

TÁ DANDO ONDA (SURF'UP)

Cleber Augusto Gonçalves Dias (UFRJ)

TÁ DANDO ONDA (Surf's Up). Direção: Ash Brannon e Chris Buck. Califórnia (EUA): Sony Pictures Animation, 2007. (85 min.), son., color.

Hoje à noite fui ao cinema. Eu estava decidido a conhecer a versão propriamente cinematográfica do filme *Tropa de Elite*. Contra minha decisão pesava o relógio, que marcava um atraso de 10 minutos no horário de início da sessão. Além disso, eu já o havia assistido duas vezes no DVD pirata, claro. Para piorar, o furacão em torno do filme parece ter se dissipado. As polêmicas perderam força e os assuntos do momento são os acessos ao Túnel Rebouças, a Copa de 2014 e as possibilidades do Flamengo classificar-se para a disputa da Taça Libertadores da América.

Considerando que já estava no cinema decidi não perder viagem. Acionei o plano B: *Tá dando onda (Surf's Up)*. O filme, dirigido por Ash Brannon e Chris Buck, é uma comédia de animação que conta a história de Cadú Maverick, um jovem pingüim que decidiu dedicar sua vida ao surfe. Exceto pelo fato de ter pingüins como protagonistas, o filme difere de outras iniciativas análogas apresentadas recentemente, como *A marcha dos pingüins* ou *Happy Feet*. Sua peculiaridade nesse caso é a de abordar as vicissitudes do mundo esportivo do surfe. Nesse sentido – foi o que pude ir percebendo em meio às crianças –, sua estrutura narrativa apresenta uma série de elementos muito caros a esta modalidade, da onde é possível, inclusive, depreender reflexões sobre alguns dos seus sentidos e significados.

O primeiro deles diz respeito à posição social e a imagem pública que o jovem Cadú Maverick ocupa na sua cidade natal, Frio de Janeiro. Lá, ele é o único surfista e carrega o estigma da preguiça e da irresponsabilidade. Ao mesmo tempo, e apesar disso, Cadú não esmorece em sua paixão pelo esporte, ao qual se entrega plenamente e se dedica diariamente. Em função dessa opção existencial, incorpora no seu cotidiano todo um universo de referências comportamentais vindas deste esporte. Sua visão de mundo e seu vocabulário, por exemplo, são expressões dessas marcas identitárias. Esses traços, mais ou menos caricaturais, serão visíveis de maneira ainda mais acentuada no seu melhor amigo, João Frango, uma espécie de “surfista podes crer”.

Outra questão é da proposta de enquadramento aliado a novas técnicas de animação. Toda a história é narrada tendo por base conceitos de documentário e *reality show*. Logo na primeira cena vê-se Cadú de frente para a câmera se aprontando para uma entrevista. Ao fundo, uma voz (que no original é a dos próprios diretores) dirigindo-lhe perguntas. Essa situação será constantemente retomada. Na verdade, a sensação de documentaristas perseguindo, entrevendo e interpelando as personagens será reproduzida ao longo de todo o filme. Para isso, criaram-se novas formas de utilização do sistema *live-action*. Este processo, diz respeito a captação de imagens através da operação de uma câmera de verdade que, em seguida, será direcionada a uma câmera virtual, construindo um forte sentido de realismo. E ainda mais quando se pretende mesmo destacar a presença virtual de uma câmera e de um operador, como é o caso desta animação.

Essa refinada mistura entre a ilusão da animação e os dados verídicos da realidade são particularmente interessantes para um filme que tem no surfe seu eixo temático principal. Isto porque a difusão das tradições e de todo o sistema de valores

associados a este esporte está muito atrelada a discursos imagéticos e a narrativas fílmicas. Desde os fins dos anos 50, a presença do surfe em produções cinematográficas tem se apresentado como um importante vetor de sua popularização. Produções como *Gidget* ou *Endless Summer* deram-lhe um impulso mundial decisivo. Do mesmo modo, as fotografias de Le Roy Grannis ou as imagens em super-8 de Greg Noll – que serviram de matéria-prima para muitos filmes – foram constituindo o surfe como um esporte cinematográfico por excelência.

Além disso, a consolidação global de todo um modo de vida absolutamente peculiar ao surfe (que é adotado por Cadú, apesar de ter nascido e crescido em uma pequena cidade isolada do Poló Norte), tem passado, fundamentalmente, por um intenso trabalho de “enquadramento de memória”. Ou seja, o estabelecimento dessa cultura esportiva em nível internacional foi acompanhado pela perpetuação de uma certa história e de certos personagens. As referências aos costumes havaianos, a idéia de que o surfe é “o esporte dos reis polinésios” e as devoções ao nome de Duke Kahanamoku são exemplos desse processo de seleção e construção de memória através da atribuição de destaque a determinados aspectos do seu passado. Evidentemente, tudo isso ajuda na reprodução de mitos, emblemas e sinais.

De maneira ainda mais explícita, vê-se recentemente a multiplicação de uma série de produtos coerentes com essa estrutura discursiva. O livro *Stoked*, dedicado à história da cultura do surfe, é um dos casos mais emblemáticos nesse sentido. As linguagens audiovisuais também se apresentam como suportes privilegiados na propagação desses imaginários. Nesse caso, a título de exemplo, cita-se o documentário *Riding Giants*, dirigido por Stacy Peralta, que também faz questão de se inserir nessas tradições. Em cada um desses casos, imagens como *Maids on a wave*, gravura de

Wallace Mackay, de 1874, que retrata mulheres havaianas vivenciando grandes aventuras sobre as ondas, são oferecidas e reproduzidas à exaustão.

Nesse quadro geral, *Tá onda onda* é elucidativo. Como toda comédia, seu tom levemente satírico traz a tona de maneira mais óbvia e evidente certos atributos que caracterizam esse universo esportivo. No momento em que Cadú fala como começou sua paixão pelo surfe, prontamente faz referência ao seu grande ídolo do passado, Biz Z, o maior surfista de todos os tempos. Nesse momento, numa clara paródia as primeiras cenas do já citado documentário *Riding Giants*, exibem-se, tal como naquele filme, imagens de antigas pinturas retratando pingüins desafiando grandes ondas. Nesse processo, a equipe manipulou imagens de arquivo reforçando, intencionalmente, sua aparência de antiquário. Também utilizaram câmeras super-8 e de 16mm para reproduzir os efeitos de imagens antigas. A apologia ao herói que se foi e aos antepassados do surfe expõe os vínculos entre o passado e o presente – elemento fortemente presente na atual cultura do surfe, como denuncia a áurea heróica atribuída a Kahanamoku.

No mesmo sentido, destaca-se a primeira competição de Cadú: o “X Campeonato Big Z”, evento em homenagem a memória do grande surfista desaparecido em meio a uma grande onda. No mundo real são várias as competições desse tipo. Desde 1966, por exemplo, realiza-se no Havaí o *Duke Kahanamoku Invitational Surfing Championship*, com a presença de 24 dos melhores surfistas do mundo. Em ambos os casos (na realidade e na ficção), as competições se transformaram em mega eventos. No caso do *Duke Kahanamoku Championship* a audiência oscila entre os 40 e os 50 milhões de espectadores.

Estas dimensões espetaculares e midiáticas do esporte são aspectos também abordados nesta animação. O modo como Cadú consegue garantir sua participação no Campeonato Big Z, realizado nas ilhas Pingú, dá-se por intermédio de um caça talentos: o pássaro marinho Mikey Abromowitz, que trabalha para o empresário do surfe, Regis Belafonte. O caráter deste último personagem, uma lontra interesseira, é marcado pela ganância. Ele, que já havia transformando o lendário Big Z numa fábrica de dinheiro, estava sempre preocupado em avaliar o potencial de lucros dos últimos acontecimentos do mundo surfe. Nesses termos, tudo era transformado em espetáculo.

O fato da figura do empresário ser retratado de maneira depreciativa pode ser visto como um retrato bastante fiel de uma escala de valores que se pode dizer predominante no surfe. Nesse universo, a idéia da exploração comercial nunca fora consensual. Parte das significações do surfe estiveram e estão ainda submetidos a uma dinâmica de legitimação moral que desqualifica qualquer atitude que não seja motivada pela busca do prazer que a própria atividade pode proporcionar.

Sob este aspecto, mais do que representar o empresário depreciativamente, *Tá dando onda* ainda é mais enfático. O filme transmite a mensagem que “o grande campeão nem sempre é o que chega em primeiro lugar”, pretendendo uma crítica a atual competitividade do mundo contemporâneo. De certo modo, isto se alinha com parte das convicções do surfe que valorizam a prática enquanto possibilidade de engrandecimento espiritual, e nunca como mero negócio. Em contrapartida, exalta o prazer e o desinteresse de se dedicar com paixão aquilo que se gosta. É essa, inclusive, a lição que Cadú aprende com seu ídolo Big Z, que se descobre depois, não está morto, mas apenas decidiu desaparecer durante uma competição depois de perceber que sairia perdedor. Biz-Z, que acolhe Cadú como discípulo, tenta lhe ensinar os “verdadeiros sentidos” de

ser um surfista. Tenta mostrar-lhe a frivolidade das competições, ao mesmo tempo em que fala sobre o valor da paciência ou da transcendência em se apreciar uma onda no mar.

Mais ou menos nessa mesma direção, tem-se a presença de Tank “tritador” Evans, um pingüim imperador que é o atual campeão das competições. Para ele, vencer é tudo. O personagem, arrogante e orgulhoso, é o vilão da narrativa. Foi ele quem venceu o gentil e bondoso Big-Z na ocasião do seu misterioso desaparecimento. O sentido da sua vida está totalmente dirigido para adular suas próprias conquistas.

A já mencionada forma do filme em termos de documentário, destacando-se a presença quase permanente de uma câmera, também se apresenta como uma espécie de paródia para com o estilo de entrevistas típicas do canal esportivo ESPN (talvez um dos veículos que tem divulgado e explorado o surfe com mais constância e regularidade). Aliás, o locutor esportivo Sal Masekela aparece no filme ao lado dos surfistas Kelly Slater e Rob Machado, que cumprem a função de comentaristas. Todos eles são interpretados por eles mesmos, emprestando suas vozes às animações.

A despeito das aparentes críticas aos bastidores do universo competitivo e sensacionalista do surfe profissional, a produção não exitou em desejar que o filme pudesse se articular com os lucrativos símbolos deste universo esportivo. Sua estética, por exemplo, explora a plasticidade dos movimentos dos surfistas. Igualmente, suas tomadas e ângulos tentam reproduzir o mais fielmente possível aquelas manobras tidas como mais incríveis e sensacionais. Vê-se também o apelo aos cenários paradisíacos, bem como a audácia e ousadia dos corajosos surfistas que desafiam a morte enfrentando ondas gigantescas. Todos elementos que têm servido fartamente a espetacularização deste esporte, constituindo-o como um rentável negócio. O ritmo da história também

tenta seguir as batidas mais frenéticas da *surf music* através de uma trilha sonora que tem Lauryn Hill, Pearl Jam e New Radicals.

Agora, resta saber se a *Sony Pictures Animation*, que faz sua segunda investida no mercado da animação, onde terá como concorrente a *Disney*, a *Pixar*, a *Fox* e a *DreamWorks*, terá aprendido, de fato, as lições de Big Z, para quem a competitividade não é tão importante. Ainda mais depois que os diretores da empresa souberem dos resultados de bilheteria que o filme alcançou com o seu lançamento nos Estados Unidos, onde faturou pouco menos de US\$ 60 milhões, relativamente pouco para o multimilionário segmento da animação de longa metragem.

Dados do autor:

Pesquisador do “Sport: Laboratório de História do Esporte e do Lazer” (IFCS/UFRJ) e do “Grupo de pesquisa Anima: lazer, animação cultural e estudos culturais”(UFRJ) e aluno do “Programa de Pós-Graduação em História Comparada” (IFCS / UFRJ).

Endereço: Rua Otávio de Souza, lote 12, casa 1, quadra D, Campo Grande. CEP: 23087

– 030. E-mail: cag.dias@bol.com.br