

SUPER-HOMENS, NARCISOS DO RINGUE E CULTURA DA VIOLÊNCIA

Antonio Flávio Testa

Resumo

A cultura da violência apresenta vários aspectos e formas de representação, configurando padrões comportamentais específicos e tipos diferenciados no que se refere à aceitação social. A violência é percebida e aceita em escalas hierarquizadas no âmbito dos vários segmentos sociais. Contudo, a violência manifestada na forma de luta, de combate entre humanos, assume conotações diferenciadas em relação às diversas modalidades e estilos de lutas, cuja manifestação e prática se reportam à cultura e aos próprios valores de determinados grupos sociais.

1.Introdução

A cultura da violência apresenta vários aspectos e formas de representação, configurando padrões comportamentais específicos e tipos diferenciados no que se refere à aceitação social. A violência é percebida e aceita em escalas hierarquizadas no âmbito dos vários segmentos sociais.

Contudo, a violência manifestada na forma de luta, de combate entre humanos, assume conotações diferenciadas em relação às diversas modalidades e estilos de lutas, cuja manifestação e prática se reportam à cultura e aos próprios valores de determinados grupos sociais.

Historicamente, esse fenômeno tornou-se mais complexo a partir do advento da urbanização e da conseqüente violência urbana, com confrontos entre homens e grupos sociais mais freqüentes em função das brigas de ruas e "rixas" entre grupos. Um desdobramento marcante desse fenômeno é o processo de desportivização das lutas, que permite sua prática sob regras previamente estabelecidas. Os confrontos são, em tese, entre lutadores/ competidores que se enfrentam em suposta igualdade de condições e em locais apropriados, onde a violência é aceita, pois é dosada conforme as regras de cada modalidade de luta e estilo de prática.

Uma variante mais significativa desse fenômeno é a espetacularização das lutas e sua comercialização como show no mercado global do entretenimento. Esse fenômeno caracteriza um empreendimento econômico com todo o simbolismo próprio da era digital e sua virtualização organizacional. Nela, o homem-mercadoria torna-se peça específica de uma engrenagem cujo mecanismo de funcionamento exige sincronização e coordenação, via definição de papéis e funções.

No Brasil, as lutas são muito populares. Desde as primeiras décadas do século XX, pratica-se vale-tudo, modalidade de luta na qual praticamente todo tipo de golpes é permitido aos lutadores, exceto morder e furar os olhos, embora circunstancialmente isso ocorra, causando sérios danos aos contendores.

No início, esses confrontos ocorriam com o objetivo de testar qual o melhor estilo de luta e qual o lutador mais forte, mais poderoso. Posteriormente, os eventos de combate tornaram-se eventos comerciais. Lutadores e agentes promocionais de eventos de luta passaram a visar ao lucro. Esse foi o primeiro passo para a profissionalização dessas modalidades de lutas.

Simbolicamente, as brigas, por questões vinculadas à masculinidade, ao poder e ao controle microterritorial, referem-se aos primeiros confrontos ocorridos entre bandos primitivos e seus líderes, que se digladiavam em busca de domínio espacial, controle das fêmeas e do poder grupal. Na atualidade, a violência das lutas é institucionalizada, e estas são comercializadas, na forma de circo global espetacular, uma versão contemporânea e virtualizada da histórica arena romana. Esse espetáculo enseja o confronto entre culturas marciais diferenciadas, uma vez que os estilos e as modalidades específicas de lutas são decorrentes da organização social e política, assim como de valores educacionais e grupais próprios de cada região e cultura.

Isso é significativo, porque permite analisar as formas pelas quais o homem se relacionou com a natureza e venceu a hostilidade ambiental que o cercava. O impacto do ambiente externo sobre a organização humana foi bem diferente em cada região que o homem habitou, ao longo de sua história. Psicossociologicamente, as lutas refletem as técnicas que o homem desenvolveu para vencer seus adversários. São, por conseguinte, sistemas bem estruturados para o desenvolvimento psicológico e corporal.

É pertinente analisar as modalidades de luta, a partir de cada região da Terra. Por exemplo, determinadas técnicas de combate características do caratê japonês se desenvolveram em regiões planas, nas quais a cavalaria se tornou uma expressão guerreira. Os movimentos desse estilo de caratê estão vinculados fisicamente à força centrífuga, que permite movimentos expansivos e longos. A "centrifugidade", portanto, é um dos fatores determinantes do desenvolvimento da memória corporal, da expressão plástica e da percepção psicológica. Há predomínio da expansividade na sistematização prática desses estilos de luta. As noções do tempo e da velocidade dos movimentos são bastante peculiares em cada estilo e modalidade de arte marcial.

Entretanto, em regiões montanhosas, irregulares, com muitos riachos, trilhas sinuosas e escorregadias, foram desenvolvidos outros tipos de movimentos, que exigiam dos praticantes apurado controle corporal, privilegiando o uso de movimentos isométricos, nos quais a "centripeticidade" (força centrípeta) é visível.

A análise dos movimentos e posturas físicas do caratê japonês, sobretudo o estilo shoto-kan, que resulta da junção de estilos oriundos de regiões planas e montanhosas, demonstra essas estruturas nitidamente. Elas expressam um complexo sistema de movimentos corporais que articula a contração e a expansão de movimentos sincronizados com a respiração de uma forma muito própria.

As sistematizações metodológicas desses movimentos ocorreram na forma de seqüências de movimentos que se reportavam a lutas ocorridas realmente, ou na imaginação dos sistematizadores. No início, foram transmitidas em formas de katas (seqüências de movimentos) e pela tradição oral. Em seguida, pela prática em escolas iniciáticas e pela literatura voltada a artes marciais. Hoje, são difundidas no mundo todo em vídeos, DVDs e outras mídias.

Na China, desenvolveu-se o kung-fu, com diversas codificações de estilos e sistemas de prática que representam movimentos de animais e sua relação com a natureza e a dinâmica da selva. A interdependência verificada entre os estilos de artes marciais, os movimentos físicos (golpes e seqüências) e os valores éticos e morais configuram um complexo acervo simbólico e material. Seus reflexos se manifestam, na pós-modernidade, por meio de novassistematizações, sincretismos e produtos derivados da tecnologia, com o objetivo de atender sobretudo a demandas do mercado de consumo.

A mídia atualmente exponencia sua influência e constrói modelos comportamentais/expectativas de vida - que configuram um quadro psicossocial quase de desespero paranóico. A indução forçada à competitividade individual é crescente e torna-se visível quando se analisa as estratégias utilizadas, individual e grupalmente, à procura de um posicionamento de mercado que intensifique o brilho da visibilidade narcísica. Esta acomete quem pretenda se tornar artista, campeão, personalidade pública. São papéis sociais que só sobrevivem se tiverem muita visibilidade. Esta condição está vinculada a um tipo específico de sucesso na vida.

Esse fenômeno, no caso das lutas, é reproduzido e cristalizado em decorrência da ação das escolas de lutas e combate, cujos valores predominantes, mais nítidos e observáveis são, ainda hoje, os da masculinidade agressiva. As desavenças são construídas e reproduzidas baseadas em mitos de masculinidade. São tornadas públicas pela mídia, que se delicia com os escândalos, com a violência, com o sangue, com as chacinas e outros derivados da agressiva destrutividade masculina.

A luta profissional, como espetáculo, representa o confronto de estereótipos masculinos míticos. São personagens poderosos, violentos e heróicos que povoam o imaginário dos espectadores. Geralmente, nos confrontos, um representa o bom, e o outro, o mau. Ocorre uma articulação maniqueísta que leva o espectador a se identificar, por meio de mecanismos de projeção / transferência psicossocial, com algum dos combatentes. Esse drama psicossocial expressa o dilema da luta contra as poderosas determinações superegóicas, que impedem o indivíduo de dar vazão à violência potencial que carrega em si.

2. A gênese das rixas e disputas

À medida que as lutas se desenvolveram socialmente, reproduziram-se na forma de estilos, com escolas próprias, e estruturaram padrões culturais, valores grupais e pessoais muito peculiares, gerando um Ethos grupal e peculiar. Com isso, emergiu a disputa entre estilos.

A necessidade de fortalecer cada instituição e o conseqüente processo de socialização influenciaram na construção de comportamentos sociais hostis entre grupos, levando-os a disputas e conflitos violentos. A consolidação da identidade grupal requer a percepção do outro em contraste com o eu. O etnocentrismo exacerbado torna-se uma estratégia de comportamento, e, em decorrência disso, as relações sociais tornam-se tensas, competitivas e agressivas. Ocorre o estabelecimento de um modelo comportamental hierarquizado, conforme as relações de poder em ambiente micro. Nesse contexto, o mais velho, por conhecer mais os segredos da técnica e ter mais experiência, e o mais forte e destemido, por se impor pela força e coragem, ocupam posições de destaque.

Essas duas estruturas de dominação - experiência mais conhecimento equivalem à técnica e força mais coragem - modelaram historicamente a política grupal dos lutadores, desde suas origens sociais. Essa codificação simbólica ainda está presente nas artes marciais e contém toda a estrutura de dominação/ subordinação, que se cristaliza por meio dos sistemas de graduação - de iniciante até mestre, de faixa branca (kohai) até faixa preta, sensei (professor), até shihan (mestre). Cada estilo, ou sistema de luta, tem seus mecanismos hierárquicos de graduação. Estes exigem do aspirante a um novo nível que apresente, geralmente por meio de exame específico, um conjunto de conhecimentos e habilidades compatíveis com o nível almejado. Entre lutadores profissionais, o nível de conhecimento exigido é compatível com as exigências do mercado de trabalho. Caso o pretendente à profissionalização não

apresente condições necessárias, não terá sequer acesso a esse mercado. Essa dinâmica pós-moderna das lutas tem obrigado lutadores a completar sua formação. Para tanto, são auxiliados por técnicos/treinadores profissionais. As performances dos mestres tradicionais, históricos, ainda têm seu espaço garantido nas academias de formação. No ambiente profissional, seu papel é mais de treinador, e tal condição exige constante treinamento, aperfeiçoamento e ruptura com paradigmas históricos limitadores, como são as idiosincrasias de estilos e formas tradicionais de luta. Isto significa que apenas um ramo do conhecimento marcial é insuficiente para preparar um bom profissional de vale tudo. A demanda é por uma equipe multidisciplinar de treinadores. Essa é a realidade atual.

3. O Vale-tudo brasileiro e o globalismo

É significativo o crescimento da prática dos esportes de luta considerados mais violentos neste início de século. É relevante a realização de eventos espetaculares de esportes de combate nos quais os lutadores aceitam regras de lutas que permitem o uso de técnicas de combate consideradas perigosas e a plena liberação da violência. É interessante considerar que os esportes marciais têm produzido pautas comportamentais e valores éticos coletivos que são assimilados - muitas vezes - de forma massificada, principalmente por grupos sociais aficionados por lutas tradicionais e outras práticas corporais de lutas consideradas radicais. Isso ocorre com muita frequência nos centros urbanos.

Lutas, raras vezes, foram analisadas à luz de uma perspectiva cultural. Conservam, em particular, elementos historicamente desenvolvidos por sociedades, ou mesmo grupos sociais, refletindo estágio próprio de conhecimento reificado na forma de tecnologia de ação corporal, sistematizada em estilos diferenciados e próprios de cada região de onde emergem. Sua estruturação e objetivos são vinculados, portanto, às necessidades que o homem enfrenta para se sobrepor às dificuldades e riscos que o seu habitat oferece, tanto em relação ao confronto com a natureza, quanto com outras espécies e seus próprios semelhantes. Esse é um ponto fundamental para entender as lutas e seu desenvolvimento técnico, sua "camaleônica" capacidade de adaptação, sua força sincrética.

O processo de expansão dos setores do entretenimento, do turismo, do esporte, do lazer e toda gama de demandas que este fantástico processo movimentou emprestou às lutas uma importância circunstancial muito maior. Tornaram-se produtos espetaculares que são comercializados de forma diferenciada, como serviços de entretenimento em eventos, shows etc. São estruturados não só no setor de eventos esportivos, mas também no de formação de recursos humanos. Mais especificamente, no segmento educacional de artes marciais e esportes de luta, que, por si só, já é um mercado com todas suas características de produção, distribuição e consumo de serviços e alocação de força de trabalho especializada.

A especialização profissional do setor de lutas enfatiza sobretudo a estruturação de eventos de lutas na forma de shows espetaculares. Nesses eventos, os astros são renomados praticantes de artes marciais nacionais e internacionais. O resultado desses embates, por seu turno, é a valorização dos acontecimentos marciais, além do aumento de sua audiência e do valor das bolsas pagas a contendores, organizadores e apostadores. O setor de lutas consegue movimentar relevantes somas de dinheiro no mercado do entretenimento, assim como influenciar intensamente outras dimensões da cultura do mercado desportivo.

Da perspectiva do desenvolvimento humano, atinge elementos fundamentais do psiquismo, porque envolve posturas mentais específicas para enfrentar desafios. Em

contrapartida, as situações de combate potencial ou a própria predisposição e preparo para o combate corporal podem levar a posturas neuróticas e à possibilidade de ocorrência de transtornos mentais mais sérios.

Dentre esses transtornos, destacam-se a paranóia e o narcisismo. Tal fenômeno ocorre porque o ambiente competitivo é extremamente seletivo, violento e excludente, estabelecendo limites físico-espaciais e temporais para que o lutador se torne a referência de poder no seu grupo. O ranqueamento esportivo induz à permanente competição entre aqueles que querem o primeiro lugar. A desconfiança mútua, as manias de perseguição, a "traíragem" (ato de trair o outro, de não cumprir com o combinado), o desprezo, a inveja, a bajulação e a falsa admiração compõem uma síndrome cultural paranóica e narcísica característica de um ambiente psicopatológico. Nesse ambiente, são produzidos padrões agressivos de defesa, que são assimilados e utilizados pelos membros dos grupos em disputa, estruturando um relacionamento político intergrupual baseado em posturas defensivas e agressivas.

4. O dilema existencial do lutador ante o narcisismo

Diante de uma situação na qual o lutador depende do esplendor de sua imagem para se manter em evidência, a própria imagem não pode expressar decadência. O lutador precisa se tornar um mito. É induzido, assim, a adotar posturas narcísicas, características do mercado de celebridades, com todos seus artificialismos e comportamentos invejosos e ciumentos. Sua estratégia de defesa passa a se basear sobretudo na tentativa de preservar valores de forma reacionária, como se a vida em sociedade não fosse um processo em plena ebulição, induzindo o indivíduo à frente. Um exemplo célebre dessa realidade foi a ascensão e queda de Mike Tyson, grande estrela do boxe internacional.

O desafio de estar sempre em perfeita forma física, técnica e estar exposto na mídia configura um quadro potencialmente paranóico, que leva a estratégias comportamentais nas quais o conflito narcísico, a falta de reconhecimento, a instabilidade e a insegurança são marcantes. Mesmo sendo forte e poderoso, o lutador é obrigado a conviver com a insegurança e a instabilidade que acometem ídolos de determinados esportes de forma muito acentuada. O custo político e emocional dessa situação é muito alto. A mídia tende a divulgar o mito, geralmente em detrimento do humano.

5. Lutas e catexias (concentração de energia psíquica em um evento)

Diversos grupos sociais e organizações envolvem-se na reprodução sistemática de um tipo específico de evento esportivo. No caso, o dos torneios que reúnem desafiantes entre praticantes de lutas diferentes, com o intuito de verificar, narcisicamente, qual é o melhor, sob as regras impostas ao evento. As regras geralmente são definidas por interesses externos à estrutura intrínseca das lutas. Ensejam situações de grande ansiedade e estresse acentuado. Estas condições interferem negativamente na plena e sadia prática de uma modalidade desportiva, como é o caso das lutas.

A questão da postura mental e as lutas revelam uma problemática que merece estudo mais aprofundado. É comum encontrar pessoas com um nível mental de concentração acima da média. O grau de determinação e agilidade mental também são notáveis. Atletas que recebem muita pancada na cabeça apresentam, porém, sérias seqüelas, que resultam em prejuízo para a saúde e para todas as vantagens acima enumeradas. A saúde física é relevante demais. Lutadores "sonados" - dotados de lesão cerebral - são triste consequência da dura realidade das lutas profissionais. Tal fenômeno, contudo, não constitui o principal objeto desta análise, e sim os transtornos mentais

que configuram um perfil neurótico capaz de impedir o pleno exercício da saúde mental.

Nesse aspecto, o assunto merece uma análise mais profunda, pois o processo de socialização das lutas leva à construção de perfis psicossociológicos específicos. Perfis que caracterizam os estilos de vida de praticantes de determinadas modalidades de lutas com padrões similares de comportamento e percepção da realidade. Muitas atitudes assumidas por praticantes de lutas denotam sérios conflitos neuróticos.

Tais padrões de comportamento pretendem reforçar o argumento de que alguma modalidade de luta é melhor que outras, sob todos os pontos de vista. Paranoicamente, uma modalidade de luta é vista técnica e metodologicamente como melhor do que outras. Nessa visão não prevalecem a preparação física e técnica e a atitude mental do praticante. É uma percepção bem distorcida e neurótica. É socializada em nível de discurso e assimilada na forma de padrões de comportamento e atitudes valorativas. Configuram uma ideologia marcial discricionária, hierarquizada com base na percepção neurótica da realidade/aparência. São atitudes geralmente delimitadas pela influência externa e geram sérias crises individuais, interferindo negativamente no comportamento pessoal.

Na prática, essa realidade/aparência na qual uma determinada modalidade de luta foi percebida por seus praticantes como a melhor das lutas só se justificou por um breve período de tempo. O processo de globalização das lutas, sob a ótica espetacular do capitalismo aplicado ao setor marcial, implicou o surgimento, por meio do confronto, de lutadores sincretizados, capazes de enfrentar qualquer tipo de gladiador moderno.

As estratégias de mercado do capitalismo marcial ensejaram o confronto de lutadores das mais variadas origens e praticantes de diferentes lutas. Gladiadores oriundos de culturas marciais diferenciadas, submetidos às mesmas condições de combate, foram colocados na arena pós-moderna, o Octagon (ringue do Ultimate fighting), evento de lutas que marcou o início da globalização das artes marciais.

As modalidades originais serviram apenas para rotular um produto específico em um mercado espetacular, que necessitava de vários produtos diferentes, os estilos de lutas, para gerar uma rivalidade virtual global. O espetáculo do vale-tudo globalizado é revestido de forte componente emocional e desenhado para o confronto na arena de competição virtual, o Octagon, com objetivo de satisfazer as carências emocionais e demandas neuróticas do público apreciador. Serve também para atender aos interesses comerciais dos produtores de violentos espetáculos de combate entre lutadores narcisistas e paranóicos, além de alimentar o sadomasoquismo coletivo, próprio de freqüentadores e expectadores desse tipo de espetáculo.

Nesses eventos, o melhor lutador é aquele que vence os demais, sob regras previamente estabelecidas para aquela ocasião. As regras podem mudar de evento para evento, pois precisam se ajustar a diversos interesses de ordem legal, comercial e organizacional. O lutador, portanto, tem de ser eclético e dominar todas as técnicas que lhe fortalecerão, independentemente de estilo. Ele também precisa ser adaptável a essas variações circunstanciais.

No Brasil, existem indícios históricos de que os combates entre modalidades diferentes de lutas começaram a acontecer na década de 1930, quando um determinado grupo de lutadores realizou várias disputas com o argumento de provar que sua modalidade de luta era melhor que as demais. Embora o fenômeno das lutas de vale-tudo, tenha começado nas primeiras décadas do século XX, somente cresceu

exponencialmente durante a década de 1990, quando surgiu o circuito do Ultimate Figthig na América do Norte.

Uma luta real tem como objetivo o duelo entre lutadores, na forma de briga. É mesmo para valer. Não há regras. Se estas existem, são as da rua e se reportam aos conflitos primordiais nos quais os contendores tinham, antes de tudo, de sobreviver. Na rua, tudo é permitindo, pois decorre de uma ética do real vale-tudo. A lógica que permeia brigas na rua é estruturada em táticas que permitem a eliminação do adversário, utilizando, no caso da luta, o próprio corpo.

Nas brigas de rua ocorre o uso de armas de toda espécie; nas lutas reais, as armas são o próprio corpo, adestrado para fulminar o adversário. Quer seja com pancadas desferidas com a cabeça, com os braços, com os cotovelos, com os joelhos, com as mãos, ou com os pés, quer seja por meios de estrangulamentos e chaves de braços e pernas. O adestramento de um lutador de vale-tudo deve ser o mais completo possível. Ele deverá estar apto a enfrentar qualquer tipo de lutador, que utilizará todos os recursos de que dispõe para subjugar o adversário. Ainda assim, essa situação é muito diferente da realidade das ruas, que é muito mais cruel, sobretudo porque o ambiente e o clima não são artificiais, nem construídos de forma a beneficiar física e psicologicamente os lutadores, como são os ringues e as várias arenas de combate. Nas ruas, os confrontos acontecem de surpresa, na maioria das vezes, por isso, as reações são imprevisíveis. Tecnicamente, do ponto de vista histórico, a questão mais interessante está em dois pontos considerados importantes:

1) A aceitação de um princípio de que a luta no chão é mais forte, por minimizar o potencial dos recursos técnicos dos lutadores de modalidades que não desenvolvem técnicas de combate no solo;

2) Em conseqüência dessa realidade, um jogo político foi desenvolvido para justificar o predomínio circunstancial dos lutadores de solo.

O argumento básico utilizado pelos praticantes dessas modalidades é que suas técnicas, principalmente, na vertente brasileira, são a melhor do mundo, e eles, os praticantes, são superiores aos demais lutadores.

Isto acirrou as rixas, as inimizades pessoais e grupais e fez com que as demais modalidades de lutas procurassem aprimorar suas técnicas de combate e desenvolvessem competência técnica no solo, incorporando novas metodologias e práticas, além de procurar formar lutadores mais completos do ponto de vista físico e nutricional.

No primeiro momento, essa realidade não foi assimilada, com a devida ênfase, pelos lutadores de luta no chão. Somente uns poucos praticantes dessas modalidades procuraram desenvolver técnicas de combate em pé. Precisaram aprender a socar, a cotovelar, a dar joelhadas e a chutar, além de dominar as táticas de combate em pé, para poder viabilizar a queda de seus oponentes e usar suas vantagens potenciais. Esse período representou uma transição estrutural na formação dos lutadores de ringue. A realidade agora era outra: não obstante a possível vantagem da luta de solo, para se chegar até o solo e neutralizar o adversário o esforço tornou-se muito maior. E exímios lutadores de modalidades específicas de soco e chute tornaram especialistas em luta no solo, em poucos anos.

Os fatos citados nos itens anteriores configuram uma etapa historicamente superada. Ela foi marcada pelo crescimento do vale-tudo no interior do Brasil, com ênfase nas

disputas que aconteceram na cidade do Rio de Janeiro e em algumas outras importantes cidades do nordeste brasileiro. Durante aquele período, entretanto, muitas outras modalidades de lutas cresceram em prática e adeptos no Brasil, principalmente o caratê, a capoeira e o judô. São modalidades nas quais o Brasil detém a hegemonia continental, tendo grandes expoentes internacionais entre seus lutadores. Houve uma queda significativa na prática do vale-tudo em todo o território nacional durante a década de 80 do século XX, devido ao boom de outras modalidades que tinham melhor circuito competitivo e mais apelo de mídia. O jiu-jitsu brasileiro, porém, continuou sendo praticado, sobretudo no Estado do Rio de Janeiro.

6. The Ultimate Fighting boom: a explosão internacional do vale-tudo

A fase de internacionalização das lutas em escala profissional e em circuitos independentes das modalidades olímpicas e amadoras tomou corpo a partir de 1994, quando ocorreu o primeiro evento chamado Ultimate fighting nos EUA, reunindo atletas de diversas modalidades. Esse evento foi organizado por membros da família Gracie em parceria com empresários norte-americanos e vencido várias vezes por atletas brasileiros. O Ultimate fighting tornou-se o mais forte circuito competitivo de lutadores profissionais, reunindo primeiramente praticantes de lutas sem expressão e de estilos desconhecidos, mas, com o decorrer do tempo, ficou muito competitivo e trouxe para sua arena ótimos lutadores internacionais. A mera possibilidade de aparecer na tela do circuito de tevê por assinatura, pay per view, aliada à possibilidade de fazer uma boa luta, apresentar uma boa performance e receber uma boa remuneração, já era motivo suficiente para aumentar a competitividade internacional para se ter acesso a tal circuito. Esse circuito deu especial notoriedade internacional ao clã Gracie e promoveu as lutas brasileiras a um estágio privilegiado, principalmente em relação ao Japão, berço das mais nobres artes marciais.

A reprodução dos circuitos abertos de lutas foi apenas uma consequência do Ultimate fighting. Havia enorme demanda reprimida no setor de artes marciais, se considerado o potencial mercadológico do setor nos seus segmentos industriais, de serviços e de tecnologia de treinamento. As artes marciais permeiam profundamente as estruturas sociais, porque atingem todos os segmentos em escalas diferenciadas e promovem uma dinâmica comportamental própria no que concerne a valores morais, éticos e culturais. Configuram também padrões específicos de consumo, tanto de produtos industrializados, como roupas, equipamentos, medicamentos, alimentos, quanto de serviços nas academias, ginásios, clubes, cinemas, livros, revistas etc.

As artes marciais delineiam um setor de mercado que está se tornando visível, à medida que os meios de comunicação divulgam produtos de interesse comum tanto à população como um todo, quanto ao público especializado. É um setor em plena efervescência consumista, muito dinâmico e segmentado. Isso enseja atenção diferenciada do ponto de vista dos produtores econômicos. Culturalmente, percebe-se uma diversidade muito significativa na sua dinâmica, que se estrutura entre grupos sociais específicos, mas de ação global.

Além disso, tais grupos têm a capacidade de engendrar alianças internacionais entre grupos organizados em torno de associações e federações internacionais que reproduzem determinada modalidade em todo o mundo, com as mesmas características metodológicas e regras comuns. Esse fato permite a internalização de valores internacionais nas microrregiões dos diversos países e estabelece padrões comportamentais diversos. São mudanças que geralmente conflitam com expectativas locais e acirram processos de interação valorativa e cultural. Trata-se de um aspecto relevante no processo de globalização em curso: a imposição de regras, valores, pautas comportamentais e, mesmo, de metodologias e técnicas de práticas esportivas.

Tal fenômeno ocorre com o objetivo de massificar e reproduzir padrões considerados ideais para acessar um determinado circuito esportivo de alcance global, que é popularizado pela mídia internacional.

Essa realidade é sinuosa: se requer produtos e serviços padronizados, em contrapartida tende a valorizar elementos regionais, com o mero intuito de reforçar focos de consumo e atender a demandas específicas de micromercados consumistas. Assim também ocorre nos circuitos esportivos de artes marciais. O evento competitivo só é valorizado do ponto de vista de sua globalização, se congrega representantes das mais diversas regiões e de metodologias de lutas diferentes. A síntese entre as lutas emerge da grande variedade de contradições existentes.

Embora esses fatos tenham sido considerados do ponto de vista do encontro dessas contradições na mesma arena de combate, somente recentemente a questão estrutural foi alterada: anteriormente, as regras favoreciam a luta no chão, mas atualmente estão privilegiando o combate em pé, embora muitas lutas sejam decididas no chão, onde o nível técnico apresentado está cada vez melhor.

As lutas no solo têm um grande adversário: a mídia. A própria dinâmica de um espetáculo de tevê busca colocar mais ação e movimento em seus eventos, aliados obviamente à violência. Nesse sentido, as características intrínsecas de um espetáculo de entretenimento televisivo obrigaram a alterar as regras originais do Ultimate fighting, devido à demora na finalização dos combates no solo e à monotonia da própria luta, uma vez que, no chão, os lutadores podiam demorar o bastante para esperar uma falha fatal do adversário, o melhor momento para agir, descansar etc. Essas condições foram analisadas pelos produtores do espetáculo midiático, as regras foram alteradas e os prazos para os lutadores permanecerem no chão em atitude de combate foram diminuídos.

Além disso, muitos lutadores, fortíssimos fisicamente, começaram a dominar as técnicas do Jiu-jitsu brasileiro, se não para bem aplicá-las, para neutralizá-las. Esses dois fatos deram início a um novo estágio nos desafios de vale-tudo. Entramos na era dos super-homens do vale-tudo.

7. A era dos super-homens do vale-tudo

Conforme nossa hipótese preliminar, atualmente a disputa não é mais entre as metodologias de lutas ou guerra entre estilos. O advento do lutador completo - sem levar em consideração sua formação original, mas sua preparação e condição real para enfrentar qualquer lutador independentemente de tempo e estilo de luta - configura o cenário atual do vale-tudo. Portanto, o tipo de arena e regra de combate é que determina que preparação física, técnica e psicológica o competidor deve desenvolver. Esse fato é muito importante porque ele se diferencia de todos os demais processos de internacionalização de lutas. Assim, o praticante de caratê deve reproduzir apenas técnicas de caratê para poder ser bem aceito no circuito internacional de sua modalidade. O mesmo ocorre com o praticante de judô, Tae kwon do, Capoeira, Boxe, Kickboxing etc. No caso do Vale-tudo, não. O lutador, para ser prestigiado, admirado e vencedor, deve desenvolver técnicas de todas as lutas, porque o que está em jogo não é mais o estilo de luta, e sim a competente preparação do lutador. Mesmo o praticante de Jiu-jitsu não pode prescindir de incorporar técnicas desenvolvidas por outras lutas em seu acervo, ainda que, muitas vezes, argumentem serem donos também dessas técnicas.

O mais relevante é que o processo de globalização das lutas apresenta duas grandes vertentes:

1) As diversas especializações de estilos de lutas realizam seus próprios circuitos internacionais, reproduzem suas práticas internacionalmente, buscando preservar valores secularizados, e muitas delas chegam a radicalizar posturas na direção contrária ao ecletismo;

2) As técnicas de todas as artes marciais, tendem a convergir na direção da estruturação de uma nova forma de luta, capaz de enfrentar, em qualquer arena de competição, todo tipo de lutador, sob regras que permitem a finalização do combate na forma de briga de rua, guardadas as devidas proporções. É permitido bater livremente, até o adversário desistir, ou sair de combate, por nocaute.

Esse tipo de lutador tem uma nova predisposição psicológica, motivacional e ética. O que está em jogo para ele é vencer o adversário, usando técnicas livres e muito violentas, capazes de tirar de ação seus adversários. Socialmente, esse novo grupo de gladiadores tem tido enorme aceitação popular, sobretudo por grupos aficionados. Certamente, formarão opinião e influenciarão gerações, uma vez que sua existência está vinculada umbilicalmente ao processo de democratização política e comunicativa em nível internacional. Assim, as lutas são parceiras relativamente fortes do processo de globalização, por alimentarem, com seus eventos, grandes redes de comunicação internacional e integrarem virtualmente milhões de aficionados a elas. São eventos reproduzidos em praticamente todos os lugares, mas com maior ênfase no Japão e nos EUA. Eventos diversos de artes marciais, baseados em novas regras, porque estão em evidência e têm grande aceitação popular, costumam acontecer em todas as cidades.

8. Tendências no mercado das lutas globais

O processo de globalização tal qual está se consolidando no mundo implica a interpenetração de valores e práticas sociais com uma dinâmica peculiar, estabelecida por meio de ações que ocorrem de fora para dentro, no sentido do internacional para o nacional e do regional até o local. A reação ocorre no sentido inverso. A tendência mais significativa é haver predomínio dos processos de massificação exógenos, em virtude da força dos meios de comunicação e da tentativa de padronização dos processos de consumo.

O advento do comércio eletrônico e do consumo telematizado customizado de serviços, manifestos na indústria de vídeos, DVDs e TV acabo, tipo pay per view, seguramente vai dar a tônica dessa dinâmica globalizante e suas contrapartidas.

Nesse mercado global, as lutas têm uma participação significativa, tanto pelo seu apelo espetacular, no sentido de serem utilizadas para o lazer, quanto na sua reprodução. Sua dinâmica implica desde a busca de formas de defesa pessoal, cada vez mais demandadas nas sociedades violentas e agressivas como as atuais, até sua própria prática como formação profissional. Nesse ambiente, são criadas condições objetivas para alimentar um sofisticado e complexo sistema de reprodução das lutas e conseqüente consumo de produtos e serviços, como ocorre nos demais esportes.

Essa dinâmica seguramente reflete a significativa participação dos esportes, no caso das lutas, no grande e avassalador processo de globalização das relações sociais, econômicas e culturais desta época. A tudo isso se deve acrescentar a expansão de valores cínicos no seio da sociedade, que admite a violência aplicada institucionalmente e convive, com naturalidade, com processos de exclusão social e de degradação humana, como se fossem partes estruturais de um sistema social global. O forte componente cínico na estrutura moral da sociedade internacional se

revela, inclusive, na transformação da miséria humana em negócio.

9. Narcisismo, lutas e mercado midiático

A construção de uma imagem poderosa no imaginário coletivo induz o lutador a desenvolver estratégias pervertidas de sobrevivência, baseadas em uma razão cínica, na lógica da violência, na catexização patológica (concentração de energia psíquica), que visa à manutenção de um modelo social narcisista e excludente e à utilização de mecanismos de defesa virulentos. Sua percepção de mundo o leva a um posicionamento conflitivo, na maioria das vezes, porque percebe que sua realidade é imaginária. Obriga-se a construir uma imagem mítica, e a sua manutenção exige esforços indescritíveis.

Ser obrigado a representar uma imagem construída, com base em um projeto midiático, irreal, mimético, pode causar sérios transtornos psicossociais. O mergulho no universo da mimetização tende a transformar o Ego - o que se expressa socialmente - e abalar o Self - o ser -, desequilibrando-o sistemicamente. As conseqüências podem ser comportamentos paranóicos e atitudes neuróticas, o que causa sofrimentos sérios, pois seu referencial de mundo e sua percepção de si são confrontantes, não complementares. Vive-se uma irrealidade, uma representação mimética. Sempre se está no limite.

Os conflitos existenciais decorrentes dessa ruptura na percepção/ação neurótica da realidade podem transformar o indivíduo em uma criatura dividida, um ser incapaz de se posicionar corretamente perante a realidade e de desenvolver padrões de convivencialidade aceitáveis. Os personagens midiáticos são mitos, pertencem a um universo de representações. Sua hegemonia, entretanto, cresce no universo social, não só em nível das representações, mas em influência sobre a vida real e em todos os setores da sociedade.

Essa superposição induz a confusões na forma de percepção e no envolvimento que se estabelece no âmbito emocional e político, por interferir na configuração de costumes, nos modos de ser, nas atitudes, nas referências simbólicas e discursivas e alcançar um alto grau de influência ideológica. O universo midiático e suas representações influenciam fortemente as relações humanas entre os grupos sociais envolvidos.

No caso específico dos modernos gladiadores de ringues virtuais, sua influência sobre os jovens e adultos aficionados destas modalidades de luta é significativa, porque os leva a consumir produtos e serviços próprios desses circuitos, além de influenciar simbolicamente novos valores e atitudes que legitimam, no grupo ou em segmentos sociais afetados, padrões de comportamento distorcidos, fanatizados e neuróticos.

Percebe-se a construção de uma identidade visual e discursiva própria desses grupos. São criados, entretanto, seres paranóicos, que se submetem à lógica da razão cínica para sobreviver em um mundo virtualizado, irreal, mas concreto; duro e cruel, sob vários aspectos. O fenômeno dos gladiadores pós-modernos, considerados super-homens, que sobrevivem narcisicamente em ambientes potencialmente paranóicos, sob a égide da razão cínica, reflete as atuais condições de convivência entre os humanos e sua relação com a natureza. A razão cínica pressupõe a violência, porque a legitima e a institucionaliza. No que diz respeito aos espetáculos marciais, a violência é apreendida de forma diferenciada e aceita gradualmente, e sua dosagem varia entre as várias culturas marciais e os estilos de lutas. No campo da filosofia ou na área da educação, as artes marciais, em sua essência, preconizam o controle da

violência, a autodisciplina e a fraternidade. A prática dos vários estilos de lutas em seus circuitos competitivos específicos exige que a violência seja controlada por regulamentos e códigos de ética rígidos. Ocorre, ainda, padronização na disseminação de técnicas de combate e valores éticos. Os praticantes conhecem as regras da modalidade, seus limites e possibilidades.

Nos modernos espetáculos sincretizados, os gladiadores precisam se submeter a regras estranhas à sua formação marcial original e são obrigados a se adaptarem rapidamente a regulamentos que não conhecem, portanto sua adaptação a esses circuitos é geralmente traumática.

Os maiores beneficiários desse circo são os promotores, os capitalistas do espetáculo marcial global. A sincretização dos estilos ocorre pela via da violência física, política e psicológica. Nesse aspecto, o globalismo marcial, de acordo com o ponto de vista dos circuitos profissionais, consolida uma cultura de violência, de truculência. Os valores morais e os mecanismos de relacionamento entre essa imensa comunidade internacional configuram um modo de ser, uma filosofia de vida. Nessa arena global, evidentemente são recrutadas pessoas que têm perfil para enfrentar os desafios profissionais próprios das rinhas, e se destacam aqueles que conseguem passar por todas as dificuldades inerentes à carreira de lutador profissional.

As lutas implicam catexias radicais, cujas conseqüências podem ser drásticas, se considerados os componentes paranóicos presentes e as neuroses obsessivas que engendram. A era dos super-homens do vale-tudo denota a expansão de uma lógica política e comercial que privilegia, antes de tudo, a mercantilização de sentimentos humanos, de emoções. Esse profissional do combate é um trabalhador cuja profissão o obriga a investir, masoquistamente, no prazer de curtir a dor, decorrente de pancadas desferidas e recebidas como se fossem atividades normais do trabalho marcial. Pancadas violentas e demolidoras fazem parte do negócio do vale-tudo. Trata-se de uma atividade de trabalho, e deve ser bem exercida, pois é condição para o sucesso profissional. "No pain" é um slogan corrente no meio do vale-tudo.

A catexização das lutas revela um componente profundo da estrutura mental humana, a qual permite ao homem enfrentar seus medos projetando-os no adversário. As lutas entre humanos se vinculam à fase fálica, quando questões relativas à lógica do poder e do narcisismo emergem com toda força.

Como conseqüência da expansão capitalista, a globalização apresenta nuances significativas. No âmbito da violência, é muito mais destrutiva do que todas as outras etapas do capitalismo. Suas armas são de tal monta destrutivas, que são capazes de "deletar" pessoas. Já no universo dos processos comunicacionais decorrentes da expansão da indústria do entretenimento, da comunicação e do lazer, o globalismo quase consegue transformar a realidade concreta em um imaginário total, como se tudo fosse virtual. É como se nova dimensão espacial e temporal existisse - um virtual-real.

O globalismo induz à expansão da cultura do mimetismo, da representação, do faz de conta, do sonho, dos videos games, da "worldisneyzação" da realidade, e pretende transformar a violência em produtos e serviços virtuais. A realidade virtual tende a se misturar com a realidade como em Matrix, o filme. Os espetáculos marciais do vale-tudo não procuram construir ídolos não-humanos, mas super-homens capazes de vencer a todos em uma arena virtual. O imaginário coletivo percebe uma nova cosmovisão, na qual seres míticos/ virtuais convivem com a pessoa comum em dimensões nem totalmente reais, nem totalmente imaginárias. Uma característica dessa época é a interpenetração de dimensões e percepções de mundo variadas e a

configuração de estilos de vida focados em uma espécie de voyeurismo virtual, que enseja a interação simbólica e emocional em níveis não experimentados, ainda.

A dor e o sangue fazem parte do jogo. A possibilidade de fazer sucesso, de se tornar célebre, no mais estrito sentido proposto por Andy Warhol (15 minutos de fama), e ganhar dinheiro é o que conta! São as motivações básicas, pois ídolos são vencidos rapidamente! Há sempre alguém mais forte, mais bem preparado e disposto a ocupar o pódio do número um. O sistema é montado exatamente para aumentar a competitividade, a lucratividade e, obviamente, a rotatividade. Assim, inúmeros nichos de mercado são supridos de produtos e serviços, dando o ritmo desse motor capitalista. As estratégias de merchandising tornam-se poderosas, porque são estruturadas para dar vazão a uma imensa demanda de símbolos que atendem a inúmeras expectativas emocionais e fidelizam consumidores não somente vinculando-os aos seus ídolos, mas a todo o sistema.

Conclusão

A globalização vista pelo prisma da interpenetração de sistemas que reificam expectativas individuais e coletivas, assim como produtos e serviços específicos, revela a magnitude da interdependência das ações humanas. Há um encadeamento orgânico entre os diversos sistemas.

No mundo do entretenimento, mais especificamente no mercado de lutas profissionais, a tendência é haver mais concentração de investimentos oriundos de todos os setores que compõem essa cadeia produtiva globalizada e produzir novos produtos, serviços e aplicações sociais e econômicas, gerando transformações culturais e aumentando a força política de tal segmento.

A dinamização de setores correlatos, que atuam tanto na formação de super-lutadores, quanto na montagem e comercialização de espetáculos, com toda sua variedade de subprodutos vinculados à saúde, tecnologia, mídia e outros setores afins, expressa a vitalidade desse mercado. Evidentemente, tais círculos virtuais serão aperfeiçoados de acordo com sua capacidade de mobilizar públicos, investidores e demais atores desse fantástico drama social.

Não obstante o notável progresso que o setor experimentou na década passada, ainda se encontra no começo de uma jornada potencialmente promissora. O século XXI registrará um período fantástico da história das artes marciais, será uma época de magníficas superações, em todos os sentidos.

BIBLIOGRAFIA

ASSUMPÇÃO, Luís Otávio Teles. *O Temp(l)o das Geraes – a nova ordem do futebol brasileiro – o estádio Magalhães Pinto*, Brasília, UnB, 2000 (tese de Doutorado)

BETTI, Mauro. *Educação Física e Sociedade*, São Paulo, Movimento, 1991

CAVALCANTI, Kátia. *Esporte para todos - um discurso ideológico*, SP, Ibrasa, 1984

CODO, Wanderley e SENNE, Wilson. *O que é Corpolatria*, SP, Brasiliense (Coleção Primeiros Passos)

DAOLIO, Jocimar. *Cultura: educação física e futebol*, Campinas, Unicamp, 1997

DEFRANCE, Jacques. *Sociologie du Sport*, Paris, Éditions La Découverte.

DURKHEIM, Emile. *As Formas Elementares da Vida Religiosa: o sistema totêmico na Austrália*. São Paulo : Martins Fontes, 1996.

ELIAS, Norbert , *O Processo Civilizador*, Rio de Janeiro, Zahar, 1990

HELAL, Ronaldo. *Passes e impasses - futebol e cultura de massa no Brasil*, Petrópolis, Vozes, 1997

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*, São Paulo, Perspectiva, 1971

LEAL, Ondina Fachel. *Corpo e significado*, Porto Alegre, UFRGS, 1995

MAGNANE, George. *Sociologia do Esporte*. Sp: Perspectiva

MARCUSE, Herbert. *Eros e Civilização*, Rio de Janeiro, Zahar, 1981

OLIVEIRA, Vitor M. *O que é Educação Física*, São Paulo, Brasiliense, 1989

TAVARES, Júlio César. *Dança da guerra: arquivo-armã*, Brasília, UnB, 1984 (Dissertação de mestrado)

TESTA, Antônio Flávio. *Karatê e identidade social*, UnB: Deptº de Sociologia, Dissertação de mestrado

TUBINO, Manoel J. Gomes. *Dimensões sociais do esporte*, SP, Cortez, 1992

VIEIRA, Luiz Renato. *O jogo da capoeira*, RJ: Sprint, 1995