1, por excelência o esporte global, transnacional - motor japonês, *know-how* inglês, piloto brasileiro, pneus americanos, capital internacional... Octávio Ianni bem poderia estar se referindo à Fórmula-1 neste trecho:

A despeito das marcas originais, da ilusão da origem, tudo tende a deslocar-se além das fronteiras, línguas nacionais, hinos, bandeiras,

*tradições, heróis, santos, monumentos, ruínas. Aos poucos, predomina o espaço global em tempo principalmente presente.*¹⁶⁷

Ou, como ironizou Ortiz, não há "italianidade" nas pizzas *Hut*, ou "mexicanidade" nos tacos *Bell*. Não por acaso, também a Fórmula-1 é o esporte espetáculo que talvez mais tenha usufruído das ligações com a televisão.

O quadro da globalização nos faz compreender melhor o aumento na quantidade e importância das transmissões televisivas de eventos internacionais. Os Jogos Olímpicos e a Copa do Mundo de Futebol são assuntos globais, com ramificações políticas e econômicas. Torneios mundiais de várias modalidades e os campeonatos europeus de futebol compõem partes expressivas da programação televisiva. O esporte telespetáculo faz parte da sociedade global.

A globalização do futebol espetáculo destruiu barreiras geográficas e tende a igualar as nações no plano técnico e tático. Na Copa do Mundo de Futebol de 1994, por exemplo, todas as equipes jogaram de maneira semelhante. As equipes africanas e asiáticas ascendem progressivamente patamares de qualificação técnica. O fluxo de jogadores e técnicos pelo mundo, alimentado por um mercado mundial de compra e venda de jogadores, contribui para isso, e torna o jogador profissional de futebol um "cidadão do mundo", uma cidadania "*expressa na moeda global, o dólar*"¹⁶⁸. Transações de milhões de dólares são anunciadas na mídia - são brasileiros, mexicanos, argentinos, africanos, que se transferem para o Japão, a Europa, a Arábia. Como já assinalamos, a globalização abre novas perspectivas para a realização dos indivíduos, que transcendem o local e o nacional. Também no esporte isso aparece. Os jogadores brasileiros de futebol, às vezes os de basquete ou vôlei, têm como meta "jogar lá fora", quer dizer, no exterior, e fazer a "independência financeira". Corredores de rua percorrem o mundo em busca dos prêmios oferecidos aos vitoriosos.

Mas o "cidadão do mundo" coloca novos problemas jurídico-políticos, sociais, econômicos e culturais, que exigem regulamentação em outros termos. Os países europeus, por exemplo, estabeleceram limites para a inclusão de jogadores estrangeiros nas equipes locais de futebol. Como ironizou Ianni, mais uma vez na história do mundo, "*os bárbaros estão presentes nos países mais ricos*"¹⁶⁹, gerando demandas de educação, saúde, agravamento do racismo, desemprego, etc. O futebolista brasileiro Raí, jogando em Paris, declarou à TV que, no inverno, as unhas dos seus pés caíam por causa do frio e umidade nos gramados. Jogadores mal sucedidos acabam tornando-se imigrantes ilegais.

Entretanto, é preciso lembrar, com Ianni, que os países periféricos e subdesenvolvidos reelaboram, crítica e criativamente, padrões e valores, modos de ser e pensar originários do Ocidente, gerando formas de expressão artística e estilos que "*desvendam uma ocidentalidade diferente, estranha, insólita*"¹⁷⁰. Ora, este não é o caso do futebol, esporte a nós trazido da Inglaterra, e "reinventado" pelos brasileiros? O discurso da televisão enfatiza esta qualidade original, única, do futebol brasileiro, "futebol-arte" admirado por todo o mundo, cheio de ginga, dribles, jogadores que já nasceram craques.

O esporte telespetáculo é um significativo exemplo, produto e processo da globalização. Ele torna o esporte capaz de unir simbolicamente Ocidente e Oriente, Norte e Sul, e ao mesmo tempo é fator de simbolismo nacional, no momento em que as nações perdem a proeminência. As bandeiras são agitadas com entusiasmo nos estádios, as multidões entoam emocionadas os hinos de seus países. Num contexto mais amplo, a televisão parece desempenhar a função de uma "rede de coesão" no imaginário cultural, no corrente processo de globalização da sociedade. E mais que qualquer outra mercadoria ou fato social, o esporte só pode tornar-se global por causa da televisão. McLuhan e Powers¹⁷¹ já se referiram ao *referendus electronicus* da "aldeia global". O telespectador que

assiste a Copa do Mundo ou os Jogos Olímpicos referenda o fato de ser um cidadão do mundo*.

Como produto da cultura internacional-popular, o esporte telespetáculo sequer precisa do processo de "esterilização ou pasteurização" que "visa apresentar a mercadoria de forma palatável para diferentes públicos nacionais"¹⁷². A linguagem do esporte é universal, simples e aparentemente neutra. Todavia, é preciso advertir, com Ianni, que qualquer mercadoria é também signo, símbolo e significado:

*Carrega valor de uso, valor de troca e recado. Povo a imaginário da audiência, auditório, público, multidão. Diverte, distrai, irrita, ilustra, ilude, fascina. Carrega padrões e ideais, modos de ser, sentir e imaginar. Trabalha mentes e corações, formando opiniões, idéias e ilusões. Nesse sentido é que a cultura internacional-popular entra na construção e reconstrução da hegemonia dos grupos ou classes sociais que se articulam em escala global. Entra na construção e reconstrução da subalternidade de indivíduos, grupos, classes, etnias e até mesmo inteiras sociedades nacionais.*¹⁷³

Nesse sentido, o esporte telespetáculo é componente ativo e importante do processo de globalização, expansão do capitalismo, ocidentalização e racionalização que se estende por todo o mundo.

Todavia, algumas contradições podem ser apontadas, valendo-se das colocações de Ortiz. Para ele, a globalização exige um "distanciamento da nacionalidade" por parte dos administradores das empresas transnacionais, que permita a produção de um mercado global. Se aplicarmos o raciocínio para o caso do esporte, temos que os Jogos Olímpicos e a Copa do Mundo são eventos concebidos a partir de uma estratégia global - são vendidos para todo mundo, e não por acaso são patrocinados pelas grandes empresas transnacionais. Mas como distanciar-se das bandeiras, dos hinos, do nacionalismo permanentemente

(*) Observação que devo ao Prof. Octávio Ianni (comunicação pessoal, 1994)

invocado pela própria mídia? Esta questão coloca-se quando, por exemplo, os locutores de uma partida de futebol declaram que "torcem, mas não distorcem"; ou nas "patriotadas" que ocorrem em transmissões televisivas de partidas internacionais de futebol- por exemplo, quando se repetem, diversas vezes, em *video tape*, faltas violentas cometidas pela equipe ou seleção de um dado país, mas não quando se trata da equipe do próprio país que gera a transmissão.

Outra contradição é apontada por Ortiz quando constata que, embora se afirme que a globalização leva à diversidade cultural, por outro lado os meios de comunicação de massa tendem à concentração, com alguns poucos conglomerados monopolizando a fatia mais importante da mídia mundial. Em consequência, *"as maneiras de pensar, distintas da ideologia de mercado, dos valores de uma cultura internacional-popular, encontra um espaço reduzido, previamente demarcado, para se manifestarem"*¹⁷⁴. De fato, encontramos na programação televisiva pouco tempo dedicado ao que não é esporte formal, competição, títulos, medalhas, astros, campeões.

Há ainda um terceiro aspecto, da aparente contradição entre a homogeneização dos produtos e a segmentação do mercado. Na verdade, conclui Ortiz, nem se faz uma coisa nem outra, mas a promoção global de serviços e bens entre grupos específicos, espalhados por todo o mundo. Se pensarmos no caso do esporte, podemos prever um aumento na participação da TV a cabo e por assinatura na transmissão de eventos esportivos internacionais e, num lance mais ousado de "futurologia", prever o surgimento de um campeonato mundial interclubes de futebol, reunindo os melhores clubes de todo o mundo, com partidas em vários países. Em Buenos Aires, São Paulo, Tóquio, Paris ou Amã, teríamos um segmento de consumidores interessados e dispostos a pagar caro pelo espetáculo.

A perspectiva do "pós-modernismo"

Sem a pretensão de buscar definir o conceito de "pós-moderno", por si só bastante polêmico, vamos citar alguns filósofos que se dedicaram ao tema. Para Jean-François Lyotard¹⁷⁵, a expressão designa o estado da cultura após as transformações que afetaram as "regras dos jogos" das ciências, da literatura e das artes a partir do final do século XIX, implicando numa incredulidade em relação à racionalidade proveniente do Iluminismo, e na rejeição das "grandes narrativas" que explicam a sociedade e a história. Para Jean Baudrillard¹⁷⁶, vivemos numa **sociedade de consumo totalitária**, resultante do processo de produtividade acelerada sob o signo do capital, que generalizou a lógica da mercadoria. Esta lógica regula todos os processos sociais e psicológicos, não apenas porque funções e necessidades encontram-se objetivadas e manipuladas em termos de lucro, mas no sentido de que tudo é **espetacularizado** - quer dizer, organizado em imagens, signos e modelos consumíveis. O consumo não é processo de trabalho mas "*processo de absorção de signos e de absorção através de signos(...) dá-se apenas a emissão e a recepção de signos, abolindo o ser individual no interior dessa combinatória e deste cálculo de signos*"¹⁷⁷. Com o fim da transcendência e da finalidade, a sociedade caracteriza-se pela "*ausência de 'reflexão' e de perspectiva sobre si própria*" (...) *a sociedade de consumo já não produz mitos porque **ela constitui o seu próprio mito***"¹⁷⁸. É também nesse contexto que Lyotard constata que ao homem pós-moderno é apenas oferecida a alternativa de aumento do poder e a pacificação pela "transparência comunicacional".

Como então, neste cenário de contradições, legitimar os saberes e vínculos sociais, e alcançar uma sociedade mais justa?

A mídia e as tecnologias de comunicação, dada a intensidade das imagens e informações por elas produzidas, são consideradas por estes autores potencializadoras, causa e consequência desse processo. Para Lyotard, o cenário da informatização da sociedade é estratégico em relação à questão

apresentada pela condição pós-moderna; o próprio saber torna-se mercadoria informacional, é fonte de lucros e meio de decidir e controlar. Segundo Baudrillard, a publicidade é o hino triunfal desta idéia de sociedade de consumo, e o **corpo**, seu objeto "*mais belo, precioso e resplandecente (...) carregado de conotações (...) sob o signo da liberdade física e sexual*"¹⁷⁹, é onipresente na publicidade, na moda e na cultura das massas.

Ainda para Baudrillard, um meio como a televisão não permite a transcendência do imaginário, mas apenas "*uma percepção-tela, onde a imagem só remete a si própria*", o que coloca o problema da sua indiferença ao mundo e portanto "*o da indiferença virtual com a qual a recebermos - o que é um problema político*"¹⁸⁰. A distinção, segundo ele, provém do fato de que a imagem-foto ou a imagem-cinema passam pelo negativo e pelo projetivo, enquanto a imagem-televisão, a imagem vídeo, a numérica, a de síntese, etc., são imagens sem negativo ou referência - elas são **virtuais**, e virtual "*é o que termina com toda negatividade, logo com toda referência à história ou ao acontecimento*"¹⁸¹. Então, imagens sem referência a um real ou a um imaginário podem se autoproduzir indefinidamente, "*produzindo a informação como catástrofe*"¹⁸². Baudrillard cita como exemplo a cobertura televisiva da Guerra do Golfo, na qual a imagem e a simulação foram mais importantes que a guerra "real", e a televisão tornou-se o espaço estratégico do acontecimento. Assim, aniquila-se o acontecimento real, "*pelo próprio conhecimento adquirido sobre ele*"¹⁸³. Sobre o mesmo assunto pronunciou-se Laymert G. dos Santos¹⁸⁴, observando que a tecnologia pode ser uma **arma**, uma **ferramenta** ou um **instrumento**, destinados, respectivamente à destruição, à construção, ou à percepção do mundo. Para ele, a Guerra do Golfo foi a consagração da tecnologia como arma, que abrangeu não só mísseis de precisão teleguiados, mas também a própria cobertura televisiva como um *front* de guerra: os telespectadores também se tornaram soldados, com a missão de "*entrar na mira da televisão, arma eletrônica*"¹⁸⁵.

Já Paul Virilio¹⁸⁶ considera que a sociedade tecnologizada em que vivemos, organizada em sintonia com a difusão e produção de imagens e informações, é determinante de alterações em nossos referenciais perceptivos, estéticos, políticos e filosóficos; é modificadora das práticas sociais e da correlação das forças políticas tradicionais. Virilio demonstra nesse novo contexto a importância que adquire a administração do **tempo**, e não mais do **espaço**. Há uma *"dimensão oculta da revolução das comunicações que afeta a duração, o tempo vivido de nossa sociedade"*¹⁸⁷. As *"tecnologias do tempo real"* produzem uma *"perturbação da percepção"*¹⁸⁸, e a superação da perspectiva geométrica da Renascença por uma perspectiva eletrônica: a do tempo real da emissão e da recepção instantânea dos sinais de áudio e vídeo.

Segundo Virilio¹⁸⁹, desde a invenção da fotografia instantânea, que permitiu depois o cinema, coloca-se o problema do caráter paradoxalmente atual das imagens "virtuais". Já que qualquer tomada de imagem (mental ou instrumental) é, simultaneamente, uma tomada de tempo, por mais ínfimo que seja, esse "tempo de exposição" acarreta uma memorização (consciente ou não) de acordo com a velocidade de tomada de imagens, e daí a possibilidade de efeitos subliminares desde que o fotograma ou videograma ultrapassem 60 imagens por segundo. Todavia, o problema da objetivação da imagem, para Virilio, não diz respeito a um "suporte-superfície" de papel ou celulóide, como quer Baudrillard, por exemplo, mas sim em relação ao **tempo**, *"a este tempo de exposição que nos faz ver, ou que não permite mais ver"*¹⁹⁰. Se, na lógica dialética do fotograma e da cinematografia, é a presença do passado que impressiona de forma duradoura as placas e as películas, a imagem em tempo real da videografia e da holografia** possui uma lógica paradoxal: a imagem em

(*) "Imagem virtual": uma imagem é dita virtual quando, ao contrário dos processos de captação mecânicos, ela não remeteria ao "real" preexistente; é utilizada em videogames, simuladores de voo, publicidade e efeitos audiovisuais especiais.

(**) "Holografia": fotografia resultante do registro de um fenômeno de difração da luz proveniente de um objeto de três dimensões iluminado por um raio laser; quando essa fotografia é atingida por um raio laser, ela reproduz as três dimensões do objeto fotografado.

tempo real domina a coisa representada, e o tempo torna-se mais importante que o espaço real. Essa virtualidade domina a atualidade, perturbando a própria noção de "realidade", e pondo em crise as representações públicas tradicionais (gráficas, fotográficas) "*em benefício de uma apresentação, de uma presença paradoxal, tele-presença à distância do objeto do ser que suplanta a sua própria existência, aqui e agora*"¹⁹¹.

Segundo Virilio, a digitalização dos sinais (auditivos, visuais e táteis) permite não mais a estética do aparecimento, a representação da realidade sensível, mas antes sua efetiva apresentação ou "presentação"^{*}, graças aos diversos teledetectores daquilo que designa como **telepresença**. Ele indaga-se então:

*Como viver verdadeiramente se o aqui não o é mais e se tudo é agora? Como sobreviver amanhã à fusão/confusão instantânea de uma realidade que se tornou ubiqüitária se decompondo em dois tempos igualmente reais: o tempo da presença aqui e agora e aquele de uma telepresença à distância, para além do horizonte das aparências sensíveis?*¹⁹²

As tecnologias do tempo real fazem Virilio prever uma "*civilização do esquecimento*", uma sociedade do "*ao vivo (...) sem futuro e sem passado, posto que sem extensão, sem duração, sociedade intensamente 'presente' aqui e ali, ou seja, sociedade telepresente em todo o mundo*"¹⁹³. O próprio espaço público clássico tende a transformar-se em uma "imagem pública" asséptica, na qual se redefine a realidade coletiva.

Entende ainda Virilio que, para termos uma compreensão profunda dos regimes de percepção do mundo que se sucederam ao longo dos séculos, precisamos considerar o homem como um ser "trajetivo", "*ser do movimento do aqui até o além, de um até o outro*"¹⁹⁴, questão apenas esboçada na temática

(*) Virilio substitui a expressão "representação", por "presentação", quando se refere à função da transmissão simultânea propiciada pelas novas tecnologias de reprodução da imagem.

antropológica do nomadismo e do sedentarismo. Esses regimes de percepção, para Virilio, ligam-se à história das técnicas e das modalidades de deslocamento, das comunicações a distância, e têm relações com a natureza da velocidade dos movimentos de transporte e de transmissão. Historicamente, encontrar-nos-íamos diante de uma divisão do conhecimento do "ser no mundo": de um lado, o **nômade** das origens, para quem predomina o trajeto; de outro o **sedentário**, movimento em direção ao imóvel, que caracteriza o sedentário urbano. As tecnologias de telecomando e telepresença a distância amplificam este último movimento em direção ao inerte, "*para alcançar em breve um estado de **sedentariade última**, em que o controle do meio ambiente em tempo real prevalecerá sobre a organização do espaço real do território*"¹⁹⁵.

A mistura entre realidade e simulação, entre imagem e acontecimento, é temática presente também em Philippe Queáu¹⁹⁶. Para ele, as imagens de síntese* constituem uma nova escrita, fazem surgir uma nova relação entre imagem e linguagem, na qual o **legível** pode engendrar o **visível**. Nas representações clássicas, como as imagens fotográfica, cinematográfica ou televisual, vemos **somente** imagens, que nascem da interação da luz real com superfícies fotossensíveis. Todavia, as imagens de síntese (de um *video game* ou simulador de vôo, por exemplo) não são inicialmente imagens, e sim linguagens. São primeiramente modelos matemáticos e programas informáticos, e só depois, de modo incompleto, podem apresentar-se sob a forma de "imagens". São imagens, portanto, que podem ser manipuladas, instrumentalizadas, exploradas. Os programas de síntese podem produzir imagens perfeitamente "realistas", indiscerníveis dos fotogramas ou das tomadas

(*) "Imagem de síntese" ou "imagem digital": imagem obtida através da síntese de matrizes numéricas através de procedimentos matemáticos; já há programas avançados que o produzem imagens numéricas virtuais automaticamente, quer dizer, sem necessidade de cálculos matemáticos.

reais. Uma verdadeira revolução residiria na infografia*, capaz de produzir imagens geradas em tempo real que interagem com o espectador, dando o sentimento de uma "imersão" na imagem - um recurso há muito aproveitado pelos simuladores de vôo. O desenvolvimento dos mundos virtuais oferece uma imersão funcional em representações tridimensionais, com a ajuda de capacetes individuais de visualização, e permite a interligação com o corpo em seus mínimos gestos e movimentos. Pode-se falar numa "*hibridação entre corpo e imagem, isto é, entre sensação física real e representação virtual*"¹⁹⁷. A imagem virtual transforma-se num "lugar" explorável, mas um lugar que não é puro "espaço", no sentido de condição *a priori* da experiência do mundo, como propunha Kant. Esse lugar é, ao mesmo tempo, uma "imagem" e uma espécie de sintoma do modelo simbólico que se encontra na sua origem. A imagem de síntese - conclui Quéau - modifica nossa relação com o real, estruturando-o de outra forma, como **instrumento de escrita**.

Quéau vê surgirem novas questões filosóficas e epistemológicas sobre a nossa capacidade de apreensão da realidade e de compreensão do impacto das técnicas do virtual, dado o crescente progresso da simulação e do realismo das técnicas do virtual, que permitem emaranhar cada vez mais sutilmente o real e o virtual. No seu entendimento, quanto mais se desenvolvem os instrumentos de mediação cognitiva, mais eles tendem a substituir a realidade que deveriam ajudar a melhor perceber. Essa "realidade ao lado da realidade" possui vantagens cognitivas, expressivas e lúdicas, mas apresenta novos riscos: tomar os simulacros por reais, favorecer as esquizofrenias e o solipsismo, tender à desrealização. Haveria ainda perigos maiores: considerar o real como uma

(*) "Infografia": termo utilizado como sinónimo de "computação gráfica". Contudo, Quéau confere-lhe o sentido de "realidade virtual", a qual se caracteriza pela conjugação de diversos dispositivos tecnológicos para a simulação de experiências em que o espectador/usuário visualiza imagens virtuais - digitais ou de síntese - e interage com elas por meio de dispositivos de teledetecção, como luvas (*data glove*) e roupas de dados (*datasuit*), e capacetes de visualização em três dimensões. Os dispositivos de realidade virtual possibilitam ao usuário ver e agir como se estivessem diante de espaços e acontecimentos reais.

extensão dos mundos virtuais, julgando que nele poderíamos aplicar os mesmos procedimentos e métodos que se têm no virtual; perverter a relação com nosso próprio corpo, pois os "lugares virtuais" modificarão a percepção do corpo, e elementos fundamentais de nossa relação com outros homens, como a noção de **presença**, serão questionados. Em tempos de desemprego, Quéau vê a oportunidade de oferecer a milhões de ociosos forçados *"alucinações virtuais, drogas visuais capazes de ocupar espíritos e corpos, ao mesmo tempo em que se desenvolverão novos mercados mas também sem dúvida novas formas de controle social"*¹⁹⁸. Enfim, para Philippe Quéau, *"não podemos escapar à estruturação do mundo pelos nossos meios de representação (...) a generalização das representações virtuais e sintéticas não poderá não **virtualizar o mundo**, e tornar-nos simultaneamente nós mesmos mais ou menos virtuais"*¹⁹⁹.

Mas Quéau vislumbra também novas perspectivas no plano pedagógico, pelas ligações operacionais entre o caráter abstrato dos modelos, e a sua tradução em imagem tridimensional, sua simulação concreta. O corpo poderia experimentar fisicamente sensações que representam idéias teóricas: *"o corpo experimenta o inteligível de modo tangível"*²⁰⁰. Colocar-se-ão em cena novas hibridações entre o real e o virtual, entre o sintético e o natural. Já são bem conhecidos e populares os jogos de *video game* com temáticas esportivas. A publicidade usa largamente a computação gráfica nos anúncios que se valem do esporte. Jogadores que emergem virtualmente do piso da quadra, dez "Shaqus"^{*} disputando uma partida de Basquetebol, um zagueiro de futebol que amortece no peito e chuta uma bola de ferro arremessada por um guindaste de demolição. Mas é possível especular além. No filme "O Exterminador do Futuro II", uma personagem toma aulas de tênis na sala de seu apartamento com uma "professora" virtual, imagem tridimensional gerada por emissão de raios laser. É improvável imaginar que, um dia, afastaremos os móveis da sala, e ali jogadores virtuais disputarão partidas de futebol ou basquete, transmitidas diretamente dos

(*) Apelido do jogador Shaquile O'Neal, da NBA.

estádios e ginásios? Quem sabe, em jogos virtuais, possamos nós próprios jogar futebol com Pelé ou Basquete com Michael Jordan?

Virilio²⁰¹ prevê também a ocupação dos espaços virtuais - a velocidade das ondas eletromagnéticas já transmite nossa imagem e nossa voz, e, no futuro, nossa ação, por intermédio de vestimentas transmissoras de dados que permitirão a **tele-ação** em comum. Poder-se-ão promover competições entre atletas situados em locais distantes; máquinas que simulam barcos permitirão que um remador em Pequim possa competir com outros em Londres ou São Paulo, numa raia virtual.

Quéau alerta-nos para o perigo de tais ferramentas desenvolverem novas formas de manipulação e trucagens, pois a fronteira entre o verdadeiro e o falso torna-se cada vez mais impalpável, e as referências que permitem avaliar os diversos níveis de verdade e credibilidade das representações são cada vez mais difíceis de controlar. Técnicas militares usadas para falsear sinais de informações na guerra eletrônica, para ludibriar o inimigo, podem expandir-se para outros campos. Ele observa que já se desenvolvem na televisão, mesmo sem as técnicas do virtual, inúmeros programas "verdadeiros-falsos", *reality-shows* e outros "falsos-ao-vivo", que desvendam o mundo com imagens trucadas, de forma mais convincente que as imagens reais, e conclui: "*temos o direito de acreditar que o controle absoluto que oferece o numérico sobre a imagem, pixel por pixel, saberá encontrar rapidamente adepto*"²⁰².

Essa advertência remete-nos, novamente, a Umberto Eco²⁰³, e a possibilidade de substituição da prática real do esporte pela simulação por meio de imagens. Será que um dia assistiremos pela TV campeonatos "virtuais", com resultados programados aleatoriamente por computadores, ou então manipulados obscuramente pelos programadores? Entretanto, é mais provável que a farsa seja vendida e consumida tal como é - simulação, simulacro, virtualidade - e os telespectadores poderão então eleger seus ídolos esportivos virtuais, personagens criados pela computação gráfica.

Se isso é apenas futurologia, não o é o fato da televisão já ser capaz de construir o ídolo esportivo à sua maneira. O jogador da NBA, Shaquille O'Neal é um exemplo disso. "Shaq" é um personagem de si mesmo. Carismático, sorridente, brincalhão, considera-se um astro "natural", que teve a atenção da mídia desde a infância, quando já era um fenômeno nas quadras. Não se pode dizer apenas que a mídia "fez" Shaquille, mas que ele nasceu dentro dela. Sua imagem pode rapidamente ser transferida para a música, a publicidade e o cinema. Segundo seu empresário: "Ele nasceu para isso - entretenimento é o seu jogo". O ídolo esportivo é intercambiável, negociável e consumível enquanto **imagem**.

O esporte na televisão contribui para esta "*sedentariade terminal e definitiva*"²⁰⁴ a que se referiu Virilio, e questiona a tese do senso comum, de que a transmissão televisiva contribui para popularizar a prática esportiva. O controle remoto, o convite ao telespectador (também identificado como "esportista" pelos locutores) para que permaneça imóvel em sua poltrona, aprecie o movimento das câmaras em todos os detalhes do evento ao vivo e, nos intervalos, as computações gráficas, o *slow-motion*, o *close*, são evidências de que caminhamos para nos tornarmos "deficientes motores", como pensa Virilio*.

"A mídia vive amplamente da presunção da catástrofe, da suculenta iminência da morte"²⁰⁵. A morte do piloto Ayrton Senna, e a "guerra das torcidas" no Pacaembu são exemplos precisos disso. Nesses episódios tivemos, por assim dizer, uma demonstração maciça e concentrada de como a televisão especializou-se na exploração do esporte e das questões a ele ligadas, e de como nele encontra tudo que procura para sua forma espetacular de apresentar-representar o mundo. Um acidente com carros em alta velocidade, a violência entre torcedores, e a **morte ao vivo** fornecem matéria-prima espetacular à televisão, talvez só comparável à temática da **guerra**. Em ambos os casos, a

(*) Virilio aborda o assunto em entrevista não-publicada.

mesma receita na cobertura televisiva: imagens repetidas até a exaustão, o apelo emocional, a banalização da morte e da violência, especulações sobre causas e culpados.

No caso de Senna, a própria mídia divulgou interpretações que buscaram entender por que um esportista provocou a maior mobilização de massas na história recente do país. Houve a interpretação **psicológica** (Senna capitalizou nossas emoções e sentimentos mais profundos), a interpretação **política** (Senna simboliza a nação brasileira), e a interpretação **sociológica**, de teses bem conhecidas (a supremacia dos interesses econômicos, e o simbolismo do esporte, capaz de representar a sociedade na qual está inserido: sua estrutura, conflitos, etc.). Mas a novidade, para as teorias do esporte, não está no acontecimento, na morte e na violência enquanto dados sociológicos das teorias clássicas, mas na sua **apresentação** (Virilio), na sua transmutação em **imagem, signo, modelos** consumíveis (Baudrillard), por parte da mídia.

A televisão é o "espetáculo da pós-modernidade", como a definiu Requena²⁰⁶, e o automobilismo, especialmente a Fórmula-1 e a Fórmula Indy, é o mais autêntico esporte pós-moderno. As corridas de automóveis mudaram o próprio conceito de "assistir" a um evento esportivo. O torcedor de futebol que vai ao estádio tem uma visão mais completa da partida como um todo; já o telespectador só pode visualizar o que a câmara focaliza. Na Fórmula-1, ou na Indy, ao contrário, é a televisão que propicia a visão do todo: tomadas de helicóptero, tempo e classificação instantânea dos pilotos, etc. Mais ainda, a televisão torna-se os olhos do piloto, propicia ao telespectador a sensação da velocidade com as mini-câmaras acopladas aos carros. Virilio enfatiza como a velocidade muda nossa percepção da perspectiva do espaço real, substituindo-a por uma "vertigem da perspectiva", que é antes de tudo uma perspectiva do tempo real, exemplificando com o depoimento de um pára-quedista:

Quando estamos a 2.000 metros, não percebemos que o solo está se aproximando. Por outro lado, quando atingimos cerca de 800 ou 600

*metros, começamos a ver que ele 'vem'. A sensação torna-se rapidamente assustadora, pois o solo se precipita em nossa direção. O diâmetro aparente dos objetos aumenta cada vez mais rápido e, subitamente, temos a sensação de vê-los não mais se aproximar, mas se separar bruscamente, como se o solo se abrisse.*²⁰⁷

Uma corrida de Fórmula-1 vista da arquibancada de um autódromo não é tão emocionante, a não ser que se seja um especialista, assim como não o é um salto de pára-quedas observado do solo ou de dentro do avião. Podemos entender melhor por que as corridas de automóveis e os "esportes radicais", de maneira geral estão em evidência na sociedade "pós-moderna" e na mídia: eles põem em relevo a velocidade, a vertigem, a perturbação da percepção. A Fórmula-1, embora seja uma modalidade surgida há várias décadas, só pode sobreviver com a televisão, por isso ela é o verdadeiro exemplo do esporte de um mundo tecnológico povoado de imagens, e Senna é seu primeiro herói transnacional.

DA EXPLICAÇÃO À COMPREENSÃO

Este é o segundo momento da dialética entre explicar e compreender, proposta por Paul Ricoeur. Trata-se agora de alcançar aquilo **sobre que** trata o discurso, pois compreender um discurso é seguir seu movimento do sentido para a referência, daquilo que ele **diz** para aquilo **de que fala**, ou seja, suas **referências não-ostensivas**, que não nos aparecem no primeiro momento. Ultrapassando a intenção inicial do autor do "texto", o seu sentido é **atualizado** para um novo contexto, o do "leitor".

Quer como uma estrutura social, igual a tantas outras, quer como linguagem, a televisão também nos coloca diante das perplexidades da existência e dos conflitos escondidos na vida humana. A TV é **cultura** no mais amplo sentido do termo, conforme definido por Babin e Kouloumdjian²⁰⁸: conjunto dos meios para resolver os problemas de existência, sentido e crescimento.

Sobre que fala o discurso da televisão quando aborda o esporte: jogo, trabalho, prazer, sorte, azar, força, poder, sexo, corpo, vitória, derrota, competição, impulso, violência, luta, movimento, vertigem, beleza, natureza, liberdade, homem e máquina, vida e morte... O esporte telespetáculo é **obra de cultura**, que abre caminho à compreensão do homem, porque inscreve o humano mediante a **linguagem audiovisual**, o **símbolo** e a **ação social**.

Esse momento permite perceber as limitações das teorias explicativas sobre o esporte, mas também o seu caráter de inter-relação e complementaridade. Cada uma oferece uma perspectiva original, e na busca de uma pretensa explicação global, acabam por remeter-se umas às outras. Por exemplo, para as teorias de inspiração marxista, a destruição da sociedade capitalista faria ressurgir espontaneamente o instinto lúdico-agonístico; todavia, para Norbert Elias, esse comportamento não seria espontâneo no homem, senão aprendido à custa de um árduo processo de internalização de controles.

Vimos com Huizinga que o lúdico subsistiria na infância. Depois, as restrições impostas pelo processo civilizador (Elias), ou a sublimação repressiva desencadeada pelo capitalismo (Brohm), ou qualquer outra denominação que se queira dar ao fenômeno, inviabilizaria o esporte como experiência do lúdico. A televisão agudiza este processo, é sua causa e consequência, ao negar o lúdico e apresentar hegemonicamente o esporte como busca da vitória, da recompensa financeira, do esforço extenuante, etc. O esporte como lúdico precisaria, então, ser aprendido ou reaprendido. Os espaços sociais para tal precisariam ser preservados e/ou criados.

A televisão encaminha a cultura esportiva para um paroxismo: se é possível pensar o jogo como fundamento último do esporte, se o autocontrole (tenha o nome que for) necessário ao esporte tem que ser aprendido à duras penas, hoje coloca-se um problema inverso: como do esporte resgatar o lúdico, como aprender a vivenciar o esporte como uma experiência de des-controle e dessublimação - e este não um processo espontâneo, ele exige **aprendizagem**.

Portanto, assim, como a civilização, a manutenção do elemento lúdico no esporte (possível no esporte vivenciado na dimensão do lazer) exige um contínuo esforço de **educação**. Essa conclusão traz implícita uma **valorização**: reconhecer a possibilidade de realização no esporte de outros valores que não os da cultura esportiva hegemônica - uma contribuição que provém das teorias culturalistas. As próprias teorias marxistas também efetuam o que Elias denominou de "valorização heterônoma": opção que depende parcialmente de idéias preestabelecidas, derivadas de uma concepção do esporte como lazer, com observou Dunning²⁰⁹. A crítica ao esporte orientado ao rendimento pressupõe a existência do esporte recreativo e de lazer, âmbito de realização do lúdico.

Crianças imitam o vólibol que vêem na televisão, e "brincam" de rebater a bola com as mãos: estão "jogando" ou "praticando esporte"? Responder a esta pergunta parece ser cada vez menos importante - o que importa é compreender como o jogo infantil e as formas televisivas do esporte hoje se interpenetram.

As abordagens da pós-modernidade e da globalização apresentam perspectivas originais, e correm ao encontro das novas formas do esporte telespetáculo entronizadas pelo enorme desenvolvimento das tecnologias eletrônicas de comunicação. Entretanto, apesar da preponderância tecnológica na vida moderna, da qual a TV e o computador (e as suas cada vez mais freqüentes associações) são os exemplos mais flagrantes, Ortiz²¹⁰ alerta-nos que ela não carrega em si mesma uma ontologia do Ser social, e a sociedade não é apenas a sua extensão. Antônio Negri²¹¹ faz às ciências da computação uma crítica semelhante a de Ricoeur à lingüística: em ambas, a linguagem é dissecada e esvaziada de subjetividade. Tudo que é ético, político, poético e não diretamente discursivo é eliminado. Ele sugere a revitalização das dimensões ontológicas e subjetivas, dos elementos autopoieticos e criativos que se constituem no tecido da mídia e da comunicação.

Talvez por esses mesmos motivos, as teorias do esporte que revisamos não tenham dado conta da categoria do **cotidiano**, presente no discurso

televisivo, e que descrevemos no capítulo IV. As perspectivas da globalização e da pós-modernidade, bem como as teorias marxistas, apenas esboçam explicações para o caráter da cotidianidade do esporte em nossas vidas (ele está em toda parte: nas roupas, nos *outdoors*, nos supermercados, nas revistas e em todos os gêneros televisivos), ao destacá-lo como mercadoria desterritorializada e transmutada em imagens, e como parte do imaginário da sociedade global. Contudo, não explicam por que o esporte pode ser associado a qualquer produto, por que pode vender qualquer coisa, e não apenas a si próprio.

O sociólogo alemão Dieter Prokop²¹² indica algumas pistas, ao integrar diversos modos de explicação (semiológico, psicanalítico e econômico-estrutural), e operar com o conceito de "relação de troca" entre emissor e espectador, contra a idéia de imposição de padrões. Ele entende que a mídia não reproduz uma realidade "objetiva", natural, mas traduz as necessidades, interesses e conhecimentos das massas em imagens cifradas simbolicamente, por meio do fantástico, do melodramático e do teatral. Age, assim, sobre o psiquismo dos indivíduos, propondo-lhes "fantasias-clichês" ou estereótipos, marcadas pelos esquematismos e repetições, por onde se movimenta a experiência dos receptores.

A "indústria da consciência" - termo que Prokop prefere à "indústria cultural" - trabalha com a **abstração absoluta**: *"no entretenimento, na forma de tratamento das notícias, no esporte, etc., determinadas formas naturais que derivam das subculturas historicamente desenvolvidas (divertimento, dança, acontecimentos públicos, jogos, etc.), são reduzidas a momentos abstratificados, formalizados, quantificados"*, o que tem por conseqüência *"a criação de alguns poucos modelos institucionais, que (...) garantem maior permutabilidade universal"*²¹³. Para Prokop, tais modelos são o "dinamismo formal", mais concretamente o entretenimento, a esportividade e o sexo, dentre outros conteúdos. Surge então no mercado cultural uma **moeda** desvinculada das

"formas naturais", quais sejam, as experiências concretas, necessidades e interesses dos indivíduos. "*Pelo fato*" - prossegue Prokop - *de os conglomerados sobreporem esta moeda, a saber o entretenimento, o sexo, a esportividade (na forma descaracterizada como dinamismo, agilidade formal) em seus produtos, nestes desaparecem as possibilidades próprias, concretas, de uso*"²¹⁴.

Marcondes Filho²¹⁵ lembra que a "moeda" de que fala Prokop não é um meio com o qual se pode comprar, mas uma forma de pensamento, assim como não se trata de uma deturpação ideológica das formas naturais, como quer a crítica marxista convencional, mas a sua **abstratificação**, da mesma maneira que a moeda do papel-moeda não é usada como forma "desfigurada", mas como suporte de processos abstratos.

O esporte pode impregnar-se no cotidiano, porque a mídia trata-o como signalidade puramente formal, como dinamismo, como agilidade. A "esportividade" não é sugerida aos indivíduos como uma prática corporal que deve ser usufruída como uma "forma natural" de exercício da motricidade, mas uma forma de pensamento intercambiável, como suporte para outros processos, como uma moeda que pode ser trocada por um perfume, um remédio, um carro... Este processo é facilitado porque o esporte é campo fértil para a utilização de clichês ou estereótipos. Quer-se um exemplo do *self mademan*, e então se entrevista o atleta bem sucedido que veio de família pobre, treinou duro, etc. Quer-se um personagem autoritário, e logo entra em cena um técnico ou um professor de Educação Física. Quer-se associar o produto com beleza, saúde, velocidade, energia, e logo aparecem imagens do esporte nos anúncios publicitários do perfume, açúcar, remédio, automóvel. Quer-se exemplificar a justiça/injustiça, a honestidade/desonestidade, e os desenhos animados e filmes apresentam situações de corrupção, infração às regras e *fair play* numa competição esportiva.

Tais colocações inspiram dizer que, em última instância, o esporte telespetáculo fala sobre **formas de vida** que, apropriadas pela mídia, são

transformadas em signos abstratos, e mediante a criação de estereótipos incorporadas nos produtos. Então, é preciso considerar que estes estereótipos não são criados pela TV a partir do nada, mas se sustentam na vida social - neles se ocultam as expressões fundamentais da vida, das quais nos fala Ricoeur. O bem e o mal, o corrupto e o honesto, o autoritário e o liberal, a justiça e a injustiça, a alegria e a tristeza, a violência e o *fair play*, todos os grandes conflitos e perplexidades da existência humana aparecem também com suas estereotípias no esporte, tal como representado pela TV. Porém, devemos ter claro que privilegiam e reforçam certos entendimentos e representações do esporte, e ignoram outros, porque a monopolização do mercado leva a alguns poucos modelos institucionais, como já nos colocou Prokop.

Da mesma maneira, as teorias do esporte pouco permitem compreender a dimensão da **nostalgia** presente no discurso televisivo sobre o esporte. A nostalgia fala-nos do passado e do futuro, da angústia do homem diante do tempo. O passado pode ser fonte de conhecimento e reflexão, mas também pode ser uma prisão, na qual nos refugiamos por medo do futuro. A interpretação de Hannah Arendt²¹⁶ para uma parábola de Franz Kafka explica bem essas possibilidades.

A parábola fala de um homem que, em seu caminho, defronta-se com dois adversários; o primeiro acossa-o por trás, o segundo bloqueia-lhe o caminho à frente, e ele luta com ambos. Na verdade, o primeiro ajuda-o na luta contra o segundo, pois quer empurrá-lo para frente, e também o segundo auxilia-o contra o primeiro, já que o empurra para trás. Seu sonho é saltar fora da linha de combate, e ser alçado à posição de juiz sobre os adversários que lutam entre si.

Para Arendt, a cena é um campo de batalha no qual se digladiam as forças do passado e do futuro, e entre elas encontramos o homem, a personagem de Kafka que, para manter-se em seu território, deve combater ambas. Contudo, se há luta é porque existe a presença do homem, sem a qual as forças do passado e do futuro neutralizar-se-iam. Arendt observa que não

apenas o futuro, mas em especial o passado, é visto na parábola como uma força, e não "*como um fardo com que os homens tem de arcar e de cujo peso morto os vivos podem ou mesmo devem se desfazer em sua marcha para o futuro*"²¹⁷. O passado não nos puxa para trás, mas nos empurra para frente. Do ponto de vista do homem, que vive sempre no intervalo entre o passado e o futuro, o tempo não é um fluxo contínuo, mas partido ao meio, na posição em que se está, que não é o presente na sua acepção usual, mas antes uma lacuna no tempo, cuja existência é preservada graças à luta constante, à tomada de posição perante o passado e o futuro.

A personagem de Kafka sonha em fugir da situação, dirigindo-se para uma região além e acima da linha de combate - e o que é essa intenção, pergunta-se Arendt, "*senão o antigo sonho anelado pela Metafísica (...), de uma esfera intemporal, fora do espaço e supra-sensível como a região mais adequada ao pensamento?*"²¹⁸. Falta à descrição kafkaniana, ela entende, uma dimensão espacial em que o pensar se possa exercer sem que seja forçado a saltar completamente fora do tempo humano.

Arendt propõe uma outra saída. É que a inserção do homem, interrompendo e partindo o fluxo unidirecional do tempo, faz com que as forças desviem-se de sua direção original, resultando numa terceira força "diagonal" que, embora saltando fora da linha de combate, continuaria dirigida pelas forças do passado e do futuro, as quais se encontrariam no infinito. Ao longo desta linha diagonal, o homem poderia encontrar um espaço suficientemente afastado do passado e do futuro para julgar com imparcialidade as forças que se digladiam. A atividade de pensar criticamente - conclui Arendt - depende exatamente dessa capacidade de instalar-se na lacuna entre o passado e futuro.

O discurso da mídia sobre o futebol brasileiro é exemplar para o que estamos querendo demonstrar. Nele, o passado é o lugar do futebol romântico, belo, cheio de gols, do futebol baseado na habilidade e na arte, no amor ao clube. A isso contrasta-se a violência, a retranca, o futebol baseado na força e

na condição física, na ganância do profissionalismo dos dias de hoje. A solução estaria em voltar ao passado, porque o futuro baseado nas tendências atuais seria ainda mais trágico. Propõe uma espécie de utopia às avessas, projetada não para o futuro, mas para o passado, que não é uma força viva a impelir para frente, mas uma armadilha que aprisiona.

A solução é **nostálgica**, porque não visa a interpretação crítica do passado, cujo objetivo é, segundo Arendt, descobrir as verdadeiras origens de conceitos tradicionais, e deles destilar sua essência primitiva. Também não é pensamento crítico, porque não se move entre o passado e o futuro; pelo contrário, refugia-se no passado, por temer o futuro, e assim imobiliza o presente, impossibilita a reflexão histórica, a re-descoberta dos sentidos originais do futebol, sua atualização para o presente, e a proposição de novos sentidos para um **futuro possível**.

Da mesma maneira, se é verdade que a TV muda nossa percepção do mundo (se não pelo seu conteúdo, ao menos pelas transformações que impõe ao contexto, como pensa McLuhan), também nos propõe um **mundo possível**, abre-nos uma **proposição do mundo** da qual é preciso apropriar-se pela reflexão crítica. E, se não é menos verdadeiro que o esporte telespetáculo muda nossa maneira de perceber e, talvez, de praticar esporte, apresenta-nos então uma nova proposição de esporte, que cabe à Educação Física **apropriar-se criticamente**, se quiser **atualizar** sua tarefa educativa, e se ousar apostar na educação pela e para a linguagem audiovisual.

E será exatamente a **apropriação**, a última fase da interpretação hermenêutica de Ricoeur, a personagem principal da nossa "cena final". A apropriação do(s) sentido(s) é aqui concebida de modo dinâmico, como a **direção de pensamento aberta pelo discurso** - de uma proposição do mundo que não está escondida atrás do discurso, como uma intenção oculta, mas diante dele, como aquilo que a obra desvenda, descobre, revela.

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) HUIZINGA, Johan. *Homo ludens; o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva, 1971, p. 16.
- (2) *Idem*, p. 10.
- (3) *Idem*, p. 21.
- (4) *Idem*, p. 4
- (5) *Idem*, p. 1
- (6) *Idem*, *ibidem*.
- (7) *Idem*, p. 212.
- (8) *Idem*, *ibidem*.
- (9) *Idem*, p. 214.
- (10) *Idem*, p. 219.
- (11) *Idem*, *ibidem*.
- (12) *Idem*, *ibidem*.
- (13) *Idem*, *ibidem*.
- (14) *Idem*, p. 220.
- (15) *Idem*, p. 222.
- (16) *Idem*, *ibidem*.
- (17) *Idem*, p. 229.
- (18) *Idem*, p. 234.
- (19) *Idem*, *ibidem*.
- (20) *Idem*, *ibidem*.
- (21) *Idem*, *ibidem*.
- (22) *Idem*, *ibidem*.
- (23) *Idem*, p.235.
- (24) *Idem*, p. 236.
- (25) DUNNING, Eric. *La dinámica del deporte moderno; notas sobre la búsqueda de triunfos y la importancia social del deporte*. In: ELIAS, N.; DUNNING, E. (Ed.). *Deporte y ocio en en proceso de la civilizacion*. México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1992.
- (26) *Idem*, p. 255.
- (27) BUYTENDIJK, Utrecht F.J. *O jogo humano*. In: GADAMER, H.G.; VOGLER, P. *Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural* (vol. 4). Antropologia cultural. São Paulo, EPU, EDUSP, 1977, p. 73.
- (28) *Idem*, *ibidem*.
- (29) ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. 2ª ed. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1989, p. 274.
- (30) *Idem*, p. 276.
- (31) *Idem*, p. 272.
- (32) *Idem*, p. 282.
- (33) *Idem*, *ibidem*.
- (34) *Idem*, *ibidem*.
- (35) *Idem*, *ibidem*

- (36) Idem, p. 284.
- (37) Idem, p. 282.
- (38) Idem, p. 285.
- (39) Idem, p. 283.
- (40) DUNNING, Eric, *op. cit.*
- (41) CAILLOIS, Roger. O homem e o sagrado. Lisboa, Edições 70, 1988, p. 160.
- (42) HENRICKS, Thomas S. Huizinga's legacy for sports studies. *Sociology of Sport Journal*, v.5, n.1, p. 37-49, 1988.
- (43) BUYTENDIJK, Utrecht F.J., O jogo humano..., *op. cit.*
- (44) CAILLOIS, Roger. Sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación. In: LÜSCHEN, G.: WEIS, K. *Sociología del deporte*. Valladolid, Editorial Miñon, 1979.
- (45) Idem, p. 43.
- (46) Idem, p. 45.
- (47) Idem, p. 40.
- (48) FEIO, Noronha. Desporto e política; ensaios para sua compreensão. Lisboa, Compendium, 1978.
- (49) Idem, p. 52
- (50) Idem, p. 61
- (51) Idem, p. 62.
- (52) Idem, p. 54.
- (53) Idem, *ibidem*.
- (54) CAILLOIS, Sobre la naturaleza de los juegos..., *op. cit.*, p. 44
- (55) BROHM, Jean-Marie. Sociología política del deporte. In: BERTHAUD, G. & BROHM, J.M. (Ed.). *Deporte, cultura y represión*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978 e BROHM, Jean-Marie. La civilización del cuerpo; sublimación y desublimación represiva. In: BERTHAUD, G. & BROHM, J.M. (Ed.). *Deporte, cultura y represión*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978.
- (56) VINNAI, Gerhard. El fútbol como ideología. México, DF, Siglo Veintiuno, 1974.
- (57) BROHM, Jean-Marie. Sociología política del deporte, *op. cit.*, p. 19.
- (58) VINNAI, Gerhard. El fútbol como ideología..., *op. cit.*, p. 22.
- (59) Idem, p. 24.
- (60) Idem, p. 32.
- (61) Idem, p. 33.
- (62) BROHM, Jean-Marie. Sociología política del deporte..., *op. cit.*, p. 29.
- (63) Idem, p. 23.
- (64) Idem, p. 29.
- (65) BROHM, Jean-Marie. La civilización del cuerpo..., *op. cit.*, p. 79.
- (66) Idem, p. 82.
- (67) Idem, p. 70.
- (68) Idem, p. 69.
- (69) Idem, p. 72.
- (70) Idem, *ibidem*.
- (71) VINNAI, Gerhard. El fútbol como ideología..., *op. cit.*, p. 37.
- (72) BROHM, Jean-Marie. Sociología política del deporte..., *op. cit.*, p. 18.

- (73) BROHM, Jean-Marie, citado por BRACHT, Valter. Esporte e poder. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 6. Brasília, 1989 (mimeo.), p., 14.
- (74) BROHM, Jean-Marie. Sociologia política del deporte..., op. cit., p. 27.
- (75) Idem, ibidem.
- (76) VINNAI, Gerhard. El fútbol como ideología..., op. cit., p. 29.
- (77) EITZEN, D.S. Conflict theory and deviance in sport. International Review for the Sociology of Sport, v. 23, n. 3, p. 193-204, 1988.
- (78) SIMON, Robert L. Good competition and drug-enhanced performance. Journal of the Philosophy of Sport, v. 11, p. 6-13, 1985.
- (79) ECO, Umberto. Viagem na irrealidade cotidiana. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.
- (80) BROHM, Jean-Marie. Sociologia política del deporte..., op. cit., p. 20.
- (81) ELIAS, Norbert. O processo civilizador, vol. 1: uma história dos costumes. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1990; ELIAS, Norbert. O processo civilizador, vol. 2: formação do estado e civilização. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1993.
- (82) ELIAS, Norbert. O processo civilizador, vol. 2: formação..., op. cit., p.193
- (83) Idem, p. 194.
- (84) ELIAS, Norbert. O processo civilizador, vol. 1: uma história..., op. cit., p. 61.
- (85) Idem, p. 200.
- (86) Idem, ibidem.
- (87) Idem, ibidem.
- (88) citado por ELIAS, Norbert. O processo civilizador, vol.1: uma história..., op. cit., p. 200.
- (89) Idem, ibidem.
- (90) ELIAS, Norbert. O processo civilizador, vol. 2: formação..., op. cit., p. 203.
- (91) Idem, p. 213.
- (92) Idem, p. 214.
- (93) ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. El fútbol en Gran Bretaña durante la Edad Media y comienzos de la Edad Moderna. In: _____ (Ed.). Deporte y ocio... op. cit.
- (94) ELIAS, Norbert. Introducción..., op. cit., p. 79.
- (95) DUNNING, Eric. La dinámica del deporte moderno... op. cit.
- (96) ELIAS, Norbert. Introducción... In: ELIAS, N.; DUNNING, E. (Ed.). Deporte y ocio..., op. cit., p. 68.
- (97) Idem, p. 59.
- (98) ELIAS, Norbert. Introducción... op. cit.; ELIAS, Norbert. Dinámica de los grupos deportivos com especial referencia al fútbol. In: ELIAS, N.; DUNNING, E. (Ed.). Deporte y ocio..., op. cit.
- (99) Idem, p. 63.
- (100) Idem, p. 59.
- (101) Idem, p. 81.
- (102) Idem, ibidem.
- (103) Idem, ibidem.
- (104) DUNNING, Eric. La dinámica del deporte..., op. cit.
- (105) Idem, p. 260.
- (106) Idem, ibidem.
- (107) Idem, p. 265.

- (108) Idem, ibidem.
- (109) Idem, p. 256.
- (110) ELIAS, Norbert. Introdução..., op. cit., p. 67.
- (111) Idem, p. 68.
- (112) ROSENFELD, Anatol. O futebol no Brasil. Revista Argumento, n.4, p. 61-85, 1974.
- (113) DEPOIMENTO. Folha de São Paulo, São Paulo, 23 ag. 1995, cad. 4, p.5.
- (114) HARGREAVES, Jennifer. Theorising sport; an introduction. In: _____ (Ed). Sport, culture and ideology. London, Routledge & Kegan Paul, 1982.
- (115) SAGE, George H. Pursuit of knowledge in sociology of sport; issues and prospects. Quest, v.39, p. 255-281, 1987.
- (116) DONNELLY, Peter; YOUNG, Kelvin. Reproduction and transformation of cultural forms in sport; a contextual analysis of rugby. International Review for the Sociology of Sport, n. 20, v. 1-2, p. 19-38, 1985.
- (117) BORDIEU, Pierre. Como ser esportivo. In: _____. Questões de sociologia. Rio de Janeiro, Marco Zero, 1983; e BORDIEU, Pierre. Programa para uma sociologia do esporte. In: _____. Coisas ditas. São Paulo, Brasiliense, 1990.
- (118) HARGREAVES, Jennifer. Theorising sport..., op. cit.
- (119) WILLIAMS, Raymond, citado por HARGREAVES, Jennifer. Theorising sport..., op. cit., p. 14.
- (120) GRUPPI, Luciano. O conceito de hegemonia em Gramsci. 2ª ed. Rio de Janeiro. Graal, 1980, p. 58.
- (121) GRAMSCI, A., citado por GRUPPI, Luciano. O conceito de hegemonia..., op. cit., p. 58.
- (122) GRUPPI, Luciano. O conceito de hegemonia em Gramsci..., op. cit., p. 59.
- (123) Idem, p. 69.
- (124) Idem, p. 72.
- (125) Idem, p. 75.
- (126) HARGREAVES, Jennifer. Theorising sport..., op. cit., p. 15.
- (127) GRUPPI, Luciano. O conceito de hegemonia em Gramsci..., op. cit., p. 91.
- (128) Idem, p. 92.
- (129) Idem, p. 91.
- (130) Idem, p. 77.
- (131) HARGREAVES, Jennifer. Theorising sport..., op. cit., p. 16.
- (132) Idem, ibidem.
- (133) Idem, ibidem.
- (134) HARGREAVES, John. Sport, culture and ideology. In: HARGREAVES, J. (Ed.). Sport, culture and ideology. London, Routledge & Kegan Paul, 1982.
- (135) Idem, p. 42-43.
- (136) Idem, p. 43.
- (137) Idem, ibidem.
- (138) Idem, ibidem.
- (139) Idem, p. 53.
- (140) DONNELLY, Peter. Subcultures in sport; resilience and transformation. In: INGHAN, Alan G; LOY, John W.(Ed.). Sport in social development; traditions, transitions and transformations. Champaign, Ill., Human Kinetics, 1993.

- (141) DONNELLY, Peter; YOUNG, Kelvin. *Reproduction and transformation...* op. cit. e INGHAN, Alan. *Occupational subcultures in the work world of sport*. In: BALL, D.W.; LOY, D.W. (Ed.). *Sport and social order*. Reading, MA, Addison-Wesly, 1975.
- (142) DONNELLY, Peter. *Subcultures in sport...*, op. cit., p. 127.
- (143) FADUL, Anamaria; SILVA, Carlos E.L.; SANTORO, Luiz F. *Documento básico do IV Ciclo de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. In: SILVA, Carlos E.L.(Ed.). *Comunicação, hegemonia e contra-informação*. São Paulo, Cortez Editora, Intecom, 1982.
- (144) SILVA, Carlos E.L. *Comunicação, hegemonia e contra-informação*. In: _____ (Ed.). *Comunicação, hegemonia e contra-informação...* op. cit., p. 18.
- (145) IANNI, Octávio. *A sociedade global*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1993, p.35.
- (146) Idem, p. 36.
- (147) Idem, p. 53.
- (148) Idem, p. 39.
- (149) Idem, p. 42.
- (150) Idem, p. 149.
- (151) Idem, p. 45
- (152) Idem, p. 73.
- (153) Idem, p. 156
- (154) Idem, p. 136- 137.
- (155) Idem, p. 137.
- (156) ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. 2ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1994.
- (157) IANNI, Octávio. *A sociedade global...* op. cit., p. 170.
- (158) Idem, p. 50.
- (159) Idem, p. 51.
- (160) Idem, p. 81.
- (161) Idem, p. 52.
- (162) Idem, p. 176.
- (163) Idem, ibidem.
- (164) Idem, p. 30-31.
- (165) Idem, p. 116.
- (166) Idem, ibidem.
- (167) Idem, p. 93.
- (168) Idem, p. 109.
- (169) Idem, p. 144.
- (170) Idem, p. 87.
- (171) MCLUHAN, Marshall; POWERS, Bruce R. *The global village; transformations in world life and media in the 21st century*. New York, Oxford University Press.
- (172) Idem, p. 49.
- (173) Idem, p. 49-50.
- (174) Idem, p. 166.
- (175) LYOTARD, Jean-François. *O pós-moderno*. 4ª ed. Rio de Janeiro, José Olympio, 1993.
- (176) BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Lisboa: Edições 70, 1991.
- (177) Idem, p. 206.

- (178) Idem, p. 177.
- (179) Idem, p. 136.
- (180) BAUDRILLARD. *Televisão/Revolução: o caso Romênia*. In: PARENTE, A. (Org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p. 147.
- (181) Idem, *ibidem*.
- (182) Idem, *ibidem*.
- (183) Idem, p. 148.
- (184) SANTOS, Laymert Garcia. *A televisão e a guerra do golfo*. In: PARENTE, A. (Org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993
- (185) Idem, p. 161.
- (186) VIRILIO, Paul. *O espaço crítico*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- (187) Idem, p. 106.
- (188) Idem, p. 101.
- (189) VIRILIO, Paul. *A imagem virtual mental e instrumental*. In: PARENTE, A. (Org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- (190) Idem, p. 129.
- (191) Idem, p. 131.
- (192) VIRILIO, Paul. *O espaço crítico... op. cit.*, p. 103.
- (193) Idem, p. 108.
- (194) Idem, p. 107.
- (195) Idem, p. 108.
- (196) QUEÁU, Philippe. *O tempo do virtual*. In: PARENTE, A. (Org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- (197) Idem, p. 94.
- (198) Idem, p. 97.
- (199) Idem, p. 98.
- (200) Idem, p. 96.
- (201) VIRILIO, Paul. *O espaço crítico... op. cit.*
- (202) QUEÁU, Philippe. *O tempo do virtual... op. cit.*, p. 96.
- (203) ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.
- (204) VIRILIO, Paul. *O espaço crítico... op. cit.*, p. 108.
- (205) BAUDRILLARD. *Televisão/Revolução... op. cit.*, p. 147.
- (206) REQUENA, Jesus G. *El discurso televisivo; espectáculo de la posmodernidad*. Madrid, Cátedra, 1992.
- (207) DUFORNEAUX, M., citado por VIRILIO, *O espaço crítico, op. cit.*, p. 111.
- (208) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. *Os novos modos de compreender; a geração do audiovisual e do computador*. São Paulo, Edições Paulinas, 1989.
- (209) DUNNING, Eric. *La dinámica del deporte moderno; notas sobre la búsqueda de triunfos y la importancia social del deporte*. In: ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. (Ed.). *Deporte y ocio...*, *op. cit.*
- (210) ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura... op. cit.*
- (211) NEGRI, Antonio. *Infinitude da comunicação/finitude do desejo*. In: PARENTE, A. (Org.) *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- (212) PROKOP, Dieter. *Ensaio sobre a cultura de massa e espontaneidade; PROKOP, Dieter. Fascinação e tédio na comunicação; produtos de monopólio e consciência*. Ambos os

trabalhos encontram-se em: MARCONDES FILHO, Ciro (Org.). Dieter Prokop; sociologia. São Paulo, Ática, 1986. (Grandes cientistas sociais, 53)

(213) PROKOP, Dieter, citado por MARCONDES FILHO, Ciro. Análise do produto cultural. In: MARCONDES FILHO, C. (Org.). Dieter Prokop; sociologia. São Paulo, Ática, 1986. (Grandes cientistas sociais, 53), p. 13.

(214) Idem, p. 14.

(215) MARCONDES FILHO, Ciro. A análise do produto cultural. In: _____ (Org.). Dieter Prokop; sociologia. São Paulo, Ática, 1986. (Grandes cientistas sociais, 53)

(216) ARENDT, Hannah. Entre o passado e o futuro. São Paulo, Perspectiva, 1972.

(217) Idem, p. 17.

(218) Idem, ibidem.

Cena Final

*A esperança não vem do mar
nem das antenas de TV
A arte de viver da fé
só não se sabe fé em quê*

("Alagados") *

Conta minha mãe que certa vez, ouvindo rádio, meu avô fez a previsão de que, um dia, ela... "ainda veria, aqui, as touradas de Madrid". Homem inteligente e avante no seu tempo, ele deve ter imaginado que, se o som cruza oceanos, por que não imagens? Era então final da década de 30, e mesmo o velho Ângelo Romagnolli, capaz de antever o surgimento da televisão, possivelmente surpreendeu-se com a rapidez das mudanças causadas pela tecnologia eletrônica em tão poucas décadas.

A velocidade com que se desenvolveram os meios eletrônicos de comunicação parece ser a principal causa da perplexidade que o tema causa aos filósofos e sociólogos. Novamente Norbert Elias¹ ajuda-nos a compreender o problema. Ele vê nas sociedades modernas três níveis de controle: 1) controle sobre as conexões extra-humanas de acontecimentos, o que chamamos genericamente de "fenômenos naturais"; 2) controle sobre as conexões inter-humanas, o que chamamos de "vínculos sociais"; 3) autocontrole, que cada um dos membros de uma sociedade aprende desde a infância. O primeiro desses controles corresponde ao desenvolvimento tecnológico e científico; o segundo, ao desenvolvimento da organização social; o terceiro, ao processo de

(*) Letra de Herbert Vianna, música de Bi Ribeiro e João Barone, do grupo "Paralamas".

civilização. Os três níveis são interdependentes, e como o desenvolvimento e funcionamento de cada um deles não se dão igualmente, um pode impedir ou reduzir o desenvolvimento dos outros.

Já que em nossa sociedade o grau de controle sobre as conexões naturais extra-humanas é muito maior que o das conexões sociais inter-humanas, as ciências naturais desenvolveram-se mais e com maior velocidade que as ciências sociais. Uma conseqüência desse fenômeno é que, quanto menos sujeita ao controle humano está uma esfera concreta de acontecimentos, tanto mais emocional e carregada de fantasias tende a ser a idéia que dela temos, o que nos torna menos capazes de construir modelos das conexões mais adequadas ao objeto e, portanto, de controlá-la. Assim, a aceleração do tempo das mudanças tecnológica e social aumentou as incertezas e os temores das pessoas.

Vem-nos à mente a atual discussão sobre a clonagem de seres humanos, possibilidade teórica da biotecnologia que se apresenta muito antes de qualquer amadurecimento sobre suas repercussões éticas e políticas. Conforme coloca Virilio, é imperativo que questionemos a face oculta das novas tecnologias *"antes que ela se imponha, contra nossa vontade, à evidência"*².

Ora, parece-nos exatamente o caso da mídia eletrônica. Como apontaram Babin e Kouloumdjian, a introdução das novas tecnologias na formação humana exige um tempo de **maturação cultural**, que leve a uma correspondência entre o meio, a sensibilidade dos indivíduos e as disposições culturais. Como os hábitos culturais e a sensibilidade de uma população avançam menos rapidamente que as descobertas técnicas ou os imperativos econômicos, acaba por ocorrer que uma nova tecnologia precisa de duas gerações para passar ao estágio de vulgarização. Nesse meio tempo, cada um é *"prisioneiro de seus signos"*³, daí a queixa dos mais velhos para com o suposto empobrecimento da capacidade comunicativa das gerações mais novas, e a dificuldade dos educadores em integrar às suas ações a linguagem audiovisual da TV e do computador.

A **velocidade**, que é característica marcante da própria linguagem da televisão, está associada aos nossos tempos. Virilio entende que a velocidade altera nossa percepção do tempo e do espaço, e Ortiz a vê permeando a vida dos homens no mundo moderno, no qual o tempo é uma função da inter-relação de um conjunto de atividades (fazer compras, trabalhar, passear, etc.). Adaptar-se ou não ao seu ritmo passa a ser uma questão fundamental: "*perder tempo significa estar em descompasso com a ordem da coisas*"⁴. Portanto, como conclui Elias, o ritmo individual é uma adequação aos ritmos das estruturas sociais criadas pelas relações de interdependência entre os homens.

Podemos checar a veracidade destas afirmações em nosso cotidiano: trens do metrô partem a cada 30 ou 40 segundos, mas corremos para alcançar o primeiro que vimos chegar à plataforma, sem refletir se 30 segundos farão realmente alguma diferença em nossas vidas; talvez porque acompanhamos, automática e irrefletidamente, o comportamento apressado das outras pessoas, que parecem estar sempre atrasadas para seus compromissos. O computador pessoal substituiu a velha máquina de escrever (que já havia substituído a caneta), e quando pensamos que isto vai facilitar o nosso trabalho, poupar-nos tempo e diminuir nosso ritmo, porque o computador é mais eficiente e veloz, já logo queremos escrever mais, produzir mais, e ao invés de nos libertarmos da pressa e da ansiedade, ficamos mais apressados e ansiosos, porque nos conformamos ao ritmo da máquina, e não o inverso.

Muito se fala em ensinar as crianças e jovens a usar o computador, mas ninguém faz referência ao que fazer com o tempo livre que ele pode nos propiciar. Cabe a cada homem saber viver esse tempo, e há aí, como no audiovisual - lembrem Babin e Kouloumdjian - matéria para educação.

O mesmo raciocínio vale para a televisão. Nós controlamos a televisão, ou o controle remoto nos controla? Educar para a televisão é prioridade em nossos dias. Nossa cultura reprimiu os outros sentidos em favor do **olhar**. De fato, grande parte da tecnologia moderna é ótica: câmara, *scanner*, olho eletrônico.

Virilio⁵ observou que agora são os objetos que nos percebem, tal como nos mecanismos de segurança e repressão: a câmara nos bancos e supermercados, as câmaras da polícia vigiando os torcedores nos estádios. Nesse contexto, a televisão torna-se um meio capaz de levar a **pulsão escópica** - a necessidade de olhar - a limites extremos, pelo seu poder de **hipnose**, como sugere Eco, e por ser, além de visual, **tátil**, como evidenciou McLuhan. Usufruir das possibilidades formativas da televisão exige, para usar a terminologia de Elias, **autocontrole** e **equilíbrio** no uso do tempo livre.

A televisão e o esporte são terrenos perigosos e incertos para a educação. Por que deveriam merecer a atenção da Educação Física? De Novaski a Flusser, de Moraes a Eco, de Elias a Babin e Kouloumdjian, encontramos a mesma conclusão: o educador deve "ousar riscos", deve "apostar" e ter esperanças...

Se o **projeto** (e a teleologia nele implícita) é uma ilusão da modernidade, Vilém Flusser⁶, ao apontar o acaso e a probabilidade como alternativas, joga-nos então na perspectiva da **esperança** e da **utopia** (que, pessoalmente, descobrimos em Regis de Moraes e Nelson C. Marcellino). Se os aparelhos tem "efeitos não-programados", não nos é lícito esperar que possam atuar a favor de nossos projetos educacionais?

Para Eco, no âmbito dos valores culturais não existe cristalização reformista, mas processos de conhecimento progressivo, os quais, uma vez abertos, não são mais controláveis por quem os desencadeou. Daí a necessidade de uma **intervenção** ativa das comunidades culturais no campo das comunicações de massa: "*o silêncio não é protesto, é cumplicidade*"⁷, conclui.

Babin e Kouloumdjian entendem que não podemos desconhecer a capacidade do homem de utilizar a máquina para fins imprevisíveis, porque a "*dupla homem-máquina torna-se inteligente, não por causa da máquina, mas por causa do homem*"⁸. A integração do computador com a imagem e o som abrirá

cada vez mais oportunidades para torná-lo um *"instrumento de imaginação com poder diferente do da máquina fotográfica, do disco ou do vídeo"*⁹. Eles lembram que a escrita foi primeiro concebida para fazer a lei conhecida de todos, portanto como instrumento de poder, e depois abriu-se a outras possibilidades criativas.

Rogério Luz pensa de maneira semelhante, ao acreditar que são determinadas configurações e forças na sociedade que buscam operar a tecnologia, de modo a implementar e dinamizar novos regimes de pensamento, sentimento e percepção. Ocorre que, durante esse processo de transformação, *"marcam-se diferenças: os processos se abrem a um destino não previsível"*¹⁰. Ele exemplifica com o cinema: invenção científica e diversão de parque, tornou-se uma fábrica de contar histórias e uma indústria de produção de consenso. Examinar apenas o que representava como avanço tecnológico foi insuficiente para *"compreender seu desdobramento em uma nova instância narrativa que multiplicou tempos, espaços e pontos de vista"*¹¹.

Norbert Elias fala da **sorte** na vida de cada indivíduo. Porque o processo civilizador não é planejado, cada um de nós, para equilibrar as tensões que a sociedade nos inflinge, precisa encontrar a palavra oportuna, o exemplo certo, a intervenção correta, na hora exata... O que em absoluto pressupõe numa postura de "deixar acontecer", porque, para Elias, o conhecimento da dinâmica não-planejada das estruturas abre um campo de ação mais vasto para a intervenção planejada na sociedade e nos indivíduos - eis aí o espaço para a educação!

Mas para intervir é preciso conhecer. Se os educadores querem posicionar-se perante a televisão, devem conhecer o meio e sua linguagem. Se a Educação Física quer intervir no campo do esporte, precisa conhecer os fundamentos do esporte telespetáculo.

As novas formas de comunicação abrem outras possibilidades de percepção do mundo, quer dizer, **adicionam** e não **substituem** totalmente as formas tradicionais, como a escrita, e sua contrapartida, a leitura. Temos hoje

mais e não **menos** maneiras de perceber o mundo - o que não significa, automaticamente, compreendê-lo melhor...

Por isso, não podemos simplesmente censurar a TV e o esporte que ela retrata. Esse é o universo cultural em que as novas gerações socializam-se no esporte. O futebol não é mais só uma "pelada" num terreno baldio, é também *video game*, jogos em computador, espetáculo da TV. Uma revista especializada em esportes, com uma estratégia de *marketing* dirigida ao público jovem trouxe, em seu primeiro número, um disquete de computador para explicar a lei do impedimento no futebol. Assistir e praticar esportes formam uma nova unidade, de relações dissimétricas e variáveis. Esse é um novo cenário por onde a Educação Física terá de se mover - queiramos ou não, gostemos ou não...

Na medida em que as tecnologias eletrônicas propõem um novo mundo, a educação deve falar de um modo possível de nele se orientar. Na medida em que a televisão propõe um novo esporte, a Educação Física deve falar de um modo possível de nele se orientar.

Se a TV trabalha com estereótipos, como quer Prokop¹², em contrapartida, os profissionais da Educação Física são atores sociais vivos, que constroem, mantêm e alteram significados sobre a Educação Física, sobre si próprios e sobre o esporte. Não devemos acreditar que os estereótipos apresentados hegemonicamente pela TV são definitivos (por exemplo, o técnico é sempre "durão"). A televisão amplifica estes estereótipos, é certo, mas eles refletem crenças e valores da sociedade, que são mutáveis. Devemos, portanto, sempre considerar a possibilidade da mudança, e manter vivos os contra-estereótipos: ao lado das medalhas, a satisfação pessoal de praticar esporte; ao lado do esporte-trabalho, o esporte-lazer, etc. Na linguagem das teorias culturalistas, é preciso procurar os espaços para propagar a contra-hegemonia.

A educação é um processo penoso na civilização ocidental, que custa ao homem uma tremenda repressão corporal, e o esporte é um dos poucos campos

em que se legitimaram socialmente as manifestações de excitação e prazer, e a vivência simbólica da luta com outro homem. Contudo, tal vivência só é plena na vivência **prática** do esporte. Lembramos novamente Adorno¹³, para quem o esporte pode exercer um papel educativo, antibarbárico e anti-sádico.

Assistir e praticar esporte seriam dimensões complementares do mesmo fenômeno social, como quer Belbenoit¹⁴, mas a televisão impõe um modelo de consumo passivo cada vez mais autônomo - o esporte telespetáculo. A Educação Física deve propiciar um equilíbrio entre essas duas possibilidades. A "felicidade" e a "liberdade", para Elias, resultariam de um equilíbrio mais permanente, de uma sintonia mais fina entre, por um lado as exigências gerais da existência social do homem, e por outro, suas necessidades e inclinações pessoais. Só então "*poderão os seres humanos dizer a respeito de si mesmos, com alguma justiça, que são civilizados*".¹⁵

Só posso **civilizar-me** plenamente no esporte, no sentido que Elias conferiu a esta expressão, se desenvolvo meu autocontrole no contato real com outros seres humanos que comigo competem num campo socialmente definido, com regras claras e precisas. Essa é uma tarefa da **Educação Física**, se quer ser "educação", e da **Educação**, se quer ser "física", já que, a julgar por Elias, não há educação que deixe de ser **simultaneamente** social, psíquica e corporal.

Mas qual esporte? A necessidade de diferenciar as diversas modalidades e tipos de esporte aparece em especial nas teorias culturalistas. Mesmo tentando impor um modelo hegemônico para a prática do esporte, o discurso televisivo apresenta contradições.

Destaca-se, em primeiro lugar, o fenômeno lingüístico da **polissemia**, que amplia o significado da expressão "esporte". Parafraseando Ricoeur "temos mais práticas que palavras para as expressar". A cultura corporal de movimento contemporânea é rica em práticas corporais, dotadas das mais diversas intensidades de tensão, exigências psico-motoras, seriedade, etc. A televisão, na

ânsia de espetacularizar e vender seus produtos, chama a tudo de "esporte" - uma moeda, forma de pensamento intercambiável, se nos lembrarmos de Prokop. Então, todos querem praticar "esporte", palavra que passa a designar uma diversidade de práticas: escalar uma cachoeira congelada, descer da boca de uma caverna pendurado numa corda, andar de moto por uma trilha na mata. O mesmo ocorre com a adjetivação "esportista": esportista é também o gordo dirigente enfiado num terno, o telespectador, o torcedor fanático. Os critérios clássicos da sociologia que definem o que é esporte foram subvertidos; não é mais necessário competição, comparação de desempenhos, busca da vitória ou do recorde, para que uma atividade seja nomeada "esporte". O esporte telespetáculo exige uma ampliação dos limites conceituais.

Em segundo lugar, a mídia exerce uma função de **conhecimento** sobre o esporte (táticas, técnicas, história, tecnologia, etc.), embora como função complementar, porque a principal é a espetacularização. Não podemos esquecer da importância cognitiva que a imagem adquiriu nos nossos tempos.

A Educação Física precisa usar esse fenômeno a seu favor, porque se ela já não mais existe como um "conteúdo" concreto (porque seus conteúdos são o jogo, o esporte, a dança, as ginásticas), existe como conceito capaz de articular teoricamente as práticas corporais da sociedade, conferindo-lhes sentidos e concedendo-lhe projetos. A possibilidade de elevar o esporte ao plano da cultura, da humanização, da civilização e da libertação do homem está em potencial nas próprias práticas que se autodenominam "esporte", e não se constitui numa invenção intelectual, em "idealismo", no mau sentido da palavra. Desenvolver esse potencial do esporte é uma tarefa da Educação Física.

A consciência crítica, a humanização, a elevação dos patamares de civilização, só podem ser propostas às novas gerações com base no seu contexto de vida, na sua linguagem, nas suas novas formas de comunicação e compreensão do mundo, que incluem a tecnologia audiovisual. Na cultura esportiva das crianças e jovens tomam parte tanto o esporte enquanto prática

corporal "real", como as formas "virtuais" do esporte telespetáculo, dos jogos de *video game* e computador.

Não precisamos de um aparelho de TV em cada sala de aula para integrá-la à educação, assim como não se trata de assistir a partidas de futebol nas aulas de Educação Física. O esporte telespetáculo já está incorporado na cabeça de nossos alunos, na maneira como pensam, vêem e praticam esporte. O que precisamos é levar em conta tal fato ao propor nossas ações educativas - o que em absoluto significa aceitação passiva, acrítica, conformista.

Que sugestões poderíamos neste momento oferecer? Pensamos que trabalhar com "mixagem", num primeiro momento, e depois, em "estéreo", como propõem Babin e Kouloumdjian. Trabalhar com mixagem é associar aspectos do esporte telespetáculo à aula "tradicional", fazendo referências às imagens e eventos esportivos transmitidos pela TV, utilizando programas e trechos previamente gravados na TV convencional, e vídeos produzidos para finalidades educacionais. Conteúdos ligados a técnicas, táticas, história, dimensões políticas e econômicas do esporte seriam enriquecidos com o audiovisual.

Assim, traríamos o mundo do esporte para dentro da escola - a violência das torcidas organizadas e a intenção do governo em sediar os Jogos Olímpicos no Brasil são exemplos de assuntos que, trazidos recentemente ao grande público pela televisão, deveriam ser debatidos na Educação Física Escolar, tendo em vista sua contextualização crítica. O professor poderia utilizar vídeos gravados diretamente da televisão, com os acontecimentos noticiados, entrevistas com os envolvidos, etc. Porque, se as crianças e os jovens aprendem muitas coisas fora da escola, por outro lado, nela aprendem o que fica: "*a gramática do mundo e a ordem das coisas*"¹⁶.

Sabemos que mesmo a "mixagem" é difícil de ser concretizada pelos professores de Educação Física; nem tanto por fatores materiais, mas porque os

aparelhos audiovisuais não são ainda extensões de nossas mãos, de nossos olhos e ouvidos.

Trabalhar em "estéreo" origina ambições ainda maiores. Vislumbramos o estéreo em três níveis:

O primeiro nível envolve aprender o esporte telespetáculo em si, o que implica em compreender sua linguagem específica, aprender a interpretar o discurso da televisão em busca de sentidos, lembrando que tal processo não pode violentar o prazer de assistir, pois não há **SENTIDO** sem **SENTIR** - não se compreende plenamente o que não se gosta. Implica também em aprender a identificar outros modelos de prática esportiva que não o hegemônico, a partir das contradições contidas no próprio discurso televisivo. Já então, retomando a teorização de Aumont¹⁷, passaríamos do **olho**, mecanismo psicofisiológico, para o **olhar** instruído, atividade interpretativa e propriamente humana.

No segundo nível trata-se de aprender a produzir imagens. Prokop sugere uma "produção cultural emancipatória", que inclua e desenvolva as experiências, necessidades e interesses dos que as estão produzindo, oriundos do seu contexto de vida. Imagens que sejam "provocação do conhecimento": *"imagens que nos indivíduos, seja nos sonhos, seja no inconsciente - não-apropriadas pelas instituições - guardam a lembrança de felicidade e de vida livre"*¹⁸.

Por fim, no terceiro nível, a noção de estéreo aplicar-se-ia à própria vida: a fruição do esporte demandando um equilíbrio entre **assistir** e **praticar** esporte, como um aparelho estéreo que emite sons por dois canais independentes, que se complementam e misturam. Usufruir do esporte de tal maneira exige conhecimento e instrumentalização com respeito aos diversos significados e modelos de prática que o esporte possui na sociedade contemporânea, bem como capacidade de interpretação crítica do discurso televisivo.

Nesse processo, a televisão deixa de ser apenas instrumento de percepção do mundo, para tornar-se uma ferramenta pedagógica que a

Educação Física mobiliza para a **intervenção na vida**. A nossa "janela de vidro", de simples abertura que emoldura a contemplação do mundo, torna-se uma janela que se atravessa para nele intervir.

Concluimos, por fim, que nenhuma das teorias sobre o esporte dá conta da totalidade necessária à interpretação do discurso televisivo. Cada uma tem pretensão à totalidade explicativa, e permite vislumbrá-la no horizonte; contudo, quanto mais dela nos aproximamos, mais ela se distancia, o que é perfeitamente ilustrado pelo famoso "círculo hermenêutico". Nessa dialética que nunca cessa, talvez tenhamos compreendido um pouco melhor o esporte, e também a nós mesmos.

É preciso ter humildade para apontar os limites do nosso próprio trabalho: o telespectador não é um "hermeneuta", mas é possível sê-lo, como aqui demonstramos, o que aumenta a responsabilidade da Educação e da Educação Física como elementos dinâmicos da cultura. Contribuir para a formação de um espectador crítico, inteligente e sensível, é mais uma tarefa que se impõe à Educação Física e a seus profissionais.

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) Citado por DUNNING, Eric. Prefacio. In: ELIAS, N.; DUNNING, E. (Ed.). *Deporte y ocio en el proceso de la civilizacion*. México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1992.
- (2) VIRILIO, Paul. A imagem virtual mental e instrumental. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993, p. 2.
- (3) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. Os novos modos de compreender; a geração do audiovisual e do computador. São Paulo, Edições Paulinas, 1989, p. 9.
- (4) ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. 2ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1994, p. 4.
- (5) VIRILIO, Paul. A imagem virtual mental... op. cit.
- (6) FLUSSER, Vilém. *Pós-história; vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo, Duas Cidades, 1983.
- (7) ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo, Perspectiva, 1970, p. 52.
- (8) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. Os novos modos... op. cit., p. 145.
- (9) Idem, *ibidem*.

(10) LUZ, Rogério. Novas imagens; efeitos e modelos. In: PARENTE, A. (Org). Imagem-máquina; a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993, p. 50.

(11) Idem, *ibidem*.

(12) Citado por MARCONDES FILHO, Ciro. A análise do produto cultural. In: _____ (Org). Dieter Prokop; sociologia. São Paulo, Ática, 1986. (Grandes cientistas sociais, 53).

(13) ADORNO, Theodor. Educação após Auschwitz. In: COHN, Gabriel (Org.). Theodor W. Adorno; sociologia. São Paulo, Ática, 1986. (Coleção grandes cientistas sociais, 54)

(14) BELBENOIT, Georges. O desporto na escola, Lisboa, Estampa, 1976.

(15) ELIAS, Norbert. O processo civilizador, vol. 2: formação do estado e civilização. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1993, p. 274.

(16) BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. Os novos modos... *op. cit.*, p. 166.

(17) AUMONT, Jacques. A imagem. 2ª ed. Campinas, Papirus, 1995.

(18) Citado por MARCONDES FILHO, Ciro. A análise do produto cultural... *op. cit.*, p. 11

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABE, Ikuo. A study of the chronology of the modern usage of 'sportsmanship' in English, American and Japanese dictionaries. *The International Journal of the History of Sport*, v.5, n.1, p. 3-28, 1988.
- ABREU, Ronaldo C. *Análise do fenômeno do drop-out em nadadores de 12 a 15 anos de ambos os sexos no Estado de Minas Gerais*. Belo Horizonte, 1993. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Escola de Educação Física, Universidade Federal de Minas Gerais.
- ADORNO, Theodor W. Televisão, consciência e indústria cultural. In: COHN, G. (Org.). *Comunicação e indústria cultural*. São Paulo, Companhia Editora Nacional, Editora da USP, 1971.
- _____. Educação após Auschwitz. In: COHN, G. (Org.). *Theodor W. Adorno; sociologia*. São Paulo, Ática, 1986. (Grandes cientistas sociais, 54).
- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. 2ª ed. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1986.
- ALEA, Tomás G. *Dialética do espectador*. São Paulo, Summus, 1984.
- ALVES, Rubem. *A gestação do futuro*. Campinas, Papirus, 1986.
- AMARAL, Ricardo; BRESSAN, Silvio. A história do maior susto da campanha. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 11 de setembro de 1994, cad. A, p. 21.
- ARENDT, Hannah. *Entre o passado e o futuro*. São Paulo, Perspectiva, 1972.
- AUMONT, Jacques. *A imagem*. 2ª ed. Campinas, Papirus, 1995.
- AUSTIN, J.L. *Quando dizer é fazer*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1994.
- BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN, Marie-France. *Os novos modos de compreender: a geração do audiovisual e do computador*. São Paulo, Edições Paulinas, 1989.
- BASTOS, Rosa. Parabólicas ocupam quintais pobres de Perus. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 7 de janeiro de 1994, cad. C, p. 6.
- BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Lisboa. Edições 70, 1991.
- _____. Televisão/Revolução: o caso Romênia. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- BELBENOIT, Georges. *O desporto na escola*. Lisboa, Estampa, 1976.
- BETTI, Mauro. Sociologia da Educação Física e esporte no Brasil: passado, presente e futuro. In: REZENDE, H. G. (Org.). *Educação física e esporte: ensaios e perspectivas*. Rio de Janeiro, Sociedade Brasileira para o Desenvolvimento da Educação Física, Universidade Gama Filho, 1994.
- _____. Por uma teoria da prática. *Motus Corporis*, v.3, n.2, p. 73-127, 1996.
- BORDIEU, Pierre. Como ser esportivo. In: _____. *Questões de sociologia*. Rio de Janeiro, Marco Zero, 1983.
- _____. Programa para uma sociologia do esporte. In: _____. *Coisas ditas*. São Paulo, Brasiliense, 1990.

- BRACHT, Valter. *Educação física e aprendizagem social*. Porto Alegre, Magister, 1992.
- _____. Educação física/ciências do esporte: que ciência é essa? *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v.14, n.3, p. 111-118, 1993.
- BRANDÃO, Helena H. N. *Introdução à análise do discurso*. Campinas, Editora da Unicamp, 1991.
- BROHM, Jean-Marie. La civilización del cuerpo; sublimación y desublimación represiva. In: BERTHAUD, G.; BROHM, J.M. (Ed.). *Deporte, cultura y represión*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978.
- _____. Sociología política del deporte. In: BERTHAUD, G.; BROHM, J.M. (Ed.). *Deporte, cultura y represión*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978.
- BUSCOMBE, E. Cultural and televisional codes in two title sequences. In: _____ (Ed.). *Football on television*. London, British Film Institute, 1975.
- BUYTENDIJK, Utrecht F.J. O jogo humano. In: GADAMER, H.G.; VOGLER, P. *Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural* (vol. 4). Antropologia cultural. São Paulo, EPU, EDUSP, 1977.
- CAILLOIS, Roger. Sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación. In: LÜSCHEN, G.; WEIS, K. *Sociología del deporte*. Valladolid, Editorial Miñón, 1979.
- _____. *O homem e o sagrado*. Lisboa, Edições 70, 1988. (Perspectivas do homem).
- CAMPEONATO Paulista de Futebol tem cadeira cativa nas emissoras. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 29 de janeiro de 1995. TV folha, p.8.
- CANEVACCI, Massimo. *Antropologia da comunicação visual*. São Paulo, Brasiliense, 1990.
- CARLSON, M. The influence of commercial television on showsport. *Sport Science Review*, v.13, p. 54-59, 1990.
- CARVALHO, A. Melo de. *Violência no desporto*. Lisboa, Horizonte, 1985.
- CLARKE, Alan; CLARKE, John. Highlights and action replays; ideology, sport and the media. In: HARGREAVES, J. (Ed.). *Sport, culture and ideology*. London, Routledge & Kegan Paul, 1982.
- COELHO, Teixeira J. *O que é indústria cultural*. São Paulo, Brasiliense, 1981.
- DEPOIMENTO. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 23 de agosto de 1995, cad.4, p.5.
- DILTHEY, Wilhem. Origens da hermenêutica. In: MAGALHÃES, R. (Org). *Textos de hermenêutica*. Porto, Rés, 1984.
- DONNELLY, Peter. Subcultures in sport; resilience and transformation. In: INGHAN, A. G; LOY, J. W. (Ed.). *Sport in social development: traditions, transitions and transformations*. Champaign, Ill., Human Kinetics, 1993.
- DONNELLY, Peter; YOUNG, Kelvin. Reproduction and transformation of cultural forms in sport: a contextual analysis of rugby. *International Review for the Sociology of Sport*, v.20, n.1-2, p. 19-38, 1985.
- DUMAZEDIER, Joffre. *Lazer e cultura popular*. São Paulo, Perspectiva, 1976.
- _____. *A teoria sociológica da decisão*. São Paulo, SESC, 1980.
- _____. *Valores e conteúdos culturais do lazer*. São Paulo, SESC, 1980.

- DUNCAN, Margaret C. A hermeneutic of spectator sport: the 1976 and 1984 Olympic Games. *Quest*, v.38, p. 50-77, 1986.
- _____. Television portrayals of children's play and sport. *Play & Culture*, n.2, p. 235-252, 1989.
- DUNCAN, Margaret C.; HASBROOK, Cynthia A. Denial of power in televised women's sport. *Sociology of Sport Journal*, v.5, n.1, p. 1-21, 1988.
- DUNNING, Eric. La dinámica del deporte moderno: notas sobre la búsqueda de triunfos y la importancia social del deporte. In: ELIAS, N.; DUNNING, E. (Ed.). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México, D.F, Fondo de Cultura Económica, 1992.
- _____. Prefacio. In: ELIAS, N; DUNNING, E. *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1992.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo, Perspectiva, 1970.
- _____. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.
- _____. *Sobre os espelhos e outros ensaios*. 2ª ed. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1989.
- EITZEN, D.S. Conflict theory and deviance in sport. *International Review for the Sociology of Sport*, v.23, n.3, p.193-204, 1988.
- ELIAS, Norbert. *O processo civilizador*, vol. 1: uma história dos costumes. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1990.
- _____. Introducción. In: ELIAS, N. DUNNING, E. (Ed.). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1992.
- _____. *O processo civilizador*, vol. 2: formação do estado e civilização. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1993.
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. Dinámica de los grupos deportivos com especial referencia al fútbol. In: ELIAS, N; DUNNING, E. (Ed.). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1992.
- _____. El fútbol en Gran Bretaña durante la Edad Media y comienzos de la Edad Moderna. In: _____ (Ed.). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México, D.F. Fondo de Cultura Económica, 1992.
- EURASQUIN, M. Alfonso.; MATILLA, Luis; VASQUEZ, Miguel. *Os teledependentes*. São Paulo, Summus, 1983. (Novas buscas em educação, 14).
- FADUL, Anamaria; SILVA, Carlos E.L.; SANTORO, Luiz F. Documento básico do IV Ciclo de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. In: SILVA, C.E.L.(Ed.). *Comunicação, hegemonia e contra-informação*. São Paulo, Cortez Editora, Intercom, 1982.
- FEIO, Noronha. *Desporto e política; ensaios para sua compreensão*. Lisboa, Compendium, 1978.
- FERRÉS, Joan. *Televisão e educação*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.
- FISKE, J. *Television culture*. London, Routledge, 1990.
- FLUSSER, Vilém. *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo, Duas Cidades, 1983.
- FOLEGIN, Robert J. Sport: the diversity of the concept. In: GERBER, E. W. *Sport and body: a philosophical symposium*. 3a. ed. Philadelphia, Lea & Febiger, 1978.

- FRANCO, Sérgio de Gouvêa. *Hermenêutica e psicanálise na obra de Paul Ricoeur*. Campinas, 1993. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas.
- GALUPPO, Ricardo. A grande onda da geração dos shoppings. *Revista Veja*, nº 32, agosto de 1994, p. 66-71.
- GIRALDO-SALINAS, Fernando de Jesús. *Da "dupla dinâmica" som-imagem: uma aproximação teórica ao som na televisão*. São Paulo, 1988. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo.
- GOODGER, Brian C.; GOODGER, John M. Transformed images: representations of judo on british television. *Play & Culture*, n.2, p. 340-353, 1989.
- GRUNEAU, Richard. Making spectacle: a case study in television sports production. In: WENNER, L.A. (Ed.). *Media, sports & society*. Newbury Park, Sage, 1989.
- GRUPPI, Luciano. *O conceito de hegemonia em Gramsci*. 2ª ed. Rio de Janeiro, Graal, 1980.
- GUSDORF, Georges. *A fala*. Porto, Despertar, 1970.
- _____. *A agonia de nossa civilização*. 2a. ed. São Paulo, Convívio, 1982.
- HARGREAVES, Jennifer. Theorising sport; an introduction. In: _____ (Org.). *Sport, culture and ideology*. London, Routledge & Kegan Paul, 1982.
- HARGREAVES, John. Sport, culture and ideology. In: HARGREAVES, J. (Ed.). *Sport, culture and ideology*. London, Routledge & Kegan Paul, 1982.
- HARRIS, Janete C. Hermeneutics, interpretative cultural research and the study of sports. *Quest*, v.33, n.1, p. 72-86, 1981.
- HENRICKS, Thomas S. Huizinga's legacy for sports studies. *Sociology of Sport Journal*, v.5, n.1, p. 37-49, 1988.
- HESLING, Willem. The pictorial representation of sports. *International Review for the Sociology of Sport*, v.21, n.2, p.173-193, 1986.
- HOLLANDS, R.G. The role of cultural studies and social criticism in the sociological study of sports. *Quest*, v.36, p. 66-79, 1984.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo, Perspectiva, 1971.
- IANNI, Octávio. *A sociedade global*. 2ª ed. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1993.
- INGHAN, Alan. Occupational subcultures in the work world of sport. In: BALL, D.W.; Loy, D.W. (Ed.). *Sport and social order*. Reading, MA, Addison-Wesley, 1975.
- KINKEMA, Kathleen M.; HARRIS, Janete C. Sport and the mass media. *Exercise and Sport Sciences Review*, v.20, n.1, p. 127-159, 1992.
- KRAWCZYK, Zbigniew; JAWORSKY, Zigmunt; ULATOWSKI, T. La dialéctica del cambio en el deporte moderno. In: LÜSCHEN, G.; WEIS K. (Org.). *Sociología del deporte*. Valladolid, Minõn, 1979.
- KULPAS, Sérgio. Especialista apresenta comunicações do futuro. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 28 de agosto de 1994, cad. A, p.18
- LADRIÈRE, Jean. *Vida social e destinação*. São Paulo, Convívio, 1979.
- LUZ, Rogério. Novas imagens; efeitos e modelos. In: PARENTE, A. (Ed). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.

- LYOTARD, Jean-François. *O pós-moderno*. 4ª ed. Rio de Janeiro, José Olympio, 1993.
- MARCELLINO, Nelson C. Perspectivas para o lazer; mercadoria ou sinal de utopia? In: MOREIRA, W.W. (Org.). *Educação física & esportes: perspectivas para o século XXI*. Campinas, Papirus, 1992.
- _____. *Lazer e humanização*. 2ª ed. Campinas, Papirus, 1995.
- MARCONDES FILHO, Ciro. A análise do produto cultural. In: _____ (Org.). *Dieter Prokop: sociologia*. São Paulo, Ática, 1986. (Grandes cientistas sociais, 53).
- _____. *Televisão: a vida pelo vídeo*. São Paulo, Moderna, 1988.
- MCINTOSH, Peter C. *O desporto na sociedade*. Lisboa, Prelo, 1975.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 7ª ed. São Paulo, Cultrix, 1993.
- MCLUHAN, Marshall; POWERS, Bruce R. *The global village: transformations in world life and media in the 21st century*. New York, Oxford University Press, 1989.
- MCPHERSON, Barry; CURTIS, James E.; LOY, John W. *The social significance of sport*. Champaign, Ill., Human Kinetics, 1989.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. Prefácio. In: _____. *Fenomenologia da percepção*. Rio de Janeiro, Freitas Bastos, 1971.
- MIDWINTER, Eric. *Fair game: myth and reality in sport*. London, Allen & Unwin, 1986.
- MORAIS, Regis de. Discurso humano e discurso filosófico na educação. In: _____ (Org.). *Filosofia, educação e sociedade: ensaios filosóficos*. Campinas, Papirus, 1989.
- _____. *Educação em tempos obscuros*. São Paulo, Cortez, Autores Associados, 1991. (Polêmicas do nosso tempo, 41).
- _____. *Ecologia da mente*. Campinas, Editorial Psy, 1993.
- NEGRI, Antonio. Infinitude da comunicação/finitude do desejo. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- NEIVA JÚNIOR, Eduardo. *A imagem*. São Paulo, Ática, 1986.
- NOVASKI, Augusto J. C. *Fenomenologia da ação: proposta de uma filosofia da educação a partir da fenomenologia de Paul Ricoeur*. Campinas, 1984. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas.
- OLIVEIRA, Vitor M. de. *O que é educação física*. 4ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1985.
- ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. 2ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1994.
- PAINEL S/A. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 24 de dezembro de 1996, cad. 2, p. 2.
- PENTEADO, Heloisa D. *Televisão e escola: conflito ou cooperação?* São Paulo, Cortez, 1991.
- PORCHER, Louis. El deporte en la escuela. *Stadium*, n.65, p. 8-11, 1977.
- PROKOP, Dieter. Ensaio sobre a cultura de massa e espontaneidade. In: MARCONDES FILHO, C. (Org.). *Dieter Prokop: sociologia*. São Paulo, Ática, 1986. (Grandes cientistas sociais, 53)

- _____. Fascinação e tédio na comunicação; produtos de monopólio e consciência. In: MARCONDES FILHO, C. (Org.). *Dieter Prokop: sociologia*. São Paulo, Ática, 1986. (Grandes cientistas sociais, 53)
- QUEÁU, Philippe. O tempo do virtual. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- REQUENA, Jesus G. *El discurso televisivo: espetáculo de la posmodernidad*. Madrid, Cátedra, 1992.
- REZENDE, Antonio M. de. *Concepção fenomenológica de educação*. São Paulo, Cortez, Autores Associados, 1990. (Polêmicas do nosso tempo, 38)
- RICOEUR, Paul. *O conflito das interpretações: ensaios de hermenêutica*. Rio de Janeiro, Imago, 1978.
- _____. *Teoria da interpretação: o discurso e o excesso de significação*. Lisboa, Edições 70, 1987.
- _____. *Interpretação e ideologias*. 3ª ed. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1988.
- _____. *Do texto à ação: ensaios de hermenêutica II*. Porto, Rés, s.d.
- ROCHA, Daniela. Superbowl: final do futebol americano vai ao ar hoje. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 29 de janeiro de 1995, TV Folha, p. 7.
- ROSENFELD, Anatol. O futebol no Brasil. *Revista Argumento*, n.4, P. 61-85, 1974.
- SAGE, George H. Pursuit of knowledge in sociology of sport: issues and prospects. *Quest*, v.39, p. 255-281, 1987.
- SANTOS, Laymert Garcia. A televisão e a guerra do golfo. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993
- SARTRE, Jean Paul. *A imaginação*. São Paulo, Difusão Européia do Livro, 1964.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística geral*. 16ª. ed. São Paulo, Cultrix, 1991.
- SEARLE, John. *Speech acts: an essay in the philosophy of language*. Cambridge, Cambridge University Press, 1969.
- SÉRGIO, Manuel. *Para uma epistemologia da motricidade humana*. Lisboa, Compendium, 1987.
- _____. *Educação física ou ciência da motricidade humana?* Campinas, Papyrus, 1991.
- SILVA, Carlos E.L. Comunicação, hegemonia e contra-informação. In: _____. (Org.). *Comunicação, hegemonia e contra-informação*. São Paulo, Cortez Editora, Intercom, 1982.
- SILVA, Sônia A.I. *Valores em educação: o problema da compreensão e da operacionalização dos valores na prática educativa*. 2ª ed. Petrópolis, Vozes, 1988.
- SIMON, Robert L. Good competition and drug-enhanced performance. *Journal of the Philosophy of Sport*, v.11, p. 6-13, 1985.
- TANI, Go. Pesquisa e pós-graduação em educação física. In: PASSOS, S.C.E. (Org.). *Educação física e esporte na Universidade*. Brasília, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Física e Desportos, 1988.
- _____. *Perspectivas da educação física como disciplina acadêmica*. In: SIMPÓSIO PAULISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, 2. *Anais...* Rio Claro, Unesp, 1989.
- VINNAI, Gerhard. *El fútbol como ideología*. México, DF, Siglo Veintiuno, 1974.

VIRILIO, Paul. A imagem virtual mental e instrumental. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.

_____. *O espaço crítico*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.

WEIS, Kurt. How the media affect sports and violence; the problems of sport journalism. *International Review for the Sociology of Sport*, v.21, n.3. p. 239-251, 1986.

WOLTHERS, Gabriela. FHC anuncia hoje que vai parar de construir escolas. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 7 de fevereiro de 1995, cad. 1, p-4.

WOOLF, Virginia. El cine y la realidad. In: *Los escritores frente al cine*. Buenos Aires, Fundamentos, 1980.