

Revelando o mal-estar no esporte: resenha do filme *Foxcatcher, uma história que chocou o mundo*

Riqueldi Straub Lise¹
Rafael Orlando de Oliveira²
André Mendes Capraro³

Já nos primeiros minutos do filme fica evidenciada a personalidade simplória, mas ao mesmo tempo taciturna, de Mark Schultz (interpretado por Channing Tatum). Após uma pouco empolgante palestra para alunos de uma escola local, o campeão olímpico retorna à entediante rotina: dormir, treinar, comer (e mal para um atleta de alto rendimento). Os ambientes frequentados são humildes e decadentes. O cotidiano é cansativo, como se o protagonista estivesse em um processo símile ao que sofreu o jornalista Phil Connors, personagem interpretado por Bill Murray em *Feitiço do Tempo*, quando este acordava sempre no mesmo dia e local – uma pequena cidade da Pensilvânia, na qual era realizado um festival anual sem muito atrativos denominado *Dia da Marmota*. No caso de *Foxcatcher*, faltou o humor.

Ainda neste momento inicial, Mark Schultz se troca e caminha até o centro da área de lutas de uma academia nada luxuosa e aguarda a chegada de seu irmão que, em uma pequena sala em frente, conversava com alguns dirigentes esportivos da luta olímpica. Em poucos minutos Dave Schultz (Mark Ruffalo) chega ao local de treinamentos e, após breve aquecimento, ambos começam a lutar sem sequer confabular. Como constatou Loic Wacquant (2002) em sua pesquisa etnográfica junto a um grupo de praticantes de boxe de Chicago, a comunicação em esportes de combate se dá por meio do próprio corpo, moldado com dor, e não por meio da verbalização. Assim, a proximidade e o afeto entre os dois irmãos são manifestos de modo corporal e é perceptível ao espectador tal vínculo. Nem mesmo o golpe ilegal que causou um ferimento no nariz de David atenuou aquele momento fraternal. Paradoxalmente, tem-se ali um exacerbar de carinho e brutalidade. Mesmo sujeitos aos

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal do Paraná. Grupo de Estudos Sócio-Históricos de Esportes de Combate, Lutas e Artes Marciais (GESHECLAM – UFPR). E-mail para contato: liseriqueldi@gmail.com

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal do Paraná. Grupo de Estudos Sócio-Históricos de Esportes de Combate, Lutas e Artes Marciais (GESHECLAM – UFPR).

³ Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal do Paraná. Doutor em História – UFPR, com estágio pós-doutoral na Università Ca' Foscari di Venezia. Grupo de Estudos Sócio-Históricos de Esportes de Combate, Lutas e Artes Marciais (GESHECLAM – UFPR).

intensos e extenuantes treinos típicos de atletas de alto rendimento, ainda mais em se tratando de um esporte de contato extremo, como a luta olímpica, eles tinham um ao outro.

O diretor Bennett Miller, é conhecido por primar pela qualidade em detrimento à quantidade: iniciou a carreira de diretor na condução de documentários e tem no currículo apenas a direção de três filmes longa metragens, todos pautados em histórias reais: o aclamado *Capote* (2005), *Moneyball*, *O Homem que mudou o Jogo* (2011) e mais recentemente o próprio *Foxcatcher* (2014). Com estes dois últimos, ambos dramas que têm como pano de fundo o esporte, concorreu ao Oscar de Melhor Direção.

O esporte nas produções cinematográficas de Miller não é, como na maioria das produções de seus conterrâneos que tematizam o assunto – vide os casos, por exemplo, de *Duelo de Titãs* (2001), *Coach Carter – Treino para a Vida* (2005), *Rocky, um Lutador* (1976), entre vários outros – exclusivamente um meio de superação. Embora alguns clichês fossem inevitáveis, como o prólogo de *Foxcatcher*, no qual Mark Schultz inicia a carreira de lutador de *Mixed Martial Arts* (MMA) no maior evento, o *Ultimate Fighting Championship* (UFC), Miller manifesta artisticamente o esporte como drama social. Tanto que este próprio desfecho é dúbio: a princípio, parece apontar para redenção de Schultz; por outro lado, em uma cena sem muita importância ao enredo no meio do filme, o mesmo Schultz e alguns companheiros de treino, ao assistir a um evento do UFC na TV, haviam criticado um outro atleta de luta olímpica que se sujeitara às regras daquele “espetáculo” considerado por eles brutal. Schultz não prosperou, mas sim, submeteu-se ao sistema.

Em *Moneyball*, Miller expôs as desventuras de um agente que, confrontando o tradicional trabalho dos “olheiros” (agentes contratados para observar jogos amadores e descobrir futuros talentos), resolveu usar de dados estatísticos para montar o elenco de uma equipe de beisebol. Logicamente, a ousada inovação teve certo custo até que fosse comprovada a sua eficácia. Já em *Foxcatcher* o esporte é desnudo. O espectador descobre, então, que atrás da beleza plástica dos movimentos e dos corpos aparentemente saudáveis, com tons musculares admiráveis, existe também sujeira, controle, manipulação e dor. Exemplo notório é o processo de emagrecimento ao qual Mark Schultz se submete antes de uma importante competição. Após um episódio bulímico, devido à pressão a que era submetido pelo pseudotécnico John Du Pont, o protagonista necessitava perder aproximadamente 6 kg em poucas horas. Com o apoio do irmão, recorreu a estratégias heterodoxas: vomitar e fazer exercícios aeróbicos trajando vestimentas pesadas, com a

finalidade de desidratar. Realmente conseguiu bater o peso da sua categoria, mas, logo após a pesagem, nu, desaba de fraqueza nos braços do irmão.

Força, agilidade, velocidade e técnica, valências tão presentes no esporte em geral, não conseguem esconder em *Foxcatcher* os indivíduos, com seus sofrimentos, dificuldades, enfim, fragilidades. É a sensibilidade do “inexperiente” Miller transportando o seu público espectador ao subterrâneo do alto rendimento esportivo.

Revelada no longa metragem que a vida excêntrica do atleta e a sua condição de celebridade se trata de uma ideia estereotipada, ao menos em algumas modalidades olímpicas pouco profissionais, como a própria luta olímpica, o lado obscuro do esporte é manifesto, sobretudo, pela figura sombria e leviana do patrocinador (na verdade um mecenas) da modalidade *wrestling* nos Estados Unidos da América, John Eleuthère Du Pont.

Ornitólogo e filatelista amador, John era um milionário pertencente a tradicional família norte-americana Du Pont, que controlava um dos maiores conglomerados empresariais do mundo – atuando em vários segmentos (alta tecnologia química e agrícola, fibras, entre outros) e detentor das patentes de produtos sintéticos de uso global, como o Teflon, o Kevlar e o Nylon. A família Du Pont tinha um comportamento social tipicamente aristocrático, por sinal, longe da lógica do executivo *workaholic* – isto é, ao invés do exercício de controle efetivo das diversas empresas, dedicava-se aquilo que Thorstein Veblen (1974) definiu como uso de tempo livre por parte da classe ociosa. Entre eventos sociais de duvidoso caráter assistencialista, a matriarca dedicava-se a cuidar do haras da família, valorizando a pureza dos seus animais de raça, recebedores de várias premiações. Não é estranho, então, que o enigmático John Du Pont tenha se entediado rapidamente com os seus hábitos elitistas – a caça, a observação de pássaros, os cuidados com a coleção de selos e a própria filantropia.

Foi movido pelo marasmo e pela obsessão em atender as expectativas da mãe – questão apresentada com sutileza por Miller, mas provavelmente o único motivo que, de alguma forma, poderia dar sentido ao trágico desfecho – que John Du Pont resolveu construir na residência campestre da família uma estrutura esportiva para receber os seus próprios “animais de raça”, os atletas de *wrestling* que iriam compor a sua equipe, a *Foxcatcher*. Tanto que, em determinada cena na sala de troféus, na qual Du Pont comemorava ao lado dos atletas alguns resultados importantes obtidos pela equipe, este resolve retirar as medalhas dos atletas para colocá-las em um lugar de destaque em um vitral repleto de taças e troféus obtidos pelos cavalos de raça da sua mãe. Analogia inevitável: os atletas eram, na verdade, considerados os animais de exposição de Du Pont.

Os lutadores da equipe *Foxcatcher* eram bem tratados: comiam bem, tinham boas condições de treinamento e tinham uma remuneração salarial, mas, em contrapartida, deveriam se submeter aos mais variados (e algumas vezes cruéis e sádicos) caprichos do seu financiador. Ao menos na película... Du Pont apresentou cocaína a Mark. Du Pont esbofeteou Mark na frente dos demais atletas da equipe. Dupont assediou moralmente Mark. Dupont assediou sexualmente Mark. Tanto que a maior polêmica estabelecida em relação ao filme foi que este, sutilmente, apontou para a existência de um relacionamento homossexual entre os dois; especulação veementemente negada por Mark Schultz em redes sociais e entrevistas concedidas logo após a estreia do filme nos cinemas.

Mark Schultz não foi o primeiro integrante da equipe, mas era o principal destaque, já que ele e o irmão Dave eram os grandes nomes da modalidade daquele país na década de 1980. Ambos foram medalhistas de ouro nos Jogos Olímpicos de Los Angeles (1984), porém com a ressalva de que ocorreu nesta edição o boicote promovido pela União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), sendo esta, ao lado dos países do leste europeu, as grandes potências deste esporte. John Du Pont usou, inicialmente, da fama de Mark (com a sua, da personalidade simples e frágil) para mostrar a outros atletas do selecionado norte-americano que o projeto era viável. Inclusive o próprio irmão Dave foi um dos que, no primeiro momento, mostrou-se cético, mas depois cedeu à proposta de liderar a equipe *Foxcatcher*. Era o início da tragédia que se sucederia, pois, Dave – em aporia a Mark – tinha uma personalidade forte, era centrado, articulado e extrovertido, tinha também consciência de sua condição de atleta olímpico reconhecido internacionalmente, conseqüentemente, estabeleceria limites nas excentricidades de Du Pont.

Assim, chamar Dave à equipe foi o movimento errado no jogo de Du Pont. Mas neste mundo bruto, o do submundo dos esportes, quem pagou com a própria vida foi o herói. No jogo aristocrático de John Du Pont, uma tradição de família, os atletas de luta olímpica eram meras peças. Dave não aceitou com facilidade essa condição.

Referências

- VEBLÉN, Thorstein. **A Teoria da Classe Ociosa** – Um estudo econômico das instituições. São Paulo: Ática, 1974.
- WACQUANT, Loïc. **Corpo e Alma** – notas etnográficas de um aprendiz de boxe. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

Recebido em: 20 de dezembro de 2015.

Aprovado: 02 de fevereiro de 2016.