



UNIVERSIDADE CATÓLICA EDITORA

SABER-SE CORPO

Ensaaios sobre Desporto, Cinema e Motricidade
Alfredo Teixeira e Inês Espada Vieira (Coord.)



Perder e ganhar como homens: ética e estética do desporto em *Any Given Sunday*

Rui Manuel Brás¹

Introdução

O desporto, pelas paixões que provoca, pelos valores que lhe têm sido associados, não esquecendo o movimento económico que gera, é um tema que não podia passar ao lado do cinema, muito menos do cinema produzido em Hollywood. Seja na vertente biográfica, ou mais centrada no universo desportivo em geral, desde muito cedo que os Estados Unidos da América têm proporcionado filmes de qualidade diversa, criando representações mais ou menos memoráveis de atletas individuais, ou de equipas confrontadas com obstáculos que dificultam a concretização dos objetivos, retratos da luta de desportistas contra os efeitos das lesões físicas ou de traumas psicológicos, a que se juntam habitualmente linhas narrativas românticas secundárias. No enquadramento da estrutura narrativa típica do cinema do período clássico (até aos anos 60, mas que não foi totalmente abandonada desde então), é particularmente atraente a representação da superação das dificuldades, da ascensão (e/ou queda) do menos favorito ou do campeão, ou o triunfo sobre a adversidade, permitindo reflexões e leituras sobre a existência humana a partir do fenómeno desportivo (Bordwell 1985, 16).

¹ Doutorado em Estudos de Cultura pela Universidade Católica Portuguesa (UCP) com a tese *Agón, Pathos, Katharsis. A memória das origens nos filmes de exílio de Andrei Tarkovsky*. Leciona Géneros Cinematográficos na licenciatura de Comunicação e Cultura, da Faculdade de Ciências Humanas (FCH) da UCP. É investigador do Centro de Estudos de Comunicação e Cultura, integrado na Linha de Investigação CULTCIT (arte, cultura e cidadania). Na área dos Estudos Fílmicos, para além da obra de Andrei Tarkovsky, tem desenvolvido investigação sobre cinema russo contemporâneo (da perestroika à atualidade) e sobre géneros cinematográficos. É autor do livro *Tarkovsky: A memória das origens em «Nostalgia» e «O Sacrifício»*.

Nessas abordagens, cada filme tende a concentrar-se num só desporto, sendo o beisebol, o basquetebol, o futebol americano e o boxe, os mais comuns. Se o boxe é o subgénero mais representativo, e que nos tem dado filmes de excelente de qualidade como *Raging Bull* (Martin Scorsese, 1980), ou *Million Dollar Baby* (Clint Eastwood, 2004), assim como filmes de grande popularidade como *Rocky* (John G. Avildsen, 1976), com as respetivas sequelas e *spinoff*, o futebol americano também tem merecido a atenção dos cineastas. Desde o longínquo *Knute Rockne: All-American* (Lloyd Bacon, 1940), com Pat O'Brien e Ronald Reagan, *biopic* do treinador da equipa de Notre Dame, até *Jerry Maguire* (Cameron Crowe, 1996), drama romântico envolvido nos bastidores do jogo e no trabalho dos agentes, protagonizado por Tom Cruise e Cuba Gooding Jr., passando por *The Last Boy Scout* (Tony Scott, 1991), um filme de ação centrado nos meandros do futebol americano, onde pontificam Bruce Willis e Damon Wayans, várias têm sido as abordagens. De entre essas, escolhemos para a nossa análise *Any Given Sunday* (Um Domingo Qualquer, 1999), realizado por Oliver Stone, única incursão do cineasta no mundo do desporto até ao momento.

William Oliver Stone nasceu em 15 de setembro de 1946, na cidade de Nova Iorque. Formou-se na escola de cinema da Universidade de Nova Iorque, onde estudou com Martin Scorsese e realizou o seu primeiro filme, uma curta-metragem intitulada *Last Year in Vietnam* (1971). Nos anos seguintes realizou alguns filmes que receberam pouca atenção da crítica e do público, como *Seizure* (1974) e *Mad man of Martinique* (1979), e escreveu os argumentos de filmes como *Midnight Express* (Alan Parker, 1978), por cujo argumento recebeu o seu primeiro Óscar, ou *Scarface* (Brian de Palma, 1983). O ano de 1986 marcou a projeção da sua carreira para outros níveis de audiência e de receção por parte da crítica, com a realização de *Salvador* e o muito aclamado *Platoon*. Os dois filmes refletem a relevância que a problemática política e a experiência pessoal do realizador no Vietname teriam na sua obra até hoje². Posicionado à esquerda do espectro político dos Estados Unidos,

² A sua trilogia dedicada ao Vietname inclui os filmes *Platoon* (1986), *Born on the 4th of July* (1989) e *Heaven and Earth* (1993). Em 2007, iniciou o projeto para a realização do que seria o seu quarto filme sobre o Vietname, *Pinkville*, mas o financiamento foi cortado na sequência da greve dos argumentistas, iniciada uma semana antes das primeiras filmagens. *Platoon*, pelo qual recebeu vários prémios, de que se destaca quatro Óscares, incluindo para melhor filme, foi selecionado para o Arquivo Nacional do Filme pela Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos, pela

Oliver Stone realizou diversos filmes em que assume um olhar crítico sobre a subversão da ética na esfera dos negócios, como em *Wall Street* (1987) e a sequência *Wall Street: money never sleeps* (2010), sobre a investigação do assassinato do Presidente Kennedy (*JFK*, 1991), ou sobre as personalidades e os mandatos de dois presidentes, ambos do Partido Republicano, Richard Nixon e George W. Bush (*Nixon*, 1995 e *W.*, 2008). O seu último filme até à data, *Snowden* (2016), pretendeu ser um alerta contra as ameaças à liberdade que pendem sobre a sociedade norte-americana (e não só...), espelhando as preocupações de Stone e de outros setores com os mecanismos postos à disposição pelas novas tecnologias. Sinal dos tempos, *Snowden* foi um filme de baixo orçamento e com financiamento oriundo da Europa. O realizador venceu, ainda, a sua simpatia por governos sul-americanos com políticas *anti-imperialistas* (ou seja, anti-EUA), como Cuba (os documentários *Comandante* (2003) e *Looking for Fidel* (2004), ambos produzidos para a HBO), e a Venezuela de Hugo Chávez (*South of the Border*, 2009). Como exceções a esta vertente mais obviamente política da sua obra cinematográfica, encontramos *The Doors* (1991), *Natural Born killers* (1994, com argumento de Quentin Tarantino) e o épico *Alexander* (2004). Atualmente, Oliver Stone está envolvido em projetos para televisão, nomeadamente, uma série de entrevistas com o Presidente da Federação Russa, Vladimir Putin, e uma série de ficção sobre a prisão de Guantanamo.

Com maior ou menor pendor político, Oliver Stone usa o cinema como meio para refletir (e fazer o espectador refletir) sobre diversos tópicos relacionados com a sociedade e a cultura norte-americanas, desde a mistificação do *American Dream*, desconstruída no documentário *The Untold History of the United States* (2012), à defesa do modo de vida americano, como no emocional *World Trade Center* (2006), passando pela crítica aos que, no seu entender, possam pôr em causa esse mesmo modo de vida. Essa é, na nossa perspectiva, também a aproximação que faz ao universo do mais americano dos desportos no filme *Any Given Sunday*. Nas próximas páginas, procuraremos mostrar como Stone apresenta no seu filme uma representação crítica do desporto e da sociedade em que se insere, representando o desporto atual enquanto negócio destruidor do prazer inerente ao jogo, em que o jogador é um herói efêmero que, no caso de um desporto coletivo como o futebol americano,

sua significância cultural, histórica e estética.

só triunfará através do trabalho do grupo, mostrando que só dessa forma o atleta (e o indivíduo) poderá transcender-se. Assim, com estes objetivos em mente, começaremos por enquadrar conceptualmente o desporto enquanto forma alterada do jogo competitivo, recorrendo ao filme para exemplificar esse enquadramento, para depois nos debruçarmos mais especificamente sobre o conteúdo e os aspetos formais do filme.

Do desporto enquanto forma de jogo

O desporto é uma atividade humana que inclui características do jogo, se bem que alteradas, e aplicáveis de forma diversa consoante a modalidade desportiva³. De facto, desde que, no final do século XIX, os jogos e os exercícios físicos foram reconhecidos como valores culturais importantes, a sistematização e a regulamentação inerentes ao desporto fizeram com que algumas características do jogo se perdessem no processo. Nas sociedades contemporâneas, o desporto desempenha uma função importante que consiste em fornecer algum simbolismo e ritual coletivos, que incluem a solidariedade de grupo, a competição, um panteão de heróis e a libertação de energias reprimidas (Eagleton 2003, 96). Desde a Antiguidade, o conceito de jogo, a partir do qual nasceu o desporto, estava também impregnado pelo significado do ato sagrado, o que não impedia que correspondesse a um aspeto *não sério* da vida. Isso significa que o jogo era percebido como *diagoge*, ou seja, pura diversão (Aristóteles 2011, VIII, 1399A), como brincadeira, à qual, no entanto, não se retirava utilidade educativa. Como Platão referia em *A República*, os jogos deveriam ter regras de maneira a que as crianças, quando se tornassem adultos, fossem indivíduos «submetidos às leis e virtuosos» (425a). Assim, se o jogo em si não pressupõe a seriedade, pode, no entanto, servir interesses sérios da vida, como o de ajudar a formar os futuros cidadãos, pois o jogo implica a existência de ordem e de regras preestabelecidas a que todos os participantes devem obedecer. Quebrar as regras, destrói o espírito do jogo, tal como violar a lei é ir contra a ordem estabelecida na *polis*. Podendo relacionar-se com a vida quotidiana, o jogo era (e ainda o é), de acordo com Johan Huizinga, uma atividade livre, conscientemente fora da vida

³ Cf. neste volume, a abordagem feita por Inês Espada Vieira ao universo do ténis a partir do filme *L'Empire de la perfection*, realizado por Julien Faraut.

normal, isto é, tem um lugar e um tempo próprios, delimitados, o que dá ao jogo as características do ritual associado ao ato sagrado (Huizinga 2003, 29). Por isso, também era normal que, para lá da especificidade do tempo e do espaço, o jogo promovesse a separação em relação à vida normal através dos disfarces usados pelos participantes, tornando-se, desse modo, outras pessoas. Jogar é fazer algo que se distingue do quotidiano pelas suas características, uma atividade que sendo supérflua porque está acima dos processos essenciais de nutrição, reprodução e autodefesa, é inerente à própria vida e absorve o jogador de forma intensa e completa, retirando do jogo um prazer meramente lúdico, sem qualquer interesse material. Em suma, o jogo é mais do que um fenómeno fisiológico, ou um reflexo psicológico – tem função significativa, tem algo na sua essência que transcende as necessidades imediatas da vida e, enquanto construção social, é um fator cultural (Huizinga 2003, 20).

Das características do jogo, de que acima apresentamos uma síntese, algumas passaram para a esfera do desporto, desde logo a existência de regras, cuja observância é garantida pelos árbitros e pelas instâncias superiores de cada modalidade. A competição organizada, tal como o jogo, não tendo uma função moral, tem uma função ética que deriva da necessidade do cumprimento das regras. Seja no jogo como mera diversão, seja no desporto, a violação dos regulamentos é condenável e punível através de medidas proporcionais à gravidade da infração. Naturalmente que, com a introdução do interesse material, com a transformação do desporto em negócio potencialmente gerador de lucro, a quebra das regras vai para lá do campo de jogo, originando redes de corrupção que, além da disciplina desportiva, caem na alçada da justiça criminal. Viciar o jogo contraria o carácter desinteressado do ato lúdico, defrauda a satisfação de necessidades humanas que estão na essência do jogo: o prazer, a intensidade com que é vivido e a forma como absorve quem joga e quem assiste ao jogo. Em *Any Given Sunday*, várias são as sequências em que Oliver Stone retrata o futebol americano como uma modalidade rendida ao negócio: desde a proprietária da equipa dos *Sharks* de Miami, Christina Pagniacchi, herdeira da marca, que nem sequer gosta do desporto, mas está disposta a tudo para rentabilizar os seus investimentos, passando pelas sequências em que nos mostra a ligeireza com que o médico principal da equipa diagnostica a lesão de Cap, um dos *quarterbacks*, e a maneira como manipula os resultados dos testes de um jogador, até à exploração comercial do *herói* do momento.

No primeiro caso, é significativa a sequência em que Christina Pagniaci entra nos balneários, com total indiferença pelo facto de alguns jogadores estarem nus. Através de uma sequência que, não obstante inclui planos de nu frontal, perde toda a carga erótica devido à atitude da proprietária que evidencia o seu desinteresse nos jogadores como homens, e para quem eles são tão-só instrumentos que, pelo seu esforço, podem aumentar o seu lucro. Nas palavras de Manuel Sérgio: «O capitalismo transforma tudo em mercadoria e o desporto é mais uma mercadoria, até os jogadores aparecem como mais uma mercadoria» (Roque & Carmo 2019). Para ela, o futebol americano não é apenas um desporto, mas sim e acima de tudo um negócio com relações perigosas com o poder político, aqui representado pelo *mayor* de Miami, interessado em manter a equipa na cidade, apesar das ameaças da proprietária da equipa. Em contraponto, o treinador principal, Tony D'Amato, e o coordenador da defesa, Montezuma Monroe, representam os que sentem a nostalgia de um jogo supostamente *puro*, dominado pelo prazer não maculado pelo negócio. A sintonia entre ambos é clara na sequência do diálogo no bar após um jogo, em que D'Amato condena a sujeição do futebol americano ao poder do dinheiro, enquanto o seu colega manifesta o desejo de voltar a treinar nas escolas, de voltar ao básico, porque «os miúdos só querem jogar». O grande plano intensifica a emoção das palavras do treinador principal quando afirma que apenas lhe interessa o jogo, «porque é puro», sublinhada pelos olhos marejados de lágrimas e pela expressão sofrida da personagem (Ilustração 1). O treinador representa todos aqueles que desejam que o desporto não sucumba ao mundo dos negócios, ou à falta de ética, como a que o médico revelou ao não alertar para a condição clínica de Luther, um jogador cuja vida poderia estar em risco se continuasse a jogar. Se Tony D'Amato expulsa o médico, numa clara rejeição da sua ação, contradiz-se ao permitir que o mesmo jogador continue a jogar, desde que assine um termo de responsabilidade. O próprio jogador, apesar de saber os perigos que enfrenta, pede para não sair da equipa, a fim de garantir o prémio de um contrato de patrocínio. Enfim, o poder do dinheiro é demasiado forte e sobrepõe-se ao valor da vida humana num desporto que deixou de ser pura fruição do jogo pelo jogo.



Ilustração 1

Esta é uma cedência de Tony D'Amato que *humaniza* a personagem ao mostrar as suas contradições, patentes não apenas neste ato, mas também no facto de, apesar do desencanto manifestado, nunca pôr a hipótese de deixar o futebol. O amor pelo jogo parece ser superior a tudo e D'Amato exprime-o implicitamente quando, durante uma partida, procura motivar o jovem *quarterback* Willie Beamen fazendo-o recordar a infância, quando jogava de forma desinteressada, pelo puro divertimento, sem se preocupar com o ambiente em redor, ou com os jornalistas, ressoando o *carpe diem* horaciano: «Diverte-te! É para isso que estás aqui.» As palavras do treinador são coerentes com a ideia de que o jogo deve ser vivido como diversão, com espontaneidade, pois só assim o jogador poderá mobilizar as suas capacidades integralmente. Ou seja, da mesma forma que para Platão as crianças beneficiariam em aprender como se de um jogo se tratasse (*A República* 536e), também os jogadores darão mais de si se se libertarem da pressão da alta competição, dos recordes, das estatísticas e a exigência de *performances* de excelência constante. Em suma, o desporto beneficiaria em todas as suas dimensões se nele predominassem as características do jogo, o mesmo é dizer, se regressasse à pureza inicial, de quando o jogo valia por si, sem no entanto perder a intensidade e a capacidade de absorver quem joga e quem assiste.

Particularmente, a competição e a incerteza em relação ao resultado acrescentam tensão ao jogo, fazendo com que se esqueça que se está *apenas* a jogar, ou a assistir a um jogo. Introduce-se, então, um fator agónico, que fazia parte

do *ethos* grego e era um domínio fundamental da vida quotidiana, o dos jogos atléticos, dos concursos de poesia, ou dos debates políticos na ágora:

«O *agón* na vida dos gregos, ou a competição em qualquer outra parte do mundo, assume todas as características formais do jogo e, no que respeita à sua função, insere-se quase exclusivamente na esfera do festival, que é a esfera do jogo» (Huizinga 2003, 48).

O *agón* refere-se, então, ao jogo, por um lado, enquanto função lúdica, inerente ao próprio jogo e, por outro lado, enquanto competição própria do jogo agonístico. Porém, o carácter antitético do jogo não faz com que este seja necessariamente agonístico. Para isso, é preciso que a antítese seja colocada em primeiro plano, ou seja, que a expressão da contradição entre os jogadores se torne o mais relevante, dado que é a partir da e na contradição que o *agón* se realiza. Assim, a competição não retira o carácter lúdico ao jogo, mas faz com que a oposição entre os atletas individuais, ou as equipas passe para o primeiro plano, tal como acontece no desporto nas sociedades contemporâneas. Isso faz com que a vitória e a derrota sejam vividas de forma intensa, com o êxito a provocar o êxtase dos vencedores e dos seus apoiantes. O sucesso do jogador (ou da equipa) dá uma satisfação que é apenas temporária e é intensificada pela presença dos espectadores, se bem que esta não seja essencial. O jogo pode decorrer, por exemplo, «à porta fechada» e o sentimento de elação dos jogadores existir, porém terá menor intensidade do que quando se tem um estádio, ou um pavilhão cheio de adeptos. A presença do público transmite mais emoção, um sentido de celebração e de festa que contribui para que o efémero da vitória adquira mais brilho e valor para o próprio jogador (Ilustração 2).



Ilustração 2

Contudo, se este é o lado positivo, a tensão provocada pela competição e pela exacerbação das paixões pode dar lugar a conflitos entre os espectadores que, também eles, se esquecem de que o que estão a ver é apenas um jogo, obliterando a frivolidade inerente ao jogo em si. Nas sequências dos jogos, Oliver Stone foca-se muito mais no campo do que nas bancadas, mas não deixa de mostrar um público que vibra com o espetáculo, que com a sua cor e entusiasmo emoldura o espaço onde os jogadores exibem as suas qualidades atléticas, e cujo comportamento oscila entre a euforia e o confronto (Ilustração 3).



Ilustração 3

O êxtase ou a frustração que o espectador sente são provocados pela ação do jogador. Dentro do espaço e do tempo próprios do jogo, o jogador é o protagonista, revestido por uma aura que está para lá do mero humano, pois o desporto, tal como o jogo, está associado ao ritual, ao ato sagrado. Nas *Leis*, Platão estabelecia um nexó entre o ritual e o jogo de forma ineludível:

«Só Deus é digno da suprema solenidade, mas o homem é o brinquedo de Deus e isso é o melhor que há nele. Assim sendo, todo o homem e toda a mulher deveriam viver a vida em conformidade, jogando os jogos mais nobres e pensando de maneira diferente da que pensam presentemente. [...] A vida deve ser vivida como um jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando e então será possível ao homem agradar aos deuses, defender-se dos seus inimigos e vencer na competição» (VII, 803).

A proximidade entre o jogo e o ato ritual não desvaloriza o sagrado, pelo contrário, eleva o jogo a uma condição superior, associando-lhe uma espiritualidade que o liga à esfera do belo e do sagrado. O desporto retém essa dimensão desde logo pela separação entre o espaço onde se desenrolam os jogos e os espaços dedicados à vida *normal*: o estádio, o *court*, ou o pavilhão. A sacralização desse espaço pode ser reforçada pelo nome que lhe é atribuído (*Catedral*, *Theatre of Dreams*, ...), mas é evidente pela demarcação clara em relação aos outros espaços, tal como sucede com os que são destinados à prática do ritual. O espaço do jogo é aquele onde tem lugar o *dromenon*, o ato ritual e, nesse sentido, é o palco do drama sob a forma da competição agónica. O estádio é, no exemplo do filme, a casa dos *Sharks*, um espaço especial onde a equipa não deve perder, muito menos ser humilhada, como o treinador lembra durante uma preleção no intervalo de um jogo que estava a correr particularmente mal (Ilustração 4).



Ilustração 4

O desporto tem, também, um tempo próprio, durante o qual a vida comum se suspende. O que acontece no espaço e no tempo do jogo corresponde a uma realidade outra, desde logo pela transfiguração dos comportamentos individuais dos espectadores, que ali muitas vezes exteriorizam as suas emoções de um modo diverso do *normal*, até ao jogador que é um *outro*, um ser diferente do real.

Com a criação do desporto, faz-se a divisão entre o jogador amador e o jogador profissional, distinguindo-se este pelas qualidades técnicas, pela excelência que lhe é constantemente exigida, enfim, pelo facto de ser pago para pôr em campo a sua habilidade natural desenvolvida através do treino cada vez mais científico. A tensão provocada pela pressão que o desportista profissional sente para alcançar os padrões de *performance* esperados é mostrada por Oliver Stone através de planos muito aproximados dos rostos de Willie Beamen ou de *Cap*, em particular nos momentos em que têm de tomar a decisão da jogada seguinte. Em ambos os casos, o grande plano amplia a percepção da ansiedade que transparece na expressão, em particular no olhar do jogador, a que se associa o efeito de câmara lenta e a passagem para segundo plano do som do ambiente no estádio, sobreposto, no exemplo relativo a Beamen, pela recordação das palavras ditas pelo treinador na sequência anterior (Ilustração 5).



Ilustração 5

O jogador profissional tem de se superar enquanto ser humano para atingir o grau de excelência técnica exigida, a *aretê* na dimensão que lhe dá Homero nas suas epopeias. Nesta qualidade, o jogador transfigura-se, torna-se *outro* ao vestir o equipamento para exibir os seus dotes perante o público, ou seja, para realizar um ato ritual. Assim, o jogo é também *performance* no contexto da teoria performativa do ritual, dado que aquela tem, tal como este, um tempo limitado, um princípio e um fim, um programa de atividades organizado, um conjunto de atores – neste caso, os jogadores –, um público, um lugar e uma ocasião para se realizar. Pela sua própria definição como representação ou dramatização de atos cerimoniais, o ritual tem um carácter intrinsecamente público. As diversas teorias que abordam o conceito de ritual concordam que o ritual é uma exibição destinada a alguém que observa, seja esse alguém um deus, um teórico, ou uma comunidade, ao mesmo tempo que se constitui como projeto epistemológico. Os atos rituais destinam-se a serem vistos a fim de comunicarem algo, nomeadamente os valores da cultura de uma dada comunidade. Ao dramatizar, representar ou materializar um sistema de símbolos, o ritual constitui um significado que é apreendido pelos atores do ritual e pelos que o observam, pelo que não apenas tem uma função de simbolização, mas desempenha também uma função de comunicação (Bell 1992, 39).

O jogador é o ator principal neste ritual, quer num desporto individual, quer num desporto coletivo. No caso do futebol americano representado em *Any Given Sunday*, os jogadores desempenham os seus papéis no âmbito de um

drama devidamente codificado cujo significado todos os presentes compreendem. Eles são os ídolos que corporizam um ideal de transcendência das limitações do humano. Como dizia o médico dos *Sharks* na discussão com Tony D'Amato, como forma de justificar o seu comportamento, os jogadores são «gladiadores», «guerreiros» e ele não se queria interpor entre eles e os seus sonhos (Ilustração 6).



Ilustração 6

Esta ideia é reforçada por Oliver Stone na sequência do almoço de Willie Beamen em casa do treinador. O filme que está a passar na televisão é *Ben-Hur*, um épico clássico que remete desde logo para a relação entre os gladiadores do passado e os novos gladiadores – os jogadores de futebol americano. A inclusão de um filme dentro do filme pretende ser um *mise en abyme* da vida dos jogadores de futebol americano, e nesta sequência Oliver Stone recorre a vários tipos de plano para o demonstrar, como o plano geral, em que a televisão (com a personagem de Charlton Heston em grande plano)⁴, Beamen e D'Amato são os vértices de um triângulo, pontuando depois a parte inicial do diálogo à mesa com a inserção de planos do filme para, no final da sequência, voltar a incluir no enquadramento o jogador, o treinador e a televisão, de maneira a intensificar visualmente o paralelismo entre passado e presente (Ilustração 7 e 8).

⁴ É significativo que Oliver Stone tenha feito questão em incluir Charlton Heston no elenco de *Any Given Sunday*, no papel de um comissário.



Ilustração 7



Ilustração 8

A indumentária própria ao jogador de futebol americano e a virilidade que esta modalidade desportiva implica tornam ainda mais evidente a semelhança com os gladiadores romanos. Também estes viviam triunfos efémeros, glorificados pelos espectadores pelas capacidades que demonstravam nas arenas. O jogador é o herdeiro do espírito dos antigos, o que reforça mais ainda as suas características excecionais na perceção do espectador. Num jogo coletivo, as qualidades de cada jogador estão ao serviço do grupo, por isso, mesmo quando existe um que se destaca por ser aquele que tem por função *pensar*

o jogo, como o *quarterback*, cujas decisões de passe são tomadas em milésimos de segundo, ou que marca o ponto decisivo numa vitória, de certo modo o triunfo passa do indivíduo para o grupo a que o jogador pertence, isto é, a equipa, mas também para os adeptos do clube que a sentem como sua. Os jogadores são considerados como heróis, o que de novo remete para o nexo entre o desporto e o sagrado, seres acima do *normal*, detentores de *poderes* extraordinários.

Estas proezas não estão apenas imbuídas de carácter técnico, como incluem uma forte componente estética. O espetáculo desportivo assenta no ritmo e na harmonia dos movimentos dos jogadores, em que a beleza do corpo humano atinge níveis muito elevados. Os movimentos quase coreográficos dos jogadores são bem apresentados ao longo de diversas sequências do filme. O realizador volta a usar um conjunto de técnicas que intensificam o valor das imagens: recurso à câmara lenta em planos sem o som do estádio, seguidos por planos muito curtos, com movimentos rápidos, marcados por música muito ritmada e o som do público (Ilustração 9).



Ilustração 9

Um plano particularmente interessante, porque sublinha a integração entre a estética e a importância da capacidade técnica do jogo, é aquele em que Oliver Stone concede a primazia à bola lançada pelo *quarterback*, seguindo o seu trajeto em câmara lenta, sem o som do estádio, mas acompanhado por uma música extradiegética contrastante pelo seu ritmo

rápido⁵, e concluído com o isolamento dos sons do corpo do jogador e da bola a baterem no solo, marcando o fracasso da jogada. Esta sequência relaciona-se com um grande plano da bola colocada no centro do campo, de certo modo personificando-a, surgindo a mão de um jogador que como que a acaricia antes de lhe pegar para prosseguir o jogo. A bola é, afinal, o objeto do desejo cuja posse os jogadores querem garantir, correspondente ao *objet petit a* da álgebra lacaniana (Lacan 1998, 243), e perdê-la é um momento de frustração para a equipa e para os seus adeptos (Ilustração 10). Todos querem triunfar e a competição torna-se mais tensa devido a essa necessidade humana.



Ilustração 10

O jogador envolvido na competição e que é privilegiado pelo gosto do público é aquele que se sacrifica, que sofre para atingir os objetivos individuais e coletivos. É o caso de Jack Rooney (*Cap*), o *quarterback* e capitão dos *Sharks* antes da ascensão de Willie Beamen que, regressado ao campo depois de uma longa recuperação de lesão, não hesita em pôr em risco a sua integridade física para marcar um *touchdown* num momento importante do jogo. A sua *agonia*, palavra cuja etimologia remete para o sofrimento derivado dos efeitos do carácter agónico da competição, como já observámos, é devidamente valorizada e exaltada pelos espectadores. O realizador dá-nos essa noção numa sequência em que junta planos de câmara subjetiva, através

⁵ Trata-se da canção da autoria de Bill Withers, *Use me*, interpretada por Al Jarreau.

dos quais acompanhamos a perspectiva de *Cap* a correr em direção à linha de fundo, ritmados pela respiração do jogador, aos planos do choque brutal do *quarterback* com os defesas adversários. Estes planos são apresentados de três ângulos diferentes, de maneira a reforçar no espectador a violência e, logo, a heroicidade da ação do jogador que se sacrifica em prol da equipa. As imagens são intensificadas pelo som: primeiro o som do embate dos corpos, seguido dos sons que sublinham o entusiasmo e a admiração dos colegas de equipa e do público. Ao clímax dessa sequência corresponde um anticlímax, quando a música, os movimentos cambaleantes de *Cap* e as expressões de Tony D'Amato e da mulher do jogador contrastam com a alegria dos espectadores. Eles aperceberam-se, e nós com eles, de que algo está mal, de que o esforço do jogador foi excessivo, e isso ainda reforça mais o sentimento de respeito por aquilo que fez: *Cap* só pensou na equipa, no coletivo, colocando-se num plano secundário, e por isso é um líder e um exemplo para todos dentro e fora do campo, em evidente contraste com Willie Beamen.

O confronto entre objetivos opostos representados por personagens bem definidas é uma das características do cinema clássico de Hollywood que não perdeu atualidade após os anos 60 do século passado (Bordwell 1985, 13). Neste filme, o treinador Tony D'Amato e *Cap* representam uma visão do jogo em que a equipa, isto é, o coletivo se tem de sobrepor aos interesses individuais de cada um; em contraponto, Willie «Steamin'» Beamen, que passa de um momento para o outro de terceira opção na posição de *quarterback* dos *Sharks* à condição de estrela em ascensão na equipa e no campeonato. Esta personagem representa o deslumbramento de quem se vê na ribalta, adorado pelos adeptos, reconhecido pelos meios de comunicação social e alvo da maior atenção por parte dos interesses económicos ao desporto. A estima, a honra e a glória que o jogador individual acumula devido à sua *performance*, sendo efémera, pode tornar-se prejudicial se ele não assimilar os valores considerados adequados. Como afirma o treinador no já mencionado almoço: «Este jogo tem de ser algo mais do que ganhar.» O comportamento de Beamen, na prática, a única opção que D'Amato tem para a função de *quarterback*, é caracterizado pela arrogância de quem se considera o salvador da equipa, mostrando desrespeito pelo treinador, seja na entrevista que concede a um canal televisivo, onde as suas opiniões são ampliadas por um jornalista com poucos escrúpulos, seja no campo, ao alterar as jogadas definidas, mas também pelos próprios colegas de equipa, criticando-os de forma pouco correta e

implicitamente dizendo-lhes que tem de fazer tudo sozinho em campo. O seu individualismo acaba por também afetar a vida pessoal quando a namorada decide abandoná-lo. É o primeiro sinal do isolamento a que Beamen irá ser votado à medida que a narrativa avança, mas que não compreende, ou não quer compreender, extasiado como está com o sucesso alcançado. Contrariamente a D'Amato, não mostra qualquer sinal de desencanto pelo lado empresarial do desporto: a sua imagem é desejada pelo público, e ele vende-a, seja na publicidade, seja ao protagonizar uma canção de evidente autopromoção (*My name is Willie*) que alcança o terceiro lugar no top.

Uma questão que se deve colocar é a quem atribuir a causalidade deste comportamento. No cinema clássico, esta seria totalmente entregue à personagem; porém, Oliver Stone, se não isenta a personagem da cedência ao fascínio pela popularidade e aos poderes económicos, acaba por responsabilizar principalmente o sistema que envolve os jogadores: estes são levados a assimilar a ideia de que «o futebol [americano] é uma empresa», como Beamen afirma numa entrevista. No limite, todos os agentes desportivos são, de alguma forma, vítimas de um sistema que foi dominado pela esfera do negócio, contra o qual pouco podem fazer. A diferença está em que uns compreendem que é preciso pensar para lá do momento, pois a vida de um atleta de alta competição é curta, enquanto outros se comportam como se durasse para sempre. Esta é a lição que Luther procura dar a Beamen, em vão num primeiro momento, na sequência do diálogo na sauna. Aquele jogador, que como vimos anteriormente havia preferido assinar um termo de responsabilidade para poder continuar a jogar a fim de receber o bónus do patrocinador, tem, no entanto, a lucidez suficiente para avisar o seu jovem colega para a efemeridade do êxito e da carreira profissional. Luther alerta-o para a necessidade de aprender a ter orgulho em tudo o que fizer no desporto e para lá dele, sob pena de não passar de apenas mais um «rapazola» (*punk*): o jogador não é apenas isso, é um ser humano integral que deve viver de acordo com valores dentro e fora do campo.

O individualismo e a arrogância de Beamen são exponenciados de jogo para jogo, à medida que a sua qualidade como jogador se consolida. Em contrapartida, os companheiros de equipa cada vez menos aceitam a sua liderança em campo. *Cap* dá mais um sinal desse isolamento ao avisá-lo: «Se fores lá para fora sozinho, vais ter uma morte muito solitária.» A reação de Beamen aparece sob a forma de um sorriso desvalorizador das palavras do experiente

capitão. No fundo, ele está convencido de que a equipa não pode vencer sem ele e, por isso, segui-lo-á custe o que custar. Porém, Willie Beamen é uma personagem que desempenha uma função: servir a Oliver Stone para afirmar uma posição quanto ao desporto e à sociedade dos Estados Unidos da América. Por isso, define o ponto de viragem no comportamento do *quarterback* através de uma sequência caracterizada por uma iluminação fraca e por um fator meteorológico.

Trata-se da sequência de um jogo realizado numa noite de chuva intensa, escolha estética que se adequa perfeitamente à intenção do realizador: a noite representa o momento de desunião que a equipa vive devido à clivagem entre Beamen e os seus colegas; a iluminação é necessariamente fraca o que, associado à chuva intensa que marca toda a sequência, acentua o dramatismo do que acontece; por fim, no cinema de Hollywood, os fenómenos atmosféricos muitas vezes servem como símbolo de rutura na situação narrativa, ou dos comportamentos das personagens (Ilustração 11). De facto, este jogo define o ponto de viragem já que os colegas de equipa fazem ver a Beamen que, sem eles, nada pode fazer para vencer. Em síntese, eles não protegem as suas ações, o que faz com que seja presa fácil das placagens dos adversários. *Cap* percebe o que se passa e avisa o treinador que os companheiros «não vão jogar para ele».



Ilustração 11

Na verdade, não o fazem, preferindo perder o jogo, dando uma última e definitiva lição à estrela da equipa. Finalmente, Beamen compreende os seus

erros e inverte o seu comportamento, uma rutura epistémica para a qual também contribui a emocional preleção de Tony D'Amato no intervalo do último jogo. O discurso é todo centrado na necessidade de a equipa se assumir como um coletivo que deve sarar as suas feridas se quiser triunfar. Além da motivação que as palavras procuram incutir nos jogadores, procura-se reforçar a ideia de que os interesses da equipa sobrelevam os dos indivíduos, por mais qualidade que cada um possa ter (Ilustração 12). Beamen, de regresso aos suplentes devido à titularidade de *Cap*, assimila o discurso do treinador, revela-se um verdadeiro jogador de equipa, vibrando com as jogadas dos outros e, quando volta a ser chamado ao jogo, pede desculpa aos colegas e procura também motivá-los para a vitória, a qual é conseguida, inevitavelmente, com uma jogada protagonizada por ele, mas apenas possível com o contributo da equipa.



Ilustração 12

Num final tipicamente à Hollywood, carregado de momentos de redenção (até Christina Pagniacchi, a proprietária que não gostava de futebol, se emociona com o jogo e se reconcilia com a mãe...), destaca-se a sequência no estádio quase deserto, onde Willie Beamen e Tony D'Amato se encontram após a vitória no jogo final. O diálogo é próprio da fase da estrutura narrativa em que se inclui, isto é, o desenlace após o clímax, sem euforia pela vitória conquistada, mas pleno de significado por consolidar as ideias que Oliver Stone quis transmitir através do filme, em particular a de que o futebol americano precisa de ter uma ética associada sob pena de ser destruído pelo

individualismo induzido pelo sistema dominante. Beamen admite ter aprendido mais a ver jogar *Cap* na primeira parte do jogo, do que durante cinco épocas, e quer dedicar a próxima vitória ao capitão; parece ter percebido o erro de deixar o sucesso subir-lhe à cabeça, no entanto, mais importante do que essa mensagem, é o último plano de Beamen, sozinho no campo, olhando para o estádio e a admitir que sentia medo. Anteriormente, numa entrevista, afirmara de forma arrogante que, ao contrário dos outros, ele não sentia medo ou terror. Estava na fase em que se afirmava na equipa como um novo tipo de *quarterback*, moderno, do século XXI, ou seja, antecipando o futuro do desporto (recordemos que o filme data de 1999), o mesmo é dizer, demasiado centrado em si para ter consciência do peso do seu papel como jogador, isto é, como protagonista do jogo, com tudo o que isso implica dentro e fora do campo (Ilustração 13).

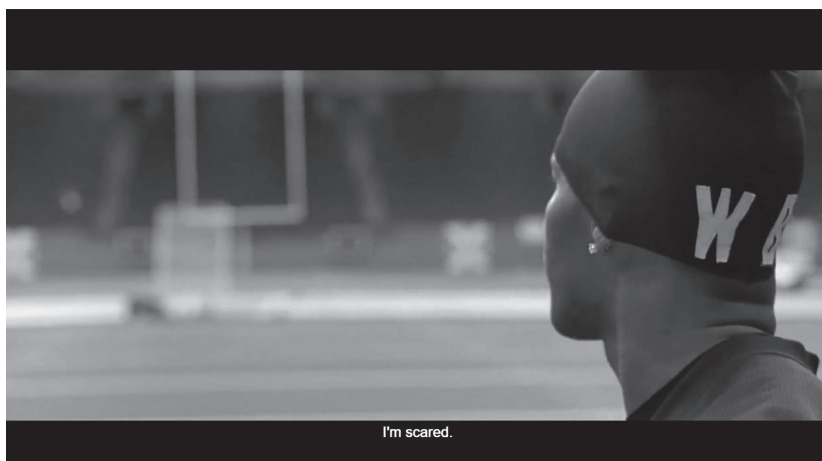


Ilustração 13

O jogador é um ser humano que, para lá da excelência técnica, deve também viver de acordo com valores éticos, transcendendo as suas limitações a todos os níveis, contra um sistema poderoso, e isso pode parecer assustador. Corresponder às exigências do jogo competitivo e, ao mesmo tempo, libertar-se da condição que Manuel Sérgio definiu como «“herói” manipulado, reificado, um verdadeiro “homem-máquina” ao serviço da selva institucional» (Sérgio 2019, 20) é uma tarefa complexa, mas necessária porque só assim o jogador será o homem integral no movimento da transcendência inerente à prática desportiva (Sérgio 2019, 81).

Conclusão

O título do filme *Any Given Sunday* remete para uma frase do treinador Tony D'Amato: «Num domingo qualquer, vais ganhar ou perder. Mas consegues ganhar ou perder como um homem?» Estas palavras são significativas das intenções de Oliver Stone ao realizar um filme sobre o desporto mais identificado com a cultura dos Estados Unidos da América.

Em primeiro lugar, parece-nos evidente que o realizador procurou fazer uma representação crítica do desporto e da sociedade de que este faz parte. A reflexão que Stone faz através do filme vai, na nossa opinião, para lá do mero contexto americano e torna-se universal, no sentido em que as conclusões que dele podemos tirar, abrangem o desporto contemporâneo em si. Para Terry Eagleton, o desporto «combina convenientemente o aspeto estético da Cultura com a dimensão corporativa da cultura, transformando-se para os seus devotos simultaneamente numa experiência artística e em todo um modo de vida» (Eagleton 2003, 96). Esta é, também, a perspetiva que o realizador segue, ao abordar o desporto, por um lado, enquanto fenómeno que reflete a sociedade capitalista, e por outro, como expressão de beleza. No primeiro caso, apresenta uma visão crítica do poder económico pela forma como condiciona e distorce o mundo do desporto, fazendo com que perca as características próprias do jogo *puro*, para retomar a expressão do treinador Tony D'Amato. De facto, o desporto reflete as virtudes e os defeitos da sociedade em que se insere, no caso concreto, a sociedade capitalista, de que Oliver Stone quase só destaca o lado negativo. Os ditames do negócio, que impõem paragens no jogo para introduzir *spots* publicitários, e exigem que os jogadores se esforcem ao máximo dentro do campo, não para se superarem enquanto seres humanos, mas apenas para aumentar o lucro dos investidores, fazem com que o desporto não possa ser a mera fruição que caracterizava o jogo. A perda desse sentido desprendido e desinteressado afeta também o comportamento dos espectadores, levando-os a cometer atos de violência, não só motivados pela tensão que a competição envolve, mas também devido ao ambiente que rodeia o desporto, o qual é, em grande medida, induzido pelos meios de comunicação social e exacerba as paixões clubísticas ou outras.

A imposição das prioridades capitalistas pode levar a que, por vezes, se esqueçam valores éticos que deveriam presidir à prática desportiva. Neste caso, a existência de reguladores que podem supervisionar as ações de todos

os envolvidos no desporto é importante, mas é pelos próprios agentes desportivos que passa a afirmação desses valores. As palavras e os atos de Tony D'Amato, principalmente, mas também de outras personagens, como vimos, são fundamentais para manter o desporto dentro de um enquadramento ético que não permita que tudo seja válido em nome da vitória. A vontade de vencer, legítima em si no âmbito de um jogo de competição, não pode ser manchada pela corrupção material ou de qualquer outro tipo que levaria, no limite, à destruição do espírito do jogo. Se o desejo de regresso à pureza inicial do jogo é impossível no desporto profissional, dadas as características organizativas e de competição que o afastam daquele, não é, contudo, ingénuo. O desejo de D'Amato e do seu colega coordenador da defesa é a expressão de quem ama o jogo, e não quer vê-lo destruído por forças estranhas.

Esse amor ao jogo e à sua beleza intrínseca é enaltecido no filme através da forma como Oliver Stone faz uso da linguagem fílmica. Diz-nos Edgar Morin: «*Se a estética é a característica própria do cinema, este é a característica própria da estética: o cinema é a mais ampla estética possível*»⁶ (Morin 1997, 196). A beleza do corpo humano em movimento, o ritmo e a harmonia que se revelam durante o jogo, e que são devidamente enaltecidos pela mobilização de diversas técnicas cinematográficas conforme vimos, derivam da aplicação, do conhecimento e da habilidade que o desportista apresenta no terreno de jogo. Essa estética contribui para atrair o público, absorvido e entusiasmado pelas jogadas postas em prática através da *performance* dos seus heróis no palco onde se desenrola o ritual coletivo que é o jogo. Jogadores e espectadores, como todos os restantes agentes ligados ao desporto, todos estão envolvidos neste ato cultural que simboliza a vida *normal*. Enquanto experiência estética e atividade que mobiliza milhões de pessoas, o desporto satisfaz necessidades relevantes, se bem que não essenciais, da existência humana, pelo que é difícil imaginar uma sociedade sem desporto. A função cultural que desempenha, relacionada com o simbolismo e os rituais coletivos que lhe estão associados, torna o desporto uma atividade que vai muito para lá do mero espetáculo, do clubismo ou da manipulação mediática. Por isso, a valorização que no filme se faz do espírito coletivo e da humildade, do respeito pela ética inerente ao jogo e a condenação da submissão do desporto ao economicismo, aponta para

⁶ Em itálico no original.

uma outra via em que o homem como um todo seja colocado no centro do espaço de transcendência que é o desporto.

Bibliografia

- Aristóteles. 2011. *A Política*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Bell, Catherine. 1992. *Ritual Theory, Ritual Practice*. Nova Iorque & Oxford: Oxford University Press.
- Bordwell, David. 1985. «The Classical Hollywood Style, 1917-60.» In *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, editado por David Bordwell, Janet Steiger e Kristin Thompson, 1-84. New York: Columbia University Press.
- Eagleton, Terry. 2003. *A Ideia de Cultura*. Lisboa: Temas e Debates.
- Huizinga, Johan. 2003. *Homo Ludens*. Lisboa: Edições 70.
- Lacan, Jacques. [1973] 1998. *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis. The Seminar of Jacques Lacan, Book XI*, (trad. Alan Sheridan). Nova Iorque e Londres: Norton.
- Morin, Edgar. 1997. *O Cinema ou o Homem Imaginário*. Lisboa: Relógio d'Água Editores.
- Platão. 1966. *La République*. Paris: Flammarion.
- Platão. 2000. *As Leis (Livros VI e VII)*. Lisboa: Didáctica Editora.
- Roque, Ângela e Octávio Carmo. 2019. «Manuel Sérgio: “O treinador devia ser um educador e muitas vezes não o sabe ser”». Acedido a 17-7-2019.
<https://rr.sapo.pt/noticia/144418/manuel-sergio-o-treinador-devia-ser-um-educador-e-muitas-vezes-nao-o-sabe-ser>
- Sérgio, Manuel. 2019. *Da Ciência à Transcendência. Epistemologia da Motricidade Humana*. Lisboa: Universidade Católica Editora.
- Turner, Victor. [1957] 1996. *Schism and continuity in an African society*. Manchester: Manchester University Press.