



Indústria Cultural, musculação e Big Brother: reflexões sobre fim do esporte¹

Lucas ROCHA²

Tales TOMAZ³

Centro Universitário Adventista de São Paulo, Engenheiro Coelho, SP

RESUMO

A nossa relação com o virtual nos é tão normal que nem percebemos que estamos imersos nesse tipo de ambiente, nem o quanto ele já mudou as instituições tradicionais. Entre as instituições que sofreram mudanças no ambiente do virtual está o esporte. O artigo analisa os estágios de mudança no esporte que culminaram com o seu desaparecimento na forma real.

PALAVRAS-CHAVE: simulacro; indústria cultural; esporte; big brother.

INTRODUÇÃO

Quais fatos contemporâneos são reais ou virtuais? Qual deles não passa sequer de uma simulação? O pensador francês Jean Baudrillard (2005) alardeia que a nossa relação com o virtual nos é tão complexa que se torna difícil delinear o real e o virtual, assim como para uma mosca que bate contra o vidro e, atônita, não compreende o que a separa do mundo exterior.

Ela [a mosca] não pode sequer imaginar o que põe fim ao seu espaço. Assim, não podemos nem imaginar o quanto o virtual já transformou, como que por antecipação, todas as representações que temos do mundo [...]. A ilusão que temos ainda de todas essas categorias tradicionais é a ilusão da mosca que recua incansavelmente para melhorar e chocar-se de novo contra o vidro. (BAUDRILLARD, 2005, p. 57)

O único sintoma que a mosca tem de sua prisão é a dor que lhe vem à cabeça quando esta se choca contra o vidro. Nossa relação com o virtual nos é tão cotidiana que já não sentimos a pancada na cabeça. Somos anestesiados a fim de não sentir mais os sintomas de nosso ambiente simulado. Para vislumbrarmos, portanto, o fenômeno do virtual, é necessária uma dose de antianestésicos com o intuito de sentir a pancada que levamos ao batermos contra o vidro que nos separa do real.

¹ Trabalho apresentado no II08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012. O mesmo é fruto de pesquisas elaboradas dentro do cronograma do Geccom (Grupo de Estudos de Crítica da Comunicação e da Cibercultura), vinculado ao curso de Comunicação Social do Unasp.

² Graduando em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pelo Unasp, email: rocha.lucas@msn.com.

³ Orientador do trabalho. Professor Ms. do curso de Comunicação Social do Unasp, email: talestomaz@gmail.com.



Entre as categorias tradicionais que acreditamos ainda serem reais, quando não o são, está o esporte, apoteose do culto ao corpo humano. Assim como o efeito da anestesia é sentido aos poucos, contudo doravante absoluto, vamos administrar o antianestésico em estágios, para melhor compreender os sintomas da morte do esporte <<real>>.

ESTÁGIO 1: COOPTADO PELO CAPITAL

Guiadas pelo *evangelho das luzes*⁴, as massas acreditavam avançar rumo à excelência. Max Horkheimer e Theodor Adorno chamaram essa crença de *dialética do iluminismo*⁵. O historiador egípcio Eric Hobsbawm aponta um período em que a *dialética do iluminismo* pareceu se concretizar⁶. Logo após o colapso da Alemanha nazista, que culminou com o fim da II Guerra Mundial, o mundo experimentou uma forte tendência de ascensão econômica e social. Ao contrário de épocas de crescimento anteriores, nas quais apenas aumentava o fosso que separava a classe dominante da classe oprimida, “a Era de Ouro, compreendida na segunda metade do século XX, trouxe uma perspectiva de avanço econômico e social entre todas as classes” (HOBSBAWM, 1995, p. 15).

Durante algumas décadas, em meados do século, chegou a parecer que se haviam descoberto maneiras de distribuir pelo menos parte dessa enorme riqueza com um certo grau de justiça entre os trabalhadores dos países mais ricos [...]. A humanidade era muito mais culta que em 1914. Na verdade, talvez pela primeira vez na história a maioria dos seres humanos podia ser descrita como alfabetizada. (HOBSBAWM, 1995, p. 21).

Na Era de Ouro parecia que a ideia “de que não apenas somos seres livres e distintos como podemos construir uma sociedade capaz de permitir a todos uma vida justa e realização individual”⁷ (RÜDIGER, 2010, p. 133) haveria de se concretizar. Apenas parecia. Adorno e Horkheimer observaram que essa emancipação cultural e intelectual da sociedade em geral, apontada pelos ideais iluministas, era uma farsa. “Ao invés do seu conhecimento emancipador em relação às várias formas de dominação, as comunicações se vêem acorrentadas à ordem social dominante” (RÜDIGER, 2010, p. 133). Assim sendo, a ascensão social era pautada pela classe dominante que se preocupava em manter a situação como ela se encontrava, podendo um verdadeiro crescimento das outras classes.

⁴ *Evangelho das luzes*: termo adaptado do artigo “A soberania da greve” (BAUDRILLARD, 2005, p. 75), no qual Baudrillard usa a expressão “[as massas] foram evangelizadas sob o signo das Luzes”, em alusão aos ideais iluministas.

⁵ *Dialética do iluminismo*: expressão retirada de Rüdiger (2010, p. 133).

⁶ Esse período foi após os estudos de Max Horkheimer e Theodor Adorno sobre a Indústria Cultural.

⁷ No contexto original, a citação explica a compreensão de dialética do iluminismo que Adorno e Horkheimer ostentavam.



O indivíduo se vê completamente anulado em face dos poderes econômicos. Ao mesmo tempo, estes elevam o poder da sociedade sobre a natureza a um nível jamais imaginado [...] Numa situação injusta, a impotência e a dirigibilidade da massa aumentam com a quantidade de bens a ela destinados. A elevação do padrão de vida das classes inferiores, materialmente considerável e socialmente lastimável, reflete-se na difusão hipócrita do espírito. (ADORNO; HORKHEIMER *apud* RÜDIGER, 2010, p. 134).

Nesse cenário de engano, as classes dominadas, iludidas pela sua ascensão econômica, acabaram aceitando as imposições que uma classe dominante propôs por meio das mídias e da comunicação. Adorno e Horkheimer apontaram que esse processo se deu por meio da indústria cultural. Com o tempo, a própria ascensão econômica de classes inferiores se provou uma ilusão. “No fim do século a desigualdade voltava a prevalecer.” (HOBSBAWM, 1995, p.21).

Compreendido o conceito de indústria cultural, passemos sobre as características do nosso objeto, o esporte. Adotando um viés crítico, Jean-Marie Brohn acusa o esporte como mais uma instituição (tradicional) que reflete a estrutura capitalista industrial.

Reproduzindo os aspectos mais amplos da sociedade, na perspectiva deste autor [Brohn], o esporte condensaria as características típicas das categorias e estruturas industriais capitalistas: o princípio do rendimento, a competição, a alienação, a ideologia política, a objetivação/racionalização da produtividade, a hierarquia social e o princípio burocrático. (Stiggel, 2002, p. 18).

Sendo a indústria cultural a maneira que a elite dominante tem de difundir seus propósitos e alienar a sociedade, o esporte se apresenta, portanto, não só como um espelho da estrutura capitalista industrial, mas também como produto da indústria cultural. Em seu primeiro estágio de morte, o esporte é cooptado pelo capital e reescalado ao grau de produto da indústria cultural capitalista, submetendo-se à servidão ao capital. Então, a quem o capital serve?

Jean Baudrillard (2003), ao observar um período posterior ao de Hobsbawm, e consequentemente de Adorno e Horkheimer, faz o diagnóstico da pós-orgia. A orgia seria o período da liberação em todos os domínios. Nela, a produção do capital em todos os segmentos foi liberada. Tudo o que poderia ter sido feito, em todos os âmbitos possíveis, com todas as perspectivas possíveis, foi realizado. Esse período é conhecido



como modernidade, no qual a humanidade ficou em estado de êxtase como se de uma orgia participasse. A pós-orgia seria então o período em que a humanidade sai do êxtase e se pergunta o que fazer. A pós-orgia surge no cenário em que não existe mais o pressuposto para produzir capital. “Isso é o estado de simulação, aquele em que só podemos repetir todas as cenas porque elas já aconteceram – real ou virtualmente.” (BAUDRILLARD, 2003, p. 10). Tudo agora não passa de uma simulação, pois o nefasto sistema não quer sair da posição de sistema. Continuamos a produzir capital, contudo, sem motivo. Aliás, em nossa concepção, o pressuposto ainda existe, por isso continuamos a repetir o processo. Contudo, o pressuposto existe apenas em nosso imaginário. Não nos dissociamos de nossa ideia por não termos outra ideia para justificar a razão de produzirmos, uma vez que a ideia de produzirmos nos é tão natural que nos parece absurdo parar a produção, como se produzir fosse uma característica intrínseca do ser humano. Por isso, nos soa mais sano ter uma ideia, ainda que sem nenhum nexos, do que não ter ideia. “Qualquer coisa que perca a própria ideia é como o homem que perdeu a sombra – cai num delírio em que se perde.” (BAUDRILLARD, 2003, p. 12).

O capital deixou o posto de dominado, e a classe dominante deixou o posto de dominante. Não necessariamente os burgueses passaram a ser dominados, e o sistema passou a ser dominante. O controle do capital tornou-se meta-humano.⁸ “Não há, portanto, donos do mundo.” (BAUDRILLARD, 2005, p. 20). Engana-se ainda quem acha que o capital deve algo aos humanos. “O capital, esse, nunca esteve ligado por contrato a esta sociedade que domina.” (BAUDRILLARD, 1991, p. 24). A indústria cultural não mais reflete os interesses da burguesia, como propunham Adorno e Horkheimer. Porém, a indústria cultural – criada e até então controlada por uma classe dominante – deu origem ao cenário que possibilitou a criação do seu próprio mundo, o universo da simulação, o mundo em que vivemos atualmente. A indústria cultural é uma das responsáveis pelo nosso isolamento e pela anestesia que nos possibilita conviver harmonicamente com o virtual.

A indústria cultural reflete agora o seu próprio interesse, o interesse do capital. Seu interesse é continuar esse jogo de simulação, de ação sem lógica, sem ideias, sem

⁸ *Metahumano*: Assim como metafísica (além da física), o poder está além do controle humano.



reflexão. O esporte não mais reflete os interesses da classe dominante, porém, continua na posição de produto da indústria cultural. “Nada mais se reflete de fato, nem em espelho, nem em abismo (que nada mais é que o desdobramento infinito da consciência).” (BAUDRILLARD, 2003, p. 10). A indústria cultural não depende de uma luz para poder refletir, ela se tornou a própria luz que é emitida. Em consequência, o esporte não é mais parte de um sistema que objetiva a consolidação de uma classe dominante. Ele faz parte de um sistema que não mais possui um dominante. “O esporte já não está mais no esporte – está nos negócios, no sexo, na política, no estilo geral da *performance*.” (BAUDRILLARD, 2003, p. 14). Com isso, o esporte, em sua condição de produto da indústria cultural, perpetua os interesses do capital, assim como o sexo, a política, os negócios.

ESTÁGIO 2: ESPORTE E SUA FORMA PERVERSA

Brohn, ainda em sua definição de esporte, afirma que ele é a “perversão do jogo”, por solidificar “o rendimento corporal e, assim, a competição entre pessoas e grupos” (STIGGER, 2002, p. 19). O jogo já previa tal competição e também uma dose de rendimento corporal, porém o prazer lúdico se sobressaía perante esses dois critérios. Entretanto, analisemos o halterofilismo, também conhecido como levantamento de peso olímpico, que visa “desenvolver a potência” corpórea, mas também exige “técnica, flexibilidade, coordenação e equilíbrio”, segundo a própria descrição em seu site oficial. A palavra que denomina tal modalidade esportiva é oriunda do grego *haltēres*, “massas de chumbo para fazer exercícios nos ginásios”, e *phílos*, “amigo” (CUNHA, 1994, p. 403). Porém, a musculação é uma atividade física que também visa desenvolver a potência corpórea. O que seria a musculação então? O efeito do antianestésico ainda não foi concluído. Neste segundo estágio, cabe-nos apenas conhecer mais uma das peripécias do esporte: sua forma perversa.

Em tempos anteriores, a musculação era apenas um meio para o atleta poder alcançar um maior rendimento em competições esportivas. Um jogador de basquete, buscando aumentar sua impulsão em um salto para se aproximar da cesta, utilizava a musculação para trabalhar melhor os músculos que o permitem realizar o movimento do pulo, focando o aumento de seu rendimento durante um jogo. A exemplo, um jogador de futebol, para aumentar sua resistência física a fim de poder atuar por mais tempo e de forma mais intensa em uma partida de futebol, recorria à musculação para chegar a esse



objetivo. Portanto, há algum tempo atrás, a musculação como exercício – elixir do aumento do rendimento dos atletas – era apenas um <<meio>> de que os atletas se valiam para alcançar seu verdadeiro objetivo – para chegar ao <<fim>> – que é vencer uma competição, um torneio – racionalizar seu resultado como o melhor dentre os melhores. Com isso, o que serviria apenas como um <<meio>> para refletir os princípios de uma indústria capitalista se torna agora o próprio <<fim>>. Assim que o halterofilismo se tornou esporte, tivemos então a transmutação de um <<meio>> para um <<fim>>. A musculação, que até então era apenas um recurso para aumentar o rendimento, reescalada à condição de esporte, travestida de halterofilismo, agora se tornou o próprio ambiente no qual o rendimento é racionalizado. Ganhou, assim, o *status* de esporte. Efeito dominó: a musculação travestida de halterofilismo é a perversão do esporte. O esporte é a perversão do jogo. Portanto, a musculação é a perversão ao quadrado do jogo. Efeito cascata: a musculação enquanto esporte, no título de halterofilismo, é a perversão do esporte. O esporte é um produto da indústria cultural capitalista, um sistema que idiotiza as pessoas. Portanto, a musculação é a perversão de um produto de um sistema que idiotiza as pessoas.

“Brohm defende ainda que, neste contexto, o indivíduo passa a sofrer uma ‘necessidade neurótica de comparação’, a qual é transposta para as demais esferas da vida humana, incluindo a do lazer.” (STIGGER, 2002, p.19). O halterofilismo requer um aprimoramento do rendimento em todo o instante. Reproduzindo a lógica capitalista de produzir mais, com maior qualidade e sempre objetivando gastar um tempo cada vez menor, a perversão do esporte faz com que tal lógica se torne uma competição à parte, corpo com corpo, como se cada corpo fosse uma empresa, em que cada músculo cada vez mais tonificado representa um funcionário cada vez mais qualificado. O corpo (a empresa) que não se enquadra nessa lógica simplesmente perde *status* social (credibilidade no mercado). Essa produção, o aumento do rendimento esportivo e o aumento do lucro de capital são interesses do sistema. Na medicina, devido ao contato com outras substâncias químicas, algumas células do corpo humano tem seu material genético modificado, alterando assim sua função dentro do corpo. Não obstante, apesar de infuncional, a célula começa a se reproduzir desenfreadamente, resultando em um tumor. Na pós-orgia, o esporte se tornou como uma célula cancerígena, sendo o halterofilismo a sua mutação genética que o permite reproduzir-se e alastrar-se. O tumor que aí se forma não pode sofrer intervenção cirúrgica, pois sequer é notada sua



presença. Ele se reproduz rumo ao infinito, um sintoma do mundo da simulação. Toda essa situação fica mais nítida no terceiro estágio do fim do esporte.

Estágio 3: esporte e seu simulacro

O efeito antianestésico evoluiu. Voltemos à pergunta: o que seria a musculação, então? Ela não é senão um simulacro de esporte. Segundo Jean Baudrillard (1991), um simulacro é a cópia da cópia, portanto uma cópia sem original. Para compreender o simulacro, tomemos o exemplo da Disneylândia, apontada por Baudrillard como um “modelo perfeito de todos os tipos de simulacros confundidos” (BAUDRILLARD, 1991, p. 20).

A Disneylândia existe para esconder que é o <<país real>>, toda a América <<real>> que é a Disneylândia (de certo modo como as prisões existem para esconder que é o todo social, na sua onipresença banal, que é carceral). A Disneylândia é colocada como imaginário a fim de fazer crer que é o resto real, quando toda Los Angeles e a América que a rodeia já não são reais, mas do domínio do hiper-real e da simulação. (BAUDRILLARD, 1991, p.21).

Assim como a Disneylândia é tratada como um mundo de fantasias, quando na verdade é igual ao mundo hiper-real, o mundo que a cerca, a musculação é tratada como mera atividade física, quando na verdade é a mesma coisa que o halterofilismo: uma atividade que busca aumentar a potência dos músculos do corpo. A musculação se difere do halterofilismo na ausência de organizações que criem regras e preparem competições que a validem, na concepção do Comitê Olímpico Internacional, entidade máxima do esporte profissional mundial, como esporte.

No halterofilismo, assim como na musculação, o praticante busca ao máximo o princípio do rendimento, pois procura, a todo custo, tonificar mais o seu corpo. Como se não bastasse a tonificação por vezes exagerada e desproporcional em algumas áreas do corpo, o atleta busca aperfeiçoar a prática procurando diminuir o resultado da razão entre o ganho de massa muscular e o tempo em que se pratica. O praticante não se contenta com o seu próprio rendimento, pois sempre o compara com o rendimento de outros atletas, sendo possível observar assim a própria competição nos treinos, não necessariamente uma competição organizada e formal, mas a competição no imaginário dos praticantes deste esporte. Portanto, mesmo sem se oficializar como esporte, a



musculação traz o princípio da competitividade. Todavia, a musculação existe apenas para esconder que o halterofilismo não é esporte. Uma discriminação contra a musculação. Contudo, esta é a estratégia do real.⁹ Tarde demais, o caixão já está preparado.

ESTÁGIO 4: BIG BROTHER E A MORTE DO ESPORTE

O antianestésico conclui seu efeito. Podemos agora sentir que nada temos de esporte. Todavia, sem lutos, esta é a apoteose do esporte. Continuemos no exemplo da musculação, agora com lugar no programa Big Brother Brasil, veiculado pela Rede Globo de Televisão e que já conta com 12 edições. O programa, criado pela Endemol, se apresenta como um *reality show*. O conceito de *reality show* é mostrar a “vida dos participantes como ela é, divulgar a realidade como se não houvesse mediação” (ROCHA, 2009, p. 1). Um protótipo do programa foi rodado em 1971 sobre a família Loud nos EUA. “Sete meses de rodagem ininterrupta, trezentas horas de filmagem direta, sem guião nem cenário, a odisséia de uma família, os seus dramas, as suas alegrias, as suas peripécias, *non stop* – resumindo [...] a mais bela proeza da televisão”, descreve Baudrillard (1991, p. 40). A família Loud era uma família americana ideal, com cinco filhos e nível social médio-alto. O objetivo era filmar a família Loud como se a TV não estivesse lá – mesmo princípio do Big Brother Brasil. “Fórmula absurda, paradoxal – nem verdadeira, nem falsa: utópica”, define Baudrillard (1991, p. 40).

Com o Big Brother Brasil, a situação da realidade não é diferente como no caso da família Loud. A versão brasileira tem participantes, homens e mulheres que variam em número a cada edição e que simulam viverem normalmente em uma *casa*. “Simula-se que o *Big Brother* é um espelho que reflete a realidade, não uma lente que a refrata.” (ROCHA, 2009, p. 7). Tudo o que se passa na *casa*¹⁰ é simulação. Porém, como alerta

⁹ “Estratégia do real” é um tópico do livro *Simulacros e simulação* (1991, p. 29). Aqui a expressão serve para explorar a condição do esporte sem o halterofilismo, como se pode observar no Estágio 4: Big Brother e a morte do esporte.

¹⁰ *Casa*: casa, no Big Brother, é apenas em um sentido figurado, pois não passa de um cenário. Diferente de um filme, no qual existem as casas dos personagens, já que o ator finge ser aquela a sua casa (porém, se deixar de fingir, perde-se a ilusão de realidade, já que passará a ser real e, assim, deixa de ser ator), a casa, no programa, pertence ao Big Brother (“a casa do BBB”, como é diversas vezes chamada no programa), não aos participantes do programa que, na maioria dos casos, não poderiam entrar naquela casa a não ser para prestar serviços (como se não o fizessem em três meses de serviço ininterrupto, deixando de lado os limites de carga horária prevista na Consolidação das Leis Trabalhistas) pois, seu perfil econômico não permite sua compra. Nos filmes, esconde-se que a casa é cenário para manter-se a ilusão de realidade. No Big Brother, escancara-se que a casa a ninguém pertence (portanto não é uma



Rocha, toda a simulação dentro da *casa* é tratada como real de tal forma que o participante que quiser romper com tal simulação da realidade será taxado de falso, desmascarado e eliminado do programa pelo próprio telespectador.

A versão brasileira tem participantes homens e mulheres que variam em número a cada edição e que simulam viver normalmente em uma *casa* durante um período de três meses. O programa possui ainda um canal apenas para ele. Quem paga para ter em sua casa esse programa tem acesso, em tempo real, a tudo o que acontece na *casa*. Informação nua e crua, sem mediações, em tempo real. Seria a verdade como ela o é? O Big Brother Brasil conseguiu cumprir seu objetivo de mostrar a realidade como ela é? É o Big Brother Brasil a TV-verdade? Para Baudrillard (2005), essa informação já ultrapassou a barreira da verdade, sendo nem verdadeira nem falsa. A informação do BBB é mais verdadeira que o verdadeiro, pois é verdadeiro em tempo real. Baudrillard (2005), retomando o matemático Mandelbrot, sugere que, no espaço histórico da informação ou no fractal, as coisas flutuam em uma dimensão intermediária entre a primeira, segunda e terceira dimensão. “Estamos numa espécie de verdade fractal: um acontecimento não é mais necessariamente verdadeiro ou falso, mas oscila entre 1,2 ou 1,3 oitavos da verdade.” (BAUDRILLARD, 2005, p. 45).¹¹ Em sua busca por mostrar a realidade como ela o é, os produtores de Big Brother Brasil ultrapassaram a barreira da verdade.

O espaço entre o verdadeiro e o falso não é mais um espaço de relação, mas um espaço de distribuição aleatória [...]. Essa situação de instabilidade, essa deriva e essa incerteza generalizada determinam todos os fatos, os acontecimentos, e a interpretação deles rumo a um estágio que poderíamos chamar de *meteorológico*.¹² (BAUDRILLARD, 2005, p.45-46).

Os fatos mostrados no Big Brother Brasil não são nem verdadeiros nem falsos, são 1,2 de verdade ou 3,4 de falsidade. Os acontecimentos dali são transmitidos flutuantes em

casa, apenas propriedade) para perder-se a ilusão de realidade, isto é, para se passar por real. [Esta argumentação é inspirada em Baudrillard, que compara o político com o ator em *Simulacros e simulação* (1991)].

¹¹ Toda a reflexão sobre a verdade aqui exposta é parafraseando Baudrillard.

¹² *Estágio meteorológico*: é um trocadilho com a informação sobre a previsão do tempo do jornal, pois a informação neste estágio, assim como na previsão do tempo, “nada tem mais a ver com a imprevisibilidade natural dos elementos, dos ventos e das intempéries, mas sim com a indemonstrabilidade inconsciente oriunda da própria perfeição do cálculo” (BAUDRILLARD, 2005, p. 46).



uma dimensão intermediária. “Logo, nada mais de critérios ou de objetividade, mas uma escala de verossimilhança.” (BAUDRILLARD, 2005, p. 45). Em um universo de verossimilhanças, nos é comum que um programa verossímil à realidade reproduza a imagem de uma atividade verossímil ao esporte. Esse fenômeno, aliás, é o sintoma de que não mais existe esporte real. Voltemos, então, a nossa questão inicial, a morte do esporte.

Analisemos o cenário onde a trama real se passa. A casa tem aproximadamente 1.800 m² e é descrita por Rocha:

A casa do *Big Brother Brasil*, como em grande parte das moradias, conta com sala (onde os participantes se reúnem para conversar e, principalmente, para falar com o apresentador do programa nas inserções ao vivo), cozinha, quarto (são quatro quartos, três para todos os participantes e um para o líder da semana), banheiro (um único banheiro para todos, sem separação entre homens e mulheres) e a área externa (varanda, piscina, jardim, academia, sauna, *futton* e *hidrospa*). (2009, p. 4).

A principal¹³ área voltada para a prática esportiva em toda a *casa* é a academia, logo o local onde é possível praticar apenas um esporte: o halterofilismo. Todavia, eles não praticam esporte algum. Apenas se exercitam por meio da musculação. Em um lugar onde simula-se a realidade sem mediações, a principal atividade física que os participantes do programa podem realizar é o simulacro de uma forma perversa do esporte, que por sua vez é uma forma perversa do jogo. Durante três meses, o que equivale a uma vida toda de um participante do programa no *reality show*, a única alternativa – que já não é alternativa, mas sim imposição – para a prática esportiva é recorrer ao levantamento de pesos na academia. Portanto, a única atividade física que se simula praticar – pois tudo no ambiente do programa é simulado como real – não passa de um simulacro, situação que a musculação se encontra perante o halterofilismo. Nada mais é do que um simulacro dentro de outro simulacro: o hiper-simulacro.¹⁴ Além de sua função primária de dar validade a algo simulado em escala primária, fazer crer o

¹³ A piscina, por seu tamanho, não permite a prática da natação. Sua finalidade é apenas refrescar os participantes do programa nos dias quentes do verão brasileiro, estação na qual o programa é produzido. Esporadicamente, os participantes improvisam um mini campo de futebol. Porém a iniciativa é dos participantes, não da direção do programa, que disponibiliza, com a finalidade da prática da atividade física, apenas a sala de musculação.

¹⁴ *Hiper-simulacro*: inspirado em hiper-real (o real mais real que o próprio real). Um hiper-simulacro é o simulacro mais simulacro que o próprio simulacro.



virtual como real (assim como a Disneylândia faz crer que toda a América é real e a musculação faz crer que é o esporte real), em sua função secundária (chamemos de hiper-função) pode atestar algo simulado em escala primária, isto é, a presença da musculação no programa Big Brother Brasil nos leva crer que ela é o único simulacro ali, quando o programa já é por si um simulacro. Um simulacro fazendo crer que o simulacro que o abriga é real. Involução do simulacro pois, para ser um simulacro é necessário não apresentar-se como real. O Big Brother Brasil, enquanto simulacro, ao acoplar a musculação em seu roteiro, assina a sua própria morte. Temos não só a morte do esporte real, mas a morte do Big Brother Brasil simulacro.

Porém, não existem apenas aparelhos para o levantamento de pesos na academia da *casa* mais vigiada do Brasil, como assim se denomina o estúdio do Big Brother Brasil. Existe ali também uma esteira e uma bicicleta, que proporcionam o prazer lúdico. Contudo, já se foi o tempo em que correr na esteira representava a procura do prazer lúdico. Já se foi o tempo em que pedalar a bicicleta – em outra espécie de bicicleta o verbo andar poderia ser empregado, pois o indivíduo se movia ao pedalar a bicicleta, mas neste modelo fica estático – representava diversão. O modelo de esteira e bicicleta presentes na academia do Big Brother Brasil, como em qualquer outra academia, não passa de simulacro. Qual o objetivo de caminhar, de correr, a não ser o de se locomover? Qual o objetivo de pedalar, colocar tração em um veículo, que não seja o de sair do lugar? No mundo da simulação, o ato de correr e pedalar a bicicleta ganhou o sinônimo de perda de calorias, que implica, quando o processo é acelerado e constante, em mudança da estética do corpo. Aliás, a mudança estética do corpo é almejada pelas pessoas que praticam esta atividade. “Cada um procura seu visual.” (BAUDRILLARD, 2003, p. 30). Tudo se volta para a estetização do corpo. Não mais para o bem-estar corporal, mas para o belo corporal. “O que se busca hoje não é tanto a saúde, que é um estado de equilíbrio orgânico, mas um brilho efêmero, higiênico e publicitário do corpo – bem mais uma *performance* do que um estado ideal.” (BAUDRILLARD, 2003, p. 30). O efeito inverso também se faz presente em nosso universo simulado. Atualmente, a locomoção nada tem de ver mais com o movimento humano. Para sair de um lugar ao outro basta ao homem sentar ou até mesmo dormir. Quando se tem de fazer essa tarefa em pé, como no transporte público em horário de maior movimento, onde os ônibus, trens e metrô são abarrotados de pessoas, os murmúrios são recorrentes. Portanto, não há locomoção humana, apenas locomoção da máquina. O homem se



maquinatransporta.¹⁵ Entra em sua cápsula maquinária e avança no espaço, buscando cada vez mais diminuir o tempo gasto em sua locomoção. Este é o mundo da simulação, no qual o movimento humano não tem a ver com locomoção, já que cumpre um papel estético, nem locomoção tem a ver com movimento, pois cumpre um papel de função.

Já ficou claro que o ambiente do Big Brother Brasil é de simulação. Mas e a morte do esporte? Temos o caixão encomendado, mas ainda não temos o morto! Ora, ainda não vimos pela nossa convivência com o virtual, com a realidade simulada. Ao analisarmos os simulacros e não notarmos o fim de seu referencial real, o simulacro cumpre sua função no nosso mundo: esconder que não existe mais referencial. O simulacro nada mais é que uma cópia sem original. Contudo, ainda acreditamos que há um referencial, que nosso mundo é real e o esporte ainda existe. Entretanto, não há mais motivos para acreditar nisso. A farsa foi desmascarada. O Big Brother, ao tentar dissimular que não existe mais referencial de realidade sem mediação, da verdade nua e crua, escancara para aqueles que administram os antianestésicos que a nossa realidade é simulada tal qual no BBB. O mesmo ocorre com o esporte. A musculação, ao tentar esconder que não existe mais referencial de esporte, denuncia para aqueles que sentem a pancada na cabeça quando batem no vidro que nos separa do real que não existe mais esporte. “Tudo se metamorfoseia no seu termo inverso para sobreviver na sua forma expurgada.” (BAUDRILLARD, 1991, p. 29). O verdadeiro esporte, este já se foi, cooptado pelo capital, reescalonado como ferramenta da indústria cultural.

A pancada na cabeça, de fato, dói. Toda loucura feita em prol do esporte – não são poucas, temos exemplos de dívidas, brigas e até mortes (mas que ironia morrer por algo que já morreu, digno de Romeu e Julieta. Porém, a morte de Romeu se deu por conta da ideia de que sua amada estava morta, e a morte dos amantes do esporte se dá pela especulação de que o esporte não morreu) – é vã. Mas todos os atos de insanidade podem ser também simulados. Não há como saber. “Um único fato pode ser engendrado por todos os modelos ao mesmo tempo.” (BAUDRILLARD, 1991, p. 26). Por isso, a briga entre torcidas organizadas, tão comum no Brasil, pode ser fruto tanto de vândalos que se passam por torcedores – como a imprensa faz acreditar ser – ou dos próprios torcedores que querem se passar por vândalos. Ou ainda, nem um nem outro. Os

¹⁵ Inspirado em teletransporte.



torcedores, revoltados com a falta de entrega dos jogadores que defendem os clubes, dão o exemplo de como gostariam que fosse a entrega em campo. Não adianta buscar uma interpretação correta nesses episódios, pois a única interpretação correta é captarmos que nada mais há de sentido em nossas ações. Porém, como dito anteriormente, sem lutos pelo esporte. Também não vamos conjurar contra a musculação, achando que ela matou o esporte. A musculação possibilita a simulação do esporte. “Todos os poderes, todas as instituições falam de si próprios pela negativa, para tentar, por simulação de morte, escapar à sua agonia real.” (BAUDRILLARD, 1991, p. 29). Portanto, para muitos, o caixão do esporte está vazio. Sabemos, contudo, que o caixão vazio é apenas dissimulação, e o esporte que aparece na mídia é apenas uma simulação. Isso o esporte tem de agradecer à musculação. A musculação é o elemento *sine qua non* do esporte. Mas não devemos nos assustar com este cenário de simulação, pois, “se a coesão de nossas sociedades era mantida outrora pelo imaginário do progresso, ela o é hoje pelo imaginário da catástrofe” (BAUDRILLARD, 2005, p. 91).

REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d’Água, 1991.
- _____. **A transparência do mal**: ensaio sobre os fenômenos extremos. 7ª ed. Campinas: Papirus, 2003.
- _____. **Tela total**: mito-ironias do virtual e da imagem. 4ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- CUNHA, Antônio Geraldo da. Haltere. In: **Dicionário etimológico Nova Fronteira da língua portuguesa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.
- HOBSBAWM, Eric J. **Era dos extremos**: o breve século XX: 1914-1991. 2ª Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- ROCHA, Debora Cristine. **Big Brother**: o jogo e as espacialidades da big house. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32, 2009, Curitiba. **PDF**. Curitiba Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2009.
- RÜDIGER, Francisco. A escola de Frankfurt. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga (Orgs.). **Teorias da comunicação**: conceitos, escolas e tendências. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.
- STIGGER, Marco Paulo. **Esporte, lazer e estilos de vida**: um estudo etnográfico. Disponível em <http://migre.me/1WVqF>. Acesso em 17 nov. 2010.