
COMUNICAÇÃO, ESPORTE E ENTRETENIMENTO: Uma análise da jornada do herói na série documental *Make or Break* - na crista da onda¹

Clara Mel Costa Primo PEREIRA²

Rodrigo Bomfim OLIVEIRA³

Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA

RESUMO

O presente artigo reflete sobre a importância da comunicação na contemporaneidade no contexto do esporte, ressaltando a hegemonia brasileira no *surf* de competição nos últimos dez anos, por meio da relação do *surf*, mídia e mercado. Para tanto, analisa a série documental *Make or Break* encomendada pela *World Surf League* (WSL) para a *Apple TV+* como uma estratégia de promoção do esporte em diferentes públicos e que acompanha as etapas do campeonato mundial de *surf* e o cotidiano dos atletas. Do ponto de vista metodológico, foram utilizadas as categorias da jornada do herói de Campbell (2007) na construção narrativa, com o intuito de examinar a trajetória do surfista Filipe Toledo retratada na série.

Palavras-chave: Jornada do herói; Brazilian storm; Espetacularização; *Surf* competição.

INTRODUÇÃO

O *surf* é um esporte que transcende as fronteiras geográficas, conectando-se a diferentes culturas e despertando paixões ao redor do mundo. O esporte se torna altamente atrativo por conta da realização de manobras com as pranchas, tornando seu estilo único, possibilitando aos praticantes a sensação de estar andando sobre as águas. Alguns autores veem o *surf* como esporte radical ou de aventura, praticado por pessoas de diferentes faixas etárias (BUKÃO, 2012).

O segundo país mais bem desenvolvido no *surf* profissional é o Brasil, estando atrás somente dos Estados Unidos (BITENCOURT *et al.*, 2006). Ao discutirmos sobre construção científica, o *surf* ainda não possui uma grande visibilidade, fazendo-se necessários esforços exploratórios nesse sentido (BRASIL *et al.*, 2001; LIU *et al.*, 2006;

¹ Trabalho apresentado no Intercom Júnior – IJ08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

² Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social - Rádio e TV da UESC, email: claramelprimo@gmail.com

³ Professor Titular do Curso de Comunicação Social - Rádio e TV da UESC, doutor em Cultura e Sociedade (UFBA). e mail: rboliveira@uesc.br

FUCHS; SCHOMER, 2007; FRANK *et al.*, 2009). O crescente número de surfistas hoje em dia, a profissionalização do esporte nos cenários nacionais e internacionais, a mega estrutura empresarial, a espetacularização da mídia e da movimentação do turismo de *surf* sendo um fenômeno predominante e crescente, são mais que suficientes para relevar a atenção acadêmica (DOLNICAR e FLUKER, 2003) e atestar sua identidade, importância cultural e educativa, através de muitas escolinhas espalhadas pelo litoral do Brasil.

O documentário selecionado como objeto de estudo é entendido neste artigo como um produto que une jornalismo e marketing, a série “*Make or Break*” é o resultado de uma parceria entre *Box to Box Films* e *World Surf League* para a *Apple TV+*. Compreende-se que a relevância deste artigo se justifica pelo fato do esporte fazer parte da cultura contemporânea e, como espetáculo, estar sujeito aos valores que hoje regem o mercado de consumo de uma indústria que movimenta bilhões de reais todos os anos direta e indiretamente, sendo interessante promover a figura do atleta enquanto herói e colaborando com o desejo social em nos tornarmos também heróis.

A metodologia utilizada é a Análise de Conteúdo. Para Bardin (2011, p. 15) uma análise de conteúdo é um conjunto de instrumentos de cunho metodológico em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a discursos (conteúdos e continentes) extremamente diversificados. A técnica utilizada é a Categorical, uma vez que Sampaio e Lycarião (2021), define que uma análise de conteúdo categorial é “uma técnica de pesquisa que busca permitir a criação de inferências sobre determinado conteúdo”, permitindo-nos realizar a análise relacionando-a com etapas da Jornada do Herói de Campbell (2007) adaptada por Vogler (2006).

Surf, mídia e mercado

O *surf* tem claras implicações sociais, possui padrões e características específicas da modalidade, como vestimentas, vocabulário, regras e valores. Saiu de uma prática marginalizada e transformou-se em um grande mercado global, com uma estrutura profissional, atraindo a atenção da mídia em âmbito global e conquistando um espaço cada vez maior em diferentes aspectos, como com a inclusão da modalidade nos Jogos Olímpicos a partir de 2020, em Tóquio, onde o brasileiro Ítalo Ferreira se consagrou o primeiro campeão olímpico neste esporte.

Uma das consequências desse espaço e visibilidade, é o crescente número de praticantes e consumidores-admiradores do esporte, visto que o mercado do *surf* vai além de um esporte, de acordo o Instituto Brasileiro de *Surf* (IBRASURFE, 2019)⁴, o mercado do *surf* movimenta R\$7 bilhões ao ano, com pranchas, roupas, entre outros produtos – sem contar com turismo e demais mercados – sendo também um forte nicho comercial. Com isso, nota-se que a prática esportiva do *surf* é um interesse holístico de áreas que vão desde a manutenção da saúde mental e física até o fomento econômico de uma indústria extremamente lucrativa, que atrai o interesse de inúmeras pessoas anualmente, sendo um dos esportes que mais crescem nos últimos tempos.

A *World Surf League (WSL)*, ou Liga Mundial de *Surf*, em tradução livre, é a entidade que rege o *surf* mundial, organizando seus campeonatos, ranking de atletas profissionais do mundo e toda uma estratégia de marketing e patrocinadores. A WSL está presente em todos os continentes, e é a atual gestora e proprietária do circuito mundial de várias divisões no *surf*.

Com a estratégia em alcançar um público cada vez maior, construiu o WSL *Studio*⁵, que deu início a produção de conteúdo – como podcasts e séries, com o objetivo do esporte vender o estilo de vida do *surf* para o mundo. Por isso, esta produção de conteúdo consegue passar de forma perspicaz, através da utilização de narrativas de aproximação com os atletas, suas vidas pessoais e profissionais, os valores da marca e a importância e soberania dos patrocinadores – fomentando o consumo em torno do esporte e seu *lifestyle*.

Na busca por uma melhor compreensão da utilização das narrativas em detrimento de favorecer o imaginário popular e estimular o consumo relacionando o mito e a mídia, buscou-se realizar uma análise da série documental *Make or Break* encomendada pela WSL, que acompanha os atletas da elite do *surf* em suas trajetórias conjuntas e particulares, rumo ao pódio através das etapas do campeonato mundial de *surf*. Produto este, fruto dos esforços da WSL em fazer articulações mercadológicas para extrapolar a audiência para além dos entusiastas de *surf*, atraindo também a atenção do público comum.

⁴ Disponível em: <https://forbes.com.br/principal/2019/09/conheca-as-cifras-que-vem-em-ondas/>. Acesso em: 04 abr. 2023.

⁵ Disponível em: <https://www.worldsurfleague.com/posts/351306/erik-logan-joins-world-surf-league-as-president-of-content-media-and-wsl-studios?isearch=true&scategory=all/>. Acesso em: 15 mai. 2023.

A jornada do herói nas narrativas

A literatura é uma linguagem recheada de heroísmos e suas narrativas escritas em qualquer período histórico são transmitidas de gerações para gerações. São maneiras de expressões dos arquétipos e tinham o objetivo de passar conhecimento e explicar o que era necessário na vida das pessoas. Ao mito heroico designa a responsabilidade em desenvolver no ser a consciência do ego, bem como a consciência de suas fraquezas e forças.

Os surfistas profissionais hoje, principalmente pelo fato deste esporte estar em constante expansão e visibilidade, podem ser considerados verdadeiros olímpianos contemporâneos, como para Morin (1997, p. 107): “conjugando a vida cotidiana e a vida olímpiana, os olímpianos se tornam *modelos de cultura* no sentido etnográfico do termo, isto é, modelos de vida. São heróis modelos. Encarnam os mitos de auto realização da vida privada”. Eles possuem fãs e seguidores que extrapolam a “bolha” dos entusiastas de *surf*, fato relacionado ao extremo apetite mercadológico de tudo que gravita neste universo.

Joseph Campbell buscou explorar os arquétipos mais comuns para traçar o percurso de transformação do homem comum em herói, em seu livro *O Herói de mil faces* (2007) procura delinear um desenho da Jornada do Herói, em que ele sai do seu lugar, de onde pertence e mergulha num mundo desconhecido onde terá que enfrentar grandes desafios e provações para que possa, no fim, alcançar a recompensa e retornar ao seu mundo para compartilhar a cura (o elixir).

Vogler (2006), na busca de adaptar a Jornada do Herói ao cinema, a dividiu em 12 estágios. Esse padrão retrata a jornada na qual o herói atravessa diversas etapas, culminando a realizar a perigosa tarefa do autoconhecimento. Os estágios da jornada se conectam e levam a história adiante; o público é atraído não apenas pelo herói, mas por toda narrativa da história. Na pesquisa nos baseamos nas etapas da jornada construída por Campbell e adaptadas por Vogler porém, não houve uma rigidez em seguir a mesma ordem. Buscou-se incorporá-las à metodologia de análise de conteúdo que será aderida.

Os estágios, termos e conceitos da Jornada do Herói podem ser empregados como um modelo de estrutura para histórias ou como um método para resolver os problemas em uma narrativa, desde que essas diretrizes não sejam seguidas de maneira inflexível. Apresenta-se a seguir os doze estágios que compõem a Jornada e servirão de

base para a realização da análise do documentário *Make or Break* posteriormente:

1. Mundo comum;
2. Chamado para aventura;
3. Recusa do chamado;
4. Encontro com mentor;
5. Cruzamento do primeiro limiar;
6. Provas aliados e inimigos;
7. Aproximação da caverna secreta;
8. Provação;
9. Recompensa;
10. O caminho de volta;
11. A ressurreição;
12. Retorno com o elixir.

Essas etapas podem ser interpretadas de maneiras diferentes, mas a Jornada do Herói é um modelo útil para compreender a estrutura de diversas narrativas e para explorar as questões universais que elas abordam, como a jornada pessoal de crescimento e transformação.

Levando isso em consideração, vale trazer que a jornada do herói de Campbell e Vogler, discutida anteriormente, está também muito relacionada com essa nuance mercadológica, havendo uma intensa presença de narrativas construídas utilizando-a como base em *storytellings*⁶ publicitários. Para Cardoso (2017), as histórias são responsáveis por nos oferecer motivos para as coisas acontecerem e a razão das pessoas formarem os seus próprios comportamentos. Também, concede-se às histórias a responsabilidade quanto a provocação de comportamentos, reforçando o consumo através da relação de herói-olimpiano, símbolo de sucesso e saúde.

Pensando nisso, a WSL encomendou a série documental *Make or Break*, com o objetivo de fortalecer e expandir ainda mais a visibilidade de tudo o que rege esta entidade global de *surf* competição, à produtora *Box to Box Films*⁷ — empresa de mídia multiplataforma especializada em conteúdo esportivo de alto nível e reconhecida em todo o mundo por criar um conteúdo esportivo envolvente, utilizar imagens inéditas e elaborar narrativas perspicazes em passar a mensagem com um cunho emocional através da utilização da jornada do herói (estratégia comum nas produções do cenário esportivo) tendo em seu currículo, séries como *Drive to Survive* (2019) e *Breakpoint* (2023). Portanto, a série é produzida pela *Box to Box Films* e *World Surf League* para a *Apple TV+*.

Dessa forma, em *Make or Break*, podemos perceber alguns elementos desta jornada na construção da narrativa, onde cada surfista é o próprio herói de sua jornada no esporte, enfrentando desafios como lesões, pressão de competição, expectativas do

⁶ “Contaçãõ de histórias”, em tradução nossa. É a habilidade de contar, desenvolver e adaptar histórias utilizando enredo elaborado, narrativa envolvente, e recursos audiovisuais.

⁷ Fundada em 2016 por Paul Martin e James Gay-Rees.

público e dificuldades financeiras. Eles também são confrontados com a necessidade de equilibrar sua vida pessoal e profissional, mantendo suas identidades culturais e conexão com a natureza.

Levando em consideração que esta análise utiliza de objeto uma série documental, com duas temporadas de oito episódios cada, essa estrutura pode ser percebida mais de uma vez ao longo dos episódios, ainda que de maneira adaptada para o cinema documental; onde serão contextualizadas as etapas do circuito mundial de *surf*, locais onde estas acontecerão, desenrolar das disputas entre os surfistas e apresentação dos campeões, bem como posicionamento dos eliminados. “Não há uma verdade absoluta, uma história imparcial e objetiva, mas várias versões para o mesmo fato, conforme o ponto de vista de cada indivíduo” (ABE, 2016).

Figura 1 – “É um esporte?” Gabriel Medina realizando a manobra “aéreo”



Fonte: Make or Break, Episódio 1. Temporada 1. Apple TV+ (00:18:00)

Figura 2 – “É uma forma de arte?” Ítalo Ferreira aterrissando da manobra floater



Fonte: Make or Break, Episódio 1. Temporada 1. Apple TV+ (00:22:00)

O desenrolar da trama se dá por inúmeros depoimentos ao longo dos episódios, de grandes figuras relacionadas à temática – como jornalistas, jurados, empresários, patrocinadores, os próprios surfistas, seus amigos e familiares – que aparecem com a própria pessoa falando, ou em utilização de *voz over* (narração) por cima de imagens de

arquivo antigas ou mais recentes, intercalados com imagens dos campeonatos ou do cotidiano dos atletas.

Análise de Make or Break

Categoria 1: O Mundo Comum

O esporte é tão importante na vida do Filipe que ele aprendeu a surfar na mesma época que aprendeu a andar. O seu primeiro contato com a prancha foi aos 10 meses, sua família vivia no *lifestyle* do *surf* e eles estavam sempre em contato com a praia.

Figura 3 — Filipe Toledo na infância em uma prancha de *surf*.



Fonte: Make or Break, Episódio 5. Temporada 1. Apple TV+ (00:07:24).

No mundo comum, o herói revela sua personalidade, habilidades, fraquezas e outras características que geram empatia com o público. Em um documentário esportivo, a memória é essencial para mostrar quando nasceu a afinidade do atleta com o esporte que pratica, destacando suas características positivas e como o esporte transformou sua vida. Essa etapa também apresenta a essência do personagem, seus relacionamentos pessoais, estilo de vida diário e ambiente em que vive.

Figura 4 — Filipe Toledo e sua família em oração durante a refeição.



Fonte: Make or Break, Episódio 7. Temporada 1. Apple TV+ (00:16:04).

Dessa forma, na figura 4, o posicionamento de todos da família na mesa tendo Filipe centralizado de frente para a câmera enquanto conduz a oração, reforça o significado que o surfista possui na família enquanto alicerce e principal provedor, e como o seu sonho de se tornar um campeão mundial é uma construção coletiva, um típico arquétipo do herói, cuja as principais características estão o auto sacrifício, coragem, redenção, transformação, fé, força e energia.

Categoria 2: O Chamado à Aventura

O chamado é um desafio que leva o protagonista para um mundo desconhecido, afastando-o de sua zona de conforto no mundo comum. Pode ser motivado por algo importante, como proteger quem ama ou alcançar uma meta valiosa. Pode ser externo ou impulsionado pelas próprias motivações do personagem.

No episódio 5 da primeira temporada surge Filipe em uma apresentação de quem é “o Filipe Toledo surfista profissional da Liga Mundial de *Surf*”, entre depoimentos de jornalistas. Podemos demarcar ‘O Chamado à aventura’ a partir da fala do seu pai e técnico, quando ele afirma que “quando menor ele me disse que queria ser surfista profissional” ao se referir ao filho. E desde muito novo começou a participar em campeonatos amadores com os surfistas brasileiros que hoje em dia são seus principais adversários no mar.

Figura 5 — Filipe Toledo e Gabriel Medina adolescentes.



Fonte: Make or Break, Episódio 5. Temporada 1. Apple TV+ (00:03:09)

Ainda no episódio 5 da primeira temporada, Filipe Toledo vai demonstrar que o *surf* é muito além que a sua profissão, mas que ele nasceu com esse destino, que é algo que está no “seu sangue”, pois ele herdou do seu pai. Destino e herança também

são dois elementos associados ao arquétipo do herói e estão associados ao chamado à aventura, como na figura 6 a seguir:

Figura 6 — Filipe bebê no colo de seu pai Ricardo.



Fonte: Make or Break, Episódio 5. Temporada 1. Apple TV+ (00:07:18).

Categoria 3: Encontro com o Mentor

A figura do mentor está relacionada com uma pessoa sábia, a prova viva de que é possível vencer. Vem para preparar o herói, física e psicologicamente para as aventuras que estão por vir, muitas vezes servindo como o “empurrão” necessário para que ele siga o seu caminho. Dessa forma, "Make or Break" retrata Ricardo Toledo, pai do surfista Filipe Toledo, como sendo o seu grande mentor: tudo que ele sabe sobre o *surf* aprendeu com o seu pai, que foi três vezes campeão brasileiro. Ele desempenha um papel fundamental no aumento da autoconfiança e coragem de Filipe, sua presença inspiradora e encorajadora é fundamental para o crescimento e desenvolvimento.

Durante toda a série tanto na primeira como na segunda temporada, é perceptível a importância do mentor, pois assim como para Campbell na *Jornada do Herói*, em "Make or Break", todos os encontros com o seu pai e mentor, como ressalta Vogler, “arruma as coisas de tal modo que ele fica com vontade de agir e se lança à aventura” (VOGLER, 2006, p.65).

Figura 7 — Filipe em um momento motivacional com o seu pai e mentor, Ricardo.



Fonte: Make or Break, Episódio 8. Temporada 2. Apple TV+ (00:35:54).

O elo entre o herói e o mentor é emocionalmente transmitido em “Make or Break” em diversos momentos, a exemplo do episódio 8 da segunda temporada, ao qual Filipe vence o primeiro tempo da última etapa do circuito mundial da *WSL*, e no intervalo o seu pai o lembra qual é o seu propósito e o que ele estava fazendo ali, bem como o caminho percorrido para conseguir ter alcançado aquele lugar.

Categoria 4: A travessia do primeiro limiar

O momento da travessia do primeiro limiar é quando o personagem cruza a fronteira do mundo comum para o novo mundo especial e desconhecido. Isso pode ser a descoberta de um segredo profundo, uma habilidade especial ou uma mudança fundamental de perspectiva. É o ponto crucial da narrativa em que o protagonista se lança corajosamente em direção ao desconhecido, dando início à sua jornada transformadora.

O australiano tricampeão mundial (2007, 2009, 2013) Mick Fanning ressalta que Filipe é um excelente surfista. “Filipe tem tudo. Boas cavadas, velocidade e força”. Em seguida, Fanning afirma que o grande problema de Filipe é aprender a controlar suas emoções. “O único problema do Filipe é que na hora, de muita pressão, ele não acha o fósforo para acender a fogueira.”. O que leva o público a refletir: ser um herói não é apenas treinar muito, mas aprender a lidar com seus próprios demônios, pois a maior competição é contra si.

Felipe entende que precisa ter o corpo e a mente em equilíbrio para avançar nessa jornada, e vai em busca disso, pois toda a sua dedicação e trabalho duro ao longo da temporada, não se tratavam apenas de um desejo seu em conquistar o mundial, mas teria sido uma construção coletiva da sua família em busca do título.

Categoria 5: Provas, aliados e inimigos

O herói entra em um mundo especial e enfrenta provas, aliados e inimigos. Os desafios testam suas habilidades e o preparam para maiores desafios. É uma fase de aprendizado intensa, onde ele cresce e se supera. Descobre seus verdadeiros aliados e seus adversários, que atrapalham seus objetivos. O público se identifica e torce pelo herói em sua jornada, engajando-se com suas relações e rivalidades.

A prova mais simbólica da primeira temporada é o episódio final, ao qual Filipe disputa o título contra Gabriel Medina. Após um ano de tantas escolhas, sobretudo

longe da família, lutando pela sua estabilidade emocional e por ter chegado tão próximo ao título, ele perde a etapa final do mundial e conquista o vice-campeonato.

Categoria 6: Aproximação da caverna secreta

A aproximação da caverna secreta é o momento em que o herói se recolhe em um esconderijo, físico ou interno, para enfrentar seus questionamentos e medos diante do grande desafio. Esse período de reflexão permite que o protagonista se prepare melhor, criando uma expectativa crescente no público. Ele busca reunir forças, superar fraquezas e aprimorar habilidades para sua maior batalha. Essa intensa preparação gera antecipação e envolvimento emocional do público, aguardando ansiosamente o confronto decisivo que está por vir.

Na primeira temporada, Filipe enfrenta questões internas enquanto busca superar seus oponentes, principalmente os brasileiros Ítalo Ferreira e Gabriel Medina. Na segunda temporada, Filipe aparece determinado e confiante, focado em garantir uma vaga entre os cinco melhores. Ele se arrisca e vence a etapa Rio Pro 2022, impressionando a todos e levando o público ao delírio.

Categoria 7: A provação

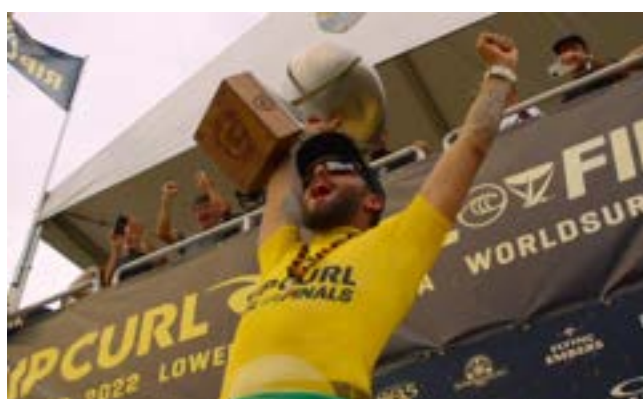
Nessa etapa crucial da jornada de Filipe Toledo, ele enfrenta o desafio supremo, colocando-o diante de um teste físico ou conflito interior avassalador. Utilizando tudo o que aprendeu com seu mentor, ele busca triunfar na batalha. O momento de provação acontece no episódio 8 da segunda temporada nomeado por “Os campeões”, anunciando a trajetória do herói. Nesse momento conseguimos identificar o que chamamos de “deuses do olimpo” aqueles que conseguiram chegar à final, para (MORIN, 1997, p. 105) “No encontro do ímpeto do imaginário para o real e do real para o imaginário, situam-se as vedetes da grande imprensa, os ‘olimpianos’ modernos”, que a eles é atribuído o papel mitológico de herói, imergindo em suas vidas privadas a fim de retirar delas a essência humana que permite a identificação.

Essa etapa simboliza uma profunda transformação, onde o protagonista enfrenta seus medos, é sacrificado para renascer como uma versão aprimorada de si mesmo. Essa jornada interna o consolida como merecedor do título de herói, provando sua capacidade de ser o "melhor do mundo" ao vencer seu maior desafio.

Categoria 8: A Recompensa

Após enfrentar uma experiência quase fatal, o herói derrota seu inimigo e alcança a recompensa. Essa recompensa pode assumir várias formas, como um título, um objeto de valor sentimental ou financeiro, uma reconciliação, novo conhecimento ou habilidade, ou qualquer elemento significativo para o protagonista. Para Filipe, a recompensa é o prestígio de ser consagrado campeão do mundo, cativando ainda mais a admiração da família e encontrando paz em seu coração. O público comove-se com sua vitória e sente que ele realmente mereceu esse triunfo.

Figura 8 – Filipe Toledo levantando a taça de campeão mundial de *surf* 2022.



Fonte: Make or Break, Episódio 8. Temporada 2. Apple TV+ (00:48:26).

A empatia gerada pelo *storytelling*, acontece à medida que a história é munida de técnicas que envolvem o protagonista em problemas que o farão crescer ao longo da construção das cenas. Ao longo dessas etapas, permite que as pessoas se emocionem com as situações que o protagonista encontrará. “O herói, por conseguinte, é o homem ou a mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas.” (CAMPBELL, 2007, p.14).

Considerações Finais

O *surf*, como outros esportes, tem sido influenciado pela mídia e pelo mercado, tornando-se um grande negócio global. A mídia promove e populariza o esporte, ampliando sua exposição em programas de TV, filmes e documentários. A indústria do *surf* impulsiona a inovação tecnológica e as marcas patrocinam surfistas e eventos.

A série "Make or Break" retrata a jornada do herói de Filipe Toledo no *surf*, uma história de resiliência e busca por excelência. Filipe enfrenta desafios, aprende com suas experiências e se torna uma figura de destaque no *surf* profissional. Sua história é uma

fonte de inspiração para outros surfistas e representa o espírito competitivo e determinação necessários para o sucesso no esporte.

Com imagens espetaculares do surf, edição dinâmica e trilha sonora envolvente, a série permite ao espectador acompanhar de perto a trajetória do surfista brasileiro, mergulhando em sua jornada de superação, desafios e conquistas. Assim, Filipe é representado como um herói do *surf* brasileiro, conquistando a glória e sendo amplamente divulgado pela mídia, cumprindo seu papel mercadológico ao demonstrar capacidade técnica, apelo emocional e promover patrocinadores e marketing.

A relação entre o *surf*, a mídia e o mercado é complexa, com benefícios e desafios envolvidos. Alguns críticos apontam a perda de autenticidade e valores fundamentais do esporte. O estudo busca compreender como discursos de heroísmo potencializam a popularidade do esporte, e a série oferece uma visão privilegiada dos desafios enfrentados pelos surfistas brasileiros. Conclui-se que o Brasil tem um papel importante na cena do *surf* mundial e a série reflete sobre a influência do país no esporte. O trabalho sugere a importância de um olhar atento para os discursos de heroísmo que podem moldar a percepção do público em relação ao esporte.

REFERÊNCIAS

ABE, Luciano Koji. **Documentário de percurso esportivo: processos de criação da jornada**. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC. São Paulo, 2022, 131 p. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/bitstream/handle/29642/1/Luciano%20Koji%20Abe.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2023.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BITENCOURT, Valéria *et al.* Surfe / Esportes radicais. *In*: DaCosta, Lamartine (Org.). **Atlas do Esporte no Brasil**. Rio de Janeiro: CONFEEF, 2006. Disponível em: <http://www.atlasesportebrasil.org.br/textos/114.pdf/>. Acesso em: 20 abr. 2023.

BRASIL, Fernanda *et al.* Frequência Cardíaca e Tempo de Movimento Durante o Surfe Recreacional - Estudo Piloto. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 9, n. 4, Brasília, p. 65-75, out. 2001.

BUKÃO, Marcos. Quem é surfista? *In*: **WAVES**, 25 ago. 2012. Disponível em: <http://waves.com.br/surf/noticias/quem-e-surfista/33435/>. Acesso em: 20 abr. 2023.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CARDOSO, R. J. M. **A influência do storytelling (estrutura da narrativa) nas percepções, atitudes e comportamento dos consumidores.** 2017. 89 f. Dissertação (Mestrado) - Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Leiria. Leiria, 2017. Disponível em <https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/2956/1/Mestrado%20Marketing%20Relacional%20-%20Ricardo%20Cardoso.pdf>. Acesso em: 17 mai. 2023.

DOLNICAR, S; FLUKER, M; Behavioural Market Segments Among Surf Tourists: Investigating Past Destination Choice. **Journal of Sport & Tourism**, v.8, n. 3, Wollongong, p.186-196, 2003. DOI: [10.1080/14775080310001690503](https://doi.org/10.1080/14775080310001690503).

FRANK, Martin *et al.* Effects of long-term recreational surfing on control of force and posture in older surfers: a preliminary investigation. **Journal of Exercise Science & Fitness**, v. 7, n. 1, New South Wales, p.31-38, 2009. Disponível em: [https://doi.org/10.1016/S1728-869X\(09\)60005-8](https://doi.org/10.1016/S1728-869X(09)60005-8). Acesso em 25 abr. 2023.

FUCHS, O.; SCHOMER, H.H. Beyond sport: a thematic analysis of surfing. **South African Journal for Research in Sport, Physical Education and Recreation**, v. 29, n. 2, p.11-25, 15 de nov. 2007. Disponível em: DOI: [10.4314/sajrs.v29i2.25964](https://doi.org/10.4314/sajrs.v29i2.25964). Acesso em 25 abr. 2023.

LIU, S. H.; COSTA NETO, J. M. S.; RIBEIRO, D. G.; COSTA, V. P. Aspectos do treinamento desportivo de surfistas catarinenses profissionais. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, año 11, n.100, 2006.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX.** n. 9. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

SAMPAIO, R. C.; LYCARIÃO, D. Análise de conteúdo categorial: manual de aplicação. **Coleção: Metodologia de Pesquisa.** Brasília: Enap, 2021. Disponível em: https://repositorio.enap.gov.br/bitstream/1/6542/1/Analise_de_conteudo_categorial_final.pdf. Acesso em: 20 de abr. 2023.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor:** estruturas míticas para roteiristas. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.