

OS ESPORTES DE AVENTURA NA NATUREZA E A CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EXTRAORDINÁRIAS

ADVENTURE SPORTS IN NATURE AND THE CONSTRUCTION OF EXTRAORDINARY STORIES

OSCAR COLOMBO¹

DENISE TAVARES²

RESUMO

A partir da análise dos episódios de abertura de duas séries recentes do gênero reality-documental, "Amazing Riders", da Globoplay, e "Na Borda da Terra", veiculada na Max, este artigo discute como esses programas imputam feitos extraordinários aos chamados esportes de aventura na natureza e, em consequência, aos atletas que os realizam. O objetivo, ao focar tal chancela, é não só discutir as estratégias narrativas apresentadas nessas produções, mas também destacar o percurso de valorização da relação do humano com a natureza. Em termos de estrutura, o artigo, primeiro recupera rapidamente o processo de consolidação desse tipo de prática esportiva para, depois, focar nos episódios indicados, pois, em termos metodológicos, a compreensão é que o cenário atual resulta de processo pareado.

Palavras-chave: audiovisual; narrativa; esporte de aventura; natureza.

ABSTRACT

Based on an analysis of the opening episodes of two recent reality-documentary series, "Amazing Riders," on Globoplay, and "Na Borda da Terra," broadcast on Max, this article discusses how these programs attribute extraordinary feats to so-called adventure sports in nature and, consequently, to the athletes who practice them. The objective, by focusing on this endorsement, is not only to discuss the narrative strategies presented in these productions, but also to highlight the path of valorization of the relationship between humans and nature. In terms of structure, the article first quickly recovers the process of consolidation of this type of sports practice and then focuses on the episodes indicated, since, in methodological terms, the understanding is that the current scenario results from a paired process.

Keywords: audiovisual; narrative; adventure sport; nature.

1 Doutorando do Programa de Pós-graduação em Mídia e Cotidiano (UFF), professor substituto da Universidade Federal Fluminense (UFF). E-mail: luisoscarcolombo@id.uff.br. ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-9535-2934>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6417314699988173>.

2 Doutora em Integração Latino-Americana (USP), professora e pesquisadora da Universidade Federal Fluminense (UFF). E-mail: denisetavares@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5692-7356>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0641026140583587>

Introdução

A prática de atividades físicas na natureza já existe há muito tempo, talvez desde o aparecimento dos primeiros ancestrais do homem na Terra. De acordo com Corrêa (1987), tal relação com o meio ambiente se dava pela necessidade de buscarem no mundo natural recursos para a própria subsistência. Quando se esgotavam as fontes naturais, esses ancestrais deixavam o local em que estavam e partiam à procura de mais recursos em outras áreas desconhecidas. Uma rotina que deu origem ao nomadismo. Essas observações permitem inferir que os nômades, de certo modo, foram os primeiros a praticar, por necessidade, uma atividade física de risco em naturezas preservadas, uma prática que atravessou os séculos, enfrentou alguns desafios sociais e religiosos, e que hoje é tão difundida nos espaços midiáticos.

Para Dias (2008) o processo de massificação deste segmento esportivo é resultado de um encontro entre duas tradições esportivas distintas: uma de origem europeia que tem a atividade física nas montanhas, o montanhismo, e outra, de origem norte-americana, que tem no surfe sua principal expressão. Com o tempo, surgiram outras atividades de aventura na natureza, tais como *rafting*, *canyoning* (Bruhns in Marinho; Uvinha, 2009). O desenvolvimento dessas práticas esportivas ao longo dos anos seguintes foi tão evidente, principalmente na virada do século XX para o XXI, que o Comitê Olímpico Internacional decidiu incluir o surfe e a escalada no grupo de modalidades olímpicas a serem praticadas a partir dos Jogos de Tóquio, realizados em 2021. Assim, o aumento da exposição e, conseqüentemente, do número de produtos jornalísticos e cinematográficos que tratam do assunto têm colaborado para criar uma espécie de “encantamento” nas atividades realizadas na natureza. Além do conteúdo, a forma de apresentar tais feitos merece uma atenção especial, pois é através da narrativa audiovisual e da exposição de alguns temas, utilizados para contar a história, que o selo do “extraordinário” acabou por se integrar à prática desse tipo de esporte, o que colabora para a difusão do segmento.

É justamente esse entrelaçamento que vamos discutir neste artigo, a partir dos episódios de abertura de duas séries audiovisuais sobre o segmento esportivo: “O Salto Impossível”, da série “Amazing Riders”, uma produção brasileira que está em exibição na Globoplay, e “Rumo ao Vazio” da série “Na Borda da Terra”³, produzido pela empresa norte-americana Warner Bros Discovery e exibidos no canal de *streaming* HBO Max (atualmente só é denominado Max). Faremos uma decupagem audiovisual de todo o conteúdo dos episódios, de forma sistemática (Bardin, 1977), de modo a construirmos um quadro quantitativo que torne possível identificar (ou não), como essas práticas esportivas se apresentam em relação ao meio em que ocorrem. Tal proposta é sustentada por abordagem que incluiu, também, como parâmetros analíticos, a definição do que seria “esporte de aventura na natureza” e como se deu o desenvolvimento dessa prática esportiva na sociedade contemporânea. Assim, o texto inicia recuperando, brevemente, a partir da revisão bibliográfica, os conceitos e momentos-chaves destes percursos, para, em seguida, focar as representações do esporte esportivo no audiovisual.

3 No original: *Edge of the Earth* (tradução brasileira).

“Esporte de aventura na natureza”: origem e marcos

Pode-se relacionar a origem do esporte aos jogos gregos antigos, que ocorreram entre 776 a.C. e 393 d. C., mas segundo De Melo e Fortes (2010), o termo “*sport*” surge somente pela primeira vez na Grã-Bretanha, no século XV. E apenas três séculos depois – durante o período que se deu a revolução industrial inglesa – é que a nomenclatura ganha o sentido atual. No entanto, como se sabe, a prática esportiva hoje, se apresenta sob diversas subdivisões e modalidades. De acordo com Pereira, Armbrust e Ricardo (2008), a segmentação “esporte de aventura na natureza” tem origem em outra segmentação, os chamados “esportes radicais”. Trata-se de um tipo de atividade física exercida, na maioria das vezes, de forma individual, na qual prevalece o risco. A própria origem das palavras nos auxilia nesta questão. Na etimologia a palavra “aventura” vem do latim *adventure*, que quer dizer “o que está por vir”. Ou seja, aquilo que é imprevisível ao praticante (Ferreira, 1989).

Em uma definição sucinta, Marinho (2007) afirma que os “esportes de aventura” são o conjunto de atividades esportivas vivenciadas em interação com a natureza. Parlebás (1986, 1987, *apud* Uvinha, 2001) colabora com esta conceituação ao indicar que o praticante deste tipo de esporte está em um meio “recheado” de incógnitas. De todo modo, vale lembrar que há relatos arqueológicos, que datam de três mil anos a.C., indicando que a origem do surfe, um dos esportes que se destaca hoje nesse nicho, pode ter ocorrido na América Latina, em uma região da qual faz parte o Peru. Segundo Guimarães (2011), pequenas embarcações feitas de junco e chamadas de *caballitos de totora* levavam pescadores incas a transportar mercadorias ao longo da costa. Como eram feitos para deslizarem sobre as ondas e “pilotados” por um só indivíduo de pé, os *caballitos* inspiraram a construção das pranchas de surfe. Se tal registro mostra que algumas civilizações acabaram por se aventurar por áreas naturais desconhecidas em função da própria necessidade de sobrevivência, em outros casos as barreiras eram impostas pela estrutura social. Por exemplo, no mundo europeu, ao final da Idade Média, muitos aventureiros acabaram tolhidos em seus projetos, por temer a Deus, já que as montanhas eram consideradas pela Igreja Católica como lugares povoados por seres místicos (Struminski, 2003), sendo proibida a ida até esses locais.

A proibição, no entanto, não foi seguida sempre. Conforme Oliveira (2013), em carta datada de 1336, o humanista italiano Francesco Petrarca relatou sua subida ao Monte Ventoux, na França, com 1.912 metros de altura. Petrarca, em seu texto pioneiro na literatura sobre montanhismo, talvez tenha inspirado outros aventureiros a romper as barreiras morais e até físicas impostas pelos que detinham o poder e a ordem. Mas o fato é que foi apenas com a chegada da era moderna e com o avanço das ideias iluministas que a prática do montanhismo começou a ser difundida. Muitos desses aventureiros eram cientistas e pesquisadores em busca de novas plantas que pudessem servir para a produção de medicamentos.

A trajetória da prática esportiva na natureza teve seus marcos. Dentre eles, destaca-se como primeiro feito do montanhismo moderno, a ascensão ao *Mont Blanc*, a montanha mais alta dos Alpes, com 4.810 metros de altura. Ela foi alcançada pelos franceses Jacques Balmat e Michel Gabriel Paccard, no dia 8 de agosto de 1786 e, de acordo com Struminsk (2003), é com essa

façanha que se dá o início real da prática de uma vertente do montanhismo: o alpinismo⁴. Isso porque, após essa conquista, os praticantes se reuniram e criaram diversos clubes de alpinismo, situação que permitiu à prática ganhar ares de esporte.

Lembremos que a organização de clubes é uma das marcas do desenvolvimento do campo esportivo, ainda que não seja a única a ser considerada. Isso demonstra que já naquele momento existiam preocupações de sistematização da prática (Dias, De Melo, Alves Júnior, 2007, p.362).

Considerado como a “Época de Ouro do Montanhismo⁵”, foi no período entre a metade do século XIX e o início do Século XX que alguns dos principais cumes do mundo foram alcançados, entre eles, a montanha mais alta da Europa, o Monte Elbrus, no Cáucaso; o Monte Aconcágua, o pico mais alto dos Andes e o Monte Kilimanjaro, entre a Tanzânia e o Quênia. A partir desses feitos, outros esportes de aventura na natureza, para além do alpinismo, surgiram em seguida (Dias, 2008), inclusive os chamados “esportes aéreos”, como o paraquedismo, o voo de asa delta e, mais recentemente, o *base jumping* e o *wingsuit*. Essa ampliação de interesse e práticas acabou por encontrar no universo audiovisual⁶ uma parceria relevante, isto é, através da imagem em movimento, feitos épicos ou até fracassos relacionados ao esporte de aventura ganharam as telas como registros do real e inspirações para romances e dramas cinematográficos.

Representações do esporte de aventura no audiovisual

O encontro do audiovisual e o esporte de aventura na natureza começou, segundo o catálogo de filmes de 1902 da *Charles Urban Trading Company*⁷, com o curta, de gênero documentário⁸, do diretor norte-americano Frank Ormiston-Smith: “A ascensão ao *Mont Blanc*”⁹, de 1902. Já o primeiro filme de surfe, também no formato de curta-metragem, surgiu quando Thomas Edison (Carter, 2022, p.23) contou a história da cultura dos nativos da Polinésia e da prática do surfe em “Ilhas Havaianas”¹⁰. Mas, ainda segundo Carter (2022), foi a atividade nas montanhas que se destacou desde o início da produção de filmes destinados aos esportes de aventura. O ponto mais alto é a premiação da Academia de Cinema de Hollywood com o Oscar de melhor documentário, em 1953, para “A Conquista do Everest”¹¹. A obra realizada pelo diretor George Lowe, que também participou da escalada, conta a saga da equipe do neozelandês Edmund Hillary e

4 Apesar dos termos se confundirem na atualidade, segundo a Confederação Brasileira de Montanhismo e Escalada (CBME), o alpinismo é uma categoria do montanhismo, que surge após as primeiras incursões as montanhas mais íngremes dos Alpes, nas quais se fez necessário escalar paredes rochosas ou cobertas de neve.

5 *In: Storia dell' Alpinismo*. Scuola Alpinismo Renzo Cabiati do Clube Alpino Italiano, 2004. Disponível em: https://www.caiseregno.it/sites/default/files/dispense/Appunti%20di%20Storia%20dell%27Alpinismo_0.pdf. Acesso em 15 março de 2024.

6 Tem-se como data da invenção do cinema, pelos irmãos Auguste e Louis Lumière, no dia 28 de dezembro de 1895, na França, e a primeira transmissão televisionada ocorreu na década de 1930, nos Estados Unidos.

7 A Charles Urban Trading Company (CUTC) foi uma companhia especializada em filmes de viagens e postou em 1902 o filme “A ascensão ao Mont Blanc”. Disponível em: <https://www.mntnfilm.com/en/p/the-first-mountaineering-film-in-history>. Acesso em dezembro de 2024.

8 Os filmes deste gênero só passam a ser batizados como documentário no final dos anos de 1920 e início de 1930, pelo escritor britânico John Grierson.

9 No original: *The ascent of Mont Blanc, 1902* - tradução do autor. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UOPDS9g-ODPc>. Acesso em 20 de março de 2024.

10 No original: *Hawaiian Islands: the historical, 1906* Thomas Edison surf film - tradução do autor. Disponível em <https://www.surfertoday.com/surfing/everything-you-need-to-know-about-thomas-edison-1906-surf-film>. Acesso em 20 de março de 2024.

11 No original: *The Conquest of Everest, 1953* - tradução do autor. Filme disponível em: <https://archive.org/details/theconquestofeverestree1.mov>. Acesso em 21 de março de 2024.

do nepalês Tenzing Norgay na subida com êxito – pela primeira vez na história - da montanha mais alta da Terra, o Monte Everest, com 8.850 metros de altitude, no dia 29 de maio de 1953.

Após este fato, dezenas de outros filmes foram produzidos tendo o esporte de aventura na natureza como tema principal, seja de forma ficcional ou documental. E não foi só no cinema. Os relatos e as proezas dos aventureiros também ganharam espaço na telinha. No Brasil, por exemplo, de acordo com Giansanti (2021), em 1983, a TV Record lançou o programa “Realce”, apresentado pelo ex-surfista Ricardo Bocão, que ficou no ar até 1990, confirmando o potencial desse segmento. Segundo Porreti (2021), só anos depois, em 1995, surgiu nos EUA um programa de esporte de aventura, intitulado “X Games”¹², transmitido pela ESPN. Ainda no Brasil, em 1998, o canal SporTV, da Rede Globo, colocou no ar o programa Zona de Impacto¹³, nesta mesma vertente da segmentação. Um ano depois, foi lançado em Amsterdã, na Holanda, o *Extreme Sports Channel*¹⁴, um canal de TV paga sobre esportes radicais e de aventura. Já na América Latina, o primeiro canal de TV fechada dedicado exclusivamente aos esportes de ação foi o *Woohoo*¹⁵, criado em 2006. Só em 2011, o Grupo Globo passou a ter o seu canal com conteúdo específico para esportes radicais e de aventura, o *OFF*¹⁶, que se mantém ativo até hoje. Esse investimento nos canais fechados não impediu que também em 2011, a mesma rede lançasse, em seu canal aberto, no programa dominical Fantástico, o quadro “Planeta Extremo”¹⁷. A versão que apresentava desafios esportivos em pontos extremos da Terra conquistou o público, ganhando, a partir de 2015, um lugar fixo na grade de programação da emissora.

As plataformas de *streaming* e a internet têm sido decisivas para a consolidação dessa tendência. Uma evidência do crescimento desse consumo foi o lançamento de séries voltadas a esse segmento. Exemplo potente desse investimento veio da HBO Max, da Warner Bros Discovery, que colocou no ar, em 2022, a primeira temporada de *Edge of the Earth*¹⁸, série de quatro episódios que acompanha grupos de atletas vivenciando em vários locais do planeta, desafios na natureza nunca executados antes. Um ano depois, em 2023, foi a vez da brasileira Globoplay lançar a produção nacional “Amazing Riders”¹⁹. Com seis episódios, a série brasileira narra os desafios alcançados por esportistas de aventura extrema, sejam eles realizados em terra, no mar ou até mesmo no ar. E são os episódios de abertura de cada uma destas séries que nos servem, aqui, de fonte de observação para as discussões e reflexões que propomos.

12 Disponível em: <https://www.xgames.com/our-history>. Acesso em 13 de julho de 2024.

13 Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/programas/zona-de-impacto/>. Acesso em 13 de julho de 2024.

14 Disponível em: <https://contenidostv.es/paquetes-y-canales/extreme-sports.html>. Acesso em 27 de março de 2024.

15 Disponível em: <https://woohoo.com.br/o-canal/>. Acesso em 13 de março de 2024.

16 Disponível em: <https://canaisglobo.globo.com/c/canal-off/>. Acesso em 13 de março de 2024.

17 Disponível em: <https://memoriaglobo.globo.com/jornalismo/jornalismo-e-telejornais/planeta-extremo/noticia/planeta-extremo.ghtml>. Acesso em 15 de março de 2024.

18 Na borda da Terra, 2022. Disponível em: <https://www.max.com/br/pt/shows/na-borda-da-terra/1323133b-0cf8-4bdf-b5fc-213907eaec08>. Acesso em 10 de janeiro de 2022.

19 *Amazing Riders*, 2023. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/amazing-riders/t/x7CNVKqF5w/>. Acesso em 5 de janeiro de 2024.

O estudo de caso e os elementos narrativos

Como colocado, foram escolhidos os episódios de abertura “O Salto Impossível”, da série nacional “Amazing Riders”, e “Rumo ao Vazio” da série norte-americana “Na Borda da Terra”, veiculada à HBO Max (atual Max) como objetos a serem analisados neste texto. Estas séries foram selecionadas por terem sido exibidas em plataformas de *streaming* de grande audiência, no Brasil e no mundo, e por promoverem desafios esportivos inéditos na natureza a serem realizados por atletas. Já o foco nos episódios iniciais de cada uma, tem como argumento central a tradição do mercado audiovisual, que credita a estes a função de conquistar o público, além de servirem parâmetro para se avaliar o que pode, de fato, fidelizar audiência no sentido de que acompanhe toda a temporada (Esquenazi, 2011).

O Salto Impossível

“O Salto Impossível”, episódio de estreia da série brasileira “Amazing Riders” com 42 minutos e 11 segundos de duração, tem como fio condutor da história o desafio a ser praticado na Cachoeira do El Dourado, com mais de 350 metros de altura, situada no Parque Estadual Serra do Aracá, no coração da Floresta Amazônica, na qual o atleta Caio Afeto se propõe a saltar de *base jump*. Por ser o episódio que abre a série, ele foi construído em três partes. A primeira delas é composta por um *trailer*²⁰ de 2 minutos e 18 segundos com imagens e depoimentos impactantes de todos os episódios. A segunda parte, unida à primeira somente por uma fusão²¹ rápida é também composta por uma chamada, menor na sua duração do que a anterior (apenas com 39 segundos), e pode ser considerada um *teaser*²² do episódio de abertura. Após esta introdução “convidativa”, o episódio “O Salto Impossível” é apresentado ao público em 38 minutos e 36 segundos de produção.

A narrativa basicamente segue uma ordem cronológica de atividades, desde a chegada na região amazônica até o retorno para a casa. O assunto de maior destaque encontrado no episódio se refere à natureza. A beleza da Floresta Amazônica e outras características do cenário estiveram presentes em cerca de 12 minutos e 8 segundos. São várias as cenas que valorizam a exuberância local e que estão intercaladas entre as ações dos personagens. Em quase todas a utilização de um drone captando imagens em planos-sequência²³ foi um diferencial para a valorização da biosfera. Em uma dessas cenas (Figura 1), que se inicia aos 23 minutos e 21 segundos do episódio, há um movimento de câmera de 17 segundos, feito por um drone, que apresenta uma varredura da imagem da cachoeira, de baixo para cima, proporcionando ao público, de imediato, a dimensão do desafio e a beleza do local preservado.

20 O *trailer* é uma chamada publicitária que tem a função de convidar o público para dentro da história, apresentando para isso certos detalhes dela.

21 Fusão é uma transição de vídeo no qual ocorre o escurecimento da imagem anterior e o aparecimento da imagem seguinte.

22 O *teaser* é uma chamada publicitária que serve de “isca”, instigando o público a conhecer a história.

23 O plano-sequência é uma tomada de imagem que não tem corte.

Figura 1: Imagem da cachoeira do El Dourado feita por drone



Fonte: *Print* do episódio "O Salto Impossível"

O movimento da câmera também evoca o histórico da relação do homem diante do gigantismo de determinados fenômenos naturais, como as montanhas e cachoeiras de grande altitude. Como vimos antes, a ideia de conquista e domínio destes locais funcionaram como estímulos constantes a projetos mobilizados pela ideia de demonstrar capacidades fora do comum de determinados humanos. A persistência desse ideal deve-se, também, ao próprio afastamento do homem do mundo natural no processo de formação da sociedade moderna. Tal situação gerou hoje duplo discurso de quem se envolve e/ou aprecia séries como as que focamos: um, positivo, que destaca ser a preservação do espaço natural condição incontornável da sobrevivência do planeta (e do homem) e outro que, como salientam Maroun e Vieira (2007), vive a contradição de saber que a avidez por conquistas esportivas inéditas amplia o número de praticantes de esporte de aventura, o que traz riscos significativos de danos ao meio ambiente. Tanto é assim que ao longo de todo o percurso, tanto Caio Afeto como os demais componentes da equipe do programa, deixam claro para o público o posicionamento de respeito e de cuidado que têm com o cenário natural. Mas, para além dessa retórica, há o investimento na narrativa que amplia a expectativa quanto ao significado da aventura de saltar de *base jump* da Cachoeira do El Dourado. Ao todo, são dedicados mais de 12 minutos para essa etapa, com a inserção de 16 cenas, sendo que três delas – apresentadas em formato de videoclipe – são do momento da realização do salto de Caio Afeto.

Outro fator que também contribuiu para a valorização do feito é o próprio perfil do protagonista, Caio Afeto. Mais uma vez, a ideia do incomum é acionada, confirmando a continuidade dessa espécie de aura que rondam os heróis, personagens que, como vimos, estão presentes na cultura ocidental desde os gregos. Aqui, tal condição diferenciada é expressa em discurso que valoriza a técnica e a coragem do protagonista, condição que é ressaltada a partir da entrevista feita com o guia principal da aventura, Allen Gadelha. Colocando-se, muito provavelmente, na mesma posição de boa parte do público, Gadelha afirma que desconhecia, até então, as habilidades do atleta. No final, o programa dedica ao protagonista e aos personagens secundários, 3 minutos e 49 segundos de exibição, tempo suficiente para criar empatia e admiração pelos

participantes do episódio. Como coloca Rubio (2021), no cenário contemporâneo os feitos de atletas são avaliados por significativa parte da população como realizações sobre-humanas.

É claro que essas avaliações só são possíveis quando as práticas esportivas envolvem altos riscos e, em decorrência dessa condição, geram também altos receios. Afinal, a ideia da conquista de locais inóspitos acumulou, como vimos, tragédias e perdas. No caso desse episódio "O salto impossível", identificamos a temática "riscos e medos" encontrados e sentidos pela equipe em 7 minutos e 23 segundos, tempo em que se ressalta, pela montagem estratégica, os temores vivenciados pela equipe. Um exemplo deste mecanismo pode ser percebido em uma cena composta por seis tomadas, a maioria delas feita embaixo d'água, nas quais é realizada a captação de imagens de um filhote de cobra sucurei (FIGURA 2), muito comum na região amazônica, durante o percurso de barco da equipe pelos rios que levam à cachoeira. Além das imagens em detalhe subaquático do animal, a malha sonora inserida na edição também ajuda o espectador compartilhar a tensão do momento.

Figura 2: Um filhote de cobra sucurei é encontrado na travessado rio que leva à Cachoeira do El Dourado.



Fonte: *Print* do episódio "O Salto Impossível"

Finalmente, para fecharmos o que consideramos principais indicadores para a percepção do quão extraordinário foi vencer o desafio, vale destacar o tempo gasto na sua realização. Ou seja, apesar de haver uma definição prévia do cronograma, a natureza carrega sempre a ideia de imprevisibilidade, de imposição das suas próprias condições. Deste modo o tempo, que passou a ter um protagonismo que não era o esperado, também foi destaque, ganhando mais de 2 minutos de tela. Essa representação ocorreu nas ações de espera dos personagens diante dos obstáculos, ou nos *inserts* gráficos que mensuravam a passagem de tempo.

Assim, considerando o que foi apontado até aqui, construímos um quadro (Quadro 1), que busca mostrar, de forma objetiva, o tempo dedicado a cada tema. Estes são considerados aqui como capazes, pela somatória, de configurarem investidura em escolhas narrativas e estéticas capazes de fabular um feito esportivo extraordinário. Dialogam, portanto, com uma tradição e histórico do esporte de aventura na natureza, incluindo como o audiovisual o representou e representa ao longo dos anos (e dependência da evolução técnica).

Quadro 1 – Temas do episódio “O Salto Impossível”

Temas	Tempo de Exibição
Produção/Desafio	12 m 04 seg
Personagens	3 m 49 seg
Natureza	12 m 08 seg
Riscos/Medo	7 m 23 seg
Relevância do Tempo	2 m 34 seg

Fonte: os autores (2025).

Rumo ao Vazio

O episódio “Rumo ao Vazio” apresenta como desafio descer de *snowboard* a face leste do Monte Bertha, no Alaska. O evento esportivo foi proposto por três atletas: a medalhista de X Games e ex-atleta olímpica, a norte-americana Elena Hight; o também medalhista de X-Games, o austríaco Griffin Post; e Jeremy Jones, que além de esquiador profissional é defensor das causas climáticas do planeta. Assim como na série brasileira, este episódio é antecedido por um teaser e um trailer, deixando para o episódio em si os 57 minutos e 58 segundos de produção.

Entre os assuntos apresentados, a realização da atividade esportiva é muito explorada na narrativa, com mais de 12 minutos de tempo de exposição, e outra vez, a natureza é o tema de maior destaque na questão da minutagem. O cenário local, com a exuberância das montanhas de neve atrai a atenção em quase 14 minutos. E como especificamente neste episódio o tema sobre a conscientização climática teve um destaque considerável, sendo apresentado em bloco no episódio, optou-se por apresentá-lo como um indicador separado.

Outro assunto valorizado é o “tempo”. A espera diante do que ocorre ao redor tem destaque na trama realística. O tempo aparece em destaque quando é apresentado para o público em forma de arte gráfica com a contagem dos dias e a indicação dos horários. Um exemplo é uma sequência de quase quatro minutos que mostra o acampamento coberto de neve (Figura 3), fazendo com que os atletas-aventureiros tenham que se render à espera de outra condição climática. Essa chave narrativa é relevante porque mostra o quanto o tempo é, no final, o grande protagonista do episódio, determinando as ações e acontecimentos na tela. Neste sentido, os atletas passam a ser personagens-objetos, pois seus movimentos são determinados por algo que está alheio às suas vontades (Pallottini, 1989). Essa percepção é possível, a despeito da espera ser apresentada em poucos minutos, graças à montagem, pois esta induz o público a também ter uma posição de resiliência.

Figura 3: No 8º dia de expedição a imagem apresenta o acampamento coberto de neve



Fonte: *Print* do episódio "Rumo ao Vazio"

Como são três os personagens principais, a exposição de seus perfis ocupa uma minutagem também bem relevante. São quase 12 minutos apresentando os protagonistas, as características que possuem e a vida profissional, principalmente no que diz respeito às conquistas de cada um. Mas o que chamou muita atenção nesta análise é que a relação familiar de um dos esportistas é mostrada na tela. Em 1 minuto e 30 segundos, Jeremy Jones fala dos filhos e da esposa (Figura 4), mostrando-os no convívio do lar. Na narrativa, o atleta é apresentado também através de imagens da prática do esporte em família e seu lado afetuoso é destacado. Jeremy explica com muito cuidado para seus familiares o local onde será realizado o desafio de *snowboard* e o grau de dificuldade que o Monte Bertha traz para esta aventura. A intenção é demonstrar para o público que o esportista tem muito a perder se algo não funcionar conforme o planejado e se eles não estiverem preparados para isso. Ou seja, através desse protagonista, aviva-se a possibilidade de empatia com alguém que tem uma "causa", situação passível a qualquer pessoa, mas que é viabilizada por poucos. Resumindo: mais uma vez estamos falando de heróis...

Figura 4: Jeremy (à esquerda) mostra para os filhos e para a esposa o local onde será realizado o desafio



Fonte: *Print* do episódio "Rumo ao Vazio"

Já a temática “riscos e medos” deste desafio, acabou se configurando como a terceira mais explorada no episódio, com cerca de 11 minutos e 34 segundos de tela. Tanto as tempestades de neve, no mar ou em terra, quanto as dificuldades da escalada do Monte Bertha foram destacadas na montagem, proporcionando a quem assiste muita expectativa com relação ao possível sucesso da empreitada. Esta incerteza, própria de um produto audiovisual de características reality-documental, é um elemento narrativo valorizado no episódio, e mesmo sendo apresentada, às vezes, em forma de risco-calculado, traz para o espectador a sensação de perigo eminente, intrínseco à atividade esportiva de aventura na natureza (Spink, 2001). Enfim, também para termos uma visão mais sistematizada dos temas e seu tempo de tela, apresentamos, a seguir o Quadro 2, que segue a mesma lógica da tabela anterior.

Quadro 2 – Análise do episódio “Rumo ao Vazio”

Temas	Tempo de Exibição
Produção/Desafio	12 m 33 seg
Personagens	11 m 42 seg
Natureza	13 m e 55 seg
Riscos/Medo	11m 34 seg
Relevância do Tempo	5 m 57 seg
Conscientização Climática	2 m 17 seg

Fonte: os autores (2025).

Considerações Finais

Os dois episódios analisados são apenas um recorte na produção audiovisual sobre esportes de aventura na natureza, ainda assim a decupagem proposta e realizada nesta pesquisa nos possibilita encontrar alguns indicadores que se repetem e apontam para um modelo de construção narrativa das séries do gênero reality-documental deste segmento. Para além, é claro, da própria narrativa sobre o desafio a ser vencido, estes dois episódios de séries diferentes, produzidos por equipes de nacionalidades diferentes e exibidos em plataformas diversas de *streaming*, trazem quatro temáticas iguais e que são abordadas quase que da mesma forma, com relação ao tempo de exibição e à valorização do assunto.

Entre os indicadores que tiveram maior destaque com relação ao tempo de tela estão a exposição do cenário natural com sua exuberância e força, características inatas da natureza, e os riscos e o medo que a aventura traz na sua essência, seja pelos perigos do ambiente natural, seja pela dificuldade na realização das provas que são inéditas e imprevisíveis. Estes dois assuntos abordados, nos depoimentos casados às imagens ou somente com as imagens impactantes contempladas por uma trilha musical, estiveram presentes em quase a metade do tempo de cada episódio analisado. As apresentações dos atletas também são outro fator importante para a narrativa. Isso porque, a estratégia, como vimos rapidamente, é permitir, ao mesmo tempo, identificação e distanciamento – sendo que este deve provocar admiração. Ou seja, se há pontes com situações cotidianas, as características destacadas dos protagonistas configuram perfis

que fogem do homem ordinário, imerso numa vida cotidiana comum (Certeau,1998). Abre-se, deste modo, um caminho para a percepção de heroísmo e atitudes sobre-humanas, algo afinado à tradição cultural do ocidente (pelo menos). Já ao destacar a unidade de tempo como um elemento para contar cada desafio, a narrativa alimenta a expectativa no telespectador das provas serem ou não realizadas, e ainda, faz o tempo cronológico também assumir protagonismo, pois muitas vezes os aventureiros ficam inertes diante de obstáculos.

Concluindo, vale recuperar Motta (2013), quando este ressalta que ao narrar estamos contando uma história de forma argumentativa, usando dispositivos de linguagens que produzem efeitos de sentido em que a recebe. Assim, esses elementos – natureza, riscos e medos, personagens e a relevância do tempo – apresentados de uma forma ordenada pela montagem dos episódios e presente nas narrativas, ajudam a imputar nos esportes de aventura realizados na natureza um atributo que os diferencia da maioria das ações cotidianas: o do fazer extraordinário. Tal condição, aqui apontada nos limites de espaço de um artigo, está em sintonia com uma tradição cultural e histórica que configura diferenciações justificadas para determinados feitos e realizações de humanos, e que hoje são muito identificadas em atletas. Trata-se, sabemos, de situações que, como antes, também podem embutir interesses para além da conquista do feito, o que pode ser positivo – como, por exemplo, a luta pela preservação do planeta – mas que também tem sua carga problemática. Mas, enfim, este é um tema para um outro texto.

Referências

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, LDA, 1977.
- CARTER, Joe. **Extreme sports as filmed entertainment: understating aesthetic form, style, and characteristics of extreme sports films**. Tese de doutorado em filosofia para a Creative Industries, Education, and Social Justice Faculty na Queensland University of Technology, Austrália, 2022. Disponível em <https://eprints.qut.edu.au/235392/1/Joe%2BCarter%2BThesis%281%29.pdf>. Acesso em 18 de março de 2024.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis, Ed. Vozes, 1998.
- CORRÊA, R.L. **O espaço Urbano**. São Paulo. Editora Ática, 1989.
- DE MELO, Victor Andrade; FORTES, Rafael. **História do esporte: panorama e perspectivas**. Fronteiras: Revista de História, vol. 12, núm. 22, julho-dezembro, 2010. Disponível em <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=588265664002>. Acesso em 26 de maio de 2024.
- DIAS, C.A.G. **A mundialização dos esportes na natureza**. Revista Conexões, Vol. 6, n. 1, Unicamp. Campinas, 2008. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637871>. Acesso em 27 de março de 2024.
- DIAS, G., De MELO, Victor Andrade, ALVES JUNIOR, Edmundo D. **Os estudos dos esportes na natureza: desafios teóricos e conceituais**. Revista Portuguesa de Ciências do Desporto, n.7, pgs. 358-367, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.5628/rpcd.07.03.358>. Acesso em 17 de abril de 2024.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As séries televisivas**. Lisboa: Edições Texto& Grafia, 2011.
- FERREIRA, A.B.H. **Minidicionário da língua Portuguesa**. 2a ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- GIANSANTI, Gabriel Medeiros. **Elaboração de programas de treinamentos físicos para surfistas recreacionais (recurso eletrônico): sistematização e novas perspectivas**. Trabalho de conclusão de curso em Ciências do Esporte, na Unicamp. Limeira, SP: 2021. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/Resultado/Listar?guid=43d5a6c2a-2c9563df3f5>. Acesso em 12 de julho de 2024.

GUIMARÃES, Rui Enes. **Estilo de vida, saúde e surfe. Análise do contributo do surf para o estilo de vida dos seus praticantes.** Dissertação de mestrado apresentada à Universidade do Porto, 2011. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/57227/2/Rui%20Enes%20Guimares.pdf>. Acesso em 5 de março de 2024.

MARINHO, Alciane; UVINHA, Ricardo Ricci. **Lazer, meio ambiente e turismo: reflexões sobre a busca pela aventura.** Revista Licere, Belo Horizonte, v.10, n.1. 2007. Disponível em: https://docplayer.com.br/10649937-Lazer-meio-ambiente-e-turismo-reflexoes-sobre-a-busca-pela-aventura.html#google_vignette. Acesso 22 de maio de 2024.

MARINHO, Alciane. **Aventura, natureza e nomadismo: reflexões sobre o lazer e a sociabilidade na vida contemporânea.** In: MARINHO, Alciane; UVINHA, Ricardo Ricci (Orgs). *Lazer, esporte, turismo e aventura. A natureza em foco.* Campinas-SP: Editora Alínea, p. 11-43. 2009.

MAROUN, Kalya.; VIEIRA, Valdo. **Impactos ambientais positivos são possíveis nos esportes praticados em ambientes naturais?** In.: *Revista Digital* - Buenos Aires - Ano 12, N. 108 - Maio de 2007. Disponível em: <https://efdeportes.com/efd108/impactos-ambientais-positivos-nos-esportes-praticados-em-ambientes-naturais.htm> Acesso em: 8 jul. 2025.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa.** Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 2013.

O SALTO IMPOSSÍVEL (temporada 1, ep.1). Série Amazing Riders, Sportv/Globoplay. Direção Gustavo Marcolini. Produção: Marcolini Filmes. Brasil: 2023.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia. A construção do personagem.** São Paulo: Editora Ática, 1989.

PEREIRA, D. W., ARMBRUST, I., RICARDO, D. P. **Esportes radicais, de aventura e ação: conceitos, classificações e características.** *Corpoconsciência*, 2010. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/3486>. Acesso em: 24 de maio de 2024.

PORRETI, Marcelo Faria. **A influência midiática nos esportes de aventura: os sentidos presentes no Canal OFF e a concepção de praticantes em meio à Pandemia da COVID-19.** Rio de Janeiro: 2021. Disponível em: <https://www.bdtd.uerj.br:8443/bitstream/1/16887/2/Tese%20-%20Marcelo%20Faria%20Porretti%20-%202021%20-%20Completa.pdf>. Acesso em 12 de julho de 2024.

OLIVEIRA, Roberto Silva de. **A cidade e o pensamento político de Leon Battista Alberti no De Re Aedificatoria e outros escritos.** Dissertação de Mestrado para o Programa de Pós-Graduação em arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Bahia, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/11989>. Acesso em 20 de janeiro de 2024.

RUBIO, Katia. **O atleta e o mito do herói: o imaginário esportivo contemporâneo.** 2ª edição. São Paulo, SP: Laços, 2021.

RUMO AO VAZIO (temporada 1, ep.1). Série Edge of the earth, HBO MAX. Direção: Todd Jones e Steve Jones. Produção: HBO e Teton Gravity Research. EUA: 2022.

SPINK, M. J. **Trópicos do discurso sobre risco: risco-aventura como metáfora na modernidade tardia.** *Caderno Saúde Pública*, vol. 17 n. 6. Rio de Janeiro, nov/dez. 2001.

STRUMINSKI, E. **A ética no montanhismo. Desenvolvimento e Meio Ambiente.** Curitiba: Editora UFPR, n. 7, p-121-130, 2003. Disponível em <https://revistas.ufpr.br/made/article/viewFile/3048/2439>. Acesso em 13 de janeiro de 2024.

UVINHA, R. R. **Juventude, Lazer e Esportes Radicais.** São Paulo: Editora Manole, 2001.