

## **APRESENTAÇÃO**

### **Para além dos 90 minutos: tempos e temporalidades do futebol**

Elcio Loureiro Cornelsen, Marcel Vejmelka | 3-7

## **DOSSIÊ**

### **As múltiplas temporalidades do jogo: *O segundo tempo* de Michel Laub**

Marcel Vejmelka | 8-27

### **Das Campo Bahia Zeit der Begegnung mit Brasilien**

Felix Plath | 28-46

### **Matchday na Neo Química Arena: resignificação e redimensionamento dos jogos do Corinthians**

Núbia Azevedo, Zeca Marques | 47-69

### **Memórias do gol: narrativas e disputas de sentido entre torcedores**

Leonardo Turchi Pacheco, Édison Gastaldo | 70-87

### **Reinaldo e o tempo de um jogo infinito**

Luis Maffei | 88-100

### **Temporalidades e performances no documentário *O torneio Amílcar Cabral***

Elcio Loureiro Cornelsen | 101-129

## **PARALELAS**

### **Árbitro ou arbitrário? Análise da autobiografia e memórias de Dalmo Bozzano**

Daniel Minuzzi de Souza, Bruno Boschilia; André Capraro, Wanderley Marchi Júnior | 130-152

**‘É irreal, mas eu estou aqui’: análise de transitividade em um artigo autobiográfico no website "The Players' Tribune"**

Izadora Silva Pimenta | 153-168

**Gamers e a nova categorização profissional no mundo digital**

Pedro Vinícius Neres, Wagner Xavier de Camargo,  
Larissa Bueno dos Santos | 169-194

**RESENHA**

**'Somos todos forasteiros': *Forasteiros: crônicas, vivências e reflexões de um torcedor visitante*, de Rodrigo Barneschi**

Bernardo Borges Buarque de Hollanda | 195-202

**POÉTICA**

**No meio do campo [poesia]**

Cláudio Nunes de Moraes | 203

## Universidade Federal de Minas Gerais

Reitora: Prof.<sup>a</sup> Sandra Regina Goulart Almeida  
Vice-Reitor: Prof. Alessandro Fernandes Moreira

### Faculdade de Letras da UFMG

Diretora: Prof.<sup>a</sup> Sueli Maria Coelho  
Vice-Diretor: Prof. Georg Otte

**FuLiA/UFMG** – revista sobre Futebol, Linguagem, Artes e outros Esportes

#### EDITORES

Elcio Loureiro Cornelsen  
Gustavo Cerqueira Guimarães

#### EDITORES DE SEÇÃO

**Dossiê – PARA ALÉM DOS 90 MINUTOS: TEMPOS E TEMPORALIDADES DO FUTEBOL**  
Elcio Cornelsen (UFMG, Brasil)  
Marcel Vejmelka (Universidade de Mainz, Alemanha)

**Paralelas**  
Raphael Rajão Ribeiro

**Poética**  
Gustavo Cerqueira Guimarães

#### CONSELHO EDITORIAL

Aldo Italo Panfichi, PUC, Peru  
Aline Alves Arruda, CEFET/MG  
Álvaro do Cabo, UFRJ  
Andréa Casa Nova Maia, UFRJ  
Andréa Sirihal Werkema, UERJ  
André Alexandre Guimarães Couto, CEFET/RJ  
André Mendes Capraro, UFPR  
Arlei Damo, UFRGS  
Bernardo Borges Buarque de Hollanda, FGV/RJ-SP  
Christina Gontijo Fornaciari, UFV/MG  
Cleber Dias, UFMG  
Edônio Alves Nascimento, UFPB  
Euclides de Freitas Couto, UFSJ  
Fabiana Campos Baptista, UniBH  
Fábio Franzini, UNIFESP  
Flávio de Campos, USP  
Francisco Ângelo Brinati, UFSJ  
Francisco Pinheiro, Univ. de Coimbra, Portugal  
José Carlos Marques, UNESP  
José Geraldo Vinci de Moraes, USP  
Leda Maria da Costa, UERJ  
Leonardo Turchi Pacheco, UNIFAL/MG  
Luciane Correa Ferreira, UFMG  
Ludmilla Zago Andrade, UFMG  
Luis Maffei, UFF/RJ  
Luiz Carlos Ribeiro, UFPR  
Marcelino Rodrigues da Silva, UFMG  
Marcel Vejmelka, Univ. de Mainz, Alemanha  
Mauricio Murad, UERJ/Universo

Pablo Alabarces, UBA, Argentina  
Pedro Henrique Trindade Kalil Auad, UFAL  
Plínio Ferreira Guimarães, IFES  
Rafael Fortes Soares, UFRJ  
Ricardo José Rosa Gualda, UFAL  
Rodrigo Caldeira Bagni Moura, UFRJ  
Sérgio Settani Giglio, UNICAMP  
Silvana Vilodre Goellner, UFRGS  
Silvio Ricardo da Silva, UFMG  
Tatiana Pequeno, UFF  
Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa, UFMG  
Vera Lúcia de Carvalho Casa Nova, UFMG  
Victor Andrade de Melo, UFRJ  
Wilberth Clayton Ferreira Salgueiro, UFES  
Yvonne Hendrich, Univ. de Mainz, Alemanha

#### **PARECERISTAS AD HOC**

César Teixeira Castilho, UFMG  
Édison Gastaldo, CEP-FDC/RJ  
Eduardo Bueno Fontes, IFMG/Varginha  
Fausto Amaro Montanha, UERJ/RJ  
Francisco Xavier Rodrigues, UFERSA/RN  
Irlan Simões, UERJ/RJ  
Marcel Diego Tonini, Museu do Futebol/SP  
Pedro Vasconcelos Costa e Silva, Unisinos/RS

#### **COORD. EDITORIAL, EDITORAÇÃO ELETRÔNICA, PREPARAÇÃO DE ORIGINAIS E DIAGRAMAÇÃO**

Gustavo Cerqueira Guimarães

#### **REVISÃO**

A revisão dos textos deste número foi de inteira responsabilidade de seus respectivos autores.

#### **PROJETO GRÁFICO**

PeDRa LeTRa

#### **EDITORAÇÃO ELETRÔNICA EM REDES SOCIAIS**

Verônica Toledo

#### **IMAGEM** (*Favicon* do portal)

Pablo Lobato (Brasil)  
*Um a zero #2*, 2012

#### **IMAGEM DA CAPA**

Paul Nash (Inglaterra)  
*Footballers Prefer Shell*, pôster, 76.4 x 108.6 cm,  
MoMA, 1935

## **Para além dos 90 minutos: tempos e temporalidades do futebol**

Beyond 90 minutes: football times and temporalities

O **Dossiê** deste número, intitulado “Para além dos 90 minutos: tempos e temporalidade do futebol”, integra, entre outros, artigos resultantes de contribuições apresentadas na Seção Temática com mesmo título, coordenada por nós dentro do 14º. Congresso Alemão de Lusitanistas, realizado de 15 a 19 de setembro de 2021 na Universidade de Leipzig, na Alemanha.

Partimos da demarcação básica de uma partida de futebol, dos 90 minutos de jogo que Gunter Gebauer toma como base para a sua “Filosofia do Futebol”. No livro *Das Leben in 90 Minuten (A vida em 90 minutos, de 2016)* o filósofo alemão descreve, por um lado, a “imediatricidade” completamente encerrada em si dos frequentadores de estádio e a “pura presença” (Hans-Ulrich Gumbrecht) vivenciada pelos jogadores durante uma partida, e, por outro,

lança luz sobre o efeito e o significado do futebol para além dessa imediatricidade.

Essa forma de temporalidade é reconhecível fora do estádio, quando se observa as modalidades da cobertura jornalística, que vão da imediatricidade da transmissão ao vivo na televisão, na Internet e no rádio, passando pelas reportagens posteriores em meios de comunicação audiovisuais e impressos, até representações que se desvinculam do próprio jogo.

Culturas do torcer também não se manifestam apenas durante o jogo, mas, sim, se desdobram antes e depois do jogo, nos tempos entre os jogos (que nos faz lembrar da famosa frase atribuída ao lendário treinador alemão Sepp Herberger: “Depois do jogo é antes do jogo”), suas atividades e efeitos. Jogos passados são analisados, jogos que estão por vir são discutidos, coreografias e ações são preparadas, a vida social e o engajamento político são postos em prática.

Sem dúvida, a fascinação pelo futebol se nutre muito fortemente da memória e da narrativa dos triunfos, das derrotas e dos acontecimentos especiais do passado. E

também no presente, aparentemente, não só se situam mundos entre o futebol internacional de ponta e suas dimensões regionais ou locais, mas também tais mundos se sucedem em tempos distintos – e o mundo da língua portuguesa contém essas diversas temporalidades, que manifestam o legado do colonialismo e, ao mesmo tempo, refletem os efeitos da globalização.

A imagem dos “90 minutos” implica, naturalmente, também o olhar para o campo de jogo. Durante uma partida, as equipes podem “pressionar o tempo” ou “jogar contra o relógio”, de modo que a dimensão temporal pode mudar fundamentalmente através do transcurso do jogo, elas podem, de acordo com a perspectiva, reduzir ou ampliar infinitamente os míticos “90 minutos”, e isso até mesmo simultaneamente.

Dentro dos 90 minutos do tempo de jogo, o futebol também pode combinar várias camadas temporais, a do puro transcurso do jogo, a da memória de jogos passados, a da experiência individual e coletiva dos espectadores, a da realidade fora do campo e do estádio, o tempo condensado da

história que se concretiza na própria partida (por exemplo, em clássicos e duelos tradicionais), ou também na futura memória dessa experiência.

Analisar essas mais variadas manifestações de temporalidade(s) específica(s) e multifacetada(s) do futebol possibilita um olhar para a dimensão social e cultural do “ludopédio”. Portanto, conforme atestam os artigos que compõem este dossiê, sem essa(s) temporalidade(s) multifacetada(s) do futebol, não seriam possíveis as diversas narrativas do futebol, que tecem sua(s) história(s) a partir de percepções, projeções e memórias do jogo.

Iniciamos o dossiê com o artigo “As múltiplas temporalidades do jogo: *O segundo tempo* de Michel Laub”, de Marcel Vejmelka, que analisa o romance do escritor gaúcho, enfocando os vários planos temporais que o constituem. Os 90 minutos do clássico gaúcho entre Grêmio e Internacional – o “Gre-Nal do Século”, partida histórica disputada em 12 de fevereiro de 1989 – servem como eixo que estrutura os acontecimentos na vida do narrador, as suas reflexões e decisões vitais a serem tomadas em torno deles e o seu

trabalho de memória pessoal ao narrar estes acontecimentos vinte anos mais tarde.

No segundo artigo, intitulado “Das *Campo Bahia* – Zeit der Begegnung mit Brasilien” (“O *Campo Bahia* – encontro com o Brasil”), Felix Plath estuda o papel da base e concentração principal da seleção alemã, conhecida como *Campo Bahia*, durante a Copa do Mundo de futebol no Brasil, em 2014. Em seu artigo, o germanista alemão enfoca esse lugar como elemento importante da aproximação moderna – marcada não somente por alegria e paixão, mas também por problemas sócio-políticos ou socioeconômicos – entre o Brasil e a Alemanha – especificamente em relação à própria delegação alemã e, de maneira geral e em determinado sentido construído pela mídia, em relação ao país como um todo.

Por sua vez, no artigo “*Matchday* na Neo Química Arena: ressignificação e redimensionamento dos jogos do Corinthians”, Núbia Azevedo e Zeca Marques analisam o redimensionamento do jogo de futebol enquanto evento no Século XXI. Nessa perspectiva, os estádios – tradicionalmente um local edificador de identidades e produtor de sentido de

pertencimento – se configuram como um elemento crucial para atender às novas demandas econômicas às quais este esporte está submetido. Para tal, os autores investigam as estratégias do Sport Club Corinthians Paulista para engajamento da Fiel Torcida no *Matchday* do estádio do clube, a Neo Química Arena, e questionam o quão acessível seria o consumo dos novos dispositivos.

No artigo seguinte, intitulado “Memórias do gol: narrativas e disputas de sentido entre torcedores”, Leonardo Turchi Pacheco e Édison Gastaldo dedicam-se às narrativas e disputas de sentido entre os torcedores flamenguistas sobre o evento intitulado o “Gol do Pet” na final do Campeonato Carioca de 2001, analisando entrevistas de torcedores que possibilitam refletir sobre a construção da memória como processo social e de disputa que entrelaça as dimensões de temporalidade, compreensão de técnica corporal e autoridade.

Em mais um artigo que integra o dossiê, intitulado “Reinaldo e o tempo de um jogo infinito”, Luis Maffei enfoca a final da Taça de Ouro de 1980, disputada entre o Clube de Regatas do Flamengo e o Clube Atlético Mineiro, em partida



polêmica em termos de arbitragem, em virtude da expulsão do atacante artilheiro Reinaldo, o “Rei”, jogador do Atlético, e em virtude de suposta ligação do clube rubronegro com o regime militar, como o autor argumenta, a partir do final dos anos de 1970, investigando dessa forma uma interseção entre imagem e memória.

Por fim, o dossiê se encerra com o artigo de Elcio Loureiro Cornelsen, “Temporalidades e performances no documentário *O torneio Amílcar Cabral*”, dedicado à análise das múltiplas temporalidades e performances a partir da relação entre espaço, corpo e movimento representadas no referido documentário, um curta-metragem lançado em 1979, com roteiro e direção de Fernando Cabral, Flora Gomes, e Jom Tob Azulay. Se, por um lado, em sua linguagem, o cinema já proporciona trabalho com diversas temporalidades, por outro, as próprias imagens do torneio de futebol, realizado em Bissau, em janeiro de 1979, em homenagem ao agrônomo e político guineense-cabo-verdiano Amílcar Cabral (1924-1973), veiculam diversas performances.

Além do dossiê “Para além dos 90 minutos: tempos e temporalidade do futebol”, a edição de n. 3 do v. 6 da revista *FuLiA/UFMG* contém também outros artigos. Na seção **Paralelas**, Daniel Minuzzi de Souza, Bruno Boschilia, André Mendes Capraro e Wanderley Marchi Júnior apresentam, em “Árbitro ou arbitrário? Análise da autobiografia de Dalmo Bozzano”, uma análise historiográfica esportiva dessa obra autobiográfica de um ex-árbitro de futebol, publicada em 2007, complementada por uma entrevista semiestruturada com o autor.

Por sua vez, em “‘É irreal, mas eu estou aqui’: análise de transitividade em um artigo autobiográfico no website *The Players’ Tribune*”, Izadora Silva Pimenta apresenta a referida página da *web*, criada em 2014 pelo ex-jogador americano de baseball, Derek Jeter, e aberto para artigos autobiográficos de atletas de todos os esportes. Essas publicações se situam entre a possibilidade dos atletas trazerem a público suas histórias para além das performances nos esportes e uma forma de criação de *self-branding*, já que os atletas possuem o poder sobre as histórias que são escritas.

Ainda nessa mesma seção, Wagner Xavier de Camargo e Pedro Vinícius Neres apresentam seu estudo sobre “Gamers e a nova categorização profissional no mundo digital”, um fenômeno atual no âmbito dos chamados *eSports*, onde se observa uma acelerada evolução em termos de competições nacionais e internacionais, como também de profissionalização dos “jogadores”, praticantes das modalidades esportivas eletrônicas.

Na seção **Resenha**, Bernardo Borges Buarque de Hollanda apresenta e analisa de forma instigante a coletânea de textos *Forasteiros: crônicas, vivências e reflexões de um torcedor visitante* (Editora Grande Área, 2021), escrita pelo jornalista e torcedor palmeirense Rodrigo Barneschi entre 1990 e 2020.

Por fim, para fechar este número, na seção **Poética**, dedicada às múltiplas possibilidades das abordagens artísticas do futebol e do mundo dos esportes, reeditamos o poema “No meio do campo”, do belo-horizontino Cláudio Nunes de Moraes, cujos versos, aliás, dialogam com o tema de nosso dossiê ao produzir temporalidades evocadas pela

memória. Sem dúvida, trata-se de uma bela homenagem poética dedicada a um meio campista do Clube Atlético Mineiro de outrora, e também à infância, evocada pela rememoração de tempos áureos de jogos improvisados com botões de celulóide, sem deixar de reverenciar também Carlos Drummond, o grande mestre da poesia, e seus famosos versos de “No meio do caminho”, “levemente” modificados.

Fica, aqui, nosso agradecimento a todos os autores e autoras que colaboraram com textos para a composição deste número. Fazemos votos para que prossigamos em nossos estudos e produções nas diversas áreas, percorrendo as sendas do futebol.

Boa leitura!

Belo Horizonte e Gernersheim, 21 de maio de 2022.

**Elcio Loureiro Cornelsen**  
Universidade Federal de Minas Gerais/Brasil

**Marcel Vejmelka**  
Universidade de Mainz/Alemanha

## As múltiplas temporalidades do jogo: *O segundo tempo* de Michel Laub

The Multiple Temporalities of the Game: *O segundo tempo* by Michel Laub

**Marcel Vejmelka**

Universidade de Mainz, Gemersheim, Alemanha  
Doutor em Estudos Latino-americanos/Brasileiros, Freie Universität Berlin  
vejmelka@uni-mainz.de

**RESUMO:** O curto romance *O segundo tempo* do escritor gaúcho Michel Laub, publicado em 2006, articula vários planos temporais a partir da demarcação de tempo de um jogo de futebol. Os 90 minutos do clássico gaúcho entre Grêmio e Internacional – o chamado “Gre-Nal do Século”, que teve lugar em 12 de fevereiro de 1989 para definir o finalista do campeonato brasileiro daquele ano – servem como eixo que estrutura os acontecimentos na vida do narrador, as suas reflexões e decisões vitais a serem tomadas em torno deles e o seu trabalho de memória pessoal ao narrar estes acontecimentos vinte anos mais tarde.

**PALAVRAS-CHAVE:** Michel Laub; Literatura; Temporalidade; Gre-Nal.

**ABSTRACT:** The short novel *O segundo tempo*, published in 2006 by the Brazilian writer Michel Laub, articulates several temporal layers based on the limitations of time which define a football game. The 90 minutes played during the local derby between Grêmio and Internacional in Porto Alegre on February 12, 1989 – the mythical “Gre-Nal of the century” that decided one finalist of the Brazilian championship of that year –, provide the structure for the events in the narrator’s life, his thoughts, and existential decisions to be made around the game and his efforts of personal memory while telling it all twenty years later.

**KEYWORDS:** Michel Laub; Literature; Temporality; Gre-Nal.

## INTRODUÇÃO

Em uma das suas crônicas futebolísticas, o escritor argentino Eduardo Sacheri expressa uma verdade sobre a limitação temporal do futebol que, em sentido duplo, é de relevância central para as reflexões aqui apresentadas:

Me parece que los viejos partidos de fútbol – y viejos son desde el instante en que el árbitro los termina – pueden ser un camino hacia la nostalgia, hacia el recuerdo, hacia el eco de una gran alegría. Pero nada más. Son sombras. Ya dejaron de ser fútbol.<sup>1</sup>

Sacheri nos lembra que a partida de futebol existe somente dentro e por causa da sua delimitação temporal entre o apito inicial e final; e que o que resta do jogo depois da partida já não é o futebol em si, mas algo derivado dele: a sua memória e narrativa, que contribuem de maneira decisiva para o seu fascínio duradouro e a sua extraordinária significância cultural.

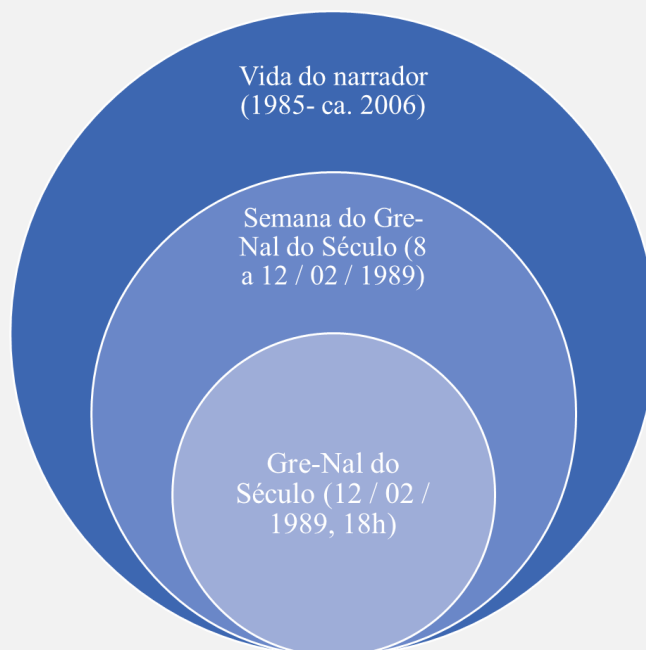
O curto romance *O segundo tempo*, de 2006, do escritor gaúcho Michel Laub, não somente retoma esta dupla temporalidade do futebol no seu tema e enredo, mas também a integra em sua composição e estrutura narrativa, articulando vários planos temporais a partir da demarcação de tempo de um jogo de futebol.

Em *O segundo tempo*, um narrador sem nome rememora os acontecimentos e as decisões relacionados com a fragmentação da sua família – a separação dos pais, a saída de casa do pai para viver com outra mulher com a qual espera um filho – que marcaram a sua vida vinte anos antes. Esses eventos e a sua narração estão essencialmente ligados à partida da semifinal do campeonato brasileiro de 1988 entre os dois grandes times de Porto Alegre, Internacional e Grêmio – sendo este último o time do narrador e sua família –, o chamado “Gre-Nal do Século”, que teve lugar no dia 12 de fevereiro de 1989 no Estádio Gigante da Beira-Rio (a casa do Internacional).

Esta ligação entre a narração no romance e a partida no estádio se manifesta em três círculos temporais que apontam para as profundezas e complexidades da relação entre futebol e literatura.

---

<sup>1</sup> SACHERI. El túnel del tiempo, p. 53.



No esquema acima, o círculo mais amplo abrange a vida do narrador entre o decorrer dos acontecimentos narrados (começando por volta de 1985) e o momento da narração (por volta de 2006, também o ano de publicação do romance).

Os acontecimentos narrados têm o seu núcleo de reflexão, rememoração e narração na “semana do Gre-Nal do Século”, entre segunda-feira, dia 6, e domingo, dia 12 de fevereiro de 1989; entre o momento em que o narrador fica sabendo das iminentes mudanças na sua vida e o momento em que as pretende contar ao seu irmão Bruno, depois do jogo.

Finalmente, o círculo mais condensado abrange o período de tempo do jogo em si, mais concretamente 90 minutos de jogo e 15 minutos de intervalo, que marca uma mudança decisiva nos planos do narrador, estruturando a sua narração e, com isso, o próprio romance.

## **DIMENSÕES TEMPORAIS NO ROMANCE**

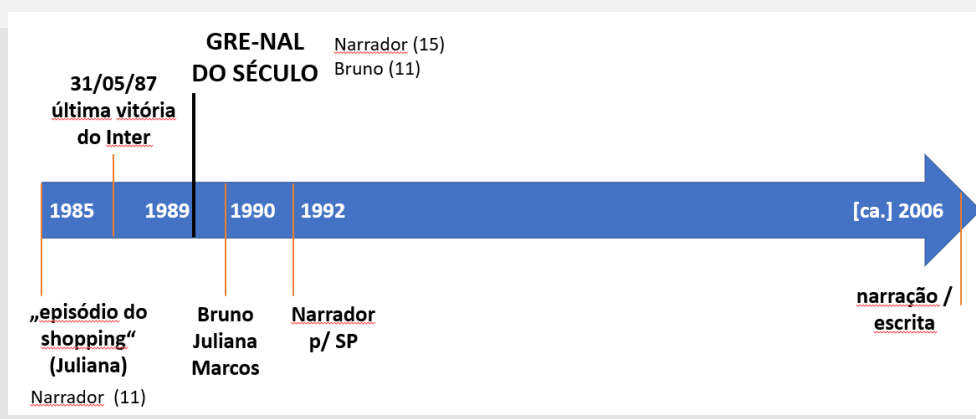
### *1º círculo: a vida do narrador*

O ato de narrar em *O segundo tempo* representa um trabalho de memória e reflexão daquilo que aconteceu, começou e terminou no dia 12 de fevereiro de

1989, quando o narrador tinha 15 anos de idade e seu irmão Bruno, 11. Este ato de narrar se articula também em torno do momento de passagem da infância para a vida adulta, da ‘inocência’ para o ‘desencanto’, acompanhada pela tentativa do narrador de salvar esta infância e inocência para o irmão caçula.

No centro do enfoque temporal está a partida no dia 12 de fevereiro de 1989, mas o período de tempo incluído na narração se inicia já vários anos antes. A partir da importância ‘objetiva’ do jogo de semifinal, o seu significado subjetivo e individual para Bruno aponta para a dimensão histórica do clássico: Nos dois anos anteriores (mais concretamente, desde 31 de maio de 1987) o Internacional não ganhara em 12 confrontos (perdendo e empatando seis, respectivamente);<sup>2</sup> esses dois anos coincidem com a iniciação de Bruno no mundo do futebol e como torcedor do Grêmio, que representa outra dimensão temporal da infância feliz e inocente sob o signo do futebol.

O jogo e os acontecimentos em sua volta são narrados “quase vinte anos depois”,<sup>3</sup> quando o narrador tem 34 anos e mora há cerca de 15 anos em São Paulo, afastado e isolado da família. Esta dimensão temporal se pode visualizar na flecha que segue:



A partir da idade mais ou menos avançada de 34 anos, o narrador reflete o momento de passagem na sua vida, aos 15 anos, entre a infância/adolescência e a vida adulta, como resume muito bem Naiara Alberti Moreno:

<sup>2</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 12.

<sup>3</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 101.

Em *O segundo tempo*, o título também já aponta para a perda da inocência. Vive-se um segundo tempo, o tempo da maturidade: o pai, que deixa a família para assumir uma nova relação, permanece constantemente sob a acusação do narrador; disso surge também a compreensão dos limites de seu afeto, pois o protagonista ama o irmão, mas depois da experiência do afastamento do pai, também ele se afasta afetivamente da família, como que incapaz novamente de se envolver.<sup>4</sup>

A dramaturgia do romance consiste em contar, em fragmentos de revelação e memória ao longo do jogo de futebol, o que aconteceu na vida do narrador durante esses “quase 20 anos”, entre esse dia do “Gre-Nal do Século” e o momento da escrita, combinando a sinopse do passado com uma reflexão – realizada em retrospectiva – sobre as circunstâncias factuais dos acontecimentos e as alternativas hipotéticas que não se tornaram realidade.

## *2º círculo: a semana do “Gre-Nal do Século”*

Exatamente uma semana antes do jogo, o pai comunica ao narrador os seus planos de deixar o trabalho, a cidade e a família por causa da sua amante Juliana.

Porque não foi somente o pai que tomou a sua decisão. Eu também precisaria tomar, na arquibancada do Beira-Rio eu deveria ter essa consciência. Na segunda-feira anterior ao jogo ele disse que estava de saída para mais uma viagem. [...] Eu o acompanhei até o carro, ele terminou de me dar a notícias sentado, eu ao seu lado no banco da frente, você já está crescendo para saber.<sup>5</sup>

Esta ruptura iminente na vida da família contrasta radicalmente com a importância que o jogo previsto para o final dessa semana tem para Bruno: “Foi por isso que não dei a notícias sobre o pai antes do Gre-Nal do Século? Eu sabia que a semana era como um rito, nós teríamos que passar por ela”.<sup>6</sup>

A semana inteira – que fica “esquematizada” na tabela abaixo – o narrador se prepara para comunicar ao irmão as novidades negativas. É a sua intenção que esses dias decorram para Bruno sob o signo do jogo, para mantê-lo tranquilo e ignorante, cumprindo assim o “rito” mencionado.

---

<sup>4</sup> ALBERTI MORENO. *Aprendizado da culpa*, p. 187.

<sup>5</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 34.

<sup>6</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 22.

2a	3a	4a	5a	6a	Sáb	Dom.
<p>[o pai:] “[V]ou deixar a seguradora.” — “[V]ou me mudar para Goiânia.” — “Juliana está grávida.”</p> <p>[narrador:] Bruno ficará sabendo só depois do jogo. “[A] semana foi como um rito, nós teríamos que passar por ela.” (22) “[P]ela primeira vez tive consciência do que estava sendo pedido de mim” — “[D]eixei de obedecer ao pai.” (73)</p>	<p>Fingir rotina, manter Bruno na ilusão</p> <p>Ir ao banco, depositar os cheques, jogar fora as contas (75-76)</p>	<p>Assistir com Bruno ao treino, depois almoço e um doce</p>	<p>[narrador:] “Na quinta-feira eu já estava convencido de que o Gre-Nal do Século amenizaria a decepção de Bruno comigo.” (77)</p>	<p>[dia do vencimento das contas]</p> <p>“Passei a sexta antevendo a cena.” (77)</p>	--	Gre-Nal do Século
<p>[narrador:] „Ao longo da terça, da quarta, da quinta, Bruno continuaria tocado pela mentira do futebol.” (75)</p>						

A esperança do narrador é que esta importância, este encanto ainda infantil, ajudem a adiar, durante os dias a seguir, tudo que está relacionado com a decisão do pai: “Ao longo da terça, da quarta, da quinta, Bruno continuaria tocado pela mentira do futebol”.<sup>7</sup> Rito e suspensão do tempo se entrelaçam na sua consciência e passam a estruturar a “semana do Gre-Nal do Século”, como explica Igor Graciano:

A semana que antecede o jogo – com as reportagens preliminares, a expectativa – e o jogo em si servem não só como uma espécie de alegoria, pelo seu caráter decisivo, por ser uma semi-final do campeonato brasileiro, mas como episódio que contará diretamente na decisão a ser tomada pelo protagonista.<sup>8</sup>

Entretanto, há outras coisas que acontecem e que se anunciam durante esses seis dias. A segunda-feira, dia em que o pai comunica os seus planos ao narrador, também é o dia em que este toma consciência “do que estava sendo pedido de mim” e, em seguida, decide “deixar de obedecer ao pai”.<sup>9</sup> Na conversa entre os dois, o pai lhe entrega as contas a serem pagas no final da semana (sexta-feira, dia 10) e os cheques correspondentes que só levam os valores e a assinatura. Na terça-feira o narrador vai ao banco, recebe o dinheiro dos cheques e joga fora as

<sup>7</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 75.

<sup>8</sup> GRACIANO. Michel Laub, p. 271.

<sup>9</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 73.



contas; toma forma o seu plano de pegar este dinheiro e fugir sozinho, depois de ter avisado Bruno, após o jogo do domingo.<sup>10</sup>

Na quarta-feira os irmãos vão assistir ao treino do Grêmio, depois almoçam e tomam um doce; na quinta-feira o narrador já formou a convicção de que no caso de uma vitória gremista tudo irá dar certo, e na sexta-feira ele começa a imaginar a cena de contar a Bruno como as coisas irão se passar:

Na quinta-feira eu já estava convencido de que o Gre-Nal do Século amenizaria a decepção de Bruno comigo. Que cada lance do jogo [...] seria capaz de amenizar a mágoa dele comigo – a crise que ele enfrentaria no final do jogo, quando já estivéssemos voltando para casa e eu iniciasse a mais difícil das conversas.<sup>11</sup>

Esses momentos que atravessam a semana anterior ao jogo, são lembrados, refletidos e contados durante os 90 ou 105 minutos do jogo, acompanhando os eventos no gramado e o ritmo da partida, constituindo a estrutura narrativa do romance.

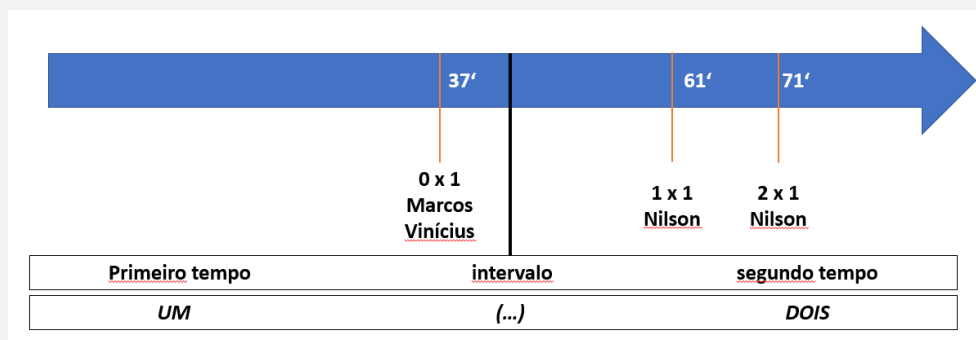
### *3º círculo: o Gre-Nal do Século*

O romance consiste em três partes que reproduzem a estrutura do jogo: “Um” corresponde ao primeiro tempo do jogo (até a página 40), as reticências “(...)” representam os 15 minutos de intervalo (pp. 41-64), e “Dois” – a parte mais extensa do livro (pp. 65-112) – se situa no “segundo tempo” que dá o título ao livro. Mais uma vez, uma flecha ajuda a visualizar a sequência dos acontecimentos no gramado e na vida do narrador durante a duração do jogo. Esta ligação entre jogo e texto é refletida explicitamente pelo narrador no capítulo 3, ao formular as primeiras alusões ao seu plano de comunicar as notícias ao irmão depois da partida: “Seria um tempo, um pequeno intervalo, o outro tempo. Depois o caminho de volta. [O] pai estaria à nossa espera com alguns anúncios a fazer”.<sup>12</sup>

<sup>10</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 75-76.

<sup>11</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 77.

<sup>12</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 20.



O que os leitores ficam sabendo aos poucos durante os capítulos seguintes é o lado complementar desse plano, que consiste em o pai comunicar à mãe que ele deixa a casa e que a amante está grávida – uma dramaturgia paralela e da qual somente o narrador sabe que ela deve estar acontecendo simultaneamente ao jogo e ao seu próprio plano, de informar o irmão e depois fugir sozinho.

Com esta dramaturgia refletida na composição temporal e estrutura narrativa do romance, a escrita de Michel Laub responde de forma particular a uma característica da temporalidade do futebol, que o filósofo alemão Gunter Gebauer sintetiza da seguinte forma:

90 minutos são o espaço de tempo perfeito para uma atividade a valer, nada que se exprima simplesmente entre duas outras, mas também nada que consuma o dia inteiro ou todo o descanso depois do trabalho. [...] Nesses 90 minutos há espaço para quaisquer reviravoltas na dramaturgia.<sup>13</sup>

## O PRIMEIRO TEMPO

A parte „UM“ – o primeiro tempo – começa com os irmãos na arquibancada do Beira-Rio acompanhando os rituais prévios ao jogo: o aquecimento dos jogadores, a entrada e tomada de posição dos times, o sorteio e as homenagens dos capitães. Então começa o jogo e ...

[...] agora é que o relógio corria de fato. Cinco minutos, dez minutos, cada atleta começando a se sentir à vontade. O peso certo da bola, a

<sup>13</sup> EICHLER. *Lexikon der Fußballmythen*, p. 11. “90 Minuten sind das perfekte Zeitmaß für eine richtig gute Beschäftigung, keine, die man nur so zwischendurch einlegt, aber auch keine, die einen ganzen Tag kostet oder einen ganzen Feierabend. [...] In diesen 90 Minuten ist Platz für alle möglichen Wendungen der Dramaturgie.”

força certa do passe longo: cada vez menos chances de erros sem consequência, cada vez menos margem para pensar em alternativas.<sup>14</sup>

Com o jogo avançando – sem que o texto descreva detalhes do que acontece no gramado – o narrador vai desvendando mais elementos de seu plano: Durante a partida, o pai deve contar seus planos à mãe, depois da partida, em vez de contar tudo a Bruno e voltar à casa com ele, o narrador pretende pedir o perdão do irmão e mandá-lo sozinho para casa, para depois fugir com o dinheiro extraviado da contas a pagar.

No minuto 37, Marcos Vinícius abre o placar para o Grêmio: 0 x 1. Este minuto 37 do primeiro tempo é o primeiro momento decisivo em que os acontecimentos no gramado e o pano de fundo da narração se penetram mutuamente. No momento em que o Grêmio sai ganhando, a consciência do narrador se enche com a intuição de que a mãe, com seu histórico de depressão, já deve estar sabendo dos planos do pai e estar prestes a ter um – não o primeiro – colapso de nervos. No meio da festa da torcida, o narrador lembra o primeiro colapso da mãe 4 anos antes, quando ela ficara sabendo, pela primeira vez, da existência da amante do marido, e quando ela pedira ao narrador cuidar do irmão caçula no lugar dela:

Na arquibancada do Beira-Rio, no momento em que via a arrancada de Marcos Vinícius, eu deveria estar pensando no que significavam as palavras da mãe.

Eram trinta e sete do primeiro tempo. Eu seria um monstro [...] se acompanhasse Bruno, e não pensasse na mãe, durante os instantes que seguiram o gol do Grêmio.<sup>15</sup>

## INTERVALO

No intervalo que articula a parte das reticências “(...)” no romance, o narrador aproveita os quinze minutos sem jogo para recuperar alguns detalhes de fundo da sua história pessoal.

Os capítulos 10 e 11 são dedicados à doença da mãe, que entra em depressão depois de se saber traída pelo marido. O mundo do futebol é

---

<sup>14</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 20.

<sup>15</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 39.

apresentado como um reduto onde os dois irmãos conseguem escapar dos problemas que atravessam a vida em família. Eles passam horas e tardes assistindo a jogos e treinos no Estádio Olímpico Monumental, a casa do Grêmio: “Não era óbvio que tantas tardes fossem passadas no Olímpico, mesmo quando não havia nem treino com bola? Que naturalmente procurássemos aquela calma, o concreto cheio de rugas da arquibancada, o som do cortador de grama indo para lá e para cá?”.<sup>16</sup>

O narrador afirma que ele não acredita mais no encanto do futebol, e pela sua narração parece já não ter acreditado no momento do Gre-Nal do Século. Porém, chama a atenção que ele, mesmo ao contar os acontecimentos vinte anos depois, sabe muitos detalhes sobre o time do Grêmio: as escalações, os jogadores, as atuações e biografias dos craques... e que ele relata tudo com grande dedicação.

Ainda no intervalo o narrador nos conta como se originou o – suposto – fim da sua paixão futebolística e gremista. De maneira bem tradicional, ele fora iniciado neste mundo pelo pai. Mas este, por sua vez, há tempos não se interessa mais pelo futebol ou pelo Grêmio, e a partir do momento de apresentar a sua amante ao filho maior – no “episódio do Shopping” em 1985 – deixa de viver e compartilhar com o filho esta paixão que os unia, num paralelismo bem-marcado com a ruptura geral entre os dois.

[E]u em frente à televisão, também olhando para Marcos Vinícius, ainda a sombra do tempo em que esperava a semana inteira para ir ao estádio com o pai. Em que os domingos eram longos, e eu observava as variações de comportamento dele, a ansiedade e a fúria e as enchentes de alegria até o lance seguinte, até o desfecho dos turnos e retornos e quadrangulares e hexagonais, até que a lembrança de nós ali, de pé, lado a lado, os dois protegidos da chuva, até que essa lembrança morresse com os anos seguintes ao episódio do shopping.<sup>17</sup>

Este conflito explica em parte a relação complicada do narrador com o futebol, a rejeição ou falta de envolvimento emocional com este mundo, que ele menciona várias vezes. Nessa perspectivação, o “Gre-Nal do Século” só tem significado transcendental para Bruno, e o narrador planeja e arranja tudo em volta ao jogo somente por causa do irmão caçula.

---

<sup>16</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 48.

<sup>17</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 52.

Quatro anos antes do jogo, o narrador foi apresentado à amante do pai, Juliana, e a mãe sofreu o primeiro colapso de nervos.<sup>18</sup> Naquela ocasião, ele tinha onze anos. São justamente quatro anos de idade que separam os dois irmãos, e assim o narrador lembra e imagina como se sente um garoto de onze anos, a idade que tem Bruno em 1989, e está determinado a poupá-lo das experiências pelas quais ele mesmo tivera que passar quatro anos antes.

Ter onze anos e começar a fazer essas descobertas. Não é à toa que estou falando de Bruno. Foi quando eu tinha a idade dele que aconteceu o episódio do shopping. Se você traçar um linha a partir dessa data, com a recuperação da mãe, o café-da-manhã com Juliana, a falência do minimercado, as viagens do pai e o dia do Gre-Nal do Século, são quatro anos de história – a exata diferença entre nós. O exato período em que aprendi o que ele agora, enquanto os times lentamente retornavam a campo, estava pronto para começar a aprender.<sup>19</sup>

No final do ‘intervalo’ – do jogo e da parte do livro –, o narrador resume mais uma vez o que aconteceu nos quatro anos desde que o pai revelou a existência da sua amante Juliana, os conflitos e as tensões em casa, a sua responsabilidade pelo irmão e por muitas coisas mais que pai e mãe – cada um separadamente – transferiram para ele. E poucos momentos antes do apito inicial para o segundo tempo ele revela a terceira novidade do pai – que Juliana está grávida –, e que ele já carregou este conhecimento durante toda a “semana do Gre-Nal do Século”. Com este elemento dramático, também se completa e fecha o segundo círculo temporal do romance, e começa ‘o segundo tempo’.

### ***O SEGUNDO TEMPO***

O reinício do jogo representa um momento em que até o narrador eclipsa tudo que fica fora do gramado – tudo que não é jogo perde importância por uns instantes –, e as suas reflexões voltam para o minuto 37 do primeiro tempo:

Na retrospectiva daqueles minutos, no entanto, guardo mais a memória de nós dois abraçados do que de qualquer outro sentimento que fosse

<sup>18</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 25-28.

<sup>19</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 58.

obrigado a ter. Eu deixei Bruno se pendurar em mim sem me perguntar como daria a notícias a ele [...].

Dizem que é este o encanto do futebol. [...] O futebol é feito para quem tem quinze anos e ainda não sabe o peso das próprias escolhas. Para quem não mede as consequências de se deixar levar por algo tão aleatório: o segundo tempo começou ainda mais intenso.<sup>20</sup>

A interação do narrador-espectador-torcedor com a partida no campo, na sua importância constitutiva para o relato, faz lembrar outra observação de Gunter Gebauer a respeito da vivência do tempo durante um jogo de futebol: “Na alta tensão de um jogo acontece o inesperado: os presentes ficam presos no momento presente. Em tais momentos não existe outra coisa que este tempo único e este lugar único onde, talvez, seja marcado um gol”.<sup>21</sup>

Porém, e apesar da sua identificação intensa nos primeiros minutos do segundo tempo, para o narrador não há somente o jogo, bem ao contrário: Durante longas fases para ele o jogo quase não acontece na sua dimensão imediata e absoluta; para ele o jogo está permeado e ofuscado pelos seus pensamentos e suas dúvidas. Esta polaridade se acentua na parte final, “DOIS”, situada no ‘segundo tempo’ e na fase decisiva de todos os acontecimentos envolvidos, como analisa Igor Graciano:

O entre-lugar, a adolescência, traz suas escolhas. É nesse “segundo tempo” da narrativa (que não à toa estrutura-se em duas partes, divididas por um breve intervalo, como numa partida de futebol), momento em que as cartas estão na mesa, que o narrador deve optar entre a família e a fuga que seria patrocinada pelo dinheiro que o pai lhe havia dado para quitar as contas do mês.<sup>22</sup>

A ambivalência do placar de “1 a 0” é um lugar comum no futebol: Está aberto para a confirmação da vitória, para o empate, para a virada... como aconteceu de forma memorável no “Gre-Nal do Século”. O narrador imagina que um segundo gol para o Grêmio talvez tivesse mudado tudo, tivesse garantido a vitória, a finalíssima do campeonato brasileiro e a vaga na Copa Libertadores, tivesse garantido também a felicidade de Bruno, que assim teria saído do jogo

<sup>20</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 67. Também não será por acaso que o narrador tem a mesma idade que o próprio Michel Laub (nascido em 1973) tinha na época do jogo.

<sup>21</sup> GEBAUER. *Das Leben in 90 Minuten*, p. 11. “In der Hochspannung eines Spiels geschieht das Unerwartete: dass die Anwesenden im gegenwärtigen Moment eingeschlossen sind. In solchen Augenblicken gibt es nichts anderes als diese eine Zeit und diesen einen Ort, wo – vielleicht – ein Tor fällt.”

<sup>22</sup> GRACIANO. Michel Laub, p. 270.

suficientemente fortalecido para enfrentar as transformações iminentes na família e a decepção com o pai e o irmão maior.

Por algum motivo achei que haveria saída se Marcos Vinícius fizesse o mais simples, apenas dobrar o pescoço e transformar o mê de fevereiro em outra história, a classificação para dois jogos de finalíssima, duas semanas em que [...] Bruno teria outro assunto para se agarrar como pudesse – a expectativa de ser campeão brasileiro, de uma recompensa que fosse, você não tem ideia do que isso pode significar para uma criança que acaba de ganhar um irmão.

Só que Marcos Vinícius cabeceou para fora.<sup>23</sup>

Outro lugar comum reza que “quem não faz, leva”, o que também se confirmou de forma memorável naquele clássico: No minuto 16 do segundo tempo, Nilson empata de cabeça para o Inter. O gol do empate faz o narrador voltar a pensar nas perspectivas do seu plano e no decorrer das coisas em casa: “Enquanto Nilson se ajoelhava em frente à bandeira, e o juiz corria para o meio do campo, e ninguém no Grêmio parecia disposto a sair da área e se pôr no lugar e se dar o respeito, eu sabia que o pai já havia dado a notícia da gravidez para a mãe”.<sup>24</sup>

Esta reflexão se lê como um prenúncio da derrota, que dez minutos mais tarde se concretiza no gramado e também na vida do narrador: Uma descrição detalhada do plano original – comunicar a Bruno as novidades e depois fugir da família fracassada – leva, no início do capítulo 21, diretamente para a descrição detalhada do segundo gol do Internacional, o 2 a 1 que também será o resultado final. Este momento marca a virada não só no jogo, mas também nos planos e na vida do narrador:

Durante os oitenta e seis minutos que separaram o apito inicial do juiz e o momento em que Maurício viu o panorama à sua esquerda, em que percebeu a camisa de Nilson se projetando atrás da silhueta de Trasante, o resultado da partida era o maior aliado que eu tinha para a decisão de fugir.<sup>25</sup>

De novo as dimensões temporais se entrelaçam, 86 minutos depois do apito inicial correspondem a 71 minutos de jogo, o que significa que sobram menos que 20 minutos para evitar a derrota. No meio da alegria da torcida adversária se

<sup>23</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 68.

<sup>24</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 71.

<sup>25</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 85.

desfaz a esperança pela vitória, e com ela a possibilidade de uma idade em que tais jogos e o futebol em geral tem a capacidade de exercer o seu encanto e adquirir o seu significado transcendente.

Porém, neste momento do 2 a 1 o narrador percebe que terá que ficar em casa e cuidar do seu irmão. O próximo capítulo 23, na edição aqui consultada, começa na página 91 – um mero acaso? –, marcando o momento em que o relato sai pela primeira vez do limite temporal do jogo, entra na fase “pós-jogo” e aponta em direção ao futuro, e com ele à dimensão do primeiro círculo temporal do romance.

Eu hoje tenho certeza de que, não fosse o fato de eu haver mudado os planos em fim do Gre-Nal do Século, Bruno [...] também teria virado uma sombra presa ao desvio de uma lembrança. Eu vi Bruno mutilado depois do gol de Nilson, e era como se aquilo fosse uma prévia - na minha frente, eu tinha o retrato de como meu irmão ficaria se eu não fizesse alguma coisa para ajudar.<sup>26</sup>

A partir dali, a narração é atravessada por uma nova contagem do tempo, dá saltos e relata vários momentos que se situam entre o jogo e o momento de contar vinte anos mais tarde:

Um ano depois do jogo há o primeiro encontro entre os dois irmãos e a nova família do pai com Juliana e o filho deles, Marcus.<sup>27</sup> Este encontro conciliador não teria sido possível sem a proteção para Bruno, sem a mudança de planos do narrador provocado pelo resultado do jogo.

Três anos depois do jogo o narrador se muda para São Paulo, deixando para trás Porto Alegre e a família. Na retrospectiva, um “presente opaco e eterno que sobreviveu ao jogo, ao domingo, a 1989 e a todos nós”<sup>28</sup> gastou toda a energia dele para o amor e a dedicação para os outros: “A minha capacidade de entrega como que se esgotou na saída do Gre-Nal do Século. A opção incondicional por uma pessoa, aquilo que você passa a vida toda esperando sentir de novo, eu fiz pela última vez ao caminhar ao lado de Bruno”.<sup>29</sup>

<sup>26</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 95.

<sup>27</sup> O nome do meio-irmão é idêntico ao do craque e marcador gremista, um detalhe que certamente guarda algum simbolismo, mas o romance se contenta com esta alusão.

<sup>28</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 112.

<sup>29</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 109.



No ato de contar, o narrador relata este processo na retrospectiva, reconstruindo como ele o viveu de maneira intuitiva na arquibancada, o que passou a constituir o fundamento da sua decisão: Não abandonar o irmão caçula, protegê-lo para que possa permanecer criança por mais algum tempo, enquanto o narrador, aos 15 anos, é forçado a virar adulto.

É neste sentido complexo e multifacetado que ele nos diz que o minuto 71 do “Gre-Nal do Século” foi a última vez que um gol teve algum significado para ele:

[E]u lembro do Gre-Nal do Século como o dia exato desse afastamento, o evento que subitamente me trouxe essa consciência, uma espécie de revelação da qual em seguida já não se pode voltar atrás. Naquele domingo foi a última vez que fez diferença, em que um centroavante entrando na área aos vinte e seis minutos do segundo tempo, diante da expectativa do meu irmão, do futuro imediato dele, teve alguma influência sobre mim.<sup>30</sup>

### **DEPOIS DO JOGO...**

A orientação da estrutura narrativa do romance pela duração e evolução do “Gre-Nal do Século” tem dois efeitos aparentemente contraditórios: Por um lado, ela segue a estrutura temporal de um jogo de futebol, e em consequência se condensa, sintetiza, compacta. Por outro lado, é justamente a restrição temporal uma das duas constituintes do jogo segundo Johan Huizinga em seu estudo seminal sobre o ‘Homo ludens’, a segunda constituinte sendo a limitação do espaço.<sup>31</sup>

Essa dupla limitação, segundo Huizinga, separa o jogo da normalidade da vida. Por essa via interpretativa é possível entender como a narração e os conteúdos narrados, seus significados e simbolismos, adquirem amplitude e extensão justamente por serem contados dentro da grade de tempo rígida e restrita de 45, 15 e mais uma vez 45 minutos e no espaço demarcado da arquibancada no estádio Gigante da Beira-Rio, olhando para o campo de futebol.

O jogo em geral, e a partida do “Gre-Nal do Século” em particular, constituem um mundo claramente separado da normalidade da vida, e assim representam a infância e inocência que o narrador já perdeu e que ele quer salvar

<sup>30</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 80.

<sup>31</sup> HUIZINGA. *Homo ludens*, p. 17.

por mais uns anos para o irmão caçula. Ao mesmo tempo, o mundo do jogo oferece a segurança e confiabilidade de um mundo estritamente regulado, que obedece a regras inequívocas e inquestionáveis,<sup>32</sup> em contraste radical com o mundo aberto e desregrado, em vias de fragmentação e desnorteamento, da vida real do narrador e sua família.

Por isso o narrador deixa entender no seu ato de narrar que ele sabe lidar com a derrota gremista no jogo, mas não saberá se impor às derrotas na vida real; que ele está em condições de entender o jogo como uma ilusão que representa a esperança por uma outra realidade, pela sua fuga planejada, mas que ele não será capaz de superar a derrota dentro dessa ilusão; e assim ele permite que a derrota no campo contamine a realidade. Por isso ele dependia de uma vitória do Grêmio dentro do jogo para ter forças a confrontar o irmão com a derrota da família na vida real. A leitura de Pedro Henrique Auad também aponta nesta direção:

O momento traumático é acentuado, ainda, por ser ele, o narrador, o responsável por dar a notícia para o irmão mais novo, gremista, aficionado por futebol, que estava alheio à situação. Pode-se afirmar, assim, que a ancoragem do romance é na memória individual, mas que dialoga, como será visto, constantemente com uma memória coletiva.<sup>33</sup>

Com a mencionada memória coletiva se estabelece também uma ligação entre o jogo e o pano-de-fundo histórico do Brasil no final dos anos 1980, a profunda crise econômica, política e social após a redemocratização, cujos traços Auad detecta no romance:

Apesar de marcas menos destacadas, as agruras do governo Sarney, as crises econômicas da época do Plano Cruzado, e o próprio caos social e político do país estão nas páginas do livro e constituem uma espécie de memória coletiva que não se opõe à memória individual do narrador, à qual, ao contrário, soma-se. A falência do mercadinho familiar, o trabalho como vendedor de seguros do pai, o dinheiro contado para o pagamento das contas da casa e até mesmo a mudança para outra cidade fazem parte desse pano de fundo da narrativa que vai se confundindo com o desmoronamento familiar e com a narração do Gre-Nal.<sup>34</sup>

<sup>32</sup> HUIZINGA. *Homo ludens*, p. 18-19.

<sup>33</sup> AUAD. Futebol, família, nação e memória, p. 19.

<sup>34</sup> AUAD. Futebol, família, nação e memória, p. 25.

Para além das fronteiras nacionais do Brasil, o ano de 1989 inevitavelmente marca o fim de toda uma época, a passagem de um tempo supostamente “histórico” para um tempo decretado como “pós-histórico”, mesmo que não se tenha concretizado dessa forma.<sup>35</sup> Também Gunter Gebauer destaca essa capacidade evocadora do futebol:

Isto é possível porque o futebol é uma memória cultural. Guarda as memórias e as evoca no presente – memórias da violência, da iniciação na infância e adolescência, de jogos importantes e da política que formava o seu pano-de-fundo, e daqueles heróis ligados à nossa vida.<sup>36</sup>

Um famoso ditado do antigo técnico da seleção alemã, Sepp Herberger, reza que “depois do jogo é antes do jogo”, alertando para o fato de que sempre há um próximo jogo pela frente, mesmo depois da maior vitória ou derrota, e que cada jogo faz parte da virtualmente infinita sequência de jogos de um time. Em *O segundo tempo*, o contraste perturbador com este ditado e a sua ‘verdade’ evidente no mundo futebolístico consiste no fato que para o narrador não há um ‘próximo jogo’, que para ele ‘depois do Gre-Nal do século’ não é ‘antes de outro jogo’.

Para ele, no final do romance e da partida, os fins e os começos – os individuais, os familiares, os coletivos, os do futebol, os do Brasil, os globais... – coincidem. Isto se evidencia – na retrospectiva, depois de ter chegado no fim do romance – e é anunciado na primeira frase do livro: “Hoje o futebol está morto, e duvido que alguém ainda chore por ele, mas não era assim no dia 12 de fevereiro de 1989”.<sup>37</sup>

Isto também se evidencia no olhar do narrador para Bruno quando o Inter marca o gol da vitória, na dor incomensurável que esta derrota provoca na vida do

---

<sup>35</sup> FUKUYAMA. *The End of History*. O romance não alude explicitamente a este ‘grande’ quadro da dimensão histórica global. Esta referência aqui serve somente para deixar registrado a potencialidade que guarda a representação da temporalidade do futebol no romance e que uma leitura mais aprofundada e ampliada poderia tornar produtiva. Sabendo que o romance foi escrito pouco antes de 2006 e lendo-o hoje, o “Gre-Nal do Século” parece mesmo ter tido lugar em outro mundo, em outro tempo: antes da queda do muro (no mesmo ano de 1989) e do fim do bloco de Varsóvia, antes das grandes transformações do futebol globalizado a partir dos anos 1990.

<sup>36</sup> GEBAUER. *Poetik des Fußballs*, p. 10. “Dies ist möglich, weil der Fußball ein kulturelles Gedächtnis ist. Er bewahrt Erinnerungen auf und ruft diese in die Gegenwart – Erinnerungen an Gewalt, an die Initiation in Kindheit und Jugend, an bedeutende Spiele und die Politik, die deren Hintergrund bildete, und an jene Helden, die mit unserem Leben verbunden sind.”

<sup>37</sup> LAUB. *O segundo tempo*, p. 11.

irmão ainda criança. O narrador foi obrigado – pela atuação do pai e da mãe – a deixar para trás esta percepção infantil e inocente, mas inconscientemente ele utiliza o jogo e a sua evolução como orientação para as suas decisões e para os planos que ele esboça e afinal realiza a respeito de Bruno. De maneira semelhante como o futebol estrutura composição do romance, o jogo também configura a vida do narrador.

Durante os 90 mais 15 minutos no Beira-Rio, as decisões do narrador se refletem, intensificam, canalizam. Ele sente, como substituto, a dimensão que a derrota tem para Bruno, e sabe imediatamente que ela é grande e pesada demais e que Bruno não poderia aguentar, ainda por cima, o abandono do irmão no meio da separação dos pais. É nesse sentido que se pode entender a análise de Miguel Koleff a respeito da importância do futebol no romance:

En el caso de esta novela en particular, el elemento que interviene en la imbricación de las situaciones es un campeonato de fútbol de importante relevancia local. Lo es por dos razones: porque – alegóricamente – proporciona pistas para su interpretación y porque – cronológicamente – marca un antes y un después en la vida del protagonista. La primera consideración importa en la medida en que objetiva los estados anímicos que acompañan el desarrollo de los acontecimientos y los nutre en su interioridad. La segunda, desde que cifra el momento exacto en que el narrador se ve a sí mismo en conjunción con su padre y su hermano y toma la primera decisión madura de su vida.<sup>38</sup>

Assim, o narrador parece querer contar e, com isto, reviver o momento em que o seu futuro estava ainda pendente, em que o espaço-tempo do jogo ainda não estava decidido e ainda não tinha determinado o rumo da vida real. Porém, o narrador foi – e de alguma forma, no momento da escrita, ainda é – gremista, e ele conta e revive como uma das derrotas mais dolorosas de seu time determinou decisões fundamentais na sua vida, como também confirma Pedro Henrique Auad:

É no segundo tempo do jogo que o Internacional vira a partida e o drama vivido pelo narrador – de anunciar ao irmão mais novo, Bruno, a separação dos pais – se acentua. O próprio gol do time rival daquele para o qual eles torciam se torna, assim, a instauração traumática[.]<sup>39</sup>

<sup>38</sup> KOLEFF. *Acerca del luto y la melancolía*, p. 226.

<sup>39</sup> AUAD. *Futebol, família, nação e memória*, p. 24.

Eu diria que não se trata tanto de um ‘trauma’, quando se enfoca a posição e a atuação do narrador, mas de um momento de importância e consequências muito amplas e profundas, de peso extremo e, antes de tudo, de uma grande melancolia. Porque, inevitavelmente, esta narração é um reviver com o conhecimento e a consciência do final, do resultado do jogo e das suas consequências – nos termos que Walter Benjamin, no seu famoso ensaio sobre “O narrador”, descreve como a “profunda melancolia” que marca quase todos os romancistas.<sup>40</sup>

Esta melancolia no ato de narrar, ainda segundo Benjamin, deixa compreender o sentido da vida do protagonista somente a partir de sua morte, a partir do fim do romance – a morte aqui representada pela derrota do Grêmio e, conseqüentemente, pela morte do futebol, declarada pelo narrador no início do romance, na primeira frase: “Impossível descrever melhor a essência dos personagens do romance. [O] ‘sentido’ da sua vida somente se revela a partir de sua morte. [...] Se necessário, a morte no sentido figurado: o fim do romance “. <sup>41</sup>

\* \* \*

---

<sup>40</sup> BENJAMIN. Der Erzähler, p. 400. Neste contexto, Benjamin recorre a Georg Lukács, que na sua *Teoria do romance*, identificara o tempo como um “princípio constitutivo” deste gênero literário. Esta análise de Lukács pode elucidar a constelação aqui estudada: “O tempo pode se tornar constitutivo somente a partir do momento em que deixou de existir a ligação com o ‘lar’ transcendental. [...] No romance, sentido e vida, e com eles o essencial e o temporal se separam; quase se poderia dizer: todo o enredo interno do romance não é outra coisa que uma luta contra o poder do tempo.” (“Die Zeit kann erst dann konstitutiv werden, wenn die Verbundenheit mit der transzendentalen Heimat aufgehört hat. [...] Im Roman trennen sich Sinn und Leben und damit das Wesenhafte und Zeitliche; man kann fast sagen: die ganze innere Handlung des Romans ist nichts als ein Kampf gegen die Macht der Zeit.”) LUKÁCS. *Theorie des Romans*, p. 108-109.

<sup>41</sup> BENJAMIN. O narrador, p. 214.

## REFERÊNCIAS

- ALBERTI MORENO, Naiara. **Aprendizado da culpa**: caminhos da formação nos romances de Michel Laub. Tese de Doutorado. Unesp, Araraquara, 2019.
- AUAD, Pedro Henrique T. Kalil. Futebol, família, nação e memória: *O Segundo Tempo*, de Michel Laub. **Aletria**, Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 15-31, 2017.
- BENJAMIN, Walter. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: BENJAMIN, Walter. **Magia, técnica, arte e política** – Ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas vol. I. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 197-221.
- EICHLER, Christian. **Lexikon der Fußballmythen**. Frankfurt am Main: Eichborn, 2000.
- GEBAUER, Gunter. **Poetik des Fußballs**. Frankfurt am Main: Campus-Verlag, 2006.
- GEBAUER, Gunter. **Das Leben in 90 Minuten. Eine Philosophie des Fußballs**. München: Pantheon, 2016.
- GRACIANO, Igor. Michel Laub – *O segundo tempo*. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, Brasília, n. 29, p. 269-272, 2007.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel**. Hamburg: Rowohlt, 1956.
- KOLEFF, Miguel. Acerca del luto y la melancolía en las literaturas lusófonas. El caso de Michel Laub. **Revista de Culturas y Literaturas Comparadas**, Córdoba, n. 2, p. 220-229, 2008.
- LAUB, Michel. **O segundo tempo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- LUKÁCS, Georg. **Theorie des Romans**. Ein geschichtsphilosophischer Versuch über die Formen der großen Epik. München: dtv, 2000.
- SACHERI, Eduardo. El túnel del tiempo. In: SACHERI, Eduardo. **Las llaves del reino**. Ciudad de México: Alfaguara, 2016, p. 48-53.

\* \* \*

Recebido em: 19 de outubro de 2021.  
Aprovado em: 31 de janeiro de 2022.

## Das *Campo Bahia* – Zeit der Begegnung mit Brasilien

The *Campo Bahia* – Time to Meet with Brazil

O *Campo Bahia* – encontro com o Brasil

**Felix Plath**

Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Gernersheim, Deutschland  
Promovend in Kulturwissenschaft, Johannes Gutenberg-Universität Mainz  
Doutorando em Estudos da Cultura, Johannes Gutenberg-Universität Mainz  
fplath@students.uni-mainz.de

**ABSTRACT:** This article tries to point out that the German national team's headquarter during the FIFA World Cup 2014 in Brazil, well known as *Campo Bahia*, can be considered as an important part of the modern approximation between people of the two countries. It is showed that this approximation is not only valuable for the German delegation itself, but in a certain way for the whole country of Germany, since people could get in touch with Brazil, its cultural and geographical elements as well as its inhabitants via numerous forms of media. The article shows off, that this approximation took part in different ways and that it is not only linked to happiness and passion, but also to fundamental socio-political or socio-economic problems which are not really known by most of the people in Germany until today. Examples for these problematic elements allude to corruption, exploitation or social discrimination.

**KEYWORDS:** Campo Bahia; Brazil; World Cup; Pataxó; German National Team.

**RESUMO:** Este artigo é dedicado ao papel da base principal da equipe alemã, conhecida como *Campo Bahia*, durante a copa mundial de futebol no Brasil em 2014. O artigo mostra que este lugar pode ser considerado como elemento importante da aproximação moderna entre os dois respectivos países. Um objetivo será mostrar que essa aproximação não só é válida para a delegação alemã mesma, mas, em determinado sentido, para toda a Alemanha, porque os alemães podiam assim conhecer o Brasil, algumas características culturais e geográficas bem como partes da população através das múltiplas formas mediais. O artigo mostra que esta aproximação se realizou por formas diferentes e que não só foi marcada por alegria e paixão, mas também por problemas socio-políticos ou socio-econômicos que, até hoje, geralmente não são conhecidos pela maioria da população alemã. Serão apresentados problemas vinculados à corrupção, à exploração ou à discriminação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Campo Bahia, Brasil, Copa do Mundo, Pataxó; Seleção alemã.

Noch kurz vor der im Jahr 2021 länderübergreifend ausgetragenen EM 2020 äußerte sich der Direktor der deutschen Fußballnationalmannschaft Oliver Bierhoff bezüglich des in Herzogenaurach gelegenen Mannschaftsquartiers *Home Ground* mit folgenden Worten: „Das Camp kann eine entscheidende Rolle spielen“.<sup>1</sup> Inwiefern das Quartier mit dem aus Sicht der Mannschaft und vieler Fans enttäuschend verlaufenen Turnier tatsächlich in Verbindung gebracht werden kann, bleibt letztlich schleierhaft. Dass allerdings das *Campo Bahia* als Mannschaftsquartier der deutschen Fußballnationalmannschaft bei der WM 2014 in Brasilien eine durchweg besondere Rolle gespielt hat, kann nicht erst heute als nahezu gesichert angesehen werden.

Wer heute durch Print- oder Online-Medien, das Fernsehen, die Sozialen Netzwerke, Videoportale oder auch einfach nur durch Begegnungen oder Erzählungen an den Erfolg der deutschen Fußballnationalmannschaft bei der WM 2014 in Brasilien erinnert wird, hat schnell auch Bilder im Kopf, die im Mannschaftsquartier *Campo Bahia* der damals noch von Joachim Löw trainierten Auswahl entstanden sind. Das *Campo Bahia* wird noch heute unmittelbar mit dem für Deutschland historisch wichtigen WM-Sieg in Verbindung gebracht. Dabei scheint die deutsche Mannschaft vor allem die brasilianische Kultur, die geographische Besonderheit des Landes, die trotz aller gesellschaftspolitischer Probleme beschwingte Lebensart weiter Teile der brasilianischen Bevölkerung sowie die Begeisterung für Fußball im Land des fünffachen Weltmeisters inspiriert und getragen zu haben. Der Aufenthalt der deutschen Delegation im *Campo Bahia* war dadurch stark durch eine besondere Zugkraft aus Neugier, Entdeckungslust und Begeisterung geprägt und kann daher als eine aus deutscher Sicht besondere Begegnung mit dem Land Brasilien betrachtet werden. Nicht umsonst gilt das *Campo Bahia* seither als „legendäres WM-Quartier“.<sup>2</sup> Dadurch, dass es den Fans in Deutschland während des Turniers durch die ausführliche Berichterstattung im Fernsehen und unterschiedliche Formen der Präsenz einzelner Spieler in den – vor allem Sozialen – Medien möglich war, konkrete Einblicke in das Leben der Mannschaft vor Ort in Brasilien zu gewinnen, und eine Fußballweltmeisterschaft

---

<sup>1</sup> DERSCH. Bierhoff über EM-Quartier: „Kann eine entscheidende Rolle spielen“.

<sup>2</sup> HERMANNNS. Rückkehr ins *Campo Bahia*



ohnehin stets ein wirtschaftspolitisches Megaevent auf globaler Ebene darstellt, kann die Zeit der Delegation im *Campo Bahia* auch als eine Art moderne Begegnung zwischen den Ländern Deutschland und Brasilien als solchen begriffen werden.

All das macht eine genauere Betrachtung dieser rundum sehr erfolgreichen und erlebnisreichen Zeit der deutschen Mannschaft im Camp interessant. Angesichts der mehrheitlich von Unterhaltung und Euphorie getragenen und dadurch weniger sachlichen Darstellung des *Campo Bahia* in den deutschen Medien während der WM 2014 erscheint es sinnvoll, zunächst dessen Entstehungsgeschichte und tatsächliche Beschaffenheit genauer zu durchleuchten. Diesem sachlich-analytischen Ansatz soll der gesamte Artikel folgen. Auf diese Weise soll erreicht werden, die Zeit der Begegnung Deutschlands mit Brasilien am Beispiel des *Campo Bahia* in einen übergeordneten Kontext unter Beachtung historischer wie gesellschaftspolitischer Einflussgrößen einzulassen.

Die nachfolgende Beschreibung der grundlegenden Charakteristik des *Campo Bahia* stützt sich auf Quellen, die hier ebenso zur Bewertung einzelner mit dem Camp in Verbindung stehender Problemstellungen herangezogen werden. Die beschreibenden Elemente sollen jedoch der grundsätzlichen Einordnung dienen und sind deshalb als nicht unmittelbar mit der darauffolgenden Analyse verbunden zu verstehen.

### **ÖRTLICHKEIT DES *CAMPO BAHIA***

Das noch heute existente *Campo Bahia* liegt in der Gemeinde Santa Cruz Cabrália etwa 30 Kilometer nördlich des Badeorts Porto Seguro im Bundesstaat Bahia. Der Name der Gemeinde Santa Cruz Cabrália geht auf den portugiesischen Seefahrer Pedro Álvares Cabral zurück.<sup>3</sup> Der heutige Bundesstaat Bahia selbst nämlich ist die Region, in der um 1500 die portugiesischen Entdecker Fuß fassten. Noch heute halten entsprechende Kreuze und Kapellen die Ankunft der damaligen Eroberer in Erinnerung.<sup>4</sup> Die Anlage selbst ist gelegen im Ortsteil Santo André, der einem

---

<sup>3</sup> RÜB. Millionen in den Sand gesetzt.

<sup>4</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

Fischerdorf mit nur knapp 800 Einwohnern gleichkommt.<sup>5</sup> Diese Örtlichkeit ist nur mit der Fähre erreichbar,<sup>6</sup> da Santo André von der Kleinstadt Santa Cruz Cabrália durch die Mündung des Rio João de Tiba getrennt ist.<sup>7</sup> Durch die Lage auf einer Halbinsel ist das *Campo Bahia* also geprägt durch eine gewisse Abgeschlossenheit und Ruhe.<sup>8</sup> Matthias Rüb, Journalist bei der FAZ, sagte ein Jahr nach dem Titelgewinn der Deutschen:

Die Abgeschlossenheit des „Campo Bahia“, so will es die inzwischen entstandene Legende, habe wesentlich zur physischen und vor allem mentalen Aufrüstung der deutschen Nationalkicker für das schwere Turnier beigetragen und damit die vierte Weltmeisterschaft irgendwie oder sogar maßgeblich mit ermöglicht.<sup>9</sup>

Allerdings sagt Rüb auch:

Hätten die Deutschen vor gut einem Jahr im Achtelfinale gegen Algerien nicht so viel Glück gehabt und wären ausgeschieden, würde die Wahl des Quartiers „Campo Bahia“ heute wahrscheinlich als irgendwie oder sogar maßgeblich mitverantwortlich für das klägliche Scheitern gelten.<sup>10</sup>

In unmittelbarer Nähe zum Camp und am Südatlantik liegt die „Costa do Descobrimento“ (übers. „Küste der Entdeckung“), die eine beliebte Touristenregion ist und insbesondere durch ihre beindruckend langen Sandstrände zu bestechen weiß.<sup>11</sup> Die Süddeutsche Zeitung ließ sich dazu hinreißen, von „endlos scheinende[n] weiße[n] Sandstrände[n]“<sup>12</sup> zu sprechen. Damit liegt das Camp in einem Umfeld, wie man es sich bei der Lektüre historischen Materials zur Entdeckung des heutigen Brasilien oder beim Durchblättern von Urlaubskatalogen, die mit einem authentischen und nahezu naturbelassenen Bild von Brasilien werben, vorstellt. Für diese Vorstellung verantwortlich sind beispielsweise Kokospalmen, der Strand, Mangroven und viele weitere regionale oder landesspezifische Merkmale.<sup>13</sup> Die geographische Beschaffenheit macht den Standort und das Umfeld des *Campo Bahia*

---

<sup>5</sup> RÜB. Millionen in den Sand gesetzt.

<sup>6</sup> RÜB. Millionen in den Sand gesetzt.

<sup>7</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

<sup>8</sup> KAMP. Die Deutschland-WG.

<sup>9</sup> RÜB. Millionen in den Sand gesetzt.

<sup>10</sup> RÜB. Millionen in den Sand gesetzt.

<sup>11</sup> RÜB. Millionen in den Sand gesetzt.

<sup>12</sup> o. V. So sieht „Campo Bahia“ aus.

<sup>13</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

insgesamt zu einem traumhaft schönen Flecken Erde. Inwiefern dies in kritischem, jedoch vielfach unbeachtetem Zusammenhang mit der Zeit der deutschen Delegation im Camp in Zusammenhang steht, soll später Teil der Betrachtung sein.

#### **ENTSTEHUNG UND BESCHAFFENHEIT DES *CAMPO BAHIA***

Das oben beschriebene Umfeld also war der Aufenthaltsort der deutschen Nationalmannschaftsdelegation in Brasilien vom 8.6. – 11.7. und damit etwas mehr als einen Monat lang. Einen kleinen Vorgeschmack auf die vor allem vor und nach der Weltmeisterschaft laut gewordene Kritik am Bau des *Campo Bahia* liefert die Information, dass das Camp unter Einbeziehung des DFB und bayerischer Investoren für den Aufenthalt der Nationalmannschaft in Brasilien extra erbaut wurde und danach weiter als touristische Anlage genutzt werden sollte,<sup>14</sup> letzteres jedoch nie wirklich der Fall war.<sup>15</sup> Ebenso nachdenklich stimmen einzelne Verlautbarungen, die aus unterschiedlichen Kreisen stammen und mit folgender Kernaussage bereits vor Turnierbeginn ein düsteres Bild des während der WM selbst als vor Spaß und Glück überschäumende Wohlfühloase dargestellten *Campo Bahia* zeichneten: „dieses Campo Bahia [ist] ein goldener Käfig, umzingelt von Armut und Drogen“.<sup>16</sup> Dass der Bau des Camps und der Aufenthalt der deutschen Delegation jeweils ein Aufeinandertreffen von Akteuren mit unterschiedlicher sozialer und kultureller Herkunft sowie wirtschaftspolitischer Motivation und damit eine Art Konglomerat mit zweischneidiger Entstehungsgeschichte und durchaus auch Konfliktpotenzial bedeuteten, bringt der Journalist Peter Burghardt auf den Punkt: „Am Campo Bahia treffen [...] aufeinander: Santo André und Deutschland. Unternehmer, Funktionäre, Fußballprofis, Handlanger, Künstler und mehr oder weniger begeisterte Bürger“.<sup>17</sup>

Das *Campo Bahia* selbst umfasst auf einer Fläche von insgesamt 15.000 Quadratmetern 14 zweigeschossige luxuriöse Baueinheiten mit insgesamt 65 Suiten und besticht durch hochmoderne Architektur, Innenausstattung und Infrastruktur.

---

<sup>14</sup> UPADEK. Was wurde aus dem Campo Bahia?.

<sup>15</sup> RÜB. Millionen in den Sand gesetzt.

<sup>16</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

<sup>17</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

Angesichts dieses Wohlstands im Camp erscheint folgender Hinweis Burghardts vielsagend: Burghardt stellt grundsätzlich die Identifikation einer Mannschaft mit ihrem Aufenthaltsort, also in gewisser Weise mit der örtlichen „Kultur“, als wichtigen Faktor für den sportlichen Erfolg bei einem Großturnier heraus. Er sagt mit Blick auf die im Vorfeld der WM 2014 betriebene Suche nach einem Quartier und die finale Auswahl des *Campo Bahia*: „Gesucht wird ein mythischer Ort. Wie vor 60 Jahren Spiez, wo das Wunder von Bern keimte. Oder vor 40 Jahren Malente, als der zweite Titel erbeutet wurde. Beides waren eher bodenständige Adressen.“<sup>18</sup>

Hierzu gilt es zu sagen, dass das *Campo Bahia* als Ressort als solches zwar alles andere als bodenständig ist, die von Burghardt in den Vordergrund gestellte Bodenständigkeit und Mystik aber auf das Umfeld zutrifft, in das das *Campo Bahia* eingelassen ist und zu dem die deutsche Delegation als ganze oder aber einzelne ihrer Mitglieder auch vermehrt Kontakt hatten, wie später zu sehen sein wird. Bodenständigkeit und Mystik sind also insofern Teil des Aufenthalts der Delegation im Camp, als das Umfeld des Camps weitestgehend echt, belassen und Ausdruck der brasilianischen Seele und Natur, aber eben auch der schmerzhaften historischen Erfahrung des Kolonialismus ist.

### **DER BLICK HINTER DIE KULISSEN**

Vor dem Hintergrund der bisherigen Schilderung ergibt sich die Schlussfolgerung, dass man sich trotz aller Euphorie und Freude rund um den von sportlichem Erfolg gekrönten Aufenthalt der deutschen Mannschaft im *Campo Bahia*, die bauliche wie gesellschaftspolitische Entstehung des Camps sowie die Wahrnehmung des Camps in der deutschen Öffentlichkeit keineswegs in Romantik verlieren darf. Beim *Campo Bahia* handelt es sich fernab vom Aufenthalt der deutschen Mannschaft um ein Renditeobjekt, das zu kommerziellen Zwecken erbaut wurde und seit seiner Planung von unterschiedlichen Seiten Kritik ausgesetzt ist, die vom Umwelt- und Tierschutz bis hin zu Korruptionsverdacht, Verschandelung des kulturellen Erbes, Geldgier und Dekadenz, kolonialistischer Ausbeutung sowie sozialer Benachteiligung reichen.

---

<sup>18</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

Dennoch war es ein Ort der Begegnung Deutschlands mit dem Land Brasilien, also mit der geographischen Beschaffenheit des Landes und dem Umgang der Einheimischen mit ihrem Lebensraum sowie eine Begegnung mit dem brasilianischen Lebensgefühl, das sich in weiten Teilen aus Tradition, Leidenschaft, Kult, Offenheit, Tanz und Musik speist.

Die Atmosphäre, von der die deutsche Auswahl in Brasilien und speziell bei ihrem Aufenthalt im *Campo Bahia* getragen wurde, steht in diametralem Gegensatz zur noch mit all ihren Skandalen in Erinnerung gebliebenen WM 2018 in Russland, bei der die Spieler dem aus Brasilien bekannten energiegeladenen, erheiternden und zugleich entspannenden Zusammensein in Freizeit und Trainingsphasen offenbar dröge und ermattende Videospielabende in eintöniger Kulisse bis spät in die Nacht vorzogen.

Der Aufenthalt der Deutschen in Brasilien war dem in Russland also atmosphärisch völlig gegenläufig. Um den außergewöhnlichen Charakter des *Campo Bahia* spürbar herausstellen zu können, soll der Kontrast zum WM-Quartier in Russland daher auch anekdotisch ausgeweitet werden. Hierzu soll folgendes Zitat aus einem Beitrag in *Der Tagesspiegel* vom 8.6.2021 dienen, das mit dem entsprechenden Bild unterlegt wird:

Möglicherweise wird Marc-André ter Stegen hierzulande immer noch ein wenig unterschätzt. Die deutsche Öffentlichkeit kennt den Torhüter des FC Barcelona vor allem als ernsten, ein wenig in sich gekehrten jungen Mann. Dabei verfügt er offenbar über ein Faible für feine Ironie. Ziemlich genau drei Jahre ist es her, dass ter Stegen auf seinem Twitterkanal ein Foto von sich postete, das er lediglich mit ein paar Emojis versah. Weitere Kommentare brauchte es auch nicht: Das Foto sprach für sich. Es zeigte den Torhüter der deutschen Fußball-Nationalmannschaft während der Weltmeisterschaft in Russland mit freiem Oberkörper beim Sonnenbaden: auf blankem Asphalt und vor einem mehrstöckigen Gebäude mit der Anmutung eines Parkhauses. Nie ist die Tristesse im Quartier der Nationalmannschaft bei der WM 2018 so pointiert, so subtil und doch so treffend auf den Punkt gebracht worden wie in ter Stegens Tweet. Entspannen in Watutinki. Oder auch: Schön sieht anders aus. Und so ist Watutinki, der Ort, in dem die Deutschen untergebracht waren, zur Chiffre für ein durch und durch verkorkstes Turnier geworden.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> HERMANNNS. Rückkehr ins Campo Bahia.

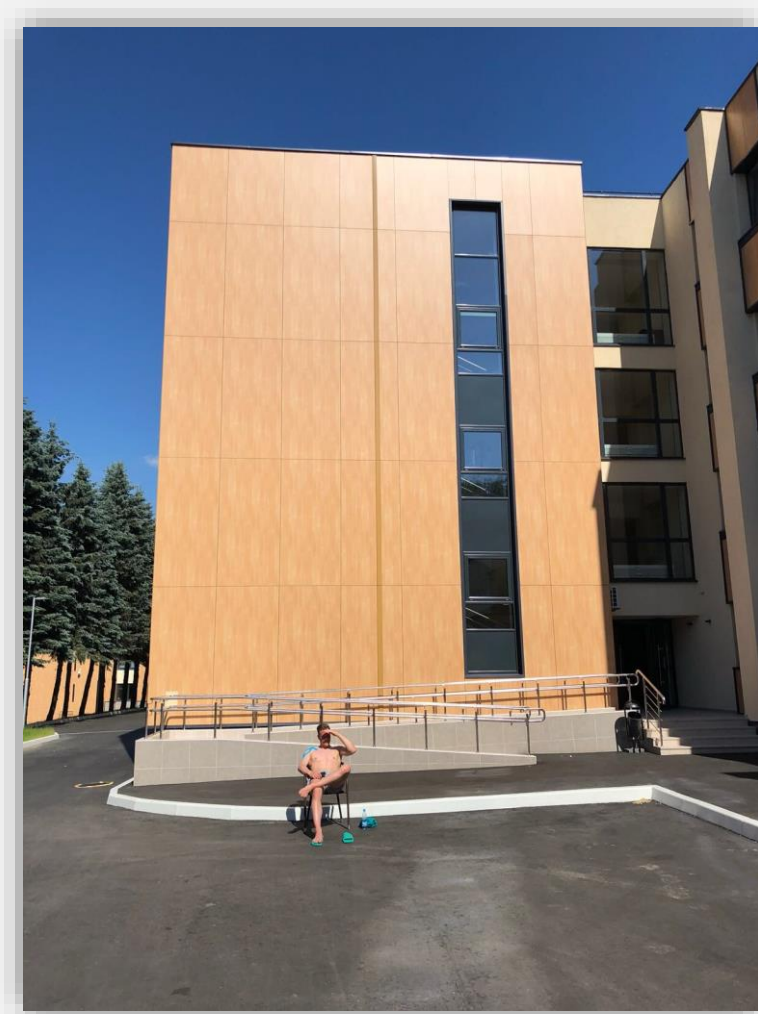


Abb. 1: Torhüter Marc-André ter Stegen beim „Sonnenbad“ auf dem Parkplatz.<sup>20</sup>

Demgegenüber steht der Titelgewinn in Brasilien nicht nur für äußerst hohen sportlichen Erfolg, sondern auch als Symbol für die Identifikation der Mannschaft mit den örtlichen Gegebenheiten und Besonderheiten des Landes Brasilien. Zwar war mit Fertigstellung des *Campo Bahia* stellenweise auch der Vorwurf zu hören, „die Deutschen hätten sich eine Unterkunft eigens nach ihren Vorstellungen bauen lassen“,<sup>21</sup> jedoch muss dieser Vorwurf angesichts des um das Camp herum und letztlich auch vermehrt im Camp vorherrschenden brasilianischen Lebensgefühls zumindest teilweise revidiert werden. So war der Aufenthalt der

---

<sup>20</sup> HERMANNNS. Rückkehr ins *Campo Bahia*.

<sup>21</sup> HERMANNNS. Rückkehr ins *Campo Bahia*.

deutschen Delegation neben den bislang umrissenen Bedingungen und Konditionen denn auch von konkreten Erlebnissen im Zuge der Begegnung mit Brasilien geprägt, die jedoch insbesondere in Hinblick auf ihre kulturelle oder gesellschaftspolitische Substanz einer stichhaltigen und kritischen Untersuchung bedürfen.

Beispielsweise musste zum Erreichen des Camps, wie eingangs erwähnt, eine Überfahrt mit der Fähre über den Meeresarm erfolgen. Hierdurch konnte die deutsche Delegation zwar erste Eindrücke von der Beschaffenheit brasilianischer Küstenvegetation und des brasilianischen Flairs sammeln, das in Mitteleuropa häufig in Verbindung gebracht wird mit dem Umgang der Einheimischen mit geheimnisvollen, artenreichen und beeindruckenden Landschaften des Landes, musste sich hierbei allerdings auf eine nur kurzzeitige und keinesfalls repräsentative Sequenz ihrer Begegnung mit der Natur des südländischen Kontinents beschränken. So verwundert es kaum, dass vielen Fußballfans in Deutschland vielmehr die Gesangskünste eines Christoph Kramer, denn einzelne Bilder oder Bildaufnahmen der lokalen Küsten- und Waldgebiete in Erinnerung geblieben sind.

Ein weiteres Beispiel ist das der Begegnung der Delegation mit einheimischen Bediensteten innerhalb der Anlage. Angestellte innerhalb des Camps nämlich hatten offenbar teils lautstark *Bossanova*-Musik gehört, die von strengen Mitarbeitern des DFB abgewürgt wurde,<sup>22</sup> weil sie der für den sportlichen Erfolg der Mannschaft erforderlichen, sterilen Leistungsatmosphäre augenscheinlich gegenläufig war. Hierzu sei der sozialgesellschaftliche Entstehungshintergrund von *Bossanova*, eine Stilrichtung in der brasilianischen Musik sowie ein Tanzstil, kurz in Erinnerung gerufen. *Bossanova* geht zurück auf den brasilianischen Gitarristen und Sänger João Gilberto sowie auf Antônio Carlos Jobim. Es handelt sich um „eine Musik, die die goldenen Jahre Brasiliens zelebriert und weltweit für Copacabana-Stimmung sorgt“.<sup>23</sup> Herrberg spricht in Bezug auf das die Bewegung 1958 initiiierende Lied „Chega de saudade“ von João Gilberto sogar von einem „Rhythmus, der die Welt veränderte“.<sup>24</sup> Dieses Lied war der Startschuss für einen rundum neuen Musikstil, „eine federleichte Mischung aus entschleunigtem Samba und Cool-Jazz-Elementen“,<sup>25</sup> die dem Sänger in

<sup>22</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

<sup>23</sup> HERRBERG. Er erfand den Bossa Nova.

<sup>24</sup> HERRBERG. Er erfand den Bossa Nova.

<sup>25</sup> HERRBERG. Er erfand den Bossa Nova.

den 50er Jahren dazu verhalf, seine Sorgen über Armut und Perspektivlosigkeit zu verdrängen und in der Folge unterschiedliche Generationen von Musikern inspirierte. Das wenn auch freundschaftliche und mehrmalige Aufeinandertreffen einzelner Spieler und Angehöriger der deutschen Delegation mit Bediensteten innerhalb des Camps ist daher weniger als wirkliches Kennenlernen der jeweils anderen Kultur, denn vielmehr als eine Art *culture-clash* in Bezug auf die Arbeitsbedingungen der brasilianischen Angestellten und der europäischen Profifußballer zu werten.

### **DIE VERBINDUNG ZUR PROBLEMATIK DES KOLONIALISMUS**

Ein besonderes Beispiel für die Begegnung der deutschen Delegation mit Merkmalen der brasilianischen Kultur ist der Tanzempfang durch Angehörige des Indianerstamms *Pataxó* für Miroslav Klose anlässlich dessen 36. Geburtstags. Auch wurde ein Totenpfahl der *Pataxó* vor dem Eingang der Lounge als Dekoration aufgestellt.<sup>26</sup> Zu dieser Begegnung mit den *Pataxó* hat der DFB selbst auf seiner Homepage einen Kurzbericht veröffentlicht, der sinngemäß folgende Charakterisierung der *Pataxó* bereithält: Die *Pataxó* sind ein indigenes Volk. Die Vorfahren der heutigen *Pataxó*-Indianer waren die ersten Ureinwohner, zu denen die portugiesischen Eroberer in Kontakt traten. Viele der *Pataxó* leben heute im Indianerreservat Monte Pascoal, das in der Nähe von Porto Seguro im Bundesstaat Bahia liegt und damit in unmittelbarer Nähe zu Santo André, also dem Ort, in dem das *Campo Bahia* liegt. Außerdem verweist der DFB darauf, dass es schon kurze Zeit nach der Ankunft der Mannschaft eine erste Kontaktaufnahme zwischen Fußballern und Indianern gegeben habe.<sup>27</sup> Beim Abschied der deutschen Delegation aus dem *Campo Bahia* kam es dann erneut zum Austausch. Hierzu schreibt der DFB:

In einer Rede bedankte sich der Stammesführer bei Oliver Bierhoff dafür, dass sich der DFB für Santo André als Ort des Teamquartiers entschieden hat. Für alle Bewohner und alle Ureinwohner der Region sei dies eine große Ehre. Der Indianer-Häuptling betonte den Stolz seines Stammes, auch darauf, dass die Region durch die deutsche Nationalmannschaft weltbekannt geworden sei. Als Dank auch dafür hatten die *Pataxó*

<sup>26</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

<sup>27</sup> o. V. *Pataxó*-Indianer zu Besuch im *Campo Bahia*.



Geschenke mitgebracht: Pfeil und Bogen für Kapitän Philipp Lahm, ein Holzsword für Trainer Joachim Löw.

Im Namen der Mannschaft bedankte sich Bierhoff für die Gastfreundschaft und für die Herzlichkeit der Menschen. Dem Häuptling überreichte er ein Trikot mit allen Unterschriften der Nationalspieler, für die Pataxó gab es daneben viele weitere Souvenirs und ehrliche Worte: "Wir hoffen sehr, dass wir mit unserem Aufenthalt in der Region dazu beitragen können, dass die Belange der Pataxo-Indianer Gehör finden", so Bierhoff.<sup>28</sup>

Diese Begegnung mit den zweifellos überaus wichtigen Figuren der Historie Brasiliens ist durch die Verbreitung der entsprechenden Videos über Portale, Soziale Netzwerke und die Berichterstattung auch von Interessenten innerhalb der deutschen Bevölkerung wahrgenommen worden.

Ebenso besuchten einzelner Vertreter der *Pataxó* höchst öffentlichkeitswirksam und vermutlich in Absprache mit dem DFB einzelne Trainingseinheiten der Mannschaft. Bei aller Euphorie und Begeisterung tritt dabei völlig in den Hintergrund, dass die *Pataxó* nahezu als Anschauungsmaterial fungierten. Sie wurden zu Zwecken einer sozio-kulturellen Färbung der streng wirtschaftlich geprägten Mechanismen im Profifußball nahezu instrumentalisiert. Dem entspricht allein schon, dass die von den *Pataxó* bei ihren „Auftritten“ in Gegenwart der deutschen Delegation getragenen Kostüme, die ein Abbild der zur Nutzung im Regenwald und in mühseliger Handarbeit sowie ohne Einsatz moderner Materialien oder Maschinen hergestellten Kleidungsstücke des Urstammes bilden sollen, keineswegs als authentisch zu bezeichnen sind, d. h. keinesfalls der Ausstattung der früheren Ureinwohner Brasiliens gleichkommen, sondern vielmehr auch im oftmals künstlich und oberflächlich anmutenden Karneval von Rio prunkvoll zur Schau gestellt werden. Auf ähnliche Weise stellen sich die *Pataxó* zudem an unterschiedlichen Orten des Umlands tagtäglich mit ihren unter modernen Produktionsbedingungen nachgeschneiderten Kostümen selbst aus, um an der Kommerzialisierung des regionalen Tourismus teilzuhaben. Hierbei greifen sie weitestgehend auf Methoden des modernen Einzelhandels zurück, was sich im Verkauf von Trillerpfeifen aus billigem Plastikmaterial äußert, das den Ureinwohnern nicht ansatzweise zur Verfügung stand und demnach ein verzerrtes Bild des tatsächlichen Lebens früherer indigener Bevölkerungsgruppen in den Gebieten des heutigen Brasiliens zeichnet. Burghardt

---

<sup>28</sup> o. V. Pataxó-Indianer zu Besuch im Campo Bahia.

spricht in Bezug auf die Außendarstellung und die moderne Lebensform der *Pataxó*, mit der sich der DFB wie gesehen regelrecht brüstete, von „etwas deprimierende[n] Indianerreservate[n] mit Souvenirständen“.<sup>29</sup>

Die Einbindung der *Pataxó* in öffentlichkeitswirksame Auftritte der Delegation weist derweil gewisse Parallelen zum Schicksal der Familie des ehemaligen französischen Nationalspielers Christian Karembeu auf. Dessen Urgroßvater wurde vor rund 100 Jahren in *Hagenbecks Tierpark* der Öffentlichkeit „als angeblicher Kannibale präsentiert“.<sup>30</sup> Auf die Notwendigkeit einer kritischen Auseinandersetzung mit diesem nicht nur völlig unauthentischen und gekünstelten, sondern vor allem zutiefst erniedrigenden Umgang mit Menschen aus infrastrukturell weniger erschlossenen und durch einen im Vergleich zu Europa schlichtweg andersartigen Lebensstil geprägten Lebensraum, hatte der Fußballweltmeister von 1998 in Frankreich bereits aufmerksam zu machen versucht und dies nun auch in Deutschland getan. Ähnlich zur zwar bei weitem nicht von Einschränkungen der Freiheitsrechte, jedoch strikt vom Gedanken des Exponierens getragenen Interaktion der deutschen Elitekicker mit den *Pataxó* galt für die Gruppe um Christians Urgroßvater Willy Karembeu in der Gefangenschaft im Hamburger Tierpark: „Hier mussten sie täglich für Besucher tanzen und mit den Speeren schwingen. Aus Holzbäumen sollten sie Einbäume bauen, mit denen die Besucher später auf einem Teich spazieren fahren sollten“.<sup>31</sup>

Der im Statement des DFB beschriebene Tausch von Pfeil und Bogen sowie eines Holzschwerts gegen ein handsigniertes Trikot, mit dem die *Pataxó* angesichts ihrer vom modernen europäischen Lebensstil und damit dem Profifußball weitestgehend abgewandten Lebenseinstellung vermutlich nur sehr wenig anzufangen wissen, erinnert darüber hinaus an Tauschgeschäfte unter Kolonialherren und ergebenden Indianerstämmen, im Zuge derer die Ureinwohner oftmals ihrer Waffen beraubt und damit mehr oder weniger ihrem Schicksal ergeben waren.

---

<sup>29</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

<sup>30</sup> RUPRECHT, SEEKAMP. Menschen wie Tiere ausgestellt.

<sup>31</sup> RUPRECHT, SEEKAMP. Menschen wie Tiere ausgestellt.

Obwohl den *Pataxó* stellenweise Freude über die Möglichkeit, ihrer ureigenen Kultur internationale Aufmerksamkeit zukommen zu lassen, anzumerken war, herrscht bei den heutigen Nachfahren der Ureinwohner denn auch noch die Erinnerung an das Kolonialleben vor. Einzelne Vertreter der *Pataxó* aus der Gegend nutzten den Aufenthalt der deutschen Mannschaft daher auch als Anlass, um darauf aufmerksam zu machen, dass Brasilien nicht entdeckt worden, sondern, dass der weiße Mann eingefallen sei.<sup>32</sup> Dass die *Pataxó* mit dieser Einschätzung völlig richtig liegen, unterstützt auch folgende, mit erschreckenden Zahlen unterlegte Bemerkung von Gawora:

Zum Zeitpunkt der Landung von Pedro Álvares Cabral im Jahr 1500 und der ihn begleitenden Invasoren, gab es auf dem heutigen brasilianischen Gebiet geschätzt etwa 1000 verschiedene Völker. Heute sind es etwa noch 200 [...]. Dies ist das Ergebnis der fortgesetzten Diskriminierung und gewaltsamen Integration in das hegemoniale System des weißen Mannes.<sup>33</sup>

Zweifellos weckt der Aufenthalt der deutschen Delegation im *Campo Bahia* also in gewisser Weise auch die Erinnerung an die Kolonialzeit, also das teils von äußerster Brutalität gekennzeichnete Aufeinandertreffen der europäischen und der ureigenen südamerikanischen Kultur. Vor diesem Hintergrund ist der Gesamtaufenthalt der deutschen Delegation in Brasilien und das *Campo Bahia* in gewisser Weise als ein Erinnerungsort im Sinne von Pierre Noras Darstellung der *Lieux de mémoire* zu verstehen.

#### **DAS CAMPO BAHIA ALS VERBINDENDES ELEMENT UND DIE KEHRSEITE DER MEDAILLE**

Demgegenüber kam es im Gesamtverlauf des Aufenthalts der deutschen Delegation im *Campo Bahia* aber auch zu Begegnungen mit dem Land Brasilien und dessen Einwohnern, die keineswegs im Kontext soziokultureller, wirtschaftspolitischer oder gar kolonialgeschichtlicher Intransparenz, Ungereimtheiten oder Missstände stehen, sondern vielmehr Ausdruck tatsächlicher Lebensfreude und echter Annäherung als Merkmalen des brasilianischen Selbstverständnisses sind. Diese

---

<sup>32</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

<sup>33</sup> GAWORA. Traditionelle Völker und Gemeinschaften als Subjekte der Veränderung.

Begegnungen können damit auch als Spiegelbild der gegenseitigen Bereicherung zwischen einzelnen Menschen sowie, bedingt durch die Strahlkraft des aus deutscher Sicht überaus erfolgreichen WM-Turniers, auch zwischen den Ländern Deutschland und Brasilien als solchen verstanden werden:

So kam es bei einem öffentlichen Termin der Mannschaft zu sympathischen Begegnungen einzelner Spieler mit brasilianischen Kindern. Der brasilianischstämmige, ehemalige deutsche Nationalspieler Cacau gab außerdem einzelnen deutschen Spielern eine Art Sprachunterricht und schuf so spielerisch Nähe zum brasilianischen Umfeld, in dem sich die Delegation für den Zeitraum des Turniers bewegte.<sup>34</sup> Bei einem freudigen Zusammentreffen von Bürgern vor Ort und einzelnen Spielern der deutschen Nationalmannschaft kurz nach Quartierbezug kam es zudem zu fast schon freundschaftlichen Szenen: so sangen Schweinsteiger und Neuer Arm in Arm und tanzend mit Einwohnern aus Santo André die Hymne eines Klubs aus Bahia.<sup>35</sup> Auch nahmen Neuer und Schweinsteiger regelrecht Tanzunterricht bei einem Anwohner am Strand.<sup>36</sup>



Abb. 2: Trainer Löw im freundlichen Plausch mit einem Jungen am Strand des Campo Bahia.<sup>37</sup>

<sup>34</sup> VideosBR. Alemanha publica vídeo de agradecimento ao Brasil.

<sup>35</sup> TNT Sports Brasil. Neuer e Schweinsteiger cantam hino do Bahia!.

<sup>36</sup> ALVES. Manuel Neuer & Bastian Schweinsteiger dancing on the beach.

<sup>37</sup> ZIMMER. Willkommen in Watutinki!.



Abb. 3: Lahm und Mertesacker beim Tanz inmitten lachender Pataxó.<sup>38</sup>

Zwar blickte Bastian Schweinsteiger in einem Fernsehinterview kurz nach dem Finalspiel denn auch zutiefst zufrieden auf den Aufenthalt der Mannschaft im Land zurück und stellte fest, dass das Turnier für die deutsche Mannschaft in Brasilien unglaublich gewesen sei. Die Brasilianer seien seiner Ansicht nach sehr respektvoll gegenüber dem Team gewesen, sehr freundlich, insbesondere vor dem Spiel gegen die Brasilianer selbst, aber auch danach. So sagte Schweinsteiger denn auch, dass er dieses Land liebe, weil jeder glücklich sei, anders als beispielsweise in Deutschland.

Dass Schweinsteiger auf die Frage danach, ob er sich an brasilianische Musik erinnere, direkt den Song „lepo lepo“ der modernen brasilianischen Band *Psirico* nannte und dabei förmlich aufging vor Freude,<sup>39</sup> sollte allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Zeit der Begegnung der deutschen Delegation und des Landes Deutschland mit Brasilien bei der WM 2014 im *Campo Bahia* und an den jeweiligen Aufenthaltsorten der Delegation vordergründig von kommerziell motivierten und werbewirksamen Auftritten, nicht aber tatsächlichem Kennenlernen der Kultur und wirklichen Landesspezifika Brasiliens geprägt war.

Neben dem mit dem Aufenthalt der deutschen Delegation verbundenen Problem der verzerrten Wahrnehmung der brasilianischen Tradition und Kultur

<sup>38</sup> WEBER. Gruß von den Pataxó.

<sup>39</sup> Zoomin Local Heroes Español. Schweinsteiger habla del triunfo de Alemania.

sowie des latenten Anknüpfens an kolonialgeschichtliche Eroberungsmuster, insbesondere verdeutlicht am Beispiel der *Pataxó*, ergaben sich, wie weiter oben angedeutet, bereits mit dem Bau des Camps zahlreiche handfeste Probleme. Mit Blick auf die horrenden Investitionen, den Bauaufwand und den Baulärm sowie die surreal anmutenden Sicherheitsmaßnahmen während des Aufenthalts der deutschen Mannschaft sagte z.B. eine ortsansässige Köchin, die gegenüber dem Quartier wohnt: „Santo André war ein Paradies, jetzt ist es die Hölle“.<sup>40</sup> Allein der Bau des Trainingsgeländes, das zum *Campo Bahia* dazugehört und das die deutsche Mannschaft nutzte, bedeutete einen bedeutenden Eingriff in die natürliche Umgebung, da das Gelände in einem Schildkrötengebiet<sup>41</sup> liegt. Die gegenüber dem Bau des *Campo Bahia* kritisch engagierte Journalistin Léa Penteadó beispielsweise spielt auf verwaltungstechnische Ungereimtheiten an und signalisiert, dass der Erhalt einer entsprechenden Baulizenz normalerweise Jahre in Anspruch nehme.<sup>42</sup> Auch einer der Bauherren selbst, Tobias Junge, hatte eine vielsagende Einschätzung abgegeben: „Wenn du hier einer Turtle was tust, dann kommst du in den Knast“.<sup>43</sup> Der Landschaftsgärtner Rainer Ernst bemerkt, dass Schlangen und Skorpione umgesiedelt werden mussten.<sup>44</sup> Kurioserweise ist all dem jedoch entgegenzustellen, dass sich eine Vielzahl der Einheimischen an dem Aufenthalt der Deutschen nicht störte, da dieser Jobs mitgebracht und für einen Anstieg der Besucherzahlen in Pousadas und Restaurants gesorgt hat, die im Frühherbst und Winter andernfalls leer geblieben oder sogar geschlossen wären.<sup>45</sup>

## SCHLUSSBEMERKUNG

Die deutsche Delegation hat während ihrer Zeit bei der WM 2014 im *Campo Bahia* letztlich gewisse Einblicke in das Leben bestimmter sozialgesellschaftlicher Gruppen innerhalb der Region, in vereinzelte Elemente der brasilianischen Kultur

---

<sup>40</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

<sup>41</sup> o. V. So sieht „Campo Bahia“ aus.

<sup>42</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

<sup>43</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

<sup>44</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

<sup>45</sup> BURGHARDT. Paradies oder Hölle.

sowie ansatzweise in die geographische Beschaffenheit eines in der Vorstellung vieler Europäer typischen Landesteils Brasiliens gewonnen. Diese Eindrücke und Erfahrungen wurden durch die ausführliche Berichterstattung über unterschiedliche Kanäle (Print- und Onlineberichte, Fernsehen, soziale Medien, Videoportale, etc.) einem breiten Publikum innerhalb Deutschlands zugänglich (zu nennen ist hier beispielsweise auch der Film „Die Mannschaft“). Allerdings ergaben sich der Delegation diese Eindrücke mehrheitlich im Zuge streng durchgetakteter Arbeits- oder Besuchszeiten und folgten in gewisser Weise den Gesetzmäßigkeiten des modernen Massentourismus, sodass nicht von Begegnungen im Sinne tatsächlichen Kennenlernens oder sogar Begreifens kulturimmanenter Spezifika des Landes Brasiliens gesprochen werden kann. Insgesamt aber waren diese Eindrücke nach Angaben der deutschen Delegation selbst der Stimmung und mannschaftlichen Geschlossenheit außerordentlich zuträglich und haben somit in gewisser Weise zum sportlichen Erfolg der Delegation beigetragen. Durch die immense Tragweite des sportlichen Erfolgs der deutschen Mannschaft ist nicht nur der deutschen Delegation vor Ort, sondern auch weiten Teilen der deutschen Öffentlichkeit das Land Brasilien als Gastgeber und das Wohlbefinden der deutschen Mannschaft im Land sowie der kulturellen Umgebung nicht nur stark in Erinnerung geblieben, sondern hat sich regelrecht in das kollektive Gedächtnis eingebrannt.

Allerdings hatte das *Campo Bahia* als Ort der Begegnung zwischen Deutschland und Brasilien auch seine Schattenseiten. Wie gesehen lässt insbesondere die Begegnung mit den *Pataxó* auf subtile Weise bestimmte Parallelitäten zum Umgang ehemaliger Kolonialherren mit der indigenen Bevölkerung erkennen.

Neben den Ungereimtheiten in der verwaltungstechnischen Planung und der baulichen Umsetzung, sowie der Kritik von Ortsansässigen, ist das *Campo Bahia* nach der WM zudem völlig aus dem Fokus geraten und unterliegt seither einer gewissen Verwahrlosung. Im Anschluss an die WM nämlich sollte das *Campo Bahia*, wie erwähnt, als ein Luxusressort weiter genutzt werden. Die Hoffnung der deutschen Investoren, der brasilianischen Geschäftspartner und der Einheimischen

auf einen Zuwachs der Touristenzahlen hat sich allerdings nicht erfüllt.<sup>46</sup> Im Juli 2015, also ein Jahr nach der WM, machte der Journalist Matthias Rüb eine Art Bestandsaufnahme: Er berichtete, dass ein seit etwa 2005 in Santo André lebender Italiener verlauten ließ, dass sich nichts geändert habe. Rüb kommt entsprechend zu dem Schluss: „Der Traum, Santo André werde sich mit dem ‚Campo Bahia‘ zu einer Destination für ökologisch bewussten Luxustourismus entwickeln, ist ein Traum geblieben“.<sup>47</sup> Rüb spricht sogar von Verwaisung.<sup>48</sup>

Insgesamt ist das *Campo Bahia* also überhaupt nicht nur Segen, sondern auch Fluch, und Ausdruck einer nicht zuletzt durch die Historie durchaus kritischen Annäherung der deutschen Mannschaft, die in gewisser Weise Vertreter der deutschen Nation war und ist, an das Land Brasilien, dessen Bevölkerung und Kultur. Nicht zuletzt ausgehend von der in diesem Artikel angestellten Betrachtung schwingt daher eine gewisse Ironie mit, wenn der Journalist Dürr auf die Einschätzung der für den Bau des *Campo Bahia* Verantwortlichen hinweist, nach deren Meinung es sich bei diesem insgesamt um „ein einzigartiges, nachhaltiges brasilianisch-deutsches Zukunftsprojekt“<sup>49</sup> handelt.

\* \* \*

## LITERATURVERZEICHNIS

ALVES, Gia. Manuel Neuer & Bastian Schweinsteiger dancing on the beach, YouTube, 19.6.2014, verfügbar über <https://bit.ly/3LEpdMa>. Zugriff am: 11.9.2021.

BURGHARDT, Peter. Paradies oder Hölle, **Süddeutsche Zeitung**, 8.6.2014, verfügbar über: <https://bit.ly/3F7hqno>. Zugriff am: 23.10.2021.

DERSCH, Matthias. Bierhoff über EM-Quartier: „Kann eine entscheidende Rolle spielen“, **Sportmagazin Kicker**, 8.6.2021, verfügbar über: <https://bit.ly/3LGmZvQ>. Zugriff am: 8.6.2021.

---

<sup>46</sup> RÜB. Millionen in den Sand gesetzt

<sup>47</sup> RÜB. Millionen in den Sand gesetzt

<sup>48</sup> RÜB. Millionen in den Sand gesetzt

<sup>49</sup> DÜRR. Warum ein Münchner Modehaus das DFB-Hotel in Brasilien baut



DÜRR, Alfred. Warum ein Münchner Modehaus das DFB-Hotel in Brasilien baut, **Süddeutsche Zeitung**, 15.12.2013, verfügbar über: <https://bit.ly/3vCDfZb>. Zugriff am: 10.9.2021.

GAWORA, Dieter. Traditionelle Völker und Gemeinschaften als Subjekte der Veränderung. In: GAWORA, Dieter; DE SOUZA DIE, Maria Helena; SOARES BARBOSA, Rômulo (orgs.) Traditionelle Völker und Gemeinschaften in Brasilien. Kassel: kassel university press GmbH, 2011, p. 13-31.

HERMANN, Stefan. Rückkehr ins Campo Bahia, **Tagesspiegel**, 8.6.2021, verfügbar über: <https://bit.ly/3KArSPk>. Zugriff am: 1.9.2021.

HERRBERG, Anne. Er erfand den Bossa Nova: João Gilberto zum 90. Geburtstag, SWR2, 10.6.2021, verfügbar über: <https://bit.ly/3P3FbSf>. Zugriff am: 8.9.2021.

KAMP, Christian. Die Deutschland-WG, **Frankfurter Allgemeine Zeitung**, 13.12.2013, verfügbar über: <https://bit.ly/3s8pZt7>. Zugriff: 10.9.2021.

RÜB, Matthias. Millionen in den Sand gesetzt, **Frankfurter Allgemeine Zeitung**, 8.7.2015, verfügbar über: <https://bit.ly/3y7N3ff>. Zugriff am: 23.10. 2021.

RUPRECHT, Anne; SEEKAMP, Mirco. Menschen wie Tiere ausgestellt, Tagesschau, 26.10.2021, verfügbar über: <https://bit.ly/3LEXcUz>. Zugriff am: 26. Oktober 2021.

TNT Sports Brasil. Neuer e Schweinsteiger cantam hino do Bahia!, YouTube, 10.6.2014, verfügbar über: <https://bit.ly/3KCFmjV>. Zugriff am: 11.9.2021.

UPADEK, Carsten. Was wurde aus dem Campo Bahia?, **Der Spiegel**, 21.7.2015, verfügbar über: <https://bit.ly/37Sj8x6>. Zugriff am: 28.8.2021.

VideosBR. Alemanha publica vídeo de agradecimento ao Brasil, YouTube, 13.7.2014, verfügbar über <https://bit.ly/3LS8zc9>. Zugriff am: 11.9. 2021.

WEBER, Joscha. Gruß von den Pataxó, **Deutsche Welle**, 9.6.2014, verfügbar über: <https://bit.ly/3MMcCGI>. Zugriff am: 10.11.2021.

ZIMMER, Eric. Willkommen in Watutinki! **Volksstimme**, 13.6.2018, verfügbar über: <https://bit.ly/3KEMYCi>. Zugriff am: 10.11.2021.

Zoomin Local Heroes Español. Schweinsteiger habla del triunfo de Alemania, YouTube, 14.7.2014, verfügbar über: <https://bit.ly/3w2cT1L>. Zugriff am: 1.11.2021.

o. V. Pataxó-Indianer zu Besuch im Campo Bahia, DFB, 6.7.2014, verfügbar über: <https://bit.ly/3vyWe6D>. Zugriff am: 11.9.2021.

o. V. So sieht "Campo Bahia" aus, **Süddeutsche Zeitung**, 13.12.2013, verfügbar über: <https://bit.ly/3OQrrtK> Zugriff am: 10.9.2021.

\* \* \*

Recebido para publicação em: 14 nov. 2021.  
Aprovado em: 18 jan. 2022.

## **Matchday na Neo Química Arena: resignificação e redimensionamento dos jogos do Corinthians**

Matchday at Neo Química Arena: Resignification and Re-Dimensioning of Corinthians Football Match

**Núbia Azevedo**

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru/SP, Brasil  
Doutoranda em Comunicação, Unesp-Bauru  
nazevedoppgcom@gmail.com

**Zeca Marques**

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru/SP, Brasil  
Doutor em Ciências da Comunicação, USP

**RESUMO:** Com o futebol potencializado ainda mais como negócio no Século XXI, e em decorrência do processo de “arenização” dos recintos esportivos, o evento jogo de futebol passou por um redimensionamento. Local edificador de identidades e produtor de sentido de pertencimento, os estádios se configuram atualmente como um elemento crucial para atender às novas demandas econômicas às quais este esporte está submetido. Desta forma, o presente artigo objetiva investigar as estratégias do Corinthians para engajamento da Fiel Torcida no *Matchday* do estádio do clube, a Neo Química Arena, e questionar o quão acessível seria o consumo dos novos dispositivos. Metodologicamente o estudo se fundamenta nas pesquisas bibliográfica e documental. Pôde-se concluir que o Corinthians cria uma atmosfera que propicia o engajamento do seu torcedor, bem como se produzem novos sentidos para o estádio a partir das experiências ofertadas aos torcedores. No entanto, o consumo e a participação nestas experiências é inviável para a maioria dos corinthianos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Futebol; Arenização; *Matchday*; Corinthians.

**ABSTRACT:** With football boosted even more as a business in the 21st century, and as a result of the process of construction of multiuse arenas, the football game event underwent a re-dimensioning. A place that builds identities and produces a sense of belonging, stadiums are currently configured as a crucial element to meet the new economic demands to which this sport is submitted. Thus, this article aims to investigate Corinthians' strategies for engaging the “Fiel Torcida” in Matchday at Neo Química Arena, questioning how accessible the consumption of the new devices would be. Methodologically, the study is based on bibliographical and documentary research. It could be concluded that Corinthians creates an atmosphere that encourages the engagement of its fans, as well as producing new meanings for the stadium based on the new experiences offered to the fans. However, the consumption of these new facilities is unfeasible for most Corinthians fans.

**KEYWORDS:** Football; Multiuse Arenas; Matchday; Corinthians.

## INTRODUÇÃO

Detentor de extensas dimensões narrativas, o futebol transcende os limites do campo esportivo e evidencia-se como prática cultural e forte elemento da identidade nacional.<sup>1</sup> Ao longo dos anos, os estádios de futebol se tornaram palco dessa expressão cultural, constituindo-se enquanto lugar de referência, como bens culturais representativos de uma coletividade, estabelecendo sentido de pertencimento.<sup>2</sup>

Outrossim, desde os primórdios, este espaço futebolístico se configura como um importante elemento para o setor econômico dos clubes de futebol ao gerar ativos financeiros por meio da bilheteria. Com o esporte mais popular do mundo submetido à espetacularização e potencializado em negócio a partir do final do Século XX, as organizações envolvidas com sua prática passaram a buscar novas fontes de receita. E em decorrência dessa hipermercantilização, este aparelho tornou-se elemento crucial para atender as demandas de mercado e da lógica capitalista de produção do lucro.

O processo de arenização, decorrente da construção das arenas ‘padrão FIFA’ por ocasião da Copa do Mundo de 2014 disputada no Brasil, buscou transformar o estádio em um equipamento mais rentável, explorando este empreendimento de diversas maneiras. O aspecto central desta operação consiste no chamado *Matchday*, a criação de uma série de atividades que incentivem a entrada antecipada do torcedor no estádio em dias de partidas de seu clube, redimensionando o evento ‘jogo de futebol’.

É a partir desse pano de fundo que nos voltamos ao processo de arenização no Sport Club Corinthians Paulista. O presente artigo se dedica a investigar as estratégias do “Timão” para engajamento da Fiel Torcida no *Matchday* na Neo Química Arena. Busca-se ainda, questionar o quão acessível seria o consumo dos novos dispositivos.

A fim de atingir os objetivos o estudo se organiza em três tópicos. O primeiro traz um breve histórico acerca da construção dos estádios no Brasil, examinando as transformações históricas e arquitetônicas. Posteriormente discute-se o processo de arenização destes instrumentos, destacando o caso do estádio corinthiano. No

---

<sup>1</sup> GUTERMAN. *O futebol explica o Brasil*; ANTUNES. “Com o brasileiro não há quem possa!”; SOUZA. *O Brasil entra em campo!*

<sup>2</sup> DAMO. *Do dom à profissão*; MASCARENHAS *Entradas e bandeiras: a conquista do Brasil pelo futebol*.

terceiro tópico, apresenta-se e analisa-se o *Matchday* na Neo Química Arena, o estádio do Corinthians situado na zona leste da cidade de São Paulo.

Metodologicamente, o estudo se fundamenta nas pesquisas bibliográfica, acerca dos assuntos teóricos abordados; e documental, referente ao levantamento de dados a respeito dos serviços ofertados na Neo Química Arena. Emprega-se, deste modo, a metodologia quali-quantitativa, estabelecendo como corpus o site oficial e *hotsites* dos serviços ofertados no estádio corinthiano.

A metodologia quantitativa permite dimensionar o impacto dos custos das atividades oferecidas na Neo Química Arena sob a renda da maioria dos torcedores corinthianos. Já a metodologia qualitativa é capaz de fornecer reflexões acerca do significado destes impactos para o pleno consumo do clube, complementando as informações quantitativas, a fim de explicar com maior profundidade, a ressignificação das partidas do clube paulista.

#### **ESTÁDIO DE FUTEBOL: UM ESPAÇO DE PRÁTICAS FUTEBOLÍSTICAS?**

A construção dos estádios brasileiros teve início ainda no século XIX, e com o passar dos anos assumiu características distintas, o que permite afirmar que a edificação destes espaços ocorreu por fases. As particularidades de cada uma das etapas pelas quais passa a concepção destes equipamentos no País se associa à popularização do próprio futebol e o papel do Estado nesta difusão.

Ao abordar a temática, Guterman<sup>3</sup> destaca que “o primeiro estádio de futebol digno desse nome no Brasil foi uma adaptação do Velódromo Paulistano, erguido em 1892 por encomenda de Antonio da Silva Prado, ou simplesmente conselheiro Antonio Prado”.<sup>4</sup> Tal prática consistia na marca da primeira fase dos estádios no País, erguidos de forma aristocrática.

Mascarenhas,<sup>5</sup> por sua vez, cita o Estádio Parque Antarctica “como provavelmente o primeiro estádio de futebol na história do Brasil”.<sup>6</sup> Em 1902 esta praça es-

---

<sup>3</sup> GUTERMAN. *O futebol explica o Brasil*.

<sup>4</sup> GUTERMAN. *O futebol explica o Brasil*, p. 17.

<sup>5</sup> MASCARENHAS. *Entradas e bandeiras*.

<sup>6</sup> MASCARENHAS. *Entradas e bandeiras*, p. 108.

portiva foi palco dos jogos do primeiro Campeonato Paulista de futebol. Ainda segundo o autor, esse modelo, denominado por ele como ‘estádio aristocrático’, propagou-se por várias cidades brasileiras, construídos para acomodar integrantes da elite econômica da época.

Nesse sentido, nossos primeiros estádios eram destinados exclusivamente às elites. Sua geografia é inequívoca: localizados nos bairros mais nobres, e como equipamentos de pequeno porte (geralmente uma única estrutura edificada que sequer cobria toda a extensão de um dos quatro lados), apresentavam uma arquitetura mais assemelhada a um confortável teatro, porém, a céu aberto.<sup>7</sup>

A crescente popularização desse esporte leva à ruptura desta estrutura do futebol amador elitista. A partir do final da primeira década do século XX ocorre a profusa fundação de clubes não relacionados à elite. É nesta época, mais precisamente em 1910, que o objeto de estudo da presente pesquisa, o Sport Club Corinthians Paulista, é fundado. Do mesmo modo, há uma ampliação do público que acompanhava as partidas, demandando uma nova espacialidade dos estádios.

Neste cenário, destaca-se em 1919 a inauguração na cidade do Rio de Janeiro do estádio das Laranjeiras, pertencente ao Fluminense, como a primeira praça brasileira nos moldes adotados internacionalmente, com capacidade para 18 mil espectadores. No ano seguinte ocorre o episódio conhecido como ‘A Loucura do Século’, em que o Palmeiras, então Palestra Itália, adquire o Parque Antártica, que dez anos depois teria capacidade para 33 mil espectadores, tornando-se um dos maiores do país.<sup>8</sup>

Os anos 30 evidenciam então um novo contexto histórico, de vínculos entre o futebol e a pátria, estabelecidos através dos discursos radiofônicos inflamados do governo Vargas a partir de 1938, transformando este esporte em uma ‘paixão nacional’.<sup>9</sup> Neste período, as rendas provenientes das partidas de futebol eram de suma importância para as agremiações, e os campos já não atendiam às demandas, não comportando os grandes públicos que acompanhavam os jogos. Inicia-se então a fase dos grandes estádios edificados pelo poder público, ‘os estádios fordistas’:

---

<sup>7</sup> MASCARENHAS. *Entradas e bandeiras*, p. 107.

<sup>8</sup> SIMÕES. *Cientes versus Rebeldes: novas culturas torcedoras nas arenas do futebol moderno*, p. 61.

<sup>9</sup> MASCARENHAS. Um jogo decisivo, mas que não termina: a disputa pelo sentido da cidade nos estádios de futebol, p. 152.

Em 1940, consoante com o espírito de revolução de 1932 e com todo o discurso bandeirante ufanista de ‘locomotiva da nação’, a municipalidade paulistana erigia o primeiro estádio de futebol estatal do Brasil, e com grande capacidade de público: o Pacaembu. Dez anos depois, surge o Maracanã, também de iniciativa municipal, por ocasião da Copa do Mundo de 1950, inaugurando uma era de ‘estádios gigantes’ e voltados para as massas.<sup>10</sup>

Durante o período da Ditadura Militar dá-se prosseguimento à fase de construção dos estádios pelo Governo. Buscando manter os melhores jogadores a fim de obter conquistas expressivas, “criar grandes estádios cumpriria um papel fundamental aos clubes, que até então tinha as bilheteria como uma das poucas fontes de receita”.<sup>11</sup>

O regime militar difundiu portanto os imensos monumentos futebolísticos, com capacidade para mais de 100 mil pessoas, por diversas capitais brasileiras. Após a construção do Maracanã, registra-se a edificação do Estádio Governador Magalhães Pinto, o Mineirão, inaugurado em 1965, em Belo Horizonte. “E assim, contando com amplas arenas, excessiva cobertura midiática e subsídio governamental, o futebol atraiu público numeroso no Brasil durante décadas, tornando-se uma das principais diversões populares”.<sup>12</sup>

Após a construção dos grandes estádios arquitetados pelo Estado, tem início a criação das praças futebolísticas privadas. Destacam-se o Estádio Olímpico Monumental do Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, inaugurado em 1954; o Estádio Beira-Rio do Sport Club Internacional, finalizado em 1969; e o Estádio Cícero Pompeu de Toledo, o Morumbi, com inauguração final em 1970.<sup>13</sup>

Com a redemocratização do País, chega ao fim os grandes subsídios governamentais dados ao futebol, o que encerra o ciclo dos gigantes estádios estatais. A partir da década de 1980 tem início portanto uma nova economia deste esporte, que deixa de ter a renda adquirida com a bilheteira como a principal receita dos clubes. Além de vultosos contratos de transmissão televisa, surgem os patrocínios de grandes marcas.

O desenvolvimento sem precedentes das tecnologias de transmissão de imagens via satélite vai conduzir paulatinamente o futebol a um processo de mercantilização inédito. Do que antes era uma atividade financiada

---

<sup>10</sup> MASCARENHAS. Um jogo decisivo, mas que não termina, p. 152.

<sup>11</sup> SANTOS. O público dos estádios: marcos históricos da atual elitização e arenização do futebol brasileiro, p. 8.

<sup>12</sup> MASCARENHAS. Um jogo decisivo, mas que não termina, p. 153.

<sup>13</sup> MASCARENHAS. *Entradas e bandeiras*, p. 165-6.

por patronos desejosos de influência política, o futebol agora se tornaria uma grande indústria, um negócio de escala internacional. Ao gosto das indústrias culturais midiáticas, seu pilar central seria o televisoramento e a venda de anúncios como ponta de lança.<sup>14</sup>

Com os estádios não mais imprescindíveis em termos de receita para os clubes, uma vez que as cotas televisivas superam de forma considerável o arrecadado com bilheteria, emerge neste período uma narrativa de suposta preocupação com a violência. Assim, tem início uma nova geração de equipamentos futebolísticos, com reformas no sentido de redução de sua capacidade, inaugurada em 1999, com a Arena da Baixada, em Curitiba. “A edificação deste equipamento esportivo do Clube Atlético Paranaense é o pontapé inicial para a nova geração de estádios, que irão expressar a nova economia do futebol, e o processo de (re)elitização desta modalidade esportiva”.<sup>15</sup>

Com o mundo cada vez mais regido pelo mercado, o cenário futebolístico também passou a ser reconduzido por um viés crescentemente mercadológico. A proposta era administrar os clubes de futebol como uma empresa, racionalizando e otimizando suas ações, buscando por novas fontes de renda, a fim de gerar lucro. Neste contexto, o estádio passa a ser visto como uma peça-chave do chamado futebol-negócio.

Esse período testemunhou a reforma parcial e “modernizadora” de muitos estádios brasileiros, em dois movimentos gerais. Primeiro, a aplicação de novas regras de definição do espaçamento ideal para cada indivíduo dentro da arquibancada, que resultou na redução da capacidade de todos os estádios, efeito mais dramático sentido nos superestádios que já haviam recebido públicos de mais de 100 mil. Por outro lado, onde havia, foram extintos os setores mais populares, em que se praticavam ingressos a preços bem baixos, concentrando um público de baixa renda.<sup>16</sup>

Com a preparação para os megaeventos que ocorreram no Brasil na década de 2010, a (re)elitização do futebol passou por um processo de aceleração, em função da escolha do País como sede da Copa do Mundo de Futebol de 2014, e dos Jogos Olímpicos no Rio de Janeiro em 2016. Além das reformas nos maiores estádios do

---

<sup>14</sup> SIMÕES. *Clientes versus Rebeldes*, p. 77-8.

<sup>15</sup> MASCARENHAS. *Entradas e bandeiras*, p. 168.

<sup>16</sup> SIMÕES. *Clientes versus Rebeldes*, p. 145-6.

País, foram construídos novos palcos para as partidas, ainda que alguns clubes não tivessem condições financeiras para tal.

Iniciou-se assim o emprego definitivo do 'Padrão FIFA'. Construídos ou reformados a partir de uma nova tendência, alvo de intensas transformações físicas e normativas, os estádios passaram a se chamar 'arenas', assumindo uma importância central para os clubes, e as partidas de futebol converteram-se em mais um dos produtos ofertados por estes equipamentos futebolísticos.

O tópico seguinte aborda esse processo de arenização e explicita as características do *matchday*, para então analisar as estratégias empregadas pelo Corinthians em sua Arena.

### **ARENAS MULTIUSO: OS TEMPLOS DO FUTEBOL MODERNO**

Com o futebol submetido a uma nova lógica de mercantilização, os clubes passaram a buscar novas fontes de renda, para além das tradicionais bilheteria e venda de jogadores. Neste cenário, a comunicação organizacional eficiente e estratégias de marketing refinadas ganharam importância, e os estádios se tornaram um elemento crucial enquanto potencial gerador de receitas.

Desse modo, transformar esses equipamentos futebolísticos, bem como as formas do torcer ali presentes, converteu-se em uma demanda imprescindível para as organizações envolvidas com a prática do futebol. E, conforme destacado anteriormente, tais mudanças passam pela exploração da violência como um instrumento de manipulação da opinião pública.

A Tragédia de Hillsborough<sup>17</sup> consiste em um marco dessa estratégia. O ocorrido levou à produção do Relatório Taylor, documento que, após investigar as causas do acidente, estabeleceu diretrizes para um novo projeto de segurança, trazendo novas normas de estruturação dos estádios e do próprio futebol inglês. "O plano pós-Hillsborough se resumiu a obrigar os clubes das duas principais divisões inglesas a reformar ou reconstruir seus estádios, adequando-os para garantir a totalidade dos

---

<sup>17</sup> Na ocasião, a semifinal da Copa da Inglaterra, disputada entre Liverpool e Nottingham Forest, no estádio de Hillsborough, em Sheffield, 96 pessoas morreram e cerca de 800 ficaram feridas (<http://glo.bo/3LzL1aW>).



espectadores sentados”,<sup>18</sup> convertendo-se assim em uma grande fraude que mudou o futebol mundial.

Muito celebrado ao longo das décadas seguintes, esse novo parâmetro estava baseado em dois princípios muito nocivos ao que até então se entendia por futebol: o controle absoluto sobre o comportamento das torcidas, com proibições e banimentos sistemáticos, com a criminalização de qualquer tipo de manifestação festiva, taxada como “atitude *hooligan*”; e a majoração excessiva do preço dos ingressos, sob a argumentação de que era uma medida necessária para extirpar os elementos violentos dos estádios ingleses.<sup>19</sup>

Sob a argumentação de conferir aos torcedores mais conforto e proteção nos novos estádios ingleses, os setores populares foram substituídos por assentos mais caros, além da construção de camarotes. Com o sucesso financeiro da Premier League e de seus clubes, o ‘modelo inglês’ foi imposto como novo parâmetro para o futebol mundial. Formar uma liga profissional e rentável, passaria diretamente pela adequação dos estádios.<sup>20</sup>

No Brasil, um acontecimento também impactou a opinião pública no que tange o uso da violência de maneira superestimada, equivalente à Tragédia de Hillsborough. Em 1995, confronto entre membros da Mancha Verde, torcida organizada do Palmeiras, e da Independente, do São Paulo, ocorrido em um jogo de uma competição de juniores, no Pacaembu,<sup>21</sup> deu início a uma ascendência na criminalização das torcidas organizadas.

Acima de tudo, para garantir a plena realização da mercadoria, vem sendo imposto um crescente aparato normativo que visa eliminar ou subjugar práticas e usos populares, em favor de comportamentos mecânicos e dirigidos, voltados para o consumo passivo. Toda a nova arquitetura dos estádios aposta nesse princípio do controle dos corpos, condicionando a circulação dos frequentadores e reduzindo seu comportamento à passividade, distanciando-os do tradicional protagonismo festivo das massas ruidosas e, por vezes, imprevisíveis.<sup>22</sup>

---

<sup>18</sup> SIMÕES. *Clientes versus Rebeldes*, p.135.

<sup>19</sup> SIMÕES. *Clientes versus Rebeldes*, p.135-6.

<sup>20</sup> SIMÕES. *Clientes versus Rebeldes*, p.135.

<sup>21</sup> Briga que foi um divisor de águas na questão das torcidas organizadas teve uma morte e 102 feridos (<https://bit.ly/3yPXuED>).

<sup>22</sup> MASCARENHAS. Um jogo decisivo, mas que não termina, p. 145.

À vista disso, a modernização dos estádios de futebol objetiva retirar de seu espaço todas as condutas consideradas impróprias à nova regulamentação de consumo passivo do espetáculo futebolístico. Os novos equipamentos se destinam a um público ‘ordeiro’, disposto a pagar altos valores por conforto e segurança, não participante das tradicionais formas de protagonismo, repudiadas nos novos estádios.

A partir das mudanças, os jogos de futebol dos principais clubes da Europa foram convertidos em grandes e lucrativos eventos, pensados para atrair turistas e visitantes diversos, com pacotes de alto valor, muitas vezes impraticáveis para o torcedor local. É neste contexto que se adota o modelo de ‘arenas multiuso’, equipamentos que ultrapassam os interesses esportivos edificados sob o pilar da ‘multifuncionalidade’.

O movimento de construção dessas grandes arenas é impulsionado pela instituição da existência destes locais como pré-requisitos básicos para a realização dos principais eventos do futebol mundial. O documento ‘Estádios de futebol. Recomendações e requisitos técnicos’, lançado pela FIFA alguns anos antes da realização de cada edição da Copa do Mundo, ao regulamentar as normas para o evento a ser sediado pelo Brasil, frisou a ‘multifuncionalidade’.

Divulgado em 2011, a quinta edição desse documento estabeleceu as normas que regularam os estádios brasileiros para a Copa do Mundo de 2014. O conjunto de diretrizes de mais de 200 páginas passou a ser chamado de ‘Padrão FIFA’, conceito usado pela própria entidade em tom de excelência e modernidade.

A partir de uma análise do referido documento, pode-se perceber um aspecto interessante: a tentativa da entidade em definir o que é considerado um ‘estádio moderno’, caracterizado a partir de três conceitos: multifuncionalidade; gestão ‘racional’ do espaço (tanto o interno como o externo) e do público; e preocupação constante com a segurança. [...] De acordo com o documento, a ‘multifuncionalidade’ se refere à possibilidade de que o local abrigue outros tipos de eventos, aumentando seus usos e sua viabilidade financeira.<sup>23</sup>

Esse processo de ‘arenização’, imposto a alguns estádios brasileiros por meio de sua adaptação ao chamado ‘Padrão FIFA’, instituiu um novo modelo de gestão des-

---

<sup>23</sup> OLIVEIRA JÚNIOR. *A reviravolta do ‘fanáticos’: Arenização, agenciamentos mercadológicos e novos movimentos políticos a partir do Sport Club Internacional*, p. 27-8.

tes equipamentos, bem como dos torcedores, transformando o futebol em um espetáculo ainda mais rentável.<sup>24</sup> Assim, a Copa do Mundo de 2014 alterou significativamente a estrutura não só das Arenas que receberiam partidas do evento, mas também de outros estádios do País.

A partir desse momento até os estádios de clubes que ficaram de fora do Mundial passaram a se enquadrar em exigências da Federação, impulsionando dessa forma a construção e reformas dos estádios brasileiros em arenas multiuso, capazes de receber diferentes tipos de eventos para atender ao grande modelo arquitetônico chamado de padrão FIFA e as tendências internacionais.<sup>25</sup>

Ainda que o princípio mercadológico já estivesse presente nos estádios desde os primórdios, nas novas arenas os valores impostos são mais altos, tanto para ingressos como para alimentação. Ademais, concentrar no mesmo espaço diversas atividades e diferentes formas de comercialização, é o grande diferencial das arenas multiuso. “O esporte é apenas um dos tantos eventos cabíveis: shows, comícios, feiras, eventos de *e-sports*, reuniões corporativas etc.”.<sup>26</sup> Em seu interior há a oferta de lojas, restaurantes, bares e salas para convenções e festas.

Além dos serviços ofertados, as arenas multiuso possuem como vertente crucial o ‘*Matchday*’. O evento jogo de futebol passa por redimensionamento e ressignificação, começando a ser produzido como um espetáculo para além da própria partida, ampliando as atrações de um dia de jogo a fim de atrair o público.

O *Matchday* vai se tornar o pré-jogo obrigatório de todo clube de futebol que acredite seguir a cartilha do futebol-negócio dos tempos modernos. É o desenvolvimento de uma infinidade de atividades que estimulem a entrada antecipada do cliente no estádio para que esse gera cada vez mais receitas. [...] O ‘dia do jogo’ é muito mais que um dia para assistir ao jogo.<sup>27</sup>

Nesse sentido, o estádio moderno submete-se aos princípios do futebol-negócio, gerenciado cada vez mais sob o intuito de gerar lucro, refuncionalizando este equipamento futebolístico. Antes a renda alcançada com a bilheteria representava a principal obtenção destes espaços, no entanto, atualmente os clubes se beneficiam

---

<sup>24</sup> OLIVEIRA JÚNIOR. *A Reviravolta do ‘fanáticos’*, p. 6.

<sup>25</sup> FERRARI. *A (re)elitização do futebol moderno: espetacularização do esporte mais popular do Brasil como um negócio*, p. 69.

<sup>26</sup> SIMÕES. *Clientes versus Rebeldes*, p. 139.

<sup>27</sup> SIMÕES. *Clientes versus Rebeldes*, p. 113.

de variadas possibilidades, como lojas, restaurantes, eventos, e diversas atividades oferecidas aos torcedores.

No que se refere ao objeto de estudo deste artigo, a inserção no circuito das arenas multiuso data de 2010. Em setembro, durante a comemoração do centenário do Sport Club Corinthians Paulista, foi anunciado um acordo com a construtora Odebrecht para a construção do estádio do clube no bairro de Itaquera, Zona Leste da capital paulista. “Inicialmente o orçamento seria de R\$335 milhões, com financiamento do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES), que reservara uma linha de crédito para as obras da Copa do Mundo”.<sup>28</sup> A edificação deste novo estádio fez com que São Paulo fosse escolhida como local de abertura da Copa do Mundo.

A tão sonhada casa corinthiana foi construída em uma área de 189 mil metros quadrados, em formato retangular. A arena possui quatro setores – Norte, Sul, Leste e Oeste; no lado leste foi construído um dos maiores painéis de LED do mundo, com 170 metros de largura e 20 de altura. No setor Oeste há um painel de vidro formado por 1.350 peças, em uma área de 240 metros de comprimento por 30 metros de altura; nos banheiros há pia de mármore branco e tomadas para carregar a bateria do celular; no átrio um escudo do time com 7 metros de altura. Escadarias com acabamento em mármore preto, corrimãos cromados, 10 escadas rolantes e quinze elevadores. Nas arquibancadas do setor oeste, cadeiras estofadas, numeradas e com porta-copos. Acima dos setores Norte e Sul, foram erguidos dois telões de 30m x 7,5m, projetados tanto para os torcedores dentro do estádio, como para os que estão do lado de fora. Dez andares, 88 camarotes e espaço para 59 lojas.<sup>29</sup>

A hoje Neo Química Arena se assemelha aos shoppings da capital paulista. Um luxuoso e moderno equipamento futebolístico para o chamado ‘Time do Povo’. Uma ‘arena multiuso’ que cumpre todos os requisitos do pretendido ‘Padrão FIFA’. O sonho do torcedor corinthiano. Ou não.

---

<sup>28</sup> FRONCILLO; ALMEIDA. Análises sociais do impacto da construção do estádio do Corinthians para Itaquera, p. 2.

<sup>29</sup> Informações obtidas no site oficial da Neo Química Arena (<https://bit.ly/3wxozuB>). Acesso em: 14 out. 2021.

Apesar de possuir uma boa média de público nos primeiros anos, o Corinthians não pôde usufruir da maior parte da receita proveniente de sua Arena. Isso porque o clube ainda está devendo boa parte dos valores levantados juntos ao BNDES e à Odebrecht para viabilizar o empreendimento que, a despeito da previsão inicial, já passou de R\$ 1 bilhão.<sup>30</sup> Toda essa situação acarretou um aumento considerável no preço dos ingressos para o torcedor corinthiano, consistindo no mais caro do País nos anos de 2017 e 2018, e no segundo mais alto no ano de 2019.

Conforme elucidado, a partir da adoção do conceito de arenas multiuso, novos espaços de consumo do futebol foram produzidos, o que resulta em novas possibilidades de engajamento dos torcedores com o clube, através de atividades majoritariamente vinculadas ao consumo. Desse modo, o tópico seguinte aborda o *Matchday* na Neo Química Arena a fim de analisar o quão acessível é este novo equipamento para a chamada Fiel Torcida.

#### **MATCHDAY NO TIME DO POVO**

O Sport Club Corinthians Paulista foi fundado em 1910 por cinco operários. Os pintores de parede Antônio Pereira e Joaquim Ambrósio, o sapateiro Rafael Perrone, o trabalhador braçal Carlos Silva e o motorista Anselmo Correia fundaram, por volta das 20h30 do dia 1º de setembro, à luz de um lampião a gás, um clube de futebol “que pudesse praticar o nobre esporte sem perder suas raízes de massa, do povo humilde e trabalhador ao qual pertenciam”.<sup>31</sup> A raiz humilde do clube se manifesta em uma das mais marcantes frases de sua história, proferida pelo primeiro presidente, o alfaiate Miguel Battaglia, ao afirmar: “O Corinthians vai ser o time do povo e o povo é quem vai fazer o time”.<sup>32</sup>

O ideal dos fundadores, de que o clube nunca perdesse suas raízes de time do povo, foi transmitido aos torcedores e expresso na literatura acerca da história do Timão, como evidenciado no título de um dos livros do escritor André Martinez, ‘Corinthians: O time do povo’; bem como em músicas e cantos de arquibancada. São

---

<sup>30</sup> SIMÕES. *Clientes versus Rebeldes*, p. 166.

<sup>31</sup> MARTINEZ. *Centenário do Corinthians*, p. 11.

<sup>32</sup> DIAFÉRIA. *Coração corinthiano*, p. 25.

exemplos a composição de Rogério Maciel, homônima ao livro de Martinez;<sup>33</sup> e o canto da torcida ‘Vamos jogar com raça’, que clama: Vamos jogar com raça e com o coração / É o time do povo / É o Coringão!!!.<sup>34</sup>

No entanto, ao passar pelo processo de arenização, um dos clubes mais populares do País tem se tornado um dos que mais elitizou seu estádio nos últimos anos.

Assim, o presente trabalho visa investigar as estratégias do ‘Time do Povo’ para engajar o seu torcedor no *Matchday* na Neo Química Arena, buscando questionar o quão acessível é, para o torcedor corinthiano, o consumo dos novos dispositivos ofertados pelas arenas multiuso. Para tal, além da pesquisa bibliográfica acerca do processo de remodelação dos estádios, nos desafiamos ainda a elaborar uma pesquisa de caráter quantitativo por meio de uma pesquisa documental. Objetiva-se realizar uma análise dos valores cobrados pelas atividades oferecidas no estádio corinthiano e seu impacto sob o salário-mínimo no Brasil em 2021, R\$ 1.192,40.

De acordo com estudo realizado pelo Ibope Repucom (2020) acerca do DNA do torcedor corinthiano, 31% da torcida tem renda de 1 a 2 salários-mínimos, como explicita a imagem a seguir. Por este motivo optou-se por calcular o impacto do valor das ações sob a renda da maioria dos torcedores corinthianos.

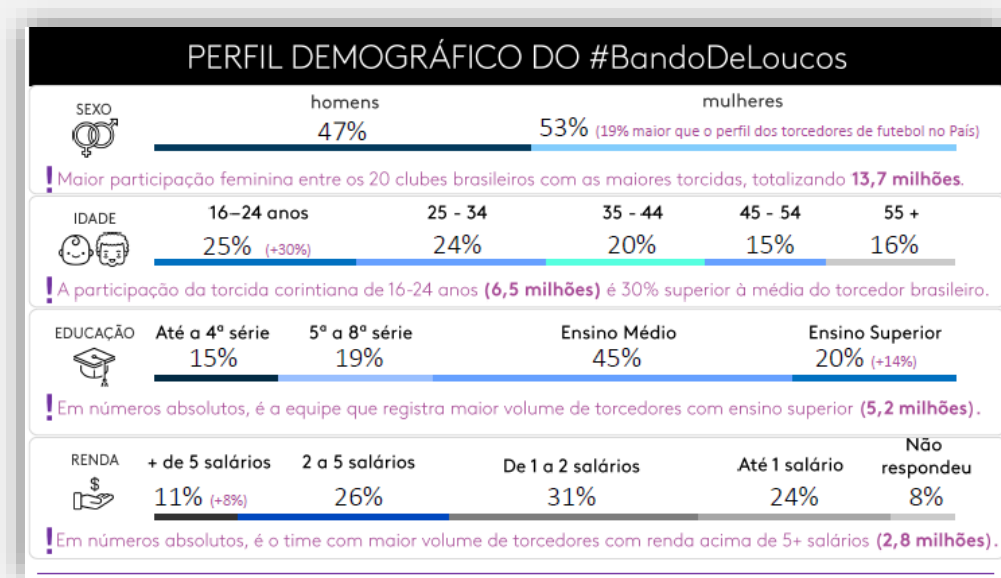


Figura 1 – Perfil demográfico do torcedor corinthiano. Fonte: Ibope Repucom (2020).

<sup>33</sup> Informações obtidas em: <https://bit.ly/3MANubb>. Acesso em: 19 out. 2021.

<sup>34</sup> Letra disponível em: <https://bit.ly/3taSLtJ>. Acesso em: 19 out. 2021.

Dentre os serviços ofertados na Neo Química Arena estão a Academia Redfit, com atividades de luta, dança, ginástica, entre outros; o Acesso Saúde, a chamada Clínica Média do Povo, que oferta consultas médicas, odontológicas e exames; a Arena Ronaldo, quadra de futebol e basquete aberta ao público diariamente; o Camarote Arena Kids, disponível para festas infantis e escolares; a megaloja Poderoso Timão; o Museu do Povo; o Studio Ensô, espaço de beleza, estética e bem-estar; a Tirolesa Seloko; o Tour Casa do Povo, uma visita guiada pelas instalações da Arena; além do Camarote Fielzone, destaque nos dias de jogo.<sup>35</sup>

Ademais, a Arena disponibiliza suas instalações para a realização de eventos como aniversários, casamentos, ensaios fotográficos, feiras e convenções, palestras e shows; destacando no site oficial se tratar de “uma arena multiuso com capacidade para atender eventos de pequeno, médio e grande porte, com espaços flexíveis e adaptáveis a sua necessidade”.<sup>36</sup> Para fins de investigação, solicitou-se o orçamento para realização de um aniversário de adulto para 50 pessoas e, a depender do cardápio a ser escolhido, foram oferecidas três opções, o valor varia de R\$ 9.200,00 a R\$ 9.540,00 para o torcedor comum; e de R\$ 8.280,00 a R\$ 8.590,00 para o Fiel Torcedor, programa de sócio-torcedor do clube. O valor mais baixo do pacote destinado ao torcedor não-associado corresponde a mais de 7 vezes o valor do salário-mínimo.

Última atividade a ser inaugurada na Neo Química Arena, a Tirolesa Seloko tem aproximadamente 50 metros de altura e percurso de 200 m partindo do lado oeste para o lado leste da Arena, acima do setor Norte. O *hotsite* do serviço, afirma se tratar da “1ª tirolesa do mundo que o torcedor poderá saltar na hora do jogo do Timão”.<sup>37</sup> Tal informação foi divulgada no lançamento da atividade em janeiro e provocou protestos da torcida, em especial das torcidas organizadas que ocupam o setor abaixo da tirolesa, fazendo com que o clube recuasse na ideia de disponibilizar o salto durante as partidas. Os interessados podem vivenciar a experiência às sextas-feiras, pelo valor de R\$ 49,50; ou aos sábados e domingos, por R\$ 99,00. O ticket

---

<sup>35</sup> Informações obtidas no site oficial da Neo Química Arena (<https://bit.ly/3lsJatJ>). Acesso em: 19 out. 2021.

<sup>36</sup> Informações obtidas no site oficial da Neo Química Arena (<https://bit.ly/3LzYn6Z>). Acesso em: 19 out. 2021.

<sup>37</sup> Informações obtidas no *hotsite* da Tirolesa Seloko (<https://tirolesaseloko.com.br/>). Acesso em: 19 out. 2021.

mais barato tem um impacto de 4,1% no salário-mínimo, enquanto o de valor mais alto representa 8,3% da renda.

Já o Tour Casa do Povo foi uma das primeiras atividades ofertadas na Arena, inaugurado em 2017. Com duração de cerca de uma hora, a visita guiada pelas instalações do estádio passa por espaços como o átrio, onde está instalado o escudo do Corinthians de sete metros de altura; o vestiário principal, ocupado pelo elenco corinthiano em dias de jogo; além do gramado da Neo Química Arena. O tour é oferecido de quarta-feira a domingo, com ingressos durante a semana no valor de R\$ 45,00, e nos fins de semana a R\$ 65,00.<sup>38</sup> O ticket de menor custo representa 3,7% do salário-mínimo, enquanto o valor mais alto consiste em 5,4%.

O tour da Neo Química Arena ainda é comumente ofertado em dias de jogo em horários próximos às partidas. Em decorrência da pandemia de COVID-19,<sup>39</sup> com a volta dos campeonatos, os jogos vinham sendo realizados sem a presença de público. Em outubro de 2021 teve início a volta gradual da torcida, no entanto, esta modalidade do tour ainda não foi retomada, não ocorrendo em dias de jogo. Antes da suspensão da atividade, em março de 2020 a modalidade do Tour Casa do Povo próximo a horários dos jogos tinha o valor de R\$ 90,00. A visita ainda vinha sendo ofertada na modalidade Tour Especial, onde um ídolo do clube costuma ser o anfitrião, com ticket no valor de R\$ 160,00.

No que se refere aos serviços relacionados diretamente aos jogos, destaca-se o Camarote Arena Kids, que dispõe de dois andares, e pode também ser alugado para festas infantis e escolares, com capacidade para até 200 pessoas. Para as partidas do Corinthians o espaço oferece três opções: terraço em pé; arquibancada interna e cadeira coberta; com valores explicitados na imagem a seguir.<sup>40</sup>

O Camarote Arena Kids é aberto duas horas antes do início das partidas, e no valor estão inclusos bebida e alimentação. Necessitando a criança estar acompanhada de pelo menos um adulto, a modalidade mais barata disponibilizada, o terraço

---

<sup>38</sup> Informações obtidas no site oficial da Neo Química Arena (<https://bit.ly/3PtApzx>). Acesso em: 19 out. 2021.

<sup>39</sup> Histórico da pandemia de COVID-19 (<https://bit.ly/3sOfUlo>). Acesso em: 19 out. 2021.

<sup>40</sup> Informações obtidas no *hotsite* do Camarote Arena Kids (<https://www.camarotearena-kids.com.br/>). Acesso em: 19 out. 2021.



em pé, custaria R\$ 410,00, o que representa 34,3% do salário-mínimo. O gasto no setor de maior valor, a cadeira coberta, para uma família com apenas um filho, consistiria em R\$ 75,4% da renda da maior parte da Fiel Torcida.











	<b>Cadeira Coberta Adulto</b> R\$ 400,00
	<b>Cadeira Coberta Infantil</b> 04 a 11 anos R\$ 150,00
	<b>Cadeira Coberta - 02 adultos + 01 Criança</b> R\$ 900,00
	<b>Cadeira Coberta - 02 adultos + 02 Crianças</b> R\$ 1.000,00
	<b>Arquibancada Interna Adulto</b> R\$ 330,00
	<b>Arquibancada Interna Infantil</b> 04 a 11 anos R\$ 150,00
	<b>Arquibancada Interna - 02 adultos + 01 Cça</b> R\$ 760,00
	<b>Arquibancada Interna - 02 adultos + 02 Cças</b> R\$ 860,00
	<b>Terraço em Pé Adulto</b> R\$ 260,00
	<b>Terraço em Pé Infantil</b> 04 a 11 anos R\$ 150,00

Figura 2 – Valor dos ingressos para o Camarote Arena Kids.  
Fonte: Reprodução/Hotsite Camarote Arena Kids (2021).

Outro destaque da Neo Química Arena é o Camarote e Choperia Fielzone. O espaço foi inaugurado em fevereiro de 2019 como um grande camarote, denominado ‘o lugar mais louco da arena’. Localizado no setor oeste do estádio, oferece aos torcedores um bar com temática da destilaria americana Jack Daniel’s, barbearia, videogame, mesas de sinuca, pebolim, palco para apresentação musical e piscina. Em outubro de 2020, o Camarote ganhou dois andares adicionais e foi transformado na Choperia Fielzone, que funciona diariamente no formato de choperia e pizzaria,

incluindo em sua programação shows de stand-up, bate-papos com ex-jogadores, tardes de autógrafos, festas e baladas noturnas.<sup>41</sup>

Para as partidas do Corinthians, o valor dos pacotes varia entre R\$ 420,00 e R\$ 950,00, como ilustra a figura 3. O pacote de menor valor dá acesso à Choperia Fielzone, e pode ser usufruído a partir de 4 horas antes do início do jogo, permanecendo no local até 1h30 após o término da partida. Dentre os benefícios estão alimentação e open bar de cerveja durante as duas primeiras horas, e de água e refrigerante enquanto permanecer no local. As demais modalidades disponíveis são para o Camarote Fielzone no quinto andar, com acesso liberado pelo mesmo período. Nestes setores, alimentação e bebida estão inclusas durante todo o tempo, além de contar com a presença de ex-jogadores e shows musicais.<sup>42</sup>

Setores	SETOR	TIPO DE INGRESSO	PREÇO
VOUCHER À partir de R\$ 420,00	VOUCHER	VOUCHER CADEIRA PRETA LOTE 1 LOTE 1	R\$ 950,00
	VOUCHER	VOUCHER CHOPPERIA FIELZONE LOTE 1 LOTE 1	R\$ 420,00
	VOUCHER	VOUCHER VARANDA DESCOBERTA LOTE 1 LOTE 1	R\$ 450,00
	VOUCHER	VOUCHER BISTRO ATRAS DO VIDRO LOTE 1 LOTE 1	R\$ 600,00

Figura 3 – Valor dos ingressos para o Camarote Fielzone.  
Fonte: Reprodução/ Hotsite Camarote Fielzone (2021).

O custo do ticket para a Choperia Fielzone representa 35,2% do salário-mínimo, enquanto para acessar o setor mais barato do Camarote Fielzone, o impacto será de 37,7%; e o mais caro, de 79,6%.

<sup>41</sup> Informações obtidas no site oficial da Neo Química Arena (<https://bit.ly/3PBpnq0>). Acesso em: 19 out. 2021.

<sup>42</sup> Informações obtidas no hotsite do Camarote Fielzone (<https://camarotefielzone.com.br/>). Acesso em: 19 out. 2021.

## ANÁLISE

De acordo com o Estudo sobre a Cadeia de Alimentos, realizado pelo professor Walter Belik (2020),<sup>43</sup> nas famílias com renda mensal de até dois salários-mínimos, 26% das despesas correspondem a gastos com alimentação. Assim, é possível afirmar que, para a maioria dos torcedores corinthianos, assistir a uma partida em um dos camarotes da Neo Química Arena significaria um gasto superior àquele disposto com alimentação.

O processo de arenização, no qual se insere a edificação do estádio corinthiano, transformou estes equipamentos futebolísticos em espaços destinados a um público específico, disposto a pagar um alto valor por conforto e segurança, com o propósito de consumir o espetáculo jogo de futebol. Desse modo, os torcedores que não desejam atuar como simples consumidores, aqueles que participam ativamente e visualizam o estádio como um local para expressar suas opiniões e reivindicações são cada vez mais penalizados, percebidos como público que deve ser afastado do estádio.

Por conseguinte, as arenas multiuso podem ser vistas como um 'estádio-cenário', configuradas para uma encenação comportada e adequada às transmissões televisivas, e não mais como um espaço livre de manifestação coletiva.<sup>44</sup> O atual 'Padrão FIFA'<sup>45</sup> tem como público-alvo o torcedor-figurante, para o qual torcer e apoiar o clube é apenas uma das atividades a ser vivenciadas no estádio, eventualmente até a menos importante.

Neste contexto, surgem tensionamentos no que se refere a gestão dos novos estádios, submetidos à hipermercantilização do futebol, envolvendo grupos socioeconômicos e os torcedores que se apropriam destes locais atribuindo sentidos e valores a seu uso. Um exemplo a ser citado foi o ocorrido com a Tirolesa Seloko, pensada para funcionar durante as partidas, e que mesmo antes de tal implantação, já encontrou resistência por parte das torcidas organizadas.

Com a Arena transfigurada em peça-chave para o sucesso financeiro do clube, observa-se por parte do Sport Club Corinthians Paulista a procura por manter o seu

---

<sup>43</sup> BELIK. Estudo sobre a Cadeia de Alimentos (<https://bit.ly/3Ly3aG2>). Acesso em: 21 out. 2021.

<sup>44</sup> MASCARENHAS. Um jogo decisivo, mas que não termina, p. 158-9.

<sup>45</sup> Modelo preconizado pela Federação Internacional de Futebol (FIFA) sob os pilares de conforto, segurança, controle, multifuncionalidade e rentabilidade.

estádio em funcionamento, e rentável, mesmo em dias em que não há jogos. É possível frequentar a academia, acessar a quadra de esportes, realizar o tour ou saltar na tirolesa, bem como visitar o camarote transformado na Choperia Fielzone.

Busca-se ainda estimular o engajamento dos torcedores nas novas atividades ofertadas, criando uma atmosfera de grande apelo emocional. Mesmo antes de adquirir o ticket para os serviços o clube desperta no torcedor um sentimento de pertencimento por meio da forma como anuncia as atividades. No site da Neo Química Arena afirma-se que o tour celebra o amor pelo Timão a cada passo percorrido, destacando frases como “Pode entrar que a Casa é sua! Sejam bem-vindos à Casa do Povo!”.

Ainda no que se refere ao Tour Casa do Povo, o som ambiente dos corredores é o das arquibancadas, com cantos da torcida, que também é retratada em fotos nas paredes. Ganham visibilidade ainda frases marcantes como ‘Não para de lutar’, ‘Aqui é Corinthians’, ‘Jogai por nós’, ‘Eterna paixão’, comuns à Fiel Torcida. Após visitar o vestiário principal, ocupado pela equipe em dias de jogo, os visitantes realizam o mesmo caminho que o elenco, ao som do hino do clube, até o gramado da arena. Assim, a atividade leva em conta a relevância para despertar o engajamento do torcedor.

O roteiro do tour deixa para o final essas áreas restritas do estádio, locais que geram um maior envolvimento dos visitantes. Ao percorrer o caminho que seus ídolos percorrem em dias de jogo; sentar-se no local ocupado por Cássio, um dos atletas mais queridos do elenco, no vestiário ou no banco de reservas; o torcedor vivencia sensações únicas, e assim o Corinthians gera valor, despertando engajamento com os novos dispositivos ofertados. O mesmo ocorre com a Choperia Fielzone, que permite ao corinthiano conhecer ex-jogadores do clube, e até assistir no mesmo ambiente que eles a uma partida do time.

Ao abordar a importância do valor no engajamento, Vivek (2009) afirma que o valor não reside no produto ou na marca, mas na experiência de consumo, separando-o da troca entre o comprador e o vendedor, e o relacionando ao resultado da experiência, como o conhecimento adquirido ou brindes recebidos. No que tange aos novos dispositivos ofertados na Neo Química Arena, tirar uma foto no vestiário, no banco de reservas, no gramado estádio, ou com grandes ídolos, desempenha este papel, gerando valor intrínseco para o torcedor.

O clube do Parque São Jorge ainda produz receita além dos ingressos cobrados nestas atividades. Em certos pontos do tour não é permitido tirar fotos com o celular, porém, o fotógrafo do clube realiza os registros que posteriormente podem ser adquiridos por R\$ 40,00. O mesmo ocorre com a Tirolesa Seloko, onde o torcedor é orientado a fazer poses durante o salto para os fotógrafos posicionados do outro lado.

No entanto, o gerenciamento praticado na Neo Química Arena é uma contradição ao ideal dos fundadores do Corinthians de que o clube nunca perdesse suas raízes de massa, do povo humilde ao qual pertenciam, expresso em diversas materialidades conforme destacado anteriormente. Apesar da Arena ser colocada como a ‘casa do povo’, expressão que inclusive dá nome ao tour, atualmente, esse povo é excluído dos dispositivos ofertados no tão sonhado estádio corinthiano.

Assim, torna-se possível afirmar que as novas atividades oferecidas na Neo Química Arena não são acessíveis à maioria dos torcedores. Para além da questão financeira, fatores como aparatos normativos que proíbem práticas e usos populares – sendo exemplos as restrições a bandeiras e sinalizadores –,<sup>46</sup> também contribuem para o afastamento do torcedor que tradicionalmente se apropriava destes espaços expressando coletivamente suas opiniões e reivindicações, e que não deseja se comportar como um mero consumidor passivo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conforme elucidado pelo arcabouço teórico exposto no texto, ao longo dos anos a importância econômica dos estádios de futebol para os clubes foi potencializada. Transformados em arenas multiuso, estes equipamentos futebolísticos passaram a ser vistos como um elemento crucial para o desenvolvimento financeiro das agremiações. Destarte, o seu viés enquanto local de pertencimento e espaço político tem sido ressignificado.

Produz-se novos sentidos para o estádio a partir das novas experiências ofertadas ao torcedor-consumidor. As arenas se configuram atualmente não apenas como o local para se ver o clube do coração jogar, mas sim como a choperia que se

---

<sup>46</sup> Sinalizadores são proibidos nos estádios de São Paulo (<http://glo.bo/3wx89m3>). Acesso em: 20 out. 2021.

frequenta nos fins de semana, como um local onde se realiza procedimentos estéticos, na academia que se frequenta diariamente. Entretanto, para a maioria dos torcedores corinthianos, o consumo destas novas instalações é inviável.

Ao analisar os novos dispositivos ofertados na Neo Química Arena, constata-se ainda um redimensionamento dos jogos de futebol, transformados em um evento que se inicia até quatro horas antes da partida, e é composto por outras atrações, como shows musicais. Porém, estes serviços configuram um gasto significativo para grande parte dos torcedores, superior às despesas familiares com alimentação.

Observa-se ademais uma ressignificação das partidas de futebol. No que tange a arena corinthiana, é possível consumir o jogo de dentro de uma piscina, ao som de uma banda de pagode, ou ainda sentado em uma confortável poltrona com porta-copos e carregador de bateria de celular. Tal comportamento é o oposto àquele pelo qual é conhecida a Fiel Torcida, que canta os 90 minutos de jogo, sempre de pé, em apoio ao time. Assim, conclui-se que os meios de participação do futebol ofertados pelas arenas multiuso, como a Neo Química Arena, não se destinam ao torcedor mais pobre, que ocupava os setores populares do estádio, conhecidos por não abandonar o clube, o torcedor com maior identificação e paixão pelo time.

Faz-se necessário ressaltar que o presente trabalho não pretende encerrar o debate em torno da ressignificação dos estádios de futebol, bem como acerca do consumo dos novos dispositivos ofertados. Os dados aqui apresentados contribuem para o entendimento do processo, porém não o explicam completamente. Pesquisas futuras devem aprofundar a discussão em torno dos aparatos normativos e mecanismos higienistas que, bem como a inviabilidade econômica, afastam os torcedores dos estádios.

\* \* \*

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Fatima Martins Rodrigues Ferreira. “**Com brasileiro não há quem possa!**”: Futebol e identidade nacional em José Lins do Rego, Mário Filho e Nelson Rodrigues. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

BELIK, Walter. Estudo sobre a Cadeia de Alimentos. Disponível em: <https://bit.ly/3Pw1HmN>. Acesso em: 21 out. 2021.

CAMAROTE ARENA KIDS. *Hotsite* Camarote Arena Kids. 2021. Disponível em: <https://www.camarotearenakids.com.br/>. Acesso em: 20 out. 2021.

CAMAROTE FIELZONE. *Hotsite* Camarote Fielzone. 2021. Disponível em: <https://camarotefielzone.com.br/>. Acesso em: 20 out. 2021.

DAMO, Arlei Sander. **Do dom à profissão**: uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França. 2005. 435 p. Tese de Doutorado em Antropologia Social. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2005.

DIAFÉRIA, Lourenço. **Coração corinthiano**. São Paulo: Fundação Nestle, 1992.

FERRARI, Nathalie. A (re)elitização do futebol moderno: espetacularização do esporte mais popular do Brasil como um negócio. *Revista eletrônica de Ciências Sociais e Filosofia – Revista Alamedas*, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel, n. 1, v. 7, p. 65-76, ago., 2019.

FRONCILLO, Adriano; ALMEIDA, Marco. Análises sociais do impacto da construção do estádio do Corinthians para Itaquera. **Revista Digital EFDeportes**, Buenos Aires, v.18, n. 179, p.1, abr., 2013. Disponível em: <https://bit.ly/3a2vj16>. Acesso em: 13 out. 2021.

GUTERMAN, Marcos. **O futebol explica o Brasil**: uma história da maior expressão popular do país. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

IBOPE Repucom. DNA Torcedor: Corinthians. Ibope Repucom. Ago. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3Nx0fip>. Acesso em: 14 out. 2021.

MARTINEZ, André. **Centenário do Corinthians**. São Paulo: Larousse Brasil, 2010.

MASCARENHAS, Gilmar. **Entradas e bandeiras**: a conquista do Brasil pelo futebol. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2014.

MASCARENHAS, Gilmar. Um jogo decisivo, mas que não termina: a disputa pelo sentido da cidade nos estádios de futebol. **Revista Cidades**, Universidade Estadual Paulista, n. 17, v. 10, p. 142-170, 2013.

NEO QUÍMICA ARENA. [serviços]. 2021. Disponível em: <https://www.neoquimicaarena.com.br/servicos>. Acesso em: 20 out. 2021.

OLIVEIRA JÚNIOR, Ricardo César. **A Reviravolta do “fanáticos”**: Arenização, agenciamentos mercadológicos e novos movimentos políticos a partir do Sport Club Internacional. (Tese). Doutorado em Antropologia Social, Instituto de Filosofia e Ciências Sociais da UFRGS, Porto Alegre, 2017.

SANTOS, Irlan. O público dos estádios: marcos históricos da atual elitização e arenização do futebol brasileiro. In: Congresso de Ciências da Comunicação na região nordeste, 16, 2014, João Pessoa. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. João Pessoa: Intercom, 2014. p. 1-15. Disponível em: <https://bit.ly/3Ntfd96>. Acesso em: 6 out. 2021.

SIMÕES, Irlan. **Clientes versus Rebeldes**: novas culturas torcedoras nas arenas do futebol moderno. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2017.

SOUZA, Denaldo Achorne de. **O Brasil entra em campo!**: Construções e reconstruções da identidade nacional (1930-1947). São Paulo: Editora Annablume, 2008.

TIROLESA SELOKO. *Hotsite* Tirolesa Seloko. 2021. Disponível em: <https://tirolesaseloko.com.br>. Acesso em: 20 out. 2021.

VIVEK, Shiri D. **A scale of consumer engagement**. 248 f. Trabalho de conclusão de Curso (Doutorado) – The University of Alabama, Tuscaloosa, Alabama, 2009.

\* \* \*

Recebido em: 4 de novembro de 2021  
Aprovado em: 8 de março de 2022



# **Memórias do gol: narrativas e disputas de sentido entre torcedores**

Memories of the Goal:  
Narratives and Disputes of Perception among Football Fans

**Leonardo Turchi Pacheco**

Universidade Federal de Alfenas, Alfenas/MG, Brasil  
Doutor em História Social da Cultura, UFMG  
leonardoturchi@gmail.com

**Édison Gastaldo**

Centro de Estudos de Pessoal do Forte Duque de Caxias, Rio de Janeiro/RJ, Brasil  
Doutorado em Multimeios, Instituto de Artes da UNICAMP

**RESUMO:** O artigo tem como proposta analisar as narrativas e disputas de sentido entre os torcedores flamenguistas sobre o evento intitulado o “Gol do Pet” na final do Campeonato Carioca de 2001. Para tal, faz uso da base de dados do projeto “Torcedores: vida, paixão e morte no país do futebol” composta por 112 entrevistas de torcedores de diversas regiões do Brasil. Destas foram selecionadas cinco para refletir sobre a construção da memória como processo social e de disputa que entrelaça as dimensões de temporalidade, compreensão de técnica corporal e autoridade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Torcedores, Memória, Narrativa.

**ABSTRACT:** The aim of this paper is to analyze the narratives and the disputes of perception among Flamengo’s football fans of an event entitled “Pet’s Goal” at the decision of the Carioca’s Championship of 2001. In order to so we employed the database of the project “Football Fans: life, passion and death in the country of football” comprised of 112 interviews of football fans from a series of regions of Brazil. Five out of one hundred and twelve were selected. Through these narratives, it was possible to reflect upon the construction of memory as a social process and highlight its disputes that intertwine the dimensions of temporality, corporal techniques perceptions and authority.

**KEYWORDS:** Football Fans; Memory; Narratives.

## INTRODUÇÃO

É falta na entrada da área  
Adivinha quem vai bater?  
É o camisa 10 da Gávea  
É o camisa 10 da Gávea

Jorge Ben, “Camisa 10 da Gávea”, 1976.

Desde a proposição da noção de “representações coletivas”, ainda nos primórdios da Sociologia, Émile Durkheim<sup>1</sup> alertava para a importância que representações sociais compartilhadas coletivamente tinham para a vida de uma sociedade, e percebia que neste processo de semiose coletiva residia o coração de uma cultura. Na sociedade brasileira, pelo menos desde o início do século XX, o interesse coletivamente compartilhado por assuntos do futebol tornou este esporte um poderoso elemento de identificação social. A adesão gratuita e aparentemente espontânea a uma “torcida” faz parte de um dos rituais de sociabilidade fundamentais da cultura brasileira contemporânea. Ainda que apenas nominalmente, no Brasil “ter um time” é um atributo de identidade pessoal esperado de qualquer pessoa, tanto quanto ter um Estado/região de nascença, um sobrenome, estado civil ou um signo no zodíaco.

“Ter um time” e torcer por ele é pertencer a uma comunidade imaginada e compartilhar uma série de experiências e afetividades em conjunto.<sup>2</sup> E pertencer a uma comunidade torcedora resulta não somente em ser ensinado a lembrar seletivamente de certos mitos, anedotas e tradições (e esquecer outras), mas também compartilhá-las, e nesse sentido, produzir e reproduzir memórias de eventos passados que extrapolam a duração dos 90 minutos de uma partida de futebol.

Compreende-se que esse trabalho de construção e reconstrução de memória<sup>3</sup> contempla o esforço coletivo em reviver mitos, anedotas e tradições no cotidiano.<sup>4</sup> Portanto, é a reminiscência de uma temporalidade experimentada em primeira pessoa ou em narrativas de outrem revivida e acrescida pelo novo olhar de um

<sup>1</sup> DURKHEIM. *Os pensadores*, 1978.

<sup>2</sup> DAMO. *Futebol e identidade social*, p. 12.

<sup>3</sup> BOSI. *Memória e sociedade*, 1994.

<sup>4</sup> DAMO. *Futebol e identidade social*, p. 56-57.

sujeito que narra na temporalidade do presente um evento do passado. Acrescente-se a isso o fato de que acionar a memória para narrar um evento passado não é uma tarefa das mais simples. Trata-se de uma iniciativa complexa, que envolve negociações e disputas individuais e coletivas sobre a “verdade” dos acontecimentos encadeados no evento.

Como argumenta Pollak, ao pensar a abordagem construtivista da memória social e das disputas entre memórias oficiais, marginalizadas ou subterrâneas:

Aplicada à memória coletiva, essa abordagem irá se interessar portanto pelos processos e atores que intervêm no trabalho de constituição e de formalização das memórias. [...] A memória entra em disputa. Os objetos de pesquisa são escolhidos de preferência onde existe conflito e competição entre memórias concorrentes.<sup>5</sup>

O fato é que as memórias entre torcedores de futebol, quando articuladas em concorrência, se constroem a partir de discontinuidades, lacunas, distorções e exageros para reforçar o protagonismo da comunidade afetiva (o clube do coração). Mas também pode ser acionada para diminuir, desmerecer ou mesmo esquecer e silenciar as qualidades da alteridade (o clube ou clubes rivais) ou ainda ressignificá-las, de modo a enaltecer as próprias qualidades da comunidade afetiva do narrador/a.

Em vista disso, neste artigo vamos explorar alguns elementos do processo social de produção de memórias acerca do futebol a partir de relatos da rememoração de um evento esportivo que ocorreu há mais de 20 anos: o chamado “Gol do Pet”, ocorrido na final do campeonato carioca de 2001 – apesar de ser apenas um belo gol em cobrança de falta, este evento, pelas suas circunstâncias, ficou registrado na memória de inúmeros torcedores como um momento sublime, mágico, inesquecível.

Para tanto, o artigo foi subdividido em três seções além dessa introdução e da conclusão. A primeira se constitui em uma abordagem teórica sobre a memória social. Indica-se tanto a sua construção, multiplicidade e seletividade quanto as negociações e disputas por espaços, sentidos, acontecimentos e temporalidades que ela enseja. A segunda seção se apresenta como um preâmbulo para a análise do evento “Gol do Pet” e trata de maneira sumária das especificidades do Campeonato

---

<sup>5</sup> POLLAK. Memória, esquecimento, silêncio, p. 4.

Carioca de 2001. Na terceira seção foram utilizadas como base de dados para análise as entrevistas do Projeto Torcedores,<sup>6</sup> composta por 112 depoimentos de estilo ‘história de vida’ de torcedores comuns de todo o Brasil. Deste modo, a nossa análise seleciona um trecho de cinco minutos do documentário “Torcedores: vida, paixão e morte no país do futebol” no qual torcedores do Flamengo rememoram o seu “gol inesquecível”, no caso, o “gol do Pet”. Neste trecho, editou-se uma mescla de relatos de cinco entrevistas diferentes. A partir daí, ampliou-se a busca utilizando a totalidade das cinco entrevistas individuais com torcedores flamenguistas. Tendo em conta essas entrevistas, as nossas análises enfocam as dimensões da temporalidade, da corporeidade dos atletas, da presença no evento e da autoridade das narrativas para revelar as disputas de sentido sobre o “gol do Pet”.

Antes de encerrar essas linhas introdutórias é importante ressaltar que o Projeto Torcedores, do qual as entrevistas são o material utilizado para a construção da análise na terceira seção, foi realizado entre 2014 e 2017, com financiamento do CNPq e Ministério dos Esportes, e envolveu mais de duas dezenas de Universidades e Instituições de pesquisa em treze Estados do Brasil, sob a coordenação do Prof. Dr. Édison Gastaldo.

O objetivo do projeto era realizar um grande número de entrevistas estilo história de vida com torcedores comuns de todas as regiões do país, e disponibilizar a base de dados resultante gratuitamente para outros/as pesquisadores/as.

Ao longo dos três anos de duração do projeto, foram gravadas 112 entrevistas com torcedores de mais de 50 equipes diferentes, em um mosaico de amplitude nacional do fenômeno da afeição futebolística em perspectiva microssociológica. A partir da base de dados resultante do projeto, uma série de produtos foi desenvolvida, incluindo um documentário longa metragem,<sup>7</sup> um livro<sup>8</sup> e uma exposição multimídia, ainda inédita. Além disso, cada entrevista de torcedores/as individuais foi finalizada como um vídeo independente, podendo ser livremente acessada no YouTube,<sup>9</sup> permitindo clivagens por faixa etária, por gênero, por estado, por clube, etc.

---

<sup>6</sup> GASTALDO. *Torcedores*, 2017.

<sup>7</sup> TORCEDORES, 2019.

<sup>8</sup> GASTALDO. *Torcedores*, 2017.

<sup>9</sup> O canal do Projeto Torcedores no YouTube está disponível em: <https://bit.ly/3Mlw2we>.

## A MEMÓRIA SOCIAL COMO CAMPO DE DISPUTAS

Quando se detém sobre a memória, Halbwachs<sup>10</sup> enfatiza a sua dimensão social. Isso porque, em sua perspectiva, as lembranças, mesmo que múltiplas e plurais, são construídas pela coletividade. Mesmo as lembranças individuais de acontecimentos passados são devedoras da comunidade afetiva em que o indivíduo rememorador se insere. Nesse caso, são os quadros de referência da memória coletiva que são fornecidos aos indivíduos para interpretar os acontecimentos experimentados na prática ou fornecidos pela experiência de outros.

Portanto, para Halbwachs, a memória social seria coletiva e construída através do trabalho de relembrar os acontecimentos passados no presente. A memória se configura assim como um trabalho de construção e reconstrução de experiências e temporalidades<sup>11</sup> associando acontecimentos passados a narrativas no presente. Nessa direção, Ecléa Bosi argumenta que: “Na maior parte das vezes, lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar, com imagens e ideias de hoje, as experiências do passado. A memória não é sonho, é trabalho”.<sup>12</sup>

Corroborando com Halbwachs, Pierre Nora, quando problematiza os lugares de memória como espaços cristalizados que pretendem controlar lembranças efêmeras, que se não fossem guardadas seriam esquecidas, compreende que uma característica primordial da memória social é ser múltipla. No entanto, esse autor chama a atenção para as ambiguidades que a compõem: a memória emerge de um grupo que ela une, o que quer dizer, como Halbwachs o fez, que há tantas memórias quantos grupos existem; que ela é por natureza, múltipla e desacelerada, coletiva, plural e individualizada.<sup>13</sup>

É Michael Pollak<sup>14</sup> que, ao trabalhar a associação entre memória e identidade, oferece uma série de elementos constitutivos da memória social, sendo ela coletiva ou individual. Para esse autor, a memória seria constituída por acontecimentos vividos pessoalmente, mas também por acontecimentos “vividos por tabela”, pelos

<sup>10</sup> HALBWACHS. *A memória coletiva*, 1990.

<sup>11</sup> PINTO. *Os muitos tempos da memória*, 1998.

<sup>12</sup> BOSI. *Memória e sociedade*, p. 55.

<sup>13</sup> NORA. *Entre memória e história*, p. 9.

<sup>14</sup> POLLAK. *Memória e identidade social*, 1992.

olhos da coletividade, das memórias herdadas pela comunidade afetiva. A memória seria constituída por pessoas, personagens e lugares que podem irromper em sentimentos de pertencimento. Além disso, a memória é um fenômeno construído e é uma experiência de lembrança seletiva que demarca fronteiras, continuidades temporais e coerências identitárias. É um espaço de conflito e negociações entre o eu e o outro enquanto grupos em disputa por espaços, símbolos, sentidos, acontecimentos e temporalidades.

Nos termos de Pollak:

Se assimilamos aqui a identidade social à imagem de si, para si e para os outros, há um elemento dessas definições que necessariamente escapa ao indivíduo e, por extensão, ao grupo, e este elemento, obviamente, é o Outro. Ninguém pode construir uma auto-imagem isenta de mudança, de negociação, de transformação em função dos outros. A construção de identidade é um fenômeno que se produz em referência aos outros, em referência aos critérios de aceitabilidade, de admissibilidade, de credibilidade, e que se faz por meio de negociação direta com os outros. [...] Se é possível o confronto entre memória individual e a memória dos outros, isso mostra que *a memória e a identidade são valores disputados* em conflitos sociais e intergrupais, e particularmente em conflitos que opõem grupos políticos diversos.<sup>15</sup>

Em suma, por ser construída, trabalhada, múltipla, coletiva e encerrar sentimentos de pertença, sentimentos de identidade e demarcação de diferenças, a memória pode se transformar em campo de disputas, conflitos e negociações de sentidos, significados e verdades sobre acontecimentos, eventos e temporalidades, tanto dentro da mesma comunidade afetiva quanto entre comunidades afetivas rivais.

#### **PREÂMBULO AO “GOL DO PET”: O CAMPEONATO CARIOCA DE 2001**

O primeiro Campeonato Carioca disputado no século XXI foi pensado em um modelo no qual o primeiro turno (Taça Guanabara) foi organizado de modo distinto do segundo turno (Taça Rio). Na Taça Guanabara, foram divididos dois grupos de seis equipes que jogavam entre si dentro do mesmo grupo. O primeiro colocado do Grupo 1 jogava com o segundo colocado do Grupo 2, e vice-versa, formando assim o chaveamento das semifinais. O vencedor de cada chaveamento disputaria a final em

---

<sup>15</sup> POLLAK. Memória e identidade social, p. 5.

jogo único. Na Taça Rio, as doze equipes que participavam da competição jogavam entre si em um único grupo em um sistema de pontos corridos. A equipe que fizesse maior número de pontos após 11 partidas era considerada a campeã. O campeão carioca de 2001 seria então conhecido em uma terceira fase onde se enfrentariam em dois jogos o campeão da Taça Guanabara contra o campeão da Taça Rio. Se a mesma equipe fosse campeã das duas taças, ela seria automaticamente considerada a campeã carioca daquele ano. A equipe de melhor campanha e vencedora de um ou de outro turno entraria na terceira fase com a vantagem de decidir o campeonato precisando de dois resultados iguais – dois empates, ou; uma vitória e uma derrota com a mesma diferença de gols.

O Flamengo conquistou a Taça Guanabara após vencer o Fluminense nos pênaltis. O Vasco venceu a Taça Rio com oito vitórias, três empates e nenhuma derrota. A terceira fase para decidir o campeão do Campeonato Carioca aconteceria entre Flamengo e Vasco. O Vasco teria a vantagem de jogar por dois resultados iguais. E deu um grande passo para a conquista ao vencer o primeiro jogo por 2 x 1. Já o Flamengo (que fora campeão nos dois anos anteriores) após a derrota no primeiro confronto, necessitava ganhar por uma diferença de dois gols para conquistar o campeonato e ratificar o tricampeonato da competição.

Essa diferença foi conquistada no dia 27 de maio de 2001. O gol do título foi marcado em cobrança de falta, pelo então “camisa 10 da Gávea”, o atacante sérvio Dejan Petkovic (Pet), aos 43 minutos do segundo tempo. Era a terceira vez na história que o Flamengo conseguiria um tricampeonato em sequência (1942 a 1944, 1953 a 1955, 1999 a 2001) e só iria conquistar outra sequência de três títulos regionais vinte anos mais tarde (2019 a 2021).

#### **UM EXERCÍCIO ANALÍTICO: REMEMORANDO O “GOL DO PET”**

O “camisa 10 da Gávea” citado na epígrafe no início desse artigo era uma homenagem a Artur Antunes Coimbra, o Zico. A música da qual a letra é proveniente está no disco África Brasil, o décimo quarto do cantor e compositor Jorge Bem Jor. O disco foi lançado pela Philips Records em 1976, e possuía onze faixas. “Camisa 10 da Gávea” era a terceira faixa do lado B do disco de vinil.

Antes de analisar o “Gol do Pet” é necessário lembrar de Zico. Essa lembrança é necessária por vários motivos. Um deles se refere a mística da camisa 10 que desde Pelé foi sendo utilizada pelos melhores jogadores de cada equipe. A camisa 10 era usada por Zico e também por Petkovic. Zico em sua autobiografia relembra o momento em que atingiu o posto de titular e começou a vestir a camisa 10.

No final do treino, o Arilson veio me cumprimentar. Agradei a ele e passei pelo Joubert, que estava com uma expressão enigmática no rosto – era como se estivesse tentando desfazer um nó dentro da cabeça. No dia seguinte, recebi a camisa branca – havia ganho a posição de titular do time. Logo receberia também a camisa 10 e passaria a jogar mais avançado, no ataque.<sup>16</sup>

Outro motivo se refere ao seu prestígio de craque na memória dos torcedores. Ele era o capitão da equipe que conquistou os maiores títulos do Flamengo na década de 1980, incluído a Libertadores da América e o Mundial Interclubes de 1981. Todos os torcedores flamenguistas entrevistados no projeto “Torcedores: vida, paixão e morte no país do futebol” se referem a escalação de 1981 como a mais significativa e indicam que Zico é o maior craque do Flamengo de todos os tempos.<sup>17</sup> Mesmo que muitos deles nunca o tenham visto jogar e nem fossem nascidos na década de 80. Um dos informantes, ao falar sobre o maior craque da história do Flamengo afirmou: “[...] Eu vou ficar com o Zico porque ele é o maior. Fez mais gols, batia falta como ninguém. Que é exemplar. Pra mim é o Zico, mas eu podia listar 25 nomes tranquilamente. Eu não vi o Zico jogar pelo Flamengo [...]”.<sup>18</sup>

É importante ressaltar que a memória de Zico, como craque, pelos torcedores do Flamengo, não mobiliza em momento algum as passagens do jogador pela Seleção Brasileira, nem seus desempenhos nas Copas do Mundo de 1978, 1982 e 1986. Não há menção ao fracasso nas Copas do Mundo de 1978 e nem de 1982, assim como não há registro da sua quase vilania<sup>19</sup> no pênalti perdido em 1986 contra a França. Também não há menção dos argumentos críticos de parte da imprensa esportiva e dos torcedores de outros clubes de que Zico era “jogador do Maracanã”. Segundo estas versões, Zico só jogava bem nesse Estádio, nunca se destacando em

<sup>16</sup> COIMBRA. *Zico conta sua história*, p. 42.

<sup>17</sup> GASTALDO. *Torcedores*, 2017.

<sup>18</sup> *Angelus* RJ.

<sup>19</sup> COSTA. *Os vilões do futebol*, 2020.



partidas decisivas disputadas em outras paragens. Na narrativa de seus críticos, no Maracanã, ele era o “Galinho de Quintino”; em outras praças, “o pavão misterioso”.<sup>20</sup> No relato dos torcedores, não há menção da passagem de Zico pela Itália, Japão e nem pela Secretaria Nacional dos Esportes na gestão do presidente Fernando Collor de Melo em 1990.<sup>21</sup>

Nas narrativas dos torcedores entrevistados, essas passagens da trajetória de vida do jogador são marcadas por esquecimentos e não-ditos. Pode se conjecturar que esses esquecimentos estejam relacionados ao fato de que muitas dessas situações extrapolam os enquadramentos da memória sobre Zico como “O” ídolo do Flamengo. Por outro lado, silenciar sobre críticas ao jogador do próprio clube pode indicar para a preservação de “ser punido por aquilo que se diz, ou ao, menos, de se expor a mal-entendidos”,<sup>22</sup> como também uma tentativa de dificultar as provocações jocosas dos rivais: “A lógica aqui é a da adesão irrestrita ao próprio clube, em particular diante de torcedores adversários, o que implica o rechaço instantâneo de qualquer afirmação que a contrarie”.<sup>23</sup>

Não dizer nada sobre a atuação de Zico na política pode indicar que esses campos não se misturam na perspectiva torcedora. Essa negação da associação entre futebol e política é um mote recorrente em falas de torcedores. Uma postura de silenciamento que passa pela... “Negação corrente tanto em meio letrados quanto entre homens comuns [...] No limite significa dizer que o futebol, para se legitimar como fenômeno social autônomo, precisou negar a política. É nesse lugar político de neutralidade que ele é reconhecido e quer se afirmar”.<sup>24</sup>

Por fim, Zico era um goleador e um exímio cobrador de faltas. O gol do título da Copa Libertadores da América de 1981 foi em uma cobrança de falta de Zico, assim como foi de uma falta perfeita que o atleta se lembra quando recorda de uma de suas partidas mais celebradas pela imprensa do Rio de Janeiro.

Como apontam Assaf e Garcia:

<sup>20</sup> PACHECO. *Tragédias, batalhas e fracassos*, 2010.

<sup>21</sup> HELAL. *Passes e impasses*, 1997.

<sup>22</sup> POLLAK. Memória, esquecimento, silêncio, p. 8.

<sup>23</sup> GASTALDO. As relações jocosas futebolísticas, p. 319.

<sup>24</sup> RIBEIRO. Futebol e política, p. 26.

Mal voltou ao Flamengo, Zico fez uma partida excepcional, no primeiro Fla-Flu da temporada, marcando os quatro gols da vitória de 4 a 1 sobre a “Máquina” tricolor (em 7 de março de 1976), no jogo que valeu a Taça Nelson Rodrigues, um deles numa cobrança de falta perfeita. “Foi a segunda vez que alguém fez quatro gols num Fla-Flu. E foi a melhor cobrança de falta que fiz nas vida. Tive que dar uma puta curva, com uma força, que a bola só podia entrar ali onde ela entrou, senão ele (o goleiro Renato) pegava. A bola foi na gaveta mesmo”, explica. O *Jornal dos Sports* caprichou na manchete – “Zicovardia”. Jorge Ben, notório rubro-negro, não resistiu e compôs “Camisa 10 da Gávea” [...].<sup>25</sup>

Essas lembranças de Zico auxiliam na análise do gol de Petkovic, pois as semelhanças entre os dois jogadores passam pelo espaço ocupado e as funções desempenhadas em campo e fora dele – ambos eram lideranças carismáticas – o mesmo número da camisa e a incomparável técnica de cobrança de falta que resultavam em gols decisivos.

Pois bem, o gol de Petkovic foi marcado de falta aos 43 minutos do segundo tempo em um jogo decisivo contra o maior rival do Flamengo. A cobrança foi realizada à esquerda da grande área. Havia dez jogadores na barreira: oito do Vasco e dois do Flamengo, aumentando assim o grau de dificuldade da cobrança. Petkovic cobrou a falta com a perna direita e, após descrever uma curva, a bola foi parar no ângulo esquerdo do goleiro Helton, que pulou e não conseguiu alcançá-la.

Os torcedores lembram desse momento com dimensões de exatidão e detalhes distintos. Manuel viu pela televisão e relembra assim:

O mais recente foi o gol do Petkovic em 83 (sic), né. Aos 43. O Helton goleiro do Vasco estava defendendo tudo. E só não defendeu essa bola porque ela foi no ângulo mesmo. Não tinha quem pegasse mesmo. Parece que foi *guiado* mesmo. Mas tem vários gols, o do Zico de bicicleta [...] mas esse foi para todo mundo. Todo flamenguista fala desse gol do Petkovic.<sup>26</sup>

Nívia estava no Maracanã e narra assim as suas lembranças:

Mas o gol do Pet, *eu estava atrás do gol. Eu vi a curva da bola* em 2001. Eu estava chorando e falando: ‘eu não posso perder pro Vasco!’ Eu vi Helton tomar aquele gol, que eu falei: ‘cara, se ele troca a mão, ele pega’. E a bola fez uma *curva inacreditável naqueles 43 minutos*.<sup>27</sup>

<sup>25</sup> ASSAF; GARCIA. *Zico: 50 anos de futebol*, p. 69.

<sup>26</sup> Manuel AM.

<sup>27</sup> Nívia 24 RJ.

Mauro estava no Maracanã e faz da sua lembrança um exercício de exatidão e riqueza de detalhes sobre a sua percepção das espacialidades, temporalidades e emoções em curso antes, durante e após o evento:

Foi Petkovic. Segundo jogo da final do campeonato estadual de 2001. Vou até contar uma historinha para melhor significar o que é esse gol. O Flamengo tinha perdido o primeiro jogo da final por dois a um para o Vasco. *O Vasco tinha um time imbatível: Juninho, Luizão, Viola, Donizete Pantera. Era um time fantástico.* E o Flamengo tinha perdido o primeiro jogo. Antes disso os torcedores podiam comprar um pacote de ingressos para assistir os dois jogos das finais. Então quando o Flamengo perdeu o primeiro jogo por dois a um, a torcida do Flamengo estava um pouco desacreditada, achava que a gente não ia conseguir conquistar esse título até porque o time do Vasco era muito bom. E aí durante a semana as pessoas ficavam discutindo: ‘você vai no jogo?’ ‘Ah! vamos lá vamos ver o que vai dar’, e tal (voz desanimada). Enfim, a torcida do Flamengo é impressionante. *Mesmo com desconfiança conseguimos ser maior do que a torcida do Vasco.* E aí a equipe entrou em campo e a torcida foi gritando: ‘queremos raça, queremos raça’ (faz um movimento com o braço com se tivesse batendo um martelo na parede e o punho cerrado). Com isso aí o Flamengo começou a entrar em campo já vencendo o jogo por um a zero, mesmo com o placar em branco ainda. E os gols foram saindo, até o terceiro gol do Petkovic, que foi uma bola do Leandro Ávila do meio de campo. Ele avançou, tocou pro Edilson. O Edilson recebeu um toque por trás e o árbitro Léo Feldman marcou a falta aos *42 e meio do segundo tempo* (imita a movimentação de mão e braço do arbitro assinalando a falta). E depois o nosso grande Petkovic pegou a bola calmamente. Colocou ela ali no gramado (imita o movimento de colocar a bola no gramado). O juiz apitou, ele cobrou. *Eu estava atrás do gol.* Na arquibancada amarela antiga. *Vi aquela bola fazendo uma curva inacreditável* – parece que foi dez minutos em dois segundos. A bola fez uma curva inacreditável, o Helton o goleiro do Vasco pulou. Não conseguiu achar a bola e aí o Maracanã virou um pandemônio (balança a cabeça em negativa). Aquele gol foi fantástico. Assim é um dos momentos mais, eu vou levar na vida o momento do Maracanã. Aquele gol. Aquele gol do Pet.<sup>28</sup>

Essas memórias apontam para uma série de dimensões que interseccionam os conhecimentos sobre ganhar do rival, gol aos 43 minutos do segundo tempo, curva da bola associada as dimensões corporais dos atletas e a disputa de sentido e da conquista de autoridade marcada pelos detalhes rememorados e pela presença no evento.

---

<sup>28</sup> Mauro RJ.

Ganhar do maior rival possui uma importância elevada e que torna-se mais relevante quando a conquista se dá em uma disputa de título. Mas nesse caso essa importância é adicionada a pelo menos outros quatro fatores: as narrativas dão conta de que pela competência durante o campeonato, o Vasco levava a vantagem nos confrontos na final – poderia jogar por dois resultados iguais ; além disso, as narrativas destacam a qualidade excepcional da equipe do Vasco, e em particular do seu goleiro; o Flamengo havia perdido o primeiro jogo e precisava ganhar por dois gols de diferença, e por fim era a oportunidade de conquistar um feito raro, o tricampeonato estadual em sequência.

O gol decisivo marcado aos 43 minutos do segundo tempo (é notável a referência a esse número exato nos relatos dos/as torcedores/as) revela a dificuldade da partida e o nível de tensão em que se encontravam as torcidas, e provavelmente os jogadores em campo. Dificuldade expressa por um dos torcedores através do desânimo aparente das conversas cotidianas sobre a presença ou não da torcida do Flamengo na partida, a posterior surpresa com o grande número de torcedores, os gritos de incentivo ao time na entrada de campo e a catarse coletiva após o gol – tanto de jogadores quanto de torcedores que se abraçavam, gritavam e se atiravam ao gramado.

A curva da bola é rememorada nas narrativas e suplementa a dimensão da temporalidade, além de evidenciar as dimensões corporais e a dificuldade do lance.

Como se sabe, os 43 minutos do segundo tempo sinalizam que foram jogados 88 minutos de partida implicando, sem os possíveis acréscimos determinados pela arbitragem, dois minutos para o término da mesma. Além disso, significa que o desgaste físico e emocional entre os atletas podem se fazer aparentes, tornando difíceis a concentração e a execução de movimentos corporais.

Quanto o torcedor recorda que Pet foi calmamente ajeitar a bola no gramado, essa ação sugere que o jogador estava concentrado e possuía o autocontrole de suas emoções. Portanto sugere um equilíbrio, uma tensão controlada que apesar de se esperar idealmente de atletas que praticam o futebol de espetáculo, no calor dos últimos momentos de um jogo decisivo, raramente é alcançado.

Ademais, a bola no ângulo, como que “guiada” indica alto grau de precisão e técnica de excelência no fundamento da cobrança de tiro livre direto. Para executar

de maneira perfeita o fundamento é necessário o domínio de uma complexa técnica corporal que depende da repetição persistente de treinamentos do encontro do pé com a bola. Bitencourt mobiliza uma série de autores clássicos, como Foucault, Mauss, Merleau-Ponty, para pensar as técnicas corporais construídas no centro de treinamento do DFC para formar os corpos-máquinas dos atletas e nos auxilia a pensar a dimensão corporal na execução do movimento necessário para cobrar com perfeição a falta.

Na perspectiva de Bitencourt,

Quando vemos um atleta treinando, repetindo mecanicamente os gestos técnicos para aperfeiçoar, o que temos é um corpo a se expressar, a tatear uma resposta ao objetivo proposto e, cada tentativa, na imitação da técnica mesma, ou seja, na *mimeses*, o momento criador e inventivo do gesto único e impensado que aquele instante cria. Assim, essa *mimeses* não se traduz em pura repetição, como gostaria o padrão mecânico de aprendizagem, mas já é *poesis*, pois da partitura de gestos possíveis é criada a harmonia que vai unir, pelo movimento, o corpo à bola e ao mundo.<sup>29</sup>

Nessa repetição do corpo em relação ao mundo subjetivamente construído, o jogador precisa posicionar o seu pé em um certo ângulo que no contato com a bola em determinada posição de sua superfície faça com que ela tome uma direção em curvatura precisa em um ponto específico. Uma equação mental e corporal geométrica que ocorre antes que o jogador inicie a corrida para executar o fundamento e se completa com o gol que se materializa em uma forma de rara beleza estética – “uma epifania da forma no tempo e no espaço”, como argumentaria Gumbrecht.<sup>30</sup>

A dimensão corporal também é evidenciada na destreza do goleiro adversário e numa possível falha na decisão do salto, da impulsão e sincronia com as mãos. Ele estava defendendo tudo, como indica um dos torcedores. Exceto aquela cobrança, que foi feita num espaço quase inalcançável, pois na percepção de outro torcedor houve um equívoco na decisão de posicionamento e mobilidade corporal. Se ele trocasse a mão; pegaria a bola, e então o gol não aconteceria e as memórias seriam outras.

<sup>29</sup> BITENCOURT. *O ciborgue e o futebol*, p. 208.

<sup>30</sup> GRUMBRECHT. *Elogio da beleza atlética*, p. 134.

Por fim, essas narrativas dos/as torcedores/as rubro-negros apontam para a importância da presença em campo e da lembranças em detalhes para construir a autoridade da memória do gol na disputa de sentido sobre aquele evento.

A experiência compartilhada de “estar lá” e interpretar o evento a partir da observação direta, presencial adquire uma qualidade de prestígio e autoridade para os torcedores rubro-negros, na medida em que valoriza o torcedor que frequenta o estádio com relação àquele que assiste em casa.<sup>31</sup> E isso não é pouco, pois quem vai ao estádio está sujeito às inseguranças do encontro e a possibilidade de confronto com os rivais, policiais e torcidas organizadas do próprio clube, e esta presença em pessoa tende a construir a realidade sobre o jogo de uma perspectiva espacial distinta daquela dos especialistas esportivos – jornalistas, narradores e comentaristas –, experimenta sentimentos diversos na companhia de estranhos e experimenta o jogo em uma temporalidade própria – sem repetições de jogadas polêmicas e gols.<sup>32</sup>

Nesse sentido, se posicionar no Maracanã na arquibancada, no setor amarelo, atrás do gol e ver a curva da bola deste ângulo manifesta um nível de conhecimento diverso daquele de assistir o jogo pela televisão ou ouvir pelo rádio.<sup>33</sup> E afirmar isso nas narrativas de memória do “seu” gol inesquecível representa um prestígio que acrescenta valor na balança de autoridade e disputa de sentido das recordações entre torcedores. Estar lá e observar com os próprios olhos também pode indicar um alto nível de comprometimento com o time e um dispêndio de tempo, recursos e disposição que demonstram que esse sujeito não é um torcedor insignificante, mas alguém que, na condição de “testemunha ocular da história” possui legitimidade e autoridade para falar sobre o evento.

O mesmo ocorre com as lembranças de detalhes. No caso do torcedor flamenguista Mauro, os detalhes extrapolam o jogo em si. Há lembranças da semana que antecedeu a partida, há lembranças das dúvidas sobre a presença e ausência da torcida no jogo, há a exaltação da própria torcida após presenciar o número de torcedores que adentraram o Estádio e os gritos de incentivo da torcida. Há o

---

<sup>31</sup> CLIFFORD. *A experiência etnográfica*, p. 34-35.

<sup>32</sup> BERGER; LUCKMANN. *A construção social da realidade*, 2001.

<sup>33</sup> ELIAS. *A sociedade dos indivíduos*, 1994.

detalhamento da troca de passes que resultou na falta e no conseqüente gol. Há a lembrança dos nomes dos jogadores do seu time e do rival, e do árbitro da partida. Há a lembrança das sensações temporais e emoções em decorrência do gol. E todas essas memórias estão incorporadas nos gestos que encenam a coreografia da torcida, o choque que resultou na falta, as decisões do árbitro, a curva da bola no ângulo e da catarse final com o título. Todos esses elementos do “estar lá” compõem assim uma parcela fundamental para dotar de autoridade, credibilidade e legitimidade o relato do observador e estabelecer a sua perspectiva como a mais válida na disputa dos múltiplos sentidos sobre o evento “Gol do Pet”.

## CONCLUSÃO

Este artigo abordou o evento “Gol do Pet”, na final do Campeonato Carioca de futebol de 2001, para evidenciar a tessitura da memória como processo social e de disputa de sentidos através da entrecruzamentos de narrativas de alguns torcedores do Flamengo.

A reflexão sobre a memória como processo social salientou as características que fazem das recordações serem vinculadas a uma comunidade afetiva. Portanto trabalho de construção coletivo que suscita sentimentos de pertencimento e associa temporalidades distintas – experiências vividas ou transmitidas no passado e depoimentos narrados no presente. Além disso, pela pluralidade e multiplicidade de lembranças e de grupos que as movimentam, as memórias são sujeitas a disputas e conflitos pelos seus sentidos, coerências e veracidade. Há sempre narrativas que concorrem para definição correta, definitiva, mais representativa e legítima de determinado evento.

As memórias do “Gol do Pet” colocaram em disputa várias dimensões do conhecimento da tradição clubística, do entendimento de temporalidades e suas tensões, da compreensão de técnicas corporais, dificuldades em executar movimentos e beleza estética da geometria do espaço percorrido pela bola até alcançar a rede e por fim, e talvez mais importante para definir a disputa, a dimensão da autoridade e credibilidade do estar presente no local em que o evento ocorreu e ver o lance sem mediações tecnológicas.

A dimensão da tradição clubística aponta para a semelhança entre Zico e Petkovic. Ambos possuíam o prestígio de utilizar a “camisa 10 da Gávea”, como também se assemelhavam na liderança, na ocupação das mesma posição e desempenho da mesma função que possuíam dentro do campo. Ambos eram exímios cobradores de falta e fizeram gols importantes em decisões de título de campeonato.

A dimensão da temporalidade está ligada no primeiro momento ao lance decisivo e a temporalidade da partida. Final de jogo e tensões relativas as dificuldades de cobrar uma falta e de superar o maior rival estando em desvantagem tanto em qualidade de material humano quanto em desvantagem no placar. No segundo momento, a temporalidade vai além dos 90 minutos e são lembrados a semana anterior ao jogo, as dúvidas sobre a participação da torcida no evento, a surpresa com a quantidade de participantes antes do início da partida e a catarse logo após o gol e o final da partida.

A dimensão técnica corporal de execução do movimento para cobrar a falta, da percepção da curva da bola no ângulo e da decisão equivocada do arqueiro rival entrelaça conhecimento adquiridos de vários matizes. Da tradição clubística em possuir cobradores de falta de excelência. Da frequência da experiência vivida na assistência de partidas seja ao vivo, midiaticizada ou na transmissão coletiva de eventos “vividos por tabela” para perceber a dificuldade da execução perfeita do fundamento e da impossibilidade da defesa do goleiro. Do olhar socializado para ver a curva da bola e atribuir sentido de beleza ao que se está vendo em comparação a todas as outras vezes em que a bola bateu na barreira, foi defendida ou passou longe das traves do goleiro. Da percepção que o movimento corporal do goleiro, por um detalhe de decisão motora, poderia alterar o desenrolar do lance e das lembranças subsequentes.

Por fim, a dimensão da autoridade que acentua e realça a disputa de sentidos nas narrativas sobre o “Gol do Pet”. A autoridade é um elemento acionado pelo “estar lá”. A presença no evento é acrescida da descrição em detalhes da ocupação do espaço, dos sons e sensações vividas, dos sentimentos e emoções envolvidos antes, durante e depois do evento. Tudo isso, com o auxílio da mimese corporal dos acontecimentos em campo, faz desse tipo de narrativa uma forte concorrente na versão ‘definitiva’ do evento. Nesse caso, ver a curva da bola estando lá é primordial na disputa de sentidos, pois como os depoimentos levam a crer: a proximidade do



evento vivido no local em que ele se desenvolve, sem mediações dos meios de comunicação, concede credibilidade tanto para a experiência do narrador quanto para a forma definitiva da construção da realidade relatada.

\* \* \*

## REFERÊNCIAS

- ASSAF, Roberto; GARCIA, Roger. **Zico: 50 anos de futebol**. Rio de Janeiro/São Paulo: Editora Record, 2003.
- BERGER, Peter e LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- BITENCOURT, Fernando Gonçalves. **O ciborgue e o futebol: corpo, biopoder e *illusio* no reino do quero-quero**. Curitiba: Appris, 2020.
- BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade: lembranças de velhos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- CLIFFORD, James. **A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1998.
- COIMBRA, Arthur. **Zico conta sua história**. São Paulo: FTD, 1996.
- COSTA, Leda Maria da. **Os vilões do futebol: jornalismo esportivo e imaginação melodramática**. Curitiba: Appris, 2020.
- DAMO, Arlei Sander. **Futebol e identidade social: uma leitura antropológica das rivalidades entre torcedores e clubes**. Porto Alegre; EdUFRGS, 2002.
- DURKHEIM, Émile. **Os pensadores: Émile Durkheim**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.
- ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994.
- GASTALDO, Édison. As relações jocosas futebolísticas: futebol, sociabilidade e conflito no Brasil. **Mana**. Rio de Janeiro, n. 16, v. 2, p. 311-325, 2010.
- GASTALDO, Édison. **Torcedores: vida, paixão e morte no país do futebol**. Rio de Janeiro: CEP/FDC, CNPq, 2017.
- GRUMBRECHT, Hans Ulrich. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais LTDA, 1990.

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

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**, São Paulo, n. 10, p. 7-28, dez. 1993.

PACHECO, Leonardo Turchi. **Tragédias, batalhas e fracassos**: as derrotas brasileiras nas Copas do Mundo (1950-1982). Goiânia: Cãnone Editorial, 2010.

PINTO, Júlio Pimentel. Os muitos tempos da memória. **Projeto História**, São Paulo, n. 17, p. 203-211, nov. 1998.

POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p. 3-15, 1989.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 200-212, 1992.

RIBEIRO, Luiz Carlos. Futebol e Política. In: GIGLIO, Sérgio Settani; PRONI, Marcelo Weishaupt (Org.). **O futebol nas ciências humanas no Brasil**. Campinas/SP: Editora da Unicamp, 2020, p. 25-43.

#### FILMOGRAFIA

TORCEDORES: vida, paixão e morte no país do futebol. Direção: Édison Gastaldo, Brasil, 2019, (62min), sonorizado, colorido disponível em: <https://bit.ly/3kyjjjS>.

\* \* \*

Recebido em: 17 de dezembro de 2021.  
Aprovado em: 31 de janeiro de 2022.

## Reinaldo e o tempo de um jogo infinito

### Reinaldo and the Time of an Infinite Match

**Luis Maffei**

Universidade Federal Fluminense, Niterói/RJ, Brasil  
Doutorado em Letras, UFRJ  
luismaffei@id.uff.br

**RESUMO:** A final da Taça de Ouro de 1980, que terminou com a vitória do Flamengo por 3 a 2 sobre o Atlético, é um jogo infinito, que nos abre veredas para muitas reflexões. Em primeiro lugar porque foi uma partida polêmica, em virtude da expulsão de Reinaldo, o principal jogador de um Atlético brilhante, sem justificção clara. Além disso, a ligação do Flamengo, a partir do final dos anos de 1970, com o regime militar brasileiro faz com que existam claras analogias entre aquele momento histórico e o atual. Este ensaio se dedica a pensar esses aspectos, mas, acima de tudo, investiga uma interseção entre imagem e memória: enquanto as imagens técnicas daquela partida a situam num passado, de algum modo, perfeito, sua lembrança a infla de contemporaneidade. O ensaio tocará a noção de tempo e duração de Henri Bergson e a reflexão de Susan Sontag sobre fotografia.

**PALAVRAS-CHAVE:** Taça de Ouro de 1980; Política; Tempo; Memória; Imagem.

**ABSTRACT:** 1980 Brazilian football championship had Flamengo 3x2 Atlético as a final match, that was born to infinity and opens many ways to reflection. First of all, the game was polemical: Atlético's best player, Reinaldo, was excluded, without clear reason. Besides, Flamengo kept liaison with military regime in power in Brazil in those days, and that allows many analogies with present time, politically speaking. This essay intents thinking these problems, but, above all, explores an intersection between image and memory: while technical images of that match place it in a kind of perfect past, its memory can fill it of a major contemporaneity. The paper touches Henri Bergson's notion of time and duration, as well Susan Sontag's reflection about photography.

**KEYWORDS:** 1980 Brazilian Football Championship; Politics; Time; Memory; Image.

O Atlético voltou a ser campeão brasileiro em 2021, depois de 50 anos. Entre 1971 e 2021, muita coisa aconteceu na vida do Galo, do futebol brasileiro, do país, do mundo. No entanto, o encontro entre um número redondo e a memória faz a festa da festa, quer dizer, enfia o tempo onde o tempo sempre esteve, sempre está – numa redondez que entorpece a linearidade do calendário. Esse número, 50, age como uma espécie de suplemento estético à vitória, um *a mais*, uma dobra. Então, é de tempo que se fala quando se fala desse título atleticano, do outro, dos 50 anos entre os dois, de todas as experiências entre um e outro, inclusive a que motiva este texto. Em 1971, o gol do Dario é retrato da taça, aquela cabeçada no Maracanã, contra o Botafogo. Lembro-me do celeberrimo encerramento de “Nueva refutación del tiempo”, o ensaio de Borges: “El tiempo es la sustancia de que estoy hecho. El tiempo es un río que me arrebató, pero yo soy el río; es un tigre que me destroza, pero yo soy el tigre; es un fuego que me consume, pero yo soy el fuego”.<sup>1</sup>

Borges não gostava de futebol, tema que passou longe de sua pena.<sup>2</sup> Tampouco gostava de política, e disse muita coisa controversa nesse universo. Quem gosta de futebol e de política é Reinaldo, maior centroavante da história do Atlético, que comemorava seus gols com aquele punho erguido que até hoje é inspirador – punho Black Panther, antirracista, antifascista, rebelde, em plenos 1970. O tempo é a substância que nos compõe; logo, quando fazemos um gol, ou celebramos um, de outrem, para o nosso time, é o tempo que anota o tento, e seguimos na aventura de sermos, nós próprios, o Cronos que nos dá e tira a vida: o fogo que alenta e arrasa, o tigre que seduz e arruína. Somos Cronos de nós mesmos, inclusive porque somos o Cronos da experiência de tempo de quem é, para nós, o nosso tempo. Quero dizer que a experiência amorosa só é amorosa se feita no tempo, e, portanto, de tempo. Por isso é que, para nossos amores, o tempo estampa nossos rostos, e, para nós, o tempo vibra nos olhos, mãos e tudo de quem amamos. Entre os amores nossos, claro,

---

<sup>1</sup> BORGES. *Obras completas II*, p. 148, 149.

<sup>2</sup> Não me esqueço do conto “Esse est percipi”, escrito por Borges em parceria com Bioy Casares, que voltou às rodas com a pandemia da covid-19. No relato, mais absurdo que fantástico, escrito pelo fictício H. Bustos Domecq, não existe futebol, apenas o relato do futebol, no rádio, ou sua encenação para as câmeras – foi a ausência de gente nas arquibancadas que trouxe o conto de novo à baila, em 2020. Se Bioy, amante dos esportes, pode ter imaginado esse cenário como apocalíptico, Borges o teria achado divertido.

está o futebol, estão clubes de futebol que levamos em nossos fígados, corações e cabeças.

Este texto começa em Reinaldo e passa, logo, pelo Atlético, especialmente por uma razão. Houve um programa de tevê, há alguns anos, chamado “Jogos para sempre”, exibido pelo canal pago Sportv. Em cada episódio, um jogo específico era relembrado, revivido, por um dos jogadores que o protagonizou. Ainda que, por vezes, o entrevistador não conseguisse ajudar a recuperar o drama do jogo em questão, a ideia, muito boa, gerou programas bonitos. O mais bonito deles contemplou o segundo jogo da final da Taça de Ouro de 1980, o campeonato brasileiro daqueles tempos. O convidado foi Reinaldo. Todos sabemos o que foi aquele jogo, o que ele pôs em jogo, o que desvelou. O 3 a 2 sobre o Atlético era o primeiro passo nacional, depois de alguns estaduais, no processo de transformação do Flamengo, durante o começo do definitivo fim do regime militar, no time oficial do poder, mesmo que um general ou outro pudesse torcer, por exemplo, para o Fluminense, como João Baptista de Oliveira Figueiredo, ou para o Botafogo, como Ernesto Beckmann Geisel.

Digo de passagem que um dos sabores mais saborosos de o Atlético ser campeão do Brasil em 2021 tem a ver justamente com o momento histórico que vivemos. Testemunhamos, recentemente, uma infeliz coincidência, um tanto inesperada, como tanta coisa atualmente: o Flamengo reassumiu um lugar de destaque no futebol brasileiro, conseguiu um elenco eficaz e vários títulos, paralelamente à chegada ao poder de Jair Bolsonaro, agente de um governo de extrema direita. Caricatura pálida, risível, ainda que perigosíssima, dos generais, Bolsonaro não esconde de ninguém que torce pelo Palmeiras, tampouco que abraçou o Botafogo como segundo time quando se mudou para o Rio de Janeiro, mas adotou o Flamengo como time do (seu) governo. Claro que Bolsonaro não tem qualquer apreço pelo futebol, ainda que muitos jogadores tenham apreço por ele. O ex-tenente defenestrado pelo exército é um colecionador demagógico de uniformes, o que desrespeita os torcedores dos clubes cujos trajes ele envergonha ao envergar. A beleza extra do título atleticano vem disso: com Bolsonaro no poder, qualquer derrota do Flamengo é um derrotinha dele, quer dizer, pelo menos uma não vitoriazinha dele. Insignificante, claro, contudo agradável, não pelo Flamengo, que

não me interessa ver perder ou ganhar, mas pelo que representa essa aliança entre futebol e (a faceta mais nefanda da) política nos dias de hoje – a propósito, a aliança é entre futebol, política suja e neoliberalismo, pois sem este não haveria Flamengo *nouveau riche* nem governo Bolsonaro. E os donos da grana, sabemos, usam os homens de farda sempre que é preciso – desde 1964, a ameaça comunista é um blábláblá que, oportunamente, une brancos colarinhos a botinas bem lustradas.

Naquele começo de junho do último ano dos 1970, ou o primeiro dos 1980, quem estava no poder era Figueiredo, o último dos generais, que gostava do Flu, amava cavalos e detestava contato humano. A ditadura militar, ou melhor, civil-militar, já dava sinais de cansaço, mas sabemos como o começo dos fins pode ser perigoso em repúblicas de assassinos – exemplo escandaloso disso é o atentado a bomba no Riocentro, em 1981. O título nacional do Atlético fora em 1971, nove anos antes, período ainda mais terrível da ditadura no Brasil, parte de seu ápice, com Médici no poder e muitos torturadores à solta, Sérgio Paranhos Fleury inclusive – este, aliás, consta que foi vítima do mesmo início do fim do regime militar, posto que sua morte, em 1979, tem forte cheiro de queima de arquivo.

O Flamengo, com a Máquina Tricolor emperrada depois do bicampeonato carioca em 75 e 76 e após o título do bravíssimo e qualificado Vasco de 77, construiu certa hegemonia em seu terreno: ganhou os campeonatos de 78, 79 (o regular) e 79 (o da fusão). Faltava um título nacional, galardão que só o Vasco tinha entre os times do Rio de Janeiro, ganho em 1974 por um time combativo e muito valente, liderado pelo ainda muito jovem Roberto – este ensaio que celebra Reinaldo não hesita em apontar, de passagem, que ninguém fez mais gols na história dos campeonatos brasileiros que Roberto. O campeonato de 1980 era ideal para o Flamengo ultrapassar as fronteiras cariocas e fluminenses. Longe, muito longe de mim supor que o Flamengo venceu de forma desonesta. Não. Aquele time do Leblon era extraordinário, tinha muitos craques e pouquíssimos pontos fracos. Mas o segundo jogo da final, naquele domingo de junho de 1980...

Em sua participação no capítulo do programa “Jogos para sempre” dedicado à partida, Reinaldo lembrou-se da precária, quase impeditiva, condição física com que entrou no gramado do Maracanã. Seu joelho sempre fora seu calcanhar (passe a confusão óssea) de Aquiles, sua fraqueza, a plebeidade de sua realeza, a

humanidade de sua deidade, e provocava uma lancinante dor no craque, que só jogava à base de infiltrações analgésicas de eficácia parcial. Mesmo assim, Reinaldo fez dois gols, empatando duas vezes o jogo, e o Atlético jogava pelo empate, em virtude da vantagem obtida no jogo de ida (1 a 0 no Mineirão, dias antes, gol dele, claro). Pouco depois dos 35 do segundo tempo, aconteceria o espantoso gol de Nunes, o 3 a 2 para o Flamengo, naquela jogada que envolveu drible, audácia, sorte e um cálculo mal feito por João Leite. Entre o gol do centroavante rubro-negro e os últimos três apitos, nada. Por que? Porque Reinaldo não estava em campo; tinha sido expulso, de maneira flagrantemente injusta, pelo árbitro José de Assis Aragão, que não se furtou a movimentos teatrais na exibição do cretino cartão vermelho ao lírico homem-gol.

Em resumo, só foi possível parar um Reinaldo em pleno sacrifício tirando-o do jogo, deixando seu ótimo time com um a menos. Festa nas arquibancadas do Maracanã e em muitas partes do Rio e do Brasil, Palácio do Planalto inclusive. Reinaldo disse, no programa, uma frase que ecoa em mim desde que a ouvi, e que recolho como epítome desta reflexão. É mais ou menos isso: “Aquele jogo não acabou. Ainda vou fazer o terceiro gol.” Essa frase de Reinaldo abre um território fecundo para se pensar a temporalidade que o futebol permite, entendendo que o jogo não se resume às partidas em que se opera, especialmente em nível profissional, mas avança para muito além delas, ou melhor, fá-las ser mais que elas mesmas, sem que o sejam. Esses jogos, pensando bem, quiçá não se tornem exatamente mais que eles mesmos: o que eles provocam, e os transforma, é uma interseção problemática entre memória e imagem, presente e passado, mas um passado com vocação de continuidade – como soem ser os passados relevantes, obviamente.

Penso mais detidamente no que seja essa interseção problemática entre memória e imagem, no caso imagem técnica, de acordo com a terminologia de Vilém Flusser – imagem fotográfica e televisiva, às quais se poderia acrescentar, atualmente, a imagem digital. As imagens técnicas desse jogo, sobretudo os registros dos gols e de outros momentos fortes, ajudam aqueles noventa e poucos minutos a ser “para sempre”, e fazem-no indicando uma face daquele tempo, que, por um lado, apesar da sua permanência, não é mais este. Um exemplo disso são os uniformes dos

dois times, especialmente um aspecto: ainda não havia patrocínio nas camisas. Vivíamos os últimos momentos em que era proibido que os clubes estampassem marcas nos uniformes. Pode-se fazer disso muitas leituras, inclusive uma rodriguiana, romântica. Fato é que, na altura, apenas o escudo do clube se mostrava na parte da frente da camisa, e, na de trás, o número do jogador.

“El tiempo es la sustancia de que estoy hecho”. Uma face de sermos o tempo é a nostalgia, que, por sua vez, produz belezas e também puros fetiches, bem à feição de um capitalismo que surfa em quase qualquer bonde. Entre esses fetiches, está uma já duradoura onda retrô, cujo braço mais evidente no mercado do futebol é a produção de réplicas de uniformes como os da final de 1980, como se fosse possível a quem torce e consome comprar o tempo vivido e passado, ou, no caso de gente mais jovem, o tempo não vivido, apenas visto. E visto pelas imagens técnicas, sobretudo, a partir, ao menos, dos anos de 1970, da televisão. Os uniformes sem patrocínios se juntam a outros detalhes visualmente marcantes, desde a aglomeração na beirada do campo perto do fim do jogo, mal hábito já não cultivado nos grandes campeonatos, até os goleiros segurando a bola com as mãos em lances de recuo. Essas coisas desapareceram do futebol, contudo permanecem em nosso imaginário precisamente pelas imagens de um tempo passado e irrecuperável. Pode-se também pensar em algo que se tensiona com a ausência de patrocínio nas camisas, que é a abundância, já perfeitamente normalizada na altura, de placas de publicidade em torno do gramado, como se isso anunciasse a conspurcação dos fardamentos. Não é casual que, no final da década de 1970, estivesse fartamente consolidada a crítica feroz a uma mercantilização do futebol que pode fazer (fez?) desse jogo, de acordo com alertas mais ou menos apocalípticos, mais ou menos lúcidos, uma mercadoria entre tantas num mundo em que tudo é mercadoria, até mesmo nossos princípios éticos, nossa atenção, nossos desejos.

No entanto, não é nisso que me quero deter, mas no que chamei de interseção problemática entre memória e imagem. Paro um bocadinho num momento da extraordinária investigação de Susan Sontag sobre fotografia; em diálogo aberto com Feuerbach e Barthes, escreve a ensaísta estadunidense:

(...) as imagens que desfrutam uma autoridade quase ilimitada em uma sociedade moderna são sobretudo imagens fotográficas; e o alcance dessa



autoridade decorre das propriedades peculiares das imagens tiradas por câmeras.

Tais imagens são de fato capazes de usurpar a realidade porque, antes de tudo, uma foto não é apenas uma imagem (como uma pintura é uma imagem), uma interpretação do real; é também um vestígio, algo diretamente decalcado do real, como uma pegada ou uma máscara mortuária.<sup>3</sup>

Notar a existência dessa autoridade permitiu ao Barthes que Sontag leu, o de *A câmara clara*, cogitar a relação umbilical entre fotografia e morte – algo semelhante se dá, penso, com a televisão, nomeadamente em gravações de muito tempo atrás. As imagens daquele jogo, estejam na tevê, nas revistas ou nos jornais, realmente são vestígios decalcados do real, pegadas, signos, sem dúvida, da morte, pois gritam um passado cheio de marcas irrecuperáveis, senão pelo fetiche. Mas ainda gozam da autoridade da imagem-registro, essa que captura, com um grau de fidelidade que a naturaliza, a história como ela é, ou se supõe que seja. Em grande medida, para quem não viveu aquele 1 de junho de 1980, a memória da partida são as imagens técnicas que a fixaram, e essas imagens são etiquetadas, porventura assombradas, pelo tempo de sua feitura. Esse é um ponto importante na temporalidade contínua, porque constante, e descontínua, porque lotada de certo tempo histórico, promovida pela fotografia e pela televisão: um de seus traços lúgubres tem a ver diretamente com tecnologia, pois a passagem do tempo marca a precariedade tecnológica dos registros antigos – mas essa precariedade é vista pela perspectiva hodierna de progresso, pois, na altura, nem seria preciso dizer, as câmeras e microfones disponíveis eram vanguarda em sua área.

Portanto, rever a final da Taça de Ouro de 1980 em videoteipe é percebê-la como passado perfeito, irrecuperável em sua antiguidade e situada num específico lugar do tempo, cheia de marcas que já não nos pertencem – os uniformes, as placas, a qualidade da imagem e tudo o mais. Na interseção com a memória, a imagem é índice da passagem do tempo, que será, nesse caso, um tempo histórico, técnico e tecnológico, mas um tempo que realmente passa e não fica, tampouco volta, como a água de um rio que sempre caminha para o mar. Appreciar esse conjunto de problemas me auxilia a compreender de maneira mais cuidadosa a famosa frase que

---

<sup>3</sup> SONTAG. *Sobre fotografia*, p. 170.

Nelson Rodrigues atirou numa mesa-redonda televisiva: o videoteipe é burro. Lendo-a com cuidado, afastando-a do pitoresco que marcava o escritor e que, por vezes, se voltava contra ele, a frase, em primeiro lugar, suspeita do privilégio da imagem técnica sobre qualquer outra maneira de olhar. Criticar o VT, além disso, é resistir a uma lembrança que se alimente tão somente do registro tecnológico, entendendo que, se o teipe é burro, muita coisa que não é o teipe é inteligente – a criatividade da memória, a capacidade de transpormos o passado para o presente (e o futuro), a potência libertadora de alterarmos o tempo enquanto ele nos devora, de modificarmos o fogo que nos consome enquanto nos vemos ao espelho como esse mesmo fogo etc. O que não sabia Nelson é que o videoteipe ficaria cada vez mais burro, porque mais arrogante, autoritário e totalitário, com o passar dos anos e o aumento de câmeras em torno do jogo.<sup>4</sup>

“El tiempo es un río que me arrebata, pero yo soy el río”, todavia. O outro lado da interseção que venho tentando explorar é o que se situa na memória não mediada por imagens, ou seja, no recuperar, por quem viveu, daquela tarde de domingo, e essa é uma experiência dotada de vocação contemporânea. Escrevo isto pensando em um troca-troca entre mudança e continuidade, entendendo-o com a ajuda de Bergson, segundo quem,

[s]e nossa existência fosse composta por estados separados cuja síntese tivesse que ser feita por um “eu” impassível, não haveria duração para nós. Pois um eu que não muda, não dura, e um estado psicológico que permanece idêntico a si mesmo enquanto não é substituído pelo estado seguinte tampouco dura. Se a mudança é contínua em nós e contínua também nas coisas, em compensação, para que a mudança ininterrupta que cada um de nós chama “eu” possa agir sobre a mudança ininterrupta que chamamos “coisa”, é preciso que essas duas mudanças se encontrem, uma com relação à outra.<sup>5</sup>

A ideia de *duração* é central no pensamento bergsoniano. Para o filósofo, durar não exclui mudar, pelo contrário, durar prevê e implica mudar. Há aí uma

---

<sup>4</sup> Se o dramaturgo tricolor tivesse vivido para ver o VAR, entraria em desespero. Não vem ao caso o estúpido refrão de gente como João Havelange, segundo o qual a graça do futebol passa pelos erros de arbitragem. Não passa. O problema é mais sutil, mais, digamos, teórico. O olho que vê o vídeo é o mesmo que viu o lance. Claro, a repetição pode ajudar, mas pode também atrapalhar. Em lances de contato, por exemplo, a câmera lenta é um enorme prejuízo, o que hoje passa completamente despercebido, pois os replays são apenas em câmera lenta. Fato é que o VAR é, à sua maneira, mais burro que o videoteipe convencional.

<sup>5</sup> BERGSON. *O pensamento e o movente*, p. 168.

tensão, claro, posto que a duração poderia pressupor manutenção, conservação, enquanto a mudança altera, transforma. Mas o que dura, enquanto dura, se altera, criando uma espécie de tempo viável, possível, em que se encontram a mudança da coisa e a mudança dessa entidade chamada eu – esse é um tempo que produz sentido, propício, por excelência. É nessa esquina temporal, não necessariamente cronológica, pois, repito, propícia (e Cronos, famélico, não se preocupa com a propriedade), que se encontra a memória, entidade de dupla face: ao mesmo tempo, recuperação do passado e criação do passado, ou melhor, tentativa de estabilização do vivido e percepção de que o vivido, porque dura, se modifica. Nesse sentido, todo memorável é duradouro, e nunca de modo estático, mas no fluxo (desejante, por que não?) da sua duração alterante, ou de suas alterações duráveis, durantes. Se quiséssemos brincar com o texto de Borges, poderíamos dizer que não apenas o tempo é substância, rio, tigre e fogo, coisas que também somos, mas a memória, em sua duração formal (artistotelicamente falando), vagante, felina e ígnea, é, outrossim, tudo isso.

Ainda Bergson: “quanto à vida psicológica, tal como se desenrola por sob os símbolos que a recobrem, percebe-se sem dificuldade que o tempo é o tecido mesmo de que ela é feita. Não há, aliás, tecido mais resistente nem mais substancial. Pois nossa duração não é um instante que substitui um instante (...)”,<sup>6</sup> mas um tecido quase inconsútil, ainda que áspero. Sim, “el tempo es la sustância de que estoy hecho”, e é essa verdadeira declaração borgiana, feita aqui refrão que sustenta este texto. O tempo tece nossa vida psicológica, é matéria e forma, e é, ele próprio, a pura duração. Lendo Bergson, lembro-me de um poema central na lírica camoniana, que me ensina a entender como a duração convive com a mudança: “Mudam-se os tempo, mudam-se as vontades,/ Muda-se o ser, muda-se a confiança;/ Todo o mundo é composto de mudança,/ Tomando sempre novas qualidades”.<sup>7</sup> Durar mudando, ou mudar durando: esse o pressuposto do tempo, e de nossa relação com ele. O terceiro verso citado me ajuda a ver a “mudança” como parte da substância de que somos feitos – não apenas as pessoas humanas, mas o mundo –, portanto como parte do tempo. A mudança, enfim, é um material mesmo da nossa composição, tão

<sup>6</sup> BERGSON. *A evolução criadora*, p. 5.

<sup>7</sup> CAMÕES. *Rimas*, p. 162.

literal como os ossos. Não há mudança fora do tempo. Nem nós. Nem as extremas parábolas desenhadas pelos mais belos gols.

Agora medito sobre uma face da memória que, além de recuperar e criar as vivências passadas, vive-as também como presentes. Já me referi ao passado perfeito que nos chega através das imagens televisivas de junho de 1980 – passado nem tão perfeito assim, aliás, pois mesmo as imagens duram, e o jogo continua sendo o jogo etc.; além disso, é um pouco estranho, num sentido que a cultura bebeu de Freud, ver imagens antigas, o que as impede de uma completa perfeição (com o perdão da redundância). A memória, contudo, ao contrário das imagens, sente aquela tarde de domingo contemporaneamente. Não que se esqueça de que o tempo passou, pois não se esquece, nem poderia. Mas, ao se lembrar daquele momento, daquelas horas, experimenta-as como quem ainda as vive, como se estivessem afetando a pessoa de hoje, não a de ontem – só há a pessoa de hoje, é claro. Lembrar de uma experiência marcante já passada é senti-la com o coração do presente; portanto, as marcas são puro hoje, sendo ontem: eis a duração. No mesmo poema camoniano, não é estranho que leiamos: “Do mal ficam as mágoas na lembrança,/ E do bem, se algum houve, as saudades”.<sup>8</sup> É que o bem passado se nos mostra como perda não perdida, porque, salvo exceções, não temos direito ao pleno esquecimento. Pelo mesmo motivo, as marcas do mal se mantêm, indelévels, em caráter “pessoal e intransferível”.<sup>9</sup>

Quem sente, portanto, são os nervos do agora. Quando penso na minha própria experiência daquela final de Taça de Ouro, é como se só pudesse vivê-la como sou hoje. Não houve televisionamento ao vivo para o Rio de Janeiro. Restava-me o rádio. Não tenho certeza de que emissora sintonizei, talvez a rádio Nacional, que ainda respirava na altura – mas pode ter sido a Globo, pois algo em mim associa aquele jogo à voz de Waldir Amaral. Noto que uma cilada se avizinhou desta escrita:

---

<sup>8</sup> CAMÕES. *Rimas*, p. 162.

<sup>9</sup> Uso a frase feita, neste contexto camoniano, pensando numa cena do filme *São Paulo, sociedade anônima*, escrito e dirigido por Luiz Sergio Person, em 1965. A personagem Hilda, vivida por Ana Esmeralda, pouco antes de se suicidar, faz um monólogo (há um interlocutor, mas de ouvidos moucos), de vocação existencialista, sobre a impossibilidade de o contentamento amoroso ser longo. Nessa fala, a expressão “pessoal e intransferível”, repetida várias vezes, como um dilacerante eco, indica a impossibilidade de apagarmos as experiências, de recusarmos, no presente, o passado.

as últimas linhas, ao contrário de indicar um presente duradouro, *durante*, conspiram por um passado perfeito – a lembrança capenga, a Nacional, o locutor que já partiu e hoje é nome de logradouro bem perto do estádio do Maracanã. Caio em contradição? Talvez não, porque intuo que o fato incontornável de a lembrança ser capenga é mais uma tangência entre lembrado e vivido, passado e presente: há pouca coisa menos dominadora, dominante, que nossa relação com quem nós somos agora, com onde estamos, com o que nos cerca. É por essas e outras que pensamentos como o de Judith Butler insistem na necessidade de que haja relação para que haja reconhecimento, e de que haja reconhecimento para que se componha o que podemos saber, dizer, entender de nós – e, conseqüentemente, nos relatarmos enquanto vozes e temas de nossas falas, que são nossas, mas nunca cobrem inteiramente o espaço, em grande medida ficcional, das nossas existências enquanto autorrelato.

Quando eu me lembro de ouvir aquele jogo, a imagem que me captura é a da área de serviço do apartamento onde eu morava. Foi lá que ouvi o segundo gol do Reinaldo. Ao procurar a exata hora da escuta do tento, o que sinto é o eu de agora escutando o gol de empate do Atlético, que poderia ter sido o gol do título – deveria ter sido o gol do título. Horas depois, veria na tevê o cruzamento de Éder e a explosiva conclusão do camisa 9 atleticano, lance de reflexo e oportunismo. Na altura do gol, contudo, só ecoava em meus ouvidos a voz da narração e o silêncio por trás do grito protocolar radiofônico. Aquela instante, para mim, que não era, não sou, atleticano, mas já amava o jogo e reconhecia, numa infância nem tão solar, a beleza daquele jogador contundido que derrotava uma multidão infrene e imodesta, não acaba.

Após anunciar que faria o terceiro gol num jogo que já terminou mas é infinito, Reinaldo sorriu. Ele sorriu novamente nas tribunas do desfigurado Mineirão pós-2014, assistindo ao Atlético ser campeão brasileiro em 2021 – redondamente, se pensarmos, não no ótimo desempenho do time, mas nos 50 anos desde 1971. Pensei imediatamente em 1980 quando vi Hulk comemorar seus gols contra o Fluminense, na 36ª rodada, não imitando o super-herói torturado que lhe concede o apelido, mas erguendo o punho cerrado, numa homenagem declarada ao maior centroavante atleticano de todos os tempos. O título de 2021 não tem um gol icônico

como o de Dario, mas os de Hulk, na virada contra o tricolor carioca, são mais ou menos um encontro em 80 e 71.<sup>10</sup>

Deixando Dario e 1971 nos seus devidos panteões, se eu considerar de novo o aspecto político que sempre cerca o futebol, cogitarei outra ponte entre os tempos históricos de Reinaldo e o de Hulk. Nos anos de 1970, começo dos 1980, erguer o punho protestava contra o regime (civil-)militar e lembrava os Black Panthers, acima de tudo em seu combate antirracista. Agora, ainda que ninguém tenha falado nisso na imprensa (e sabemos como é a nossa imprensa), tem certo gostinho antibolsonarista erguer o punho num estádio de futebol – e com antibolsonarista quero dizer antifascista, entendendo o fascismo num sentido lato.<sup>11</sup> A homenagem de Hulk a Reinaldo pode ter duas recepções: por um lado, ser situada, especialmente por uma imprensa que tem mais medo de política que de lobisomem, como uma mera deferência de um jogador em atividade a um craque do passado. Por outro, a volta do gesto de Reinaldo, para olhos que saibam ler um bocadinho, repõe na mesa a possibilidade de o gramado ser um espaço de protesto. Ainda que não tenha formulado tudo isso, Hulk, em virtude do ambiente em que atua, precisou de alguma coragem para levantar o braço daquele jeito, neste momento e neste país, cujos braços andam meio atrofiados.

Durando, *durante*, o tempo daquele jogo que já tem mais de 40 anos, participe dos tempos de muitas vidas, é ainda o presente, mesmo que não mais o seja. Será também o futuro, pois, se Reinaldo fez, através do punho fechado de Hulk, seu terceiro gol em 2021, tornando o Atlético campeão brasileiro e o Flamengo seu vice, podemos esperar outros gols do Rei – naquele ou noutra jogo, contra aquela ou esta tirania, com quantas pernas os maus juízes, os zagueiros invejosos e os generalecos (ou milicos menos estrelados) dos trópicos deixarem o craque ter.

---

<sup>10</sup> Uma nota, apenas, por uma questão de justiça: os dois gols de Keno que viraram o placar contra o Bahia, no jogo do título, na 37ª rodada, coroam um desempenho do camisa 11 que Reinaldo não se envergonharia de chamar de seu.

<sup>11</sup> Num jogo de começos de Campeonato Carioca, com jogadores reservas nas duas formações, o Fluminense venceu o Flamengo por 1 a 0, em 14 de março de 2021. O gol foi marcado por Igor Julião, lateral tricolor, que comemorou, diante das arquibancadas vazias do Maracanã, erguendo o punho. Sem necessariamente remeter a Reinaldo, mas perfazendo um gesto claramente antifascista, Julião fez o Rei reaparecer no palco da final de 1980.

## REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **A câmara clara** – nota sobre a fotografia. Trad. Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. Trad. Bento Prado Neto. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BERGSON, Henri. **O pensamento e o movente**. Trad. Bento Prado Neto. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BORGES, Jorge Luis. Nueva refutación del tiempo. In. **Obras completas**. Barcelona: Emecé, 1996, p. 135-149.
- BIOY CASARES, Adolfo; BORGES, Jorge Luis. Esse est percipi. In. BORGES, Jorge Luis. **Obras completas en colaboración**. 4. ed. Barcelona: Emecé, 1997. p. 360-362.
- BUTLER, Judith. **Relatar a si mesmo** – crítica da violência ética. Trad. Rogério Bettoni. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- CAMÕES, Luís de. **Rimas**. Ed. Álvaro J. da Costa Pimpão. Coimbra: Almedina, 2005.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa-preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. Trad. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

\* \* \*

Recebido para publicação em: 22 mar. 2021.  
Aprovado em: 17 out. 2021.

## Temporalidades e performances no documentário *O torneio Amílcar Cabral*

Temporalities and Performances in the Documentary  
*O torneio Amílcar Cabral*

**Elcio Loureiro Cornelsen**

Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte/MG, Brasil  
Doutor em Germanística, Freie Universität Berlin  
emcor@uol.com.br

**RESUMO:** O presente estudo destina-se a uma análise do documentário curta-metragem *O torneio Amílcar Cabral* (1979), com roteiro e direção de Fernando Cabral, Flora Gomes, e Jom Tob Azulay, com o objetivo de evidenciar múltiplas temporalidades e performances a partir da relação entre espaço, corpo e movimento. Se, por um lado, em sua linguagem, o cinema já proporciona trabalho com diversas temporalidades, por outro, as próprias imagens do torneio de futebol, realizado em Bissau, em janeiro de 1979, em homenagem ao agrônomo e político guineense-cabo-verdiano Amílcar Cabral (1924-1973), veiculam diversas performances. O estudo permitiu-nos constatar que o curta-metragem é composto por várias camadas em torno de uma competição futebolística que leva o nome de um dos principais líderes dos movimentos de libertação das colônias portuguesas na África.

**PALAVRAS-CHAVE:** Temporalidade; Performance; *O torneio Amílcar Cabral*; Futebol africano; Guiné-Bissau.

**ABSTRACT:** This study aims to analyze the short documentary *O torneio Amílcar Cabral* (1979), written and directed by Fernando Cabral, Flora Gomes, and Jom Tob Azulay, with the aim of highlighting multiple temporalities and performances from the relationship between space, body, and movement. If, on the one hand, in its language, cinema already provides work with different temporalities, on the other hand, the images of the football tournament, held in Bissau, in January 1979, in honor of the Guinean-Cape Verdean agronomist and politician Amílcar Cabral (1924-1973), broadcast several performances. The study allowed us to verify that the short film is composed of several layers around a football competition that takes the name of one of the main leaders of the liberation movements of the Portuguese colonies in Africa.

**KEYWORDS:** Temporality; Performance; *O torneio Amílcar Cabral*; African Football; Guine-Bissau.



## INTRODUÇÃO

O presente estudo destina-se a uma análise do documentário curta-metragem *O torneio Amílcar Cabral* (1979), com roteiro e direção de Fernando Cabral, Flora Gomes, e Jom Tob Azulay, adotando, para isso, os conceitos de “temporalidade” e de “performance”. Esse documentário resultou de um projeto patrocinado pela Divisão de Difusão Cultural do Ministério das Relações Exteriores do Brasil, em um trabalho conjunto reunindo o Instituto Nacional de Cinema da Guiné-Bissau, a Embrafilmes – Empresa Brasileira de Filmes S.A., e a A&B Produções Cinematográficas Ltda. Um dos diretores e roteiristas, Jom Tob Azulay, além de cineasta, era diplomata e atuou de 1971 a 1974 como vice-cônsul do Brasil em Los Angeles, período em que participou de alguns cursos na área de Cinema, na University of Southern California (USC).<sup>1</sup> Embora não tenhamos encontrado registros até o presente momento, é de se pressupor que o projeto do documentário *O torneio Amílcar Cabral* envolvendo o Ministério das Relações Exteriores e a Embaixada do Brasil em Bissau tenha sido viabilizado por sua atuação diplomática. A ficha técnica do filme, com destaque para a atuação de Jom Tob Azulay, indicada nos créditos finais, é a seguinte (Tab. 1):

Produção	Instituto Nacional de Cinema da Guiné-Bissau Empresa Brasileira de Filmes S.A. A&B Produções Cinematográficas Ltda.
Direção e Roteiro	Fernando Cabral; Jom Tob Azulay; Flora Gomes
Fotografia	Jom Tob Azulay; Fernando Cabral; Mário da Silva; Flora Gomes; Sanah Na N'hada
Som Direto	Mário da Silva; Jom Tob Azulay; Fina Crato
Montagem	Eunice Gutman
Assistente de Fotografia	Dabana Piky
Assistentes de Produção	Viriata Vicente; Márcia Pitanga
Motorista	Paulo Cá
Laboratórios	Hélicon Films; Líder Cine Laboratório S.A.

<sup>1</sup> QUEM É. Jom Tob Azulay, s/p.

Estúdio de Som	Nel-Som
Agradecimentos	Rádio Nacional da Guiné-Bissau; Embaixada do Brasil em Bissau
“Este projeto foi patrocinado pela Divisão de Difusão Cultural do Ministério das Relações Exteriores do Brasil”	

Tab. 1 – ficha técnica elaborada a partir dos créditos finais.<sup>2</sup>

Um dos conceitos que nortearão o presente estudo é o de “temporalidade”. No romance *A montanha mágica* (*Der Zauberberg*, 1924), o escritor alemão Thomas Mann lança uma série de questões que dizem respeito ao tempo:

O que é o tempo? Um segredo — sem substância e onipotente. Uma condição do mundo de aparência, um movimento acoplado e mesclado aos corpos que existem e se movem no espaço, e ao seu movimento. Mas o tempo não existiria, se não existisse movimento? Não haveria movimento, se não houvesse o tempo? Que indagação! O tempo é uma função do espaço? Ou é o contrário? [...].<sup>3</sup>

Essas indagações de ordem filosófica sobre tempo, bem ao estilo de Thomas Mann, nos possibilitam pensar em múltiplas temporalidades a partir da relação entre espaço, corpo e movimento. O cinema, em sua linguagem, já proporciona o trabalho com diversas temporalidades, seja por técnicas como a de montagem de planos-sequência, seja pelos efeitos (p. ex., *slow-motion*), ou mesmo pela sincronização de áudio. Dessa forma, o presente estudo enfocará as diversas temporalidades na linguagem do curta-metragem *O torneio Amílcar Cabral*, como, por exemplo, a sincronização de trilha sonora composta, entre outras, pelas canções “Fio Maravilha” e “Ponta de lança africano”, de Jorge Ben, e “Espírito esportivo”, de Moraes Moreira, em uma junção entre o cancionário brasileiro do futebol e as imagens de partidas realizadas pelo Torneio Amílcar Cabral, reunindo em Bissau, no mês de janeiro de 1979, as seleções de Cabo Verde, Senegal, Gâmbia, Mauritânia, Mali, Guiné-Conakri e Guiné-Bissau.

<sup>2</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>3</sup> MANN. *Der Zauberberg*, p. 489. No original: *Was ist die Zeit? Ein Geheimnis – wesenlos und allmächtig. Eine Bedingung der Erscheinungswelt, eine Bewegung, verkoppelt und vermengt dem Dasein der Körper im Raum und ihrer Bewegung. Wäre aber keine Zeit, wenn keine Bewegung wäre? Keine Bewegung, wenn keine Zeit? Frage nur! Ist die Zeit eine Funktion des Raums? Oder umgekehrt? [...]*. (Tradução própria).

Ainda sobre o conceito de “temporalidade”, como nos lembra o geógrafo Roberto Lobato Corrêa, no prefácio da obra *Entradas e bandeiras: a conquista do Brasil pelo futebol* (2014), do saudoso geógrafo e estudioso do futebol Gilmar Mascarenhas, “[...] a espacialidade e a temporalidade estão em toda a parte e em todos os momentos, ocorrendo simultaneamente, ainda que as relações entre elas sejam muito complexas”.<sup>4</sup> Tal relação, segundo o teórico, é marcada pelo seguinte aspecto: “Temporalidade e espacialidade expressam-se por meio de duração, frequência, sequência e ritmos, de um lado, e por localização, extensão, concentração, configuração e periferização, de outro”.<sup>5</sup> Dessa forma, podem se estabelecer relações temporais e espaciais não só entre presente e passado, mas também no modo em que o presente se configura e se deixa apreender, por exemplo, em registros audiovisuais.

Por sua vez, em relação ao conceito de “performance”, baseada em considerações do sociólogo canadense Erving Goffman, a pesquisadora Natalie Mireya Mansur Ramirez afirma que “o termo performance está intimamente ligado as nossas ações banais e do cotidiano, ações desempenhadas pelo denominado ator social, o qual escolhe seu contexto de atuação, sua vestimenta e seu comportamento para se adequar a uma determinada situação e desempenhar um papel social ou uma performance social”.<sup>6</sup>

Para este estudo, adotaremos essa definição de “performance social”, por entendermos que ela se evidencia de maneira *sui generis* no documentário *O torneio Amílcar Cabral*. São diversas as possibilidades de se analisar temporalidades em relação às imagens e suas composições a partir de várias performances: o desfile das delegações, as partidas, dentro das quatro linhas; os torcedores nas arquibancadas e ao redor do campo de terra batida; as cenas entremeadas por declarações de políticos; as entrevistas com torcedores; imagens de soldados no estádio; imagens de mulheres no trabalho, com suas crianças de colo levadas junto ao corpo; pessoas no mercado; crianças na escola etc. Várias camadas compõem esse curta-metragem sobre um torneio que leva o nome de um

---

<sup>4</sup> CORRÊA. Prefácio: primeiro tempo, p. 9.

<sup>5</sup> CORRÊA. Prefácio: primeiro tempo, p. 9.

<sup>6</sup> RAMIREZ. O que é performance?, p. 101.

dos principais líderes dos movimentos de libertação das colônias portuguesas na África: o agrônomo e político guineense-cabo-verdiano Amílcar Cabral (1924-1973) (Fig. 1), “ideólogo e estrategista da luta armada de influência marxista nas colônias portuguesas”,<sup>7</sup> líder do PAIGC – Partido Africano para a Independência da Guiné e Cabo Verde: “Em 1973 o PAIGC proclamou a independência de Guiné-Bissau nos territórios libertados, e os portugueses reconheceram-na em setembro de 1974”.<sup>8</sup> De acordo com o historiador Victor Andrade de Melo, na juventude, o futuro líder africano “era presença constante nos eventos esportivos, se destacando nas diversas equipes de futebol que integrou”.<sup>9</sup> Como poderemos observar, no documentário, reverberam as relações do “camarada” Amílcar Cabral na construção da luta e consolidação da independência da Guiné-Bissau, sua paixão pelo futebol e, ao mesmo tempo, o uso de sua imagem como espécie de “patrono” daquele torneio, disputado entre 1979 e 2009, reunindo seleções de Cabo Verde, Gâmbia, Guiné, Guiné-Bissau, Mali, Mauritânia, Senegal e Serra Leoa.



Fig. 1 – Amílcar Cabral, líder do PAIGC e herói da Guerra de Independência da Guiné-Bissau e Cabo Verde.<sup>10</sup>

<sup>7</sup> VISENTINI. *As revoluções africanas*, p. 40.

<sup>8</sup> VISENTINI. *As revoluções africanas*, p. 41.

<sup>9</sup> MELO. *Desafiando o inimigo: o esporte e as lutas anticoloniais na Guiné*, s/p.

<sup>10</sup> FUNDAÇÃO Amílcar Cabral (VOA).

A seguir, antes de realizarmos a análise propriamente dita, apresentaremos algumas informações gerais sobre a Taça Amílcar Cabral, a título de contextualização do evento ao qual o documentário é dedicado.

#### **TORNEIO AMÍLCAR CABRAL OU O FUTEBOL A SERVIÇO DA POLÍTICA**

No âmbito dos estudos sobre esporte no continente africano, sem dúvida, figura o historiador brasileiro Victor Andrade de Melo como um dos grandes expoentes. Na obra *Jogos de contrastes: o esporte na Guiné Portuguesa* (2020), que reúne ensaios publicados na última década, o historiador traça um amplo quadro histórico das práticas esportivas e corporais na antiga colônia portuguesa a partir do final da década de 1920 até o período da guerra colonial (1961-1974). Embora o período tratado na obra não abranja os anos pós-Independência, inegavelmente, ela nos fornece uma série de elementos para se pensar o futebol e sua relação com o contexto político na região. Um dos capítulos é dedicado a Amílcar Cabral e ao esporte enquanto estratégia em sua trajetória política.<sup>11</sup>

Em termos estatísticos, a Taça Amílcar Cabral, designação que aparece em alguns documentos pesquisados, foi realizada entre 1979 e 2009 e reunia seleções de futebol de países pertencentes à chamada “Zona 2” de uma entidade esportiva regional da África Ocidental, o Conselho Supremo do Desporto em África (CSDA). A organização desse torneio ficava a cargo da União das Federações Oeste-Africanas (UFOA).<sup>12</sup> Entretanto, em uma das fontes consultadas, a *Rec. Sport. Soccer Statistics Foundation* (RSSSF), consta que teria sido realizada uma edição já em 1975, sendo que todas as partidas teriam sido disputadas no Estádio Lino Correia, em Bissau, com a participação de apenas cinco seleções: Guiné, Guiné-Bissau, Mali, Senegal e Gâmbia. Na final do torneio, realizado em 15 de junho de 1975, a seleção anfitriã perdeu para a seleção da Guiné pelo placar de 2 x 5.<sup>13</sup>

Todavia, é provável que essa edição de 1975, por questões de organização e por não ter sido disputada nos anos seguintes, não conste no histórico da

---

<sup>11</sup> MELO. Em pleno conflito: o esporte na guerra colonial, p. 99-127.

<sup>12</sup> TAÇA Amílcar Cabral, s/p.

<sup>13</sup> AFRICA – Tournoi de la zone 2, s/p.

competição como a primeira, e sim a de 1979, justamente a retratada no documentário. E isso é confirmado no artigo de autoria de Victor Andrade de Melo e Rafael Fortes, intitulado “Identidade em transição: Cabo Verde e a Taça Amílcar Cabral”: “A ideia de promover com frequência a Taça Amílcar Cabral parece ter surgido de dirigentes da Guiné-Bissau, que, inclusive, já tinham organizado um torneio amistoso, com o mesmo nome, com cinco países, em junho de 1975”.<sup>14</sup>

De 1979 a 1989, a Taça Amílcar Cabral foi realizada anualmente, passando a ser bienal até 1997, quando houve uma interrupção de três anos. Em 2001, houve a retomada do torneio, mais uma vez interrompido até 2005. Sua última edição ocorreu, em 2007. Ao todo, participaram do torneio ao longo das edições de 1979 a 2007 oito seleções: Cabo Verde, Gâmbia, Guiné, Guiné-Bissau, Mali, Mauritânia, Senegal, e Serra Leoa (Fig. 2). A maior vencedora do torneio foi a Seleção de Senegal, com oito conquistas.<sup>15</sup>



Fig. 2 – Zona 2 do Conselho Supremo do Desporto em África (CSDA).<sup>16</sup>

<sup>14</sup> MELO; FORTES. Identidade em transição, p. 15.

<sup>15</sup> TAÇA Amílcar Cabral, s/p.

<sup>16</sup> Composição nossa a partir do mapa político da África disponível no Blog TODAMATÉRIA, s/d.

Interessante na história desse torneio é a figura de seu patrono, que tinha fortes ligações com o esporte em geral, e com o futebol em especial. Victor Andrade de Melo aponta que, já nos tempos de formação no Liceu Eanes, em Mindelo (Ilha de São Vicente, Cabo Verde),

[...] Cabral esteve envolvido com agremiações esportivas e associações juvenis nas quais começou a tomar consciência da situação das colônias. Bom jogador de futebol, era apaixonado pelo esporte em geral, como seu irmão Luis Cabral, futuro primeiro-presidente de Guiné-Bissau independente, na juventude atleta de voleibol.<sup>17</sup>

Em 1945, Amílcar Cabral transferiu-se para a capital portuguesa, como bolsista do Instituto Superior de Agronomia, envolvendo-se com a Casa de Estudantes do Império, segundo Victor Andrade de Melo, que incluía o Clube Marítimo Africano, sendo “presença constante em eventos esportivos”.<sup>18</sup> Para o futuro líder africano nas lutas anti-coloniais, o esporte era elemento de mobilização e esteve presente em ações do Partido Africano para Independência da Guiné e Cabo Verde (PAIGC), fundado em 19 de setembro de 1956, sendo Amílcar Cabral um de seus fundadores. Assassinado em 20 de janeiro de 1973, em Guiné-Conakri, por membros do próprio PAIGC, Cabral não vivenciaria a proclamação de independência da Guiné-Bissau em 24 de setembro de 1973 (reconhecida formalmente por Portugal em 10 de setembro de 1974). Sua ligação com o esporte e, sobretudo com o futebol, e a projeção de sua imagem como um mártir na luta pela independência o credenciaram a figurar como patrono de uma competição futebolística significativa para seu país e para a região.

#### **TEMPORALIDADES NO DOCUMENTÁRIO *O TORNEIO AMÍLCAR CABRAL***

A linguagem fílmica, desde os primórdios, tem passado por constantes mudanças que permitem uma versatilidade maior de captação de imagens e de sons. De acordo com Patrícia Ferreira Moreno, “a livre experiência cinematográfica de captação das imagens em movimento, iniciada no final do século XIX, foi ‘enjaulada’

---

<sup>17</sup> MELO. Em pleno conflito: o esporte na guerra colonial, p. 101.

<sup>18</sup> MELO. Em pleno conflito: o esporte na guerra colonial, p. 102.

pela narrativa linear e tornou-se um instrumento de contação de histórias”.<sup>19</sup> Por assim dizer, desde os tempos do chamado pré-cinema, e fortemente impulsionado pelas vanguardas, o cinema precisou aprender a narrar de modo diversificado, adequando-se também aos avanços tecnológicos na captação tanto de imagens, quanto de sons.

Dito isto, podemos considerar o documentário *O torneio Amílcar Cabral*, inicialmente, em sua tessitura, para avaliarmos as diversas temporalidades para além de seu eixo temático principal, ou seja, a primeira edição de um torneio de futebol disputado na capital da Guiné-Bissau, em janeiro de 1979. Inegavelmente, é de se esperar que o torneio e, em especial, a disputa entre as seleções ocupem o centro de atenção do documentário. Entretanto, como constataremos a seguir, a linguagem fílmica possibilita expressá-lo a partir de diversas temporalidades constituintes. Basicamente, nesta seção, ater-nos-emos a dois aspectos específicos: o trabalho com imagens (edição e montagem) e, respectivamente, com sons (sincronização de áudio, trilha sonora).

Para situarmos os procedimentos referentes à constituição da linguagem fílmica, consideraremos alguns postulados fundamentados pelo teórico de cinema Jean-Claude Bernardet. O primeiro deles diz respeito à criação de estruturas narrativas e a relação com o espaço. Os avanços técnicos fizeram com que a câmera cinematográfica ganhasse em mobilidade e, com isso, permitisse variadas captações de imagem, explorando amplamente o espaço: *travelings* horizontais e verticais, angulação em *plongée* e *contra-plongée*, e a câmera com giro de até 360º em um tripé ou, ainda, a câmera portátil na mão abriram possibilidade para um enriquecimento significativo da linguagem fílmica em sua construção narrativa.<sup>20</sup>

Entretanto, como nos lembra Jean-Claude Bernardet, “[...] a câmera não só se desloca pelo espaço, como ela o recorta”.<sup>21</sup> Os recortes resultam dos enquadramentos definidos nos seguintes planos:

[...] o Plano Geral (PG) mostra um grande espaço no qual os personagens não podem ser identificados; o Plano de Conjunto (PC) mostra um grupo

---

<sup>19</sup> MORENO. *Imagens em movimento, temporalidades e o efeito cinema nos museus de arte*, p. 49.

<sup>20</sup> BERNARDET. *O que é cinema*, p. 34-35.

<sup>21</sup> BERNARDET. *O que é cinema*, p. 35.



de personagens, reconhecíveis, num ambiente; o Plano Médio (PM) enquadra os personagens em pé com uma pequena faixa de espaço acima da cabeça e embaixo dos pés; o Plano Americano (PA) corta os personagens na altura da cintura ou da coxa; o Primeiro Plano (PP) corta no busto; Primeiríssimo Plano (PPP) mostra só o rosto; o Plano Detalhe mostra uma parte do corpo que não a cara ou um objeto. [...].<sup>22</sup>

Embora reconheça certa limitação nesse sistema de enquadramentos definidos por planos, Jean-Claude Bernardet ressalta que o corpo e sua captação imagética passam a ser decisivos para o recorte que se pretende executar tecnicamente.

Além do enquadramento a partir de planos, outras duas noções associadas à linguagem fílmica são fundamentais para analisarmos o tratamento das imagens captadas de partidas de futebol, que integram o documentário *O torneio Amílcar Cabral*: o “plano-sequência” e, respectivamente, a “tomada”. Enquanto “tomada” significa “a imagem captada pela câmera entre duas interrupções”, “plano-sequência” diz respeito “à ordem em que os planos se sucedem em uma sequência”.<sup>23</sup>

Posto isto, consideremos alguns aspectos que evidenciam temporalidades diversas na captação de imagens de partidas disputadas pela Taca Amílcar Cabral em janeiro de 1979 e registradas no documentário *O torneio Amílcar Cabral*. Das 12 partidas disputadas (fase de grupos, semifinal, disputa de 3º lugar e final), apenas três estão registradas em imagens, todas com participação da seleção anfitriã: Guiné-Bissau x Cabo Verde; Guiné-Bissau x Guiné-Conakry; Guiné-Bissau x Mali. Na primeira delas, predomina uma sequência em Plano de Conjunto (PC) com movimentação da câmera girando em 180º e também com o recurso de zoom, permitindo a captação mais próxima de determinados lances. A câmera está posicionada em tripé no lado esquerdo da linha de fundo e se movimenta de acordo com o desenrolar das jogadas, em longas tomadas. Porém, com o recurso da montagem, duas temporalidades se estabelecem e se alternam: a das quatro linhas e a das arquibancadas e do entorno do campo. O conjunto de planos-sequência na captação de imagens dessa partida tem a duração total de 1’50” minutos, englobando as espacialidades do campo e do entorno.

---

<sup>22</sup> BERNARDET. *O que é cinema*, p. 38.

<sup>23</sup> BERNARDET. *O que é cinema*, p. 37; 40.

Por sua vez, imediatamente após esse conjunto tem início novo plano-sequência em que imagens da partida Guiné-Bissau x Guiné-Conakry e do entorno são integradas. Desta feita, nota-se o emprego de um efeito distinto: a câmera lenta (*slow-motion*) que, por si só, já é indicio de manipulação do tempo, distendendo-o. Além disso, há mais de uma câmera para captar imagens de lances nas quatro linhas, sendo que predomina uma câmera que está posicionada em tripé atrás de um dos gols (e não mais na parte esquerda, entre a trave e a baliza de escanteio), que gira em 180º acompanhando as jogadas e que também permite o uso do efeito de zoom na captação das imagens. Outra câmera parece ter sido posicionada na lateral esquerda do campo, na altura da linha de meio de campo, pois algumas tomadas evidenciam esse posicionamento, bem como o uso do efeito de zoom e o giro da câmera em 180º. O zoom chega a ser utilizado em dois lances, um de tiro de meta, em que a bola é enquadrada em Plano Detalhe (PD) antes de ser chutada pelo goleiro, e outro, em que um jogador chuta a bola para longe. Mas o enquadramento predominante é o Plano de Conjunto (PC). Há também a alternância entre os lances dentro das quatro linhas e reações dos torcedores no entorno e nas arquibancadas. O conjunto de planos-sequência de imagens captadas do jogo entre as seleções da Guiné-Bissau e da Guiné-Conakry tem a duração total de 6'20" minutos, o mais longo de todos os três conjuntos.

Em seguida, são exibidas imagens da terceira partida: Guiné-Bissau x Mali. Mais uma vez, predominam tomadas com enquadramentos em Plano de Conjunto (PC), com uso de efeitos de câmera lenta e de zoom. Porém, desta vez, além das câmeras postadas na lateral e, respectivamente, na linha de fundo, atrás do gol, há uma câmera que está posicionada em algum ponto elevado da arquibancada, do lado esquerdo, de modo a captar as imagens em angulação de *plongée*, ou seja, de cima para baixo. Trata-se de câmera com giro em eixo de 180º, que se movimenta de acordo com os lances. Nota-se, também, a alternância produzida pela montagem de tomadas de lances no campo e de imagens de torcedores em Primeiro Plano (PP) e em Plano de Conjunto (PC). Por fim, são exibidas imagens de cobranças alternadas de pênaltis, em que a câmera posicionada atrás do gol, movendo-se em giro e usando o recurso do zoom, capta as imagens com enquadramento em Plano de

Conjunto (PC), enquanto a câmera posicionada em um ponto alto capta a corrida do batedor e o chute. O conjunto de planos-sequência de imagens captadas do jogo entre as seleções da Guiné-Bissau e do Mali tem a duração total de 3'40" minutos.

Após analisarmos a captação de imagens das três partidas, podemos tecer algumas conjecturas sobre as temporalidades. A mais evidente resulta da compactação produzida na mesa de edição, em que tomadas são selecionadas, segmentadas e montadas em plano-sequência. O emprego da câmera lenta no tratamento das imagens também impõe outra temporalidade à medida que distende o tempo, prolongando os lances. Aqui, estamos falando de temporalidades associadas ao plano da linguagem fílmica. O mesmo procedimento pode ser adotado em relação à sonorização em relação às imagens captadas das três partidas.

Conforme mencionado brevemente na “Introdução” do presente estudo, a sincronização de trilha sonora do documentário *O torneio Amílcar Cabral* é composta, por algo *sui generis*, possibilitado pelo tema do futebol: a integração de trechos das canções “Fio Maravilha” (1972) e “Ponta de lança africano” (1976), de Jorge Ben, e “Espírito esportivo” (1978), de Moraes Moreira. Tal procedimento estabelece uma junção entre o cancionário brasileiro do futebol e as imagens de partidas realizadas durante a competição e captadas em imagens. A seguir, apresentamos a letra da canção “Fio Maravilha”, com destaque para o trecho que é sincronizado às imagens da partida reunindo as seleções da Guiné-Bissau e Guiné-Conakry:

Fio Maravilha

Foi um gol de anjo, um verdadeiro gol de placa  
E a galera agradecida assim cantava

Fio maravilha, nós gostamos de você  
Fio maravilha, faz mais um pra gente vê

Fio maravilha, nós gostamos de você  
Fio maravilha, faz mais um pra gente vê

*E novamente ele chegou com inspiração  
Com muito amor, com emoção, com explosão e gol  
Sacudindo a torcida aos 33 minutos do segundo tempo  
Depois de fazer uma jogada celestial em gol*

*Tabelou, driblou dois zagueiros  
Deu um toque driblou o goleiro  
Só não entrou com bola e tudo  
Porque teve humildade em gol*

*Foi um gol de classe  
Onde ele mostrou sua malícia e sua raça*

*Foi um gol de anjo, um verdadeiro gol de placa  
E a galera agradecida assim cantava*

*Foi um gol de anjo, um verdadeiro gol de placa  
E a galera agradecida assim cantava*

*Fio maravilha, nós gostamos de você  
Fio maravilha, faz mais um pra gente vê*

*Fio maravilha, nós gostamos de você  
Fio maravilha, faz mais um pra gente vê*

*Fio Maravilha!*<sup>24</sup>

A sincronização de trecho da canção “Fio Maravilha” estabelece não só uma relação com as imagens de uma partida disputada pela Taça Amílcar Cabral em janeiro de 1979, mas também com temporalidades e espacialidades distintas, uma vez que, como apontado anteriormente, é parte do cancionário do futebol brasileiro e faz alusão a um jogador específico: João Batista de Sales (1945\*), mais conhecido pelo apelido Fio Maravilha, atacante do Clube de Regatas do Flamengo de 1965 a 1973, eternizado por Jorge Ben. Sem dúvida, naquela época (e, talvez, ainda nos dias de hoje) o futebol brasileiro era referência para o Continente Africano. Pelo menos, desde a década de 1960, excursões de clubes como o Santos Futebol Clube de Pelé contribuíram para a divulgação da imagem do futebol nacional, que atingiria seu ápice com a conquista do tricampeonato mundial no México, em 1970. Seu cancionário foi enriquecido naquela década com várias composições.

A segunda canção a ser sincronizada na trilha de áudio do documentário *O torneio Amílcar Cabral* é “Espírito esportivo”, de Moraes Moreira, desta feita, na íntegra, acompanhando imagens da mesma partida entre Guiné-Bissau e Guiné-Conakry:

---

<sup>24</sup> BEN. Fio Maravilha, s/p; grifos nossos.

Espírito esportivo

*Teu olho é ponta de lança  
Fere  
Meu olho arma a defesa  
Dança  
Teu olho joga moderno  
Avança  
Meu olho marca bobeira  
Espera  
E logo joga pra córner  
Um susto  
E tento ataque impetuoso  
A custo  
A boca entra de sola  
Fala  
A minha perde a jogada  
Cala  
O jogo é duro e não tem juiz  
Qualquer score me faz feliz  
O coração pela boca apela  
Empurra o time pra frente  
a gente  
Experimenta o jogo aberto  
Embora nem sempre assim dê certo  
De executar a jogada e assim  
Desempatar a parida e enfim  
E como nos jogos de amor  
Não tem tape na TV confesso logo que estou louco  
Pra jogar de novo com você.<sup>25</sup>*

O tratamento da sincronização desse trecho do documentário traz mais um elemento: a sobreposição de áudios sincronizados no momento em que um gol é marcado, quando se ouve, simultaneamente, a canção de Moraes Moreira e o som ambiente do estádio, com a torcida vibrando. E no momento do segundo gol, a sincronização é mais inusitada ainda em termos de temporalidade: a sobreposição de áudios da canção “Espírito esportivo” e de narração esportiva de um gol de Zico pelo Flamengo, em que ouvimos a vinheta com os versos do hino rubro-negro “Uma vez Flamengo, sempre Flamengo” e o locutor gritando “Gooooooooool!!! Zicoooooooo! Outra vez o Zicoooooooo!”<sup>26</sup> Assim, Fio Maravilha e Zico, dois jogadores do Flamengo, são reverenciados no documentário, a partir do recurso técnico da sincronização de áudio, seja da canção, seja da locução esportiva.

<sup>25</sup> MOREIRA. Espírito esportivo, s/p; grifos nossos.

<sup>26</sup> MOREIRA. Espírito esportivo, s/p.

Por sua vez, a terceira e última canção integrada ao processo de sonorização do documentário *O torneio Amílcar Cabral* é “Ponta de lança africano” (1976), de Jorge Ben, lançada no álbum *África Brasil*, e que também é conhecida pelo título de “Umbabarauma”. A composição da sincronização resulta da sobreposição do áudio da canção, reproduzida na íntegra, e do som ambiente do campo e das arquibancadas, em nova partida disputada, desta feita entre as seleções da Guiné-Bissau e do Mali:

Ponta de lança africano (Umbabarauma)

Umbabarauma homem-gol	Joga bola jogador
Umbabarauma homem-gol	joga bola corcondô
Umbabarauma homem-gol	Joga bola jogador
Umbabarauma homem-gol	joga bola corcondô
Joga bola, joga bola	Rere, rere, rere jogador
Corcondô	Rere, rere, rere corcondô
Joga bola, joga bola	Rere, rere, rere jogador
Jogador	Rere, rere, rere corcondô
Pula, pula, cai, levanta	Tererê, tererê, tererê, tererê
Sobe, desce, corre, chuta	Tererê homem gol
Abra espaço	Tererê, tererê, tererê, tererê
Vibra e agradece	Tererê homem gol
Olha que a cidade	Umbabarauma homem-gol
Toda ficou vazia	Umbabarauma homem-gol
Nessa tarde bonita	Umbabarauma homem-gol
Só pra te ver jogar	Umbabarauma homem-gol
Umbabarauma homem-gol	Essa é a história de Umbabarauma
Umbabarauma homem-gol	Um ponta de lance africano
Umbabarauma homem-gol	Um ponte de lance decidido
	Umbabarauma.

Esta, certamente, é uma das mais belas canções de futebol, que torna evidente a possibilidade de associação com as imagens da partida: a figura mítica e fictícia de um “ponta de lança africano”, chamado “Umbabarauma”, e o próprio ritmo de percussão da canção, marcado por atabaques, um traço do álbum *África Brasil*.<sup>27</sup> Por assim dizer, enquanto as temporalidades geradas pela sincronização se estabelecem em uma relação África-Brasil nas canções “Fio Maravilha” e

<sup>27</sup> CORNELSEN. Futebol e Música no Brasil, s/p.

“Espírito esportivo”, essa relação se inverte quanto ao ponto de vista na canção “Ponta de lança africano”, em uma visão brasileira da África.

Com relação às músicas que são executadas ou integradas à sonorização do documentário *O torneio Amílcar Cabral*, os créditos finais as indicam (Tab. 2), inclusive, mais uma canção da música popular brasileira – “Domingo tem Maracanã” (1972), de Pedro Paulo –, a qual está ausente na trilha sonora, e que, aliás, seria mais uma referência ao Flamengo:

Músicas	Marcha Militar – criação coletiva da FAPR
	Hino Nacional da Guiné-Bissau e Cabo Verde
	Tio Bernar J. C. Schwarz – A Salvaterra - Sonodisc
	Fio Maravilha – Jorge Bem (sic) - Philips
	Espírito Esportivo – Morais Moreira – Abel Silva Sigla
	Ponta de Lança Africano – (Jorge Bem) (sic) Philips
	Domingo Tem Maracanã (Pedro Paulo)

Tab. 2 – créditos finais das músicas na ficha técnica.<sup>28</sup>

Por fim, ainda resta discorrer sobre a sincronização de áudio em relação às imagens da partida reunindo a seleção anfitriã e a seleção de Cabo Verde, a primeira a ser apresentada no documentário *O torneio Amílcar Cabral*. Diferindo do procedimento de integração de áudio de canções, desta feita, predomina o som ambiente do campo e das arquibancadas, no qual é sobreposta, em um breve trecho, a transmissão radiofônica da partida. Assim como acontece em relação às imagens, os sons são editados e podem colaborar para produzir diversas temporalidades.

#### **PERFORMANCES NO DOCUMENTÁRIO *O TORNEIO AMÍLCAR CABRAL***

Nesta seção, dedicar-nos-emos à análise de diversas temporalidades em relação às imagens registradas no documentário *O torneio Amílcar Cabral*, resultantes de variadas performances, desde o cerimonial, passando pelas disputas futebolísticas, pela assistência no entorno do gramado, e integrando outras imagens que estão para além do espaço do torneio.

<sup>28</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

De início, as imagens e os sons captados registram a cerimônia de abertura do torneio, no Estádio Lino Correia, em Bissau. Trata-se de uma sequência de tomadas que registram o cerimonial, com destaque para o enquadramento das bandeiras desfraldadas, das nações participantes, o perfilar das delegações ao som do hino da Guiné-Bissau executado em sua versão marcial, veiculado pelos altofalantes, enquanto a bandeira do país é hasteada por um militar. Em voz *off*, um narrador anuncia a presença de celebridades na cerimônia, com destaque para João Bernardo Vieira, Comissário-Principal da República da Guiné-Bissau, “acompanhado por uma importante delegação do nosso Partido e do nosso Estado”.<sup>29</sup>

É importante ressaltar que, desde o início do documentário, o uso político do futebol fica evidente enquanto oportunidade para destacar o PAIGC e seus membros. Em meio a tomadas das equipes perfiladas ou se aquecendo no campo de terra, e também da mesa da arbitragem à beira das quatro linhas, há uma tomada em Plano Detalhe (PD) de um fuzil segurado por um soldado em fardamento camuflado, mas a variação da angulação da câmara em movimento vertical de baixo para cima enfoca o rosto do militar em Primeiro Plano (PP), fechando em Close-Up ou Primeiríssimo Plano (PPP) no rosto e na boina que exhibe o brasão do país. Em seguida, há um corte e a montagem de um Plano Americano (PA), no qual um garoto é enquadrado da cintura para cima, que traja uma camiseta com o símbolo da mão indicando o gesto “paz e amor” e, abaixo dele, as letras P.A.I.G.C.<sup>30</sup> Em seguida, há novo corte e a montagem de outro plano sequência em que há uma tomada enquadrada de um gabinete e uma escrivaninha, atrás da qual está sentado João Bernardo Vieira, tendo à sua esquerda a bandeira de Guiné-Bissau e atrás, pendurado na parede, um quadro exibindo uma foto em preto e branco de Amílcar Cabral. O político e militar, anunciado pela legenda em caixa alta como “CAMARADA JOÃO BERNARDO VIEIRA – COMISSÁRIO-PRINCIPAL DA REPÚBLICA DA GUINÉ-BISSAU – HERÓI DA GUERRA DE LIBERTAÇÃO”, fala do significado do torneio:

Esse torneio Amílcar Cabral, Camarada Amílcar Cabral, como já havia dito anteriormente, tem pra nós, guineenses e caboverdianos, um motivo de grande orgulho, na medida em que o Camarada Amílcar

---

<sup>29</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>30</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.



Cabral foi o fundador da nossa sociedade, foi o militante número 1 do nosso Partido, que foi fundador do nosso Partido, conseguiu deixar-nos essa grande herança que não é só pra nós, mas pra todo mundo que resista, e particularmente para o Continente Africano.<sup>31</sup>

Todo esse conjunto de planos-sequência tem a duração de apenas 2' 33" minutos, mas é muito significativo ao atribuir à competição um sentido político de luta e de resistência naquele contexto dos primeiros anos após a Independência. Por assim dizer, o cerimonial e a postura do político e militar performatizam, no sentido de ator social, o ponto de vista do Estado e o sentido que este deseja atribuir à competição e, concomitantemente, veicular através do documentário, que adquire valor de propaganda.

O próximo conjunto se inicia com um plano-sequência em uma aldeia com suas choupanas, em que meninos, quase todos nus, jogam bola, com captação de som ambiente. Em seguida, há um corte marcando o início de novo plano-sequência, em que é focalizada em Plano Americano (PA) uma mulher dentro de um rio, segurando uma grande peneira de pesca, tendo a parte superior do corpo nu e equilibrando na cabeça uma espécie de balaio feito de cabaça, ao som de uma música cantada, conforme os créditos finais, intitulada "Tio Bernar",<sup>32</sup> do grupo Voz de Cabo Verde, provavelmente, em um dos dialetos falados no país, que são, ao todo, 18, com destaque para Balanta, Kasanga, Mandinga, Mancanha, Fula e Soninke. Em seguida, são enquadrados em Plano de Conjunto (PC) homens trabalhando na colheita, em uma plantação, na área rural. Novo corte, e se inicia um novo plano-sequência que enquadra várias pessoas na praça do Mercado de Bandim, bairro de Bissau, tendo a sincronização da mesma canção do plano-sequência anterior. São enquadrados vendedoras e vendedores, os produtos, um alfaiate trabalhando com sua máquina de costura, um escultor entalhando uma imagem em madeira, e há sincronização do som ambiente, em que se ouvem conversas em dialeto. Mais uma vez, há novo corte e início de outro plano-sequência, no qual são enquadrados em Plano de Conjunto (PC) homens e mulheres trabalhando à beira de um rio. As mulheres têm a parte superior do corpo nu, algumas levam seus filhos de colo atados por panos a suas costas, transportam na cabeça sacas e cestos com produtos, que

---

<sup>31</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>32</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

foram trazidos de canoa até aquele ponto do rio. Todo este conjunto de planos-sequência tem uma duração aproximada de 2'37" minutos, e percebe-se que, enquanto o conjunto anterior centrou a atenção no cerimonial e no sentido político do torneio, neste conjunto, destacam-se as performances de tipos humanos e da sociedade guineense em suas atividades laborais.

Por sua vez, o próximo conjunto se inicia com um plano-sequência exibindo a fachada dos "Armazéns do Povo" com a sincronização de uma transmissão de rádio, anunciando o torneio: "A radiodifusão nacional e o acontecimento: Taça Amílcar Cabral, uma homenagem ao fundador de nossa nacionalidade", enquanto a câmera em *traveling* capta em um muro caiado de branco a frase inscrita em vermelho: "Produzir é consolidar a nossa libertação",<sup>33</sup> seguida da estampa em serigrafia do rosto de Amílcar Cabral. A sequência sincronizada de áudio anuncia: "Hoje, camaradas ouvintes, a Taça Amílcar Cabral vai ser acontecimento. Taça Amílcar Cabral que terá o seu início, como dissemos, no próximo sábado, dia 06 de janeiro de 1979".<sup>34</sup> Podemos considerar que todo esse conjunto produz uma espécie de junção entre a performance segundo o *ethos* do trabalho e o torneio em seu sentido político.

Após esse conjunto, há a retomada de imagens do Estádio Lino Correia em novo conjunto de planos-sequência. Dentro de campo, um grupo de jovens, homens e mulheres, se exhibe em performances corporais ao som de flauta, apitos, chocalhos e instrumentos típicos de percussão. Alguns trajam vestes tribais e dançam ao som dos tambores. Todo esse conjunto é parte do cerimonial do torneio, não mais como referência cívica, como no conjunto inicial, em que predominam a bandeira, o hino e a declaração do líder do PAIGC, mas como expressão da cultura e da performance corporal da juventude.<sup>35</sup>

Todavia, em seguida, a referência cívica é retomada, desta feita com um plano-sequência que enquadra a atuação de uma banda militar e seu regente, que executa uma música marcial, enquanto as delegações dos países participantes passam a desfilar, uma a uma: primeiro, a delegação de Cabo Verde, sendo que uma

---

<sup>33</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>34</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>35</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

adolescente, ladeada por dois meninos, carrega a placa com o nome do país. Em seguida, entra a delegação da República de Gâmbia; Guiné-Conakry é a terceira delegação a desfilar. Há nova tomada da banda militar e um enquadramento em Plano Detalhe (PD) de uma flauta sendo tocada, e o desfile é retomado em nova tomada, com a delegação de Guiné-Bissau, seguida pela delegação da República do Mali; a próxima delegação a desfilar é a da República da Mauritânia; por fim, fechando o desfile, entra a delegação da República do Senegal.<sup>36</sup>

Transcorrido pouco mais de 1/3 do documentário, tem vez a primeira partida do torneio, reunindo as seleções da Guiné-Bissau e de Cabo Verde. Um conjunto de planos-sequência enfoca momentos da disputa, com tomadas e enquadramentos diversos, e com sincronização de áudio ambiente, em que a assistência, composta por torcedores dos dois países, vibra ao redor do campo e nas arquibancadas, e também da transmissão radiofônica. Há uma tomada com enquadramento do rosto de um torcedor na arquibancada, que acompanha a partida e ouve a transmissão radiofônica em seu radinho de pilha, seguido de outras tomadas dos torcedores que parecem tensos com o desenrolar da disputa. A alternância entre tomadas das arquibancadas e do campo de jogo, aliás, nos faz lembrar do célebre documentário brasileiro *Garrincha, alegria do povo* (1962), de Joaquim Pedro de Andrade, embora haja uma distinção fundamental: o uso de cor no tratamento das imagens do documentário *O torneio Amílcar Cabral*, enquanto o documentário brasileiro, bem ao gosto do neo-realismo, utiliza o preto e branco. O áudio ambiente capta diversas falas em dialeto dos torcedores, que se intensifica com o primeiro gol da seleção da casa. Não há, no documentário, o registro do placar final dessa partida disputada em 07 de janeiro de 1979, que foi Guiné-Bissau 3 x 0 Cabo Verde.<sup>37</sup>

Já quase na metade do documentário *O torneio Amílcar Cabral* há um corte abrupto, em que se inicia novo conjunto de planos-sequência, em que nova partida é enfocada, desta feita reunindo as seleções da Guiné-Bissau e da Guiné-Conakry pela disputa de terceiro lugar, que terminou com a vitória da Guiné-Conakry nos pênaltis pelo placar de 5 x 4 após as seleções terem empatado no tempo normal

---

<sup>36</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>37</sup> TAÇA Amílcar Cabral, s/p.

por 2 x 2, no dia 14 de janeiro de 1979.<sup>38</sup> Por si só, isso já revela algo de inusitado no procedimento de montagem: O conjunto é iniciado por uma breve tomada com enquadramento em Plano de Conjunto (PC) de garotos sentados na plataforma (algo como um andaime) em que se localiza o placar anunciando “GUINÉ-BISSAU 0 / GUINÉ-CONAKRY 0”.<sup>39</sup> Portanto, isso evidencia que não foi intenção dos diretores e roteiristas do documentário manter a ordem cronológica em que as partidas foram realizadas, e nem integrar imagens de partidas de outras seleções que não envolviam disputa com a anfitriã. Sequer há imagens da final, que reuniu as seleções do Senegal e do Mali, sendo que a primeira sagrou-se campeã do torneio ao vencer a partida pelo placar de 1 x 0.<sup>40</sup>

Logo após o plano-sequência com tomada do placar, há novas tomadas de torcedores pulando o muro do Estádio Lino Correia e também de outros torcedores que acompanham o jogo em telhados de edificações ao redor, e uma tomada em que se focaliza um policial parado, não reagindo a tal ação.<sup>41</sup> O curioso desse conjunto é, justamente, o aspecto apontado na seção anterior: o emprego de trilha sonora composta por trechos das canções “Fio Maravilha” (1972), de Jorge Ben, e “Espírito esportivo” (1978), de Moraes Moreira. É interessante notar que, nas tomadas em que há a sincronização com trecho da canção “Fio Maravilha”, a temporalidade das imagens sofre alteração por meio do uso de um efeito específico: a câmara lenta (*slow-motion*), em que as cabeçadas e dribles, em sua distensão temporal, parecem estabelecer ressonâncias com a própria referência musical a jogadas (tabela, dribles, toque e gol).

Entretanto, há um corte na sincronização de áudio da canção “Fio Maravilha”, e passa a ser executada, na íntegra, a canção “Espírito esportivo”. Conforme mencionado na seção anterior, quando a seleção da Guiné-Bissau assinada um gol, há a sobreposição de áudios da canção e do som ambiente do estádio, com a torcida vibrando. E no segundo gol, há a sobreposição do áudio da canção com o áudio da narração esportiva de um gol de Zico, algo inusitado, mas

---

<sup>38</sup> TAÇA Amílcar Cabral, s/p.

<sup>39</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>40</sup> TAÇA Amílcar Cabral, s/p.

<sup>41</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

que se torna, ao mesmo tempo, uma espécie de tributo ao futebol brasileiro como forte referência do mito do “futebol arte”.

O intervalo de jogo marca o início de novo conjunto de planos-sequência, em que um repórter entrevista alguns torcedores. A primeira tomada com enquadramento em Plano Americano (PA; com corte na altura do joelho do repórter) enfoca um jovem torcedor que faz comentários sobre tática e sugestões para o segundo tempo. Em nova tomada com enquadramento em Plano Americano (PA), um adolescente também fala ao microfone. Ao ser indagado pelo repórter sobre Amílcar Cabral, patrono do torneio, o adolescente responde: “Sim, é o fundador da nossa nacionalidade”.<sup>42</sup> A sincronização de áudio nesse trecho do documentário é centrado no som ambiente e nas falas. Um aspecto chama à atenção: primeiramente, o adolescente se expressa em crioulo ao comentar, brevemente, o desempenho da seleção guineense. Todavia, ao ser indagado sobre Amílcar Cabral, ele se expressa em português, no discurso corrente da língua oficial do país. Em seguida, outro jovem também comenta o desempenho da seleção da Guiné-Bissau no torneio, expressando-se em português. Observa-se, aliás, que não se trata de um repórter de campo, mas sim de um jornalista (ou mesmo um dos cineastas) que fala na variante linguística do português falado no Brasil. No plano-sequência, há nova tomada em Plano Americano (PA) de um jovem que se diz jogador do Sport Lisboa e Benfica, de Portugal, e que destaca o desempenho da seleção guineense, que teria condições de chegar à final do torneio. Esse jovem também se expressa em português. Por fim, a última entrevista é realizada com um grupo de garotos que estão na arquibancada, em tomada com enquadramento em Plano de Conjunto (PC), e o repórter conta com um intérprete, pois os garotos falam em crioulo. A cena é acompanhada por legenda:

Crioulo: língua falada pelo povo.

– Qual a melhor equipe do torneio?

– Guiné-Conacri é muito boa e Mali também está jogando bem.<sup>43</sup>

Nota-se algo singular nesse conjunto de planos-sequência: a escuta dos jovens torcedores e, ao mesmo tempo, as variantes linguísticas que marcam diversos

<sup>42</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>43</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

falares na Guiné-Bissau: a língua oficial, o português, que é a base do discurso oficial, e o crioulo enquanto “língua falada pelo povo”. No documentário, não há menção explícita sobre dialetos, porém, como brevemente comentado anteriormente, no país é falada uma gama de dialetos africanos. Fica, aqui, uma dúvida: esse intervalo seria, de fato, o do jogo Guiné-Bissau x Guiné-Conakry? Parece que não, pois o jovem que se diz jogador do Benfica considera que a seleção anfitriã teria condições de chegar à final, quando a disputa entre as duas Guinés foi pelo terceiro lugar.

Com relação à sequência do documentário, constata-se que, após o intervalo, não há a retomada da partida entre as seleções da Guiné-Bissau e da Guiné-Conakry, mas sim uma nova partida é integrada ao conjunto de planos-sequência: o jogo reunindo a seleção anfitriã e a seleção do Mali, pela semifinal do torneio, disputado em 13 de janeiro de 1979. A partida terminou empatada em 1 x 1 e foi decidida nos pênaltis, com a vitória da seleção do Mali pelo placar de 4 x 2, credenciando-se à final da Taça Amílcar Cabral, para enfrentar a seleção do Senegal.<sup>44</sup> Mais uma vez, há alternâncias entre tomadas de lances dentro das quatro linhas, com enquadramento em Plano de Conjunto (PC) e tomadas da assistência no entorno do campo e nas arquibancadas, em Primeiro Plano (PP), em Plano Americano (PA) ou em Plano de Conjunto (PC).

Após a cobrança do último pênalti e a consequente derrota da seleção anfitriã, há um corte abrupto. Tem início, então, novo conjunto de planos-sequência, em que um representante do esporte e do governo guineense – “CAMARADA AVITO JOSÉ DA SILVA[,] PRESIDENTE DA FEDERAÇÃO DE FUTEBOL”<sup>45</sup> – presta uma declaração ao repórter sobre a situação do futebol na Guiné-Bissau e na África:

Em África assiste-se a fuga de grandes ases do futebol pra Europa. Efetivamente, isso enquadra-se no contexto idêntico ao que se passa com a fuga de cérebros, que falou-se bastante, para os Estados Unidos de América. Efetivamente, nós tamos a sofrer de uma sangria, do mesmo mal, agora, neste momento em África.<sup>46</sup>

Interessante notar que, em termos de montagem, nessa passagem do documentário *O torneio Amílcar Cabral*, há uma variação de tomadas com

---

<sup>44</sup> TAÇA Amílcar Cabral, s/p.

<sup>45</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>46</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

enquadramento em Primeiro Plano (PP) do entrevistado, e em Plano de Conjunto (PC), em que ambos, entrevistador e entrevistado são enquadrados. Outro aspecto relevante a se destacar em termos de performance, é que se estabelece uma relação entre a derrota da seleção guineense para Mali e a consequente impossibilidade de disputar a final, e a declaração do dirigente da federação.

O que mais chama à atenção no plano-sequência seguinte é a cena da cerimônia de entrega de uma taça aos jogadores da equipe vencedora: a seleção do Senegal; um jogador, sob os aplausos dos presentes, ergue a taça, em uma tomada de Plano de Conjunto (PC); em seguida, há uma passagem para nova tomada em Plano Americano (PA), em que o jogador se volta para as celebridades do PAIGC que estão atrás, em um degrau acima, e entrega a taça para uma delas, que também ergue a taça e é aplaudido.<sup>47</sup> Com tal performance, mais uma vez se evidencia o caráter político do uso do futebol e, ao mesmo tempo, o sentido que o próprio documentário assume: não se trata de documentar o torneio como um todo, pois sequer as partidas e os placares são indicados, e nem mesmo a partida final reunindo as seleções do Senegal e do Mali em 14 de janeiro de 1979, com vitória da primeira pelo placar de 1 x 0,<sup>48</sup> mas sim de afirmar o papel fundamental desempenhado por Amílcar Cabral, patrono do torneio, na luta contra o jugo colonial na região. E isso se torna evidente no próximo plano-sequência, em que, mais uma vez, tem a palavra o “CAMARADA JOÃO BERNARDO VIEIRA – COMISSÁRIO-PRINCIPAL DA REPÚBLICA DA GUINÉ-BISSAU – HERÓI DA GUERRA DE LIBERTAÇÃO”,<sup>49</sup> em seu gabinete, como no início, e dá a seguinte declaração:

O torneio internacional Amílcar Cabral constituiu pra nós, eh, constituiu pra nós um motivo de... de grande encorajamento, na medida em que nossos irmãos do nosso continente quiseram testemunhar o papel que esse grande africano tem dado para o desenvolvimento, não, pra libertação da África. Também queríamos expressar a nossa gratidão da forma como ele tem conduzido a nossa luta de libertação nacional, da forma como conseguiu educar os nossos combatentes, sem criar o ódio contra o inimigo, mas, eh, de dialogar pra que possamos, como hoje, adquirir a nossa independência. Sempre nós consideramos que a luta que temos travado contra o colonialismo português não era contra o

---

<sup>47</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>48</sup> TAÇA Amílcar Cabral, s/p.

<sup>49</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

povo português. Isso foi uma das razões que a nossa luta de libertação nacional teve um impacto muito grande, na medida em que o Camarada Amílcar Cabral soube levar a bom caminho esse trabalho de educação do nosso povo, dos nossos combatentes, razão por que, hoje, as nossas relações não só com Portugal, com os demais países africanos e do mundo é uma relação de amizade, de camaradagem, e que esperamos que continua a fortalecer e a engrandecer cada vez mais.<sup>50</sup>

Depois desse pronunciamento oficial da autoridade de Estado e integrante do PAIGC, partido único que se instaurou no poder após o fim da Guerra de Independência, há um plano-sequência que enfoca a cerimônia em homenagem a Amílcar Cabral, realizada em seu túmulo. Há uma tomada em Plano de Conjunto (PC), em que dois jovens em uniforme caminham à frente de um grupo de proeminentes do PAIGC, ao som marcial de um trompete. Os dois jovens carregam, lado a lado, uma coroa de flores e, juntamente com uma das celebridades do PAIGC, depositam a coroa diante do túmulo. Nesse momento, projeta-se a seguinte legenda em caixa alta: “TÚMULO DE AMÍLCAR CABRAL – ASSASSINADO EM 20 DE JANEIRO DE 1973”.<sup>51</sup> Em seguida, há uma tomada em Plano Detalhe (PD), em que se exhibe um diploma de “ORDRE NATIONALE DE FIDELITÉ AU PEUPLE”<sup>52</sup> outorgado ao líder africano e a medalha correspondente, colocados atrás de uma placa de vidro. Ao afastar a projeção por meio da suspensão do efeito de zoom, enquadra-se todo o conjunto, em que se vê uma fotografia de Amílcar Cabral e a moldura do quadro que a integra, juntamente com o diploma na parte inferior.

Por fim, tem início o último conjunto de planos-sequência do documentário *O torneio Amílcar Cabral*, voltados para o tema da educação e da juventude. No primeiro plano-sequência, um jovem professor alfabetiza um grupo de crianças em português. O som ambiente reproduz suas falas e as falas das crianças, em um jogo de leitura e repetição de frases que constam em uma cartilha. Uma delas é a seguinte: “Ela – ‘Ela’ – lava – ‘lava’ – a – ‘a’ – roupa – ‘roupa’ / Ele – ‘Ele’ – lava – ‘lava’ – a – ‘a’ – roupa – ‘roupa’ – na – ‘na’ – tina – ‘tina’ – passa – ‘passa’ – o – ‘o’ – ferro – ‘ferro’ – e – ‘e’ – vai – ‘vai’ – asseado – ‘asseado’ – à – ‘à’ – aula – aula”.<sup>53</sup> Todo esse trecho do filme, em que há a repetição palavra por palavra pelas crianças, é iniciado por tomada em Plano

<sup>50</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>51</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>52</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>53</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.



Americano (PA) do jovem professor e tem sequência em um Plano de Conjunto (PC), em que se enquadra as crianças, sentadas em uma choupana aberta, segurando as cartilhas onde lêem as palavras. Alterna-se, em seguida, por duas vezes o enquadramento em Plano Americano (PA) do professor e o Plano de Conjunto (PC) das crianças. E o último plano-sequência desse conjunto mantém o tema da educação. Desta feita, o enfoque recai sobre meninas que brincam, supostamente, no pátio da escola, no recreio, batendo palmas e formando uma roda, enquanto duas meninas se dão as mãos e giram, alternadamente, dentro da roda. A tomada predominante dessa cena é o Plano de Conjunto (PC) e, ao final, sobrepõe-se a legenda contendo os créditos que formam a ficha técnica do documentário.<sup>54</sup>

Por fim, podemos sintetizar as várias performances pelo seguinte esquema:

cerimonial – pronunciamento – trabalho – cerimonial – cultura – jogo 1 – jogo 2 – jogo 3 – pronunciamento – cerimonial – pronunciamento – homenagem – educação – juventude. Visualmente, o esquema nos permite inferir que, muito mais do que um documentário esportivo, *O torneio Amílcar Cabral* é um documentário que veicula uma mensagem política em torno da figura do patrono da competição, reiterada nos pronunciamentos performatizados por membros proeminentes do PAIGC, na fala de torcedores etc., e também da sociedade guineense nos âmbitos do trabalho, da cultura e da educação da juventude como projeto de Nação. A competição em si não é o foco, mas sim o seu significado simbólico para a região. Nesse sentido, corroboramos o ponto de vista de Victor Andrade de Melo e de Rafael Fortes, que, ao mencionarem o documentário em um estudo sobre Cabo Verde, reconhecem esse significado:

As primeiras cenas exibem as bandeiras dos países participantes e *flashes* da cerimônia de abertura: delegações, autoridades, arquibancadas lotadas. Além de imagens dos jogos, percebe-se a constante busca de vinculação da competição com a memória de Amílcar Cabral, tanto nas falas dos dirigentes quanto nos depoimentos do público, assim como nas homenagens realizadas: o evento é apresentado como grande ode ao “pai da nacionalidade”.<sup>55</sup>

<sup>54</sup> CABRAL; GOMES; AZULAY. *O torneio Amílcar Cabral*.

<sup>55</sup> MELO; FORTES. *Identidade em transição*, p. 14-15.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando decidimos propor a análise do documentário *O torneio Amílcar Cabral*, tínhamos em mente a possibilidade de discutir aspectos que, ao envolverem o tema do futebol, estariam “para além dos 90 minutos”, entendendo-se que, ao falar de temporalidades, implica falar, igualmente, de espacialidades. Essa expressão marca não só a duração comum de uma partida de futebol, mas também de um antes e um depois do jogo, e mesmo de seu entorno. Em uma das famosas frases atribuídas ao lendário treinador alemão Sepp Herberger (1897-1977) expressa bem essa ideia: “depois do jogo é antes do jogo” (*Nach dem Spiel ist vor dem Spiel*).<sup>56</sup> Nota-se, neste ponto, certa circularidade nesse pensamento.

Termos adotado o documentário *O torneio Amílcar Cabral* nos possibilitou partir dessa premissa para analisá-lo, especificamente, em duas dimensões: a composição em termos de linguagem fílmica, na produção de temporalidades diversas; a veiculação de imagens performáticas. Ambas estão imbricadas e foram, aqui, segmentadas apenas em virtude de procedimentos metodológicos.

Talvez, o principal aspecto resultante deste estudo tenha sido a possibilidade de entender, a partir da análise de diversos elementos, a complexidade do contexto em que o documentário foi produzido e lançado: a de um país recém-saído da Guerra de Independência, que procurava se legitimar em termos regionais, continentais e internacionais, no concerto das nações. Sem dúvida, como Victor Andrade de Melo e Rafael Fortes ressaltam,

[...] em muitos países africanos, o esporte desempenhou um papel significativo na constituição da ideia de nação, porque, em função da condição colonial, havia no continente, em geral, menos elementos a serem mobilizados para a construção de um sentido de nacionalidade, algo que se acirrava com a frequente existência de várias etnias no cenário de cada país. [...].<sup>57</sup>

Na Guiné-Bissau, não foi diferente. O documentário *O torneio Amílcar Cabral* é um documento histórico do papel que o esporte em geral e em especial o futebol desempenharam na construção de um sentido de nacionalidade. Não é por acaso

<sup>56</sup> HOLLENSTEINER. Sepp Herberger, p. 51.

<sup>57</sup> MELO; FORTES. Identidade em transição, p. 13.

que, no discurso oficial, veiculado no documentário, o termo “nacionalidade” aparece algumas vezes nas falas de políticos e militantes do PAIGC e também de pessoas comuns, torcedores.

Por fim, cabe destacar que o documentário, em sua tessitura, possibilita a percepção de diversas temporalidades, seja por questões da própria produção e linguagem fílmica, seja pelas associações que são feitas em sua composição, por exemplo, pela sincronização de canções da música popular brasileira ou mesmo pela integração da locução esportiva de um gol de Zico associada a um gol marcado em partida disputada pela Taça Amílcar Cabral. Poderíamos pensar também em outros níveis de temporalidades implicadas a espacialidades a partir do documentário, por exemplo, o Estádio Lino Correia frente a outras praças esportivas daquela época. E também os usos políticos que se pode fazer desse que é uma das mais significativas manifestações culturais e esportivas do planeta: o futebol.

\* \* \*

## REFERÊNCIAS

AFRICA – Tournoi de la zone 2. **Rec. Sport. Soccer Statistics Foundation**. 20 maio 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3F6VpVX>. Acesso em: 27 abr. 2021.

BEN, Jorge. Fio Maravilha. **Ben** (1972). Disponível em: <https://bit.ly/3F7VtVg>. Acesso em: 27 abr. 2021.

BEN, Jorge. Ponta de lança africano (Umbabarauma). **África Brasil** (1976). Disponível em: <https://bit.ly/3vzVBd6>. Acesso em: 27 abr. 2021.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2000. [primeiros passos; 9]

CABRAL, Fernando; GOMES, Flora; AZULAY, Jom Tob (dir.). **O torneio Amílcar Cabral**. Brasil, cor, 1979, 27 min.

CORNELSEN, Elcio Loureiro. Futebol e Música no Brasil – alguns exemplos de uma profícua relação. **Arquibancada**. São Paulo, v. 117, n. 17, 13 mar. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/37X66y4>. Acesso em: 13 set. 2021.

CORRÊA, Roberto Lobato. Prefácio: primeiro tempo. In: MASCARENHAS, Gilmar. **Entradas e bandeiras: a conquista do Brasil pelo futebol**. Rio de Janeiro: Ed.UERJ, 2014, p. 9-12.

FUNDAÇÃO Amílcar Cabral (VOA). Amílcar Cabral, herói lembrado na Guiné Bissau e Cabo Verde. 20 jan. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3P33xvk>. Acesso em: 13 set. 2021.

HOLLENSTEINER, Stephan. Sepp Herberger. In: CORNELSEN, Elcio Loureiro; CURI, Martin; HOLLENSTEINER, Stephan. **Pequeno dicionário do futebol alemão e brasileiro**. Ed. Bilíngüe Português-Alemão, Rio de Janeiro: DAAD, 2014, p. 50-51.

MANN, Thomas. **Der Zauberberg**. Berlin: S. Fischer, 1924.

MELO, Victor Andrade de. Desafiando o inimigo: o esporte e as lutas anticoloniais na Guiné. **Arquibancada**. São Paulo, v. 50, n. 7, 25 ago. 2013. Disponível em: <https://bit.ly/3vzOOQx>. Acesso em: 28 maio 2021.

MELO, Victor Andrade de. Em pleno conflito: o esporte na guerra colonial. In: MELO, Victor Andrade de. **Jogos de contrastes: o esporte na Guiné Portuguesa**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2020, p. 99-127.

MELO, Victor Andrade de; FORTES, Rafael. Identidade em transição: Cabo Verde e a Taça Amílcar Cabral. **Afro-Ásia**. Salvador, BA, n. 50, p. 11-44, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/37TWCE3>. Acesso em: 27 abr. 2021.

MOREIRA, Moraes. Espírito esportivo. **Alto Falante** (1978). Disponível em: <https://bit.ly/37aXOT4>. Acesso em: 27 abr. 2021.

MORENO, Patrícia Ferreira. Imagens em movimento, temporalidades e o efeito cinema nos museus de arte. **Museologia & Interdisciplinaridade**. Brasília, DF, v. 5, n. 10, p. 43-51, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://bit.ly/3s7UW0i>. Acesso em: 27 abr. 2021.

QUEM É quem no cinema: Jom Tob Azulay. **Filme B**. Disponível em: <https://bit.ly/3OW31zg>. Acesso em: 13 set. 2021.

RAMIREZ, Natalie Mireya Mansur. O que é performance? Entre contexto histórico e designativos do termo. **Arteriais: Revista do PPGARTES**, Belém, PA, n. 04, p. 98-107, jul. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3y94X1d>. Acesso em: 27 abr. 2021.

TAÇA Amílcar Cabral. **Rec. Sport. Soccer Statistics Foundation**. 12 nov. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3wiqeTN>. Acesso em: 27 abr. 2021.

TODAMATÉRIA (Blog), s/d. Mapa político da África. Disponível em: <https://bit.ly/3F5pKEp>. Acesso em: 13 set. 2021.

VISENTINI, Paulo Fagundes. **As revoluções africanas: Angola, Moçambique e Etiópia**. São Paulo: Ed. Unesp, 2012.

\* \* \*

Recebido em: 9 de novembro de 2021.  
Aprovado em: 24 de janeiro de 2022.

## Árbitro ou arbitrário? Análise da autobiografia de Dalmo Bozzano

Referee or Arbitrary? Analysis of Dalmo Bozzano's Autobiography

**Daniel Minuzzi de Souza**

Instituto Federal Catarinense, Blumenau/SC, Brasil  
Doutorando em Educação Física, UFPR  
danielminuzzi1980@gmail.com

**Bruno Boschilia**

Prefeitura Municipal de Curitiba, Curitiba/PR, Brasil  
Doutorando em Educação Física, UFPR

**André Mendes Capraro**

Universidade Federal do Paraná, Curitiba/PR, Brasil  
Doutor em História, UFPR

**Wanderley Marchi Júnior**

Universidade Federal do Paraná, Curitiba/PR, Brasil  
Doutor em Educação Física, UNICAMP

**RESUMO:** Este artigo faz uma análise historiográfica esportiva da obra *Dalmo Bozzano: Árbitro ou Arbitrário*, fonte autobiográfica publicada em 2007. No livro, são apresentadas memórias deste ex-árbitro de futebol, o primeiro catarinense a integrar o quadro da FIFA. Objetivamos conhecer o contexto de produção da autobiografia, verificar as fontes utilizadas pelo autor, identificar os principais momentos da sua carreira a partir de suas memórias e dialogar com os conceitos de memória individual e coletiva propostos por Pollak. Para o desenvolvimento do trabalho, foi feita a leitura da autobiografia e uma entrevista semiestruturada com o autor por meio de videochamada. Dividimos a análise em dois eixos: 1) o livro de cunho autobiográfico; 2) a arbitragem na vida de Dalmo Bozzano. A partir destas, foi possível observar a presença de um discurso lúdico, o envolvimento e manutenção da família Bozzano com o futebol e a idealização do passado baseada em um discurso individual e coletivo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Autobiografia; Futebol; Árbitro; Memória; Dalmo Bozzano.

**ABSTRACT:** This paper makes a sport historiographical analysis of the book *Dalmo Bozzano: Árbitro ou Arbitrário*, an autobiographical source published in 2007. The book presents the memories of this former football referee, who was the first from Santa Catarina to join the FIFA Refereeing List. We aimed to know the context in which the autobiography was produced, to verify the sources used by the author, to identify the main moments of his career from his memories, and to dialogue with the concepts of individual and collective memory proposed by Pollak. To develop this work, the autobiography was read, and a semi-structured interview was conducted with the author by means of a video call. We divided the analysis into two axes: 1) the autobiographical book; 2) refereeing in Dalmo Bozzano's life. From these, it was possible to observe the presence of a ludic discourse, the involvement and maintenance of the Bozzano family with football, and the idealization of the past based on an individual and collective discourse.

**KEYWORDS:** Autobiography; Football; Referee; Memory; Dalmo Bozzano.

## INTRODUÇÃO

Porque é uma vida rica, a vida de um árbitro é uma vida muito rica. Muita aventura, muita situação difícil, situação hilária, situação trágica...

Entrevista de Dalmo Bozzano

É inegável a importância do futebol no cenário mundial, seja pelo número de praticantes, ou simplesmente de espectadores/consumidores. Especificamente no Brasil, no ano de 2018, havia mais de 360 mil atletas cadastrados, sendo que o futebol foi responsável pela movimentação de aproximadamente R\$ 53 bilhões na economia nacional<sup>1</sup>. O consumo de mercadorias do futebol não se limita a artigos esportivos, mas a uma série de produtos que pode incluir músicas, livros, jogos eletrônicos, entre outros. Para quem gosta da modalidade, histórias e memórias do “mundo da bola” fazem parte do cotidiano.

Ressaltamos, também, a crescente produção envolvendo o futebol a partir da perspectiva das ciências humanas e sociais.<sup>2</sup> Especificamente na linha historiográfica, a literatura autobiográfica é uma das fontes disponíveis para quem busca compartilhar memórias e conhecer histórias do futebol.<sup>3</sup> Dentre estas, destacamos a obra “*Dalmo Bozzano: árbitro ou arbitrário?*”, que se tornou conhecido por terminar as partidas rigorosamente aos 45 minutos do segundo tempo, sem acréscimos. Ao ser questionado sobre esta característica,<sup>4</sup> Bozzano respondia: “eu não ganho hora extra”. Esse tipo de resposta, que encontramos em suas memórias, revela uma tendência de estilo narrativo voltado ao lúdico<sup>5</sup> e pode ser encontrada na autobiografia do “juiz”, objeto deste trabalho.

<sup>1</sup> CBF. Relatório de impacto do Futebol Brasileiro.

<sup>2</sup> Destacamos a obra GIGLIO; PRONI (Orgs.). *O futebol nas ciências humanas no Brasil*, e os artigos de GIGLIO; SPAGGIARI. A produção das ciências humanas sobre futebol no Brasil; QUARANTA, André Marsiglia et al. *Interseções entre os campos esportivos e científico: a sociologia do esporte como elemento comum (2011-2018)*.

<sup>3</sup> Destacamos o artigo “Memória e futebol no Brasil: escritas da vida de jogadores brasileiros”, de Cornelsen.

<sup>4</sup> Característica que foi abandonada a partir do momento em que figurou no quadro de árbitros FIFA, conforme podemos observar em entrevista concedida a Polidoro Júnior. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p6SCvRJvljk&t=1574s>. Acesso em: jan. de 2021.

<sup>5</sup> ORLANDI. *Análise de discurso: princípios e procedimentos*.

Os “relatos de vidas e carreiras no esporte em primeira pessoa [...] superam facilmente o número de estudos jornalísticos e acadêmicos e provavelmente representam o corpo de material publicado mais substantivo sobre a história do esporte”.<sup>6</sup> Entretanto, apesar da importância que os oficiais de arbitragem possuem dentro do futebol, são poucos os livros e publicações brasileiras que tratam especificamente da vida ou da carreira desses profissionais, se compararmos a outros agentes, como atletas, treinadores e dirigentes.

Ao observarmos as principais obras que abordam as histórias e as carreiras de árbitros brasileiros, encontramos dois tipos de publicações: a) autobiografias de árbitros e b) biografias (ou verbetes biográficos) de importantes árbitros. Na primeira classificação, podemos incluir: 1) *Por dentro da Copa de 1994*, de autoria de Renato Marsiglia e publicado pela Editora Tchê, em 1994; 2) *A Regra é Clara*, de Arnaldo Cesar Coelho, publicada pela editora Globo, no ano de 2002; 3) *Cartão Vermelho*, de Edilson Pereira Carvalho, publicado pela editora Mundo Editorial, em 2006; 4) *Dalmo Bozzano: Árbitro ou Arbitrário*, de autoria e edição de Dalmo Bozzano, publicado em 2007, livro que foi nosso objeto de análise. No segundo critério, encontramos duas obras lançadas no ano de 2018: 1) *“Segue o Jogo!: 100 anos de arbitragem brasileira no futebol”*, escrito por Teodoro Castro Lino e publicado pela Editora Bonecker; 2) *Grandes Árbitros do Futebol Brasileiro: o desenvolvimento do futebol pelo olhar da arbitragem*, editorada e escrita por Daniel Destro.

Traçando um breve comparativo entre os títulos, destacamos que os três primeiros foram publicados no mesmo ano de realização da Copa do Mundo da *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA), o que nos parece estar associado a uma oportunidade editorial de comercialização das obras em períodos próximos à realização de megaeventos, consequentemente, aumentando o interesse pela temática.

Alguns dos personagens em questão são agentes importantes na história do Futebol Brasileiro. Renato Marsiglia e Arnaldo Cesar Coelho foram árbitros de futebol que integraram o quadro da FIFA com atuações destacadas, inclusive, em Copas do Mundo. Também há em comum entre os dois o fato de, após o encerramento de suas carreiras, tornarem-se comentaristas de arbitragem na mídia esportiva.<sup>7</sup> Já

---

<sup>6</sup> TAYLOR. *De fonte a objeto: esporte, história e autobiografia*, p. 2.

<sup>7</sup> Arnaldo Cesar Coelho e Renato Marsiglia foram comentaristas de arbitragem do Grupo Globo.

Edilson Pereira Carvalho, que também compôs a lista de árbitros FIFA, lançou o livro no ano de 2006 numa tentativa de se defender das acusações de manipulação de resultados nos campeonatos de futebol em que esteve envolvido no ano de 2005, escândalo que ficou conhecido como “Máfia do Apito”.<sup>8</sup> Na obra de Teodoro Castro Lino, árbitro-assistente FIFA, encontramos verbetes biográficos de alguns dos maiores árbitros e assistentes do futebol brasileiro, incluindo a si próprio. Por fim, o trabalho de Daniel Destro, árbitro com carreira no estado de São Paulo, segue a mesma linha do título anterior, acrescentando dados e informações históricas acerca do futebol, do desenvolvimento das regras e da arbitragem.

Dentre estas, a obra de Dalmo Bozzano, publicada em 2007, destoa das demais quando o critério é a publicação em ano de Copa do Mundo. A autobiografia desse árbitro catarinense foi publicada nove anos após o encerramento de sua carreira. De maneira resumida, Dalmo retrata memórias do tempo de arbitragem e sua relação com o futebol.

A autobiografia é vista como uma importante fonte para pesquisas históricas por proporcionar um olhar diferenciado sobre determinado fato histórico,<sup>9</sup> ou melhor, revela a perspectiva singular de alguém que vivenciou determinado acontecimento; no caso, a sua própria vida. Quando se trata de uma pessoa pública que compartilha suas memórias, como um árbitro de futebol, é preciso enaltecer que a autobiografia pode ser compreendida como uma forma de contar a história que é marcada por sua subjetividade, portanto a forma como ele entende e/ou representa sua vida (profissional).

Nessa esteira, compreendemos a autobiografia como uma “[...] narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza sua história individual, em particular a história de sua personalidade”.<sup>10</sup> Além disso, destacamos a necessidade de se compreender as razões e os motivos que levaram o autor à escrita de si mesmo e sua trajetória: “[...] muitas vezes o aspecto é o

---

<sup>8</sup> O caso conhecido como “Máfia do Apito” foi um esquema de manipulação de resultados de jogos que resultou na anulação de 11 partidas da Série A do Campeonato Brasileiro dirigidas pelo árbitro Edilson Pereira de Carvalho.

<sup>9</sup> ALBERTI. Histórias dentro da História.

<sup>10</sup> LEJEUNE. *O pacto autobiográfico: de Rousseau à internet*, p. 16.



da confissão, ou da justificação ou da invenção de um novo sentido ou ainda, da combinação destes três”.<sup>11</sup>

No que se refere à memória como fonte da literatura autobiográfica, precisamos considerar que sua constituição, formulada por um sujeito singular, se dá na sua relação com o meio, portanto se constitui, também, coletivamente. Assim, acreditamos ser necessário tecer considerações a respeito da constituição do conceito de memória e de como ele vem sendo utilizado.

Halbwachs<sup>12</sup> faz distinção entre história e memória coletiva. A história teria um caráter que transcenderia o tempo, unificando o presente e passado,<sup>13</sup> enquanto a memória coletiva seria constituída a partir de uma relação com o tempo e espaço. Candau<sup>14</sup> faz menção à distinção entre a memória coletiva e a metamemória. Para este autor, enquanto a memória coletiva deveria ser compartilhada por todos de maneira incontestável, a metamemória estaria relacionada à constituição da identidade, “uma representação da própria memória”.<sup>15</sup>

Além de compreender como as memórias são formadas, vale destacar que estas podem sofrer constantes alterações. Deste modo, evidenciamos a contribuição de Pollak<sup>16</sup> quando considera uma trinca de elementos constitutivos da memória, quais sejam: os acontecimentos, os personagens e os lugares. Qualquer um desses elementos pode ser constituído de maneira presencial ou por “tabela”, como memória herdada de outros membros da família, ou de uma coletividade.<sup>17</sup> Entrementes, observa-se a ocorrência de um processo de lembrança com o auxílio de outras pessoas.

A memória caracteriza-se como seletiva e socialmente construída, pois para sua estruturação leva-se em consideração as preocupações do momento. “Quando falo em construção, em nível individual, quero dizer que os modos de construção podem tanto ser conscientes como inconscientes. O que a memória individual grava, recalca, exclui, relembra, é evidentemente o resultado de um verdadeiro trabalho de organização”.<sup>18</sup>

<sup>11</sup> SILVA. Limites entre o real e o ficcional uma leitura de *douleur exquise*, de Sophie Calle, p. 3.

<sup>12</sup> HALBWACHS. *A memória coletiva*.

<sup>13</sup> SANTOS-LISE. Arsenal, We're on your Side: uma análise do futebol em Nick Hornby, p. 25.

<sup>14</sup> CANDAU. *Antropologia da memória*. CANDAU. *Memória e identidade*.

<sup>15</sup> SANTOS-LISE. Arsenal, We're on your Side, p. 26.

<sup>16</sup> POLLAK. *Memória e Identidade social*.

<sup>17</sup> SANTOS-LISE. Arsenal, We're on your Side.

<sup>18</sup> POLLAK. *Memória e Identidade social*, p. 4-5.

Quando se considera o processo de escrita (escrever, apagar e reescrever) da autobiografia, percebe-se que a seletividade da memória também está associada à identidade. Durante o ciclo da escrita da autobiografia, a memória e a identidade estão em disputa levando a um processo de ajuste da memória à forma como a pessoa quer ser percebida pelos outros. “Assim, o enquadramento da memória se refere a tentativas mais ou menos conscientes de definir e de reforçar sentimentos de pertencimento e fronteiras sociais entre as coletividades”.<sup>19</sup>

Pessoas públicas, talvez, possam ter suas histórias confrontadas por outras fontes com maior facilidade, porém a questão não diz respeito, no caso deste trabalho, à veracidade, pois, para Camargo,<sup>20</sup> “[...] o valor de veracidade possui alcances limitados, uma vez que no íntimo não reside a verdade da história, mas uma via para se compreender a história”. Nesse sentido, o íntimo, que emerge das memórias, é compreendido com um espaço de fronteira entre o público e o privado, fronteiras que são borradas “[...] entre a ficção/não ficção/escritura, entre texto/leitura/leitura de si”. Escrever sobre si é um processo tenso, contraditório entre dois sujeitos, em que ocorre uma desfiguração na qual, “[...] aparecem dois sujeitos de algum modo impossíveis: o informe [sem forma], o vazio prévio, e a máscara que desfigura esse vazio. O sujeito da experiência ao momento da escrita, que culmina na autorreflexão, que é um relato da experiência, não é mais o sujeito da experiência: é a máscara”.<sup>21</sup>

As memórias também são consideradas olhares para o passado a partir da visão do presente. Uma visão unilateral dos acontecimentos, nas quais nem todos os fatos são detalhados na forma como “realmente” aconteceram, mas como se efetivaram nas memórias do autor, com suas inclusões e exclusões. Nesse sentido, “[...] esse ressignificar os fatos narrados nos indicam que, ao trabalharmos com memória, o estamos fazendo conscientes de que tentamos capturar o fato sabendo-o reconstruído por uma memória seletiva, intencional ou não”.<sup>22</sup>

Dalmo Bozzano foi o primeiro árbitro da história de Santa Catarina a integrar o quadro da FIFA,<sup>23</sup> o que, conseqüentemente, lhe ofertou a possibilidade de ser o

---

<sup>19</sup> SANTOS-LISE. Arsenal, We're on your Side, p. 28.

<sup>20</sup> CAMARGO. Sobre leitura e escritos autobiográficos: apontamentos teóricos, p. 16-18.

<sup>21</sup> CAMARGO. Sobre leitura e escritos autobiográficos, p. 18.

<sup>22</sup> ABRAHÃO. Memória, narrativas e pesquisa autobiográfica, p. 86.

<sup>23</sup> DESTRO. *Grandes árbitros do futebol brasileiro*.

pioneiro a atuar em partidas e competições internacionais. Desta forma, é considerado por muitos (e por si mesmo) o maior árbitro da história do estado, discurso sustentado por sua memória individual e coletiva, a qual é reforçada pela fala midiática,<sup>24</sup> por Lino,<sup>25</sup> e pelo próprio personagem em questão, conforme apresentado em sua autobiografia.

A leitura da obra instigou-nos a buscar compreender como foi seu contexto de produção. Interessou-nos responder a algumas indagações, tais como: quais os motivos que levaram Dalmo Bozzano a publicar a autobiografia nove anos após o término de sua carreira como árbitro? Quem escreveu ou assessorou a redação do livro? Como selecionou as histórias? Utilizou arquivo pessoal como fonte? Quais as histórias mais significativas para o autor?

Na contemporaneidade, “[...] é possível perceber mais claramente que o ‘Problema’ e a ‘Fonte’ – acham-se frequentemente entrelaçados: se o ‘Problema’ construído pelo historiador sinaliza para algumas possibilidades de ‘Fontes’, determinadas fontes também recolocam novos problemas para os historiadores”.<sup>26</sup>

Nesse sentido, pensando nas fontes historiográficas como *lócus* de conhecimento e guiados pelas questões anteriormente citadas, temos como hipótese que o contexto de produção da autobiografia em questão se deu a partir do enquadramento e da seletividade de memórias que reafirmassem e preservassem a “identidade de si” (imagem construída pelo autor ao longo da sua vida) como o maior árbitro de Santa Catarina. Isso denotaria que a constituição das memórias ocorreu em diálogo com preocupações pessoais e políticas, como seu reconhecimento perante os pares e a carreira profissional de outros membros da família que também figuram na arbitragem e/ou em instâncias deliberativas da arbitragem do futebol. Uma segunda hipótese, que se desdobra da primeira, é que o autor adota uma narrativa lúdica de suas memórias ao transformar experiências difíceis em situações positivas, mantendo uma autoimagem de árbitro e arbitrário, na qual ele estaria no controle, preservando a sua imagem de figura pública.

---

<sup>24</sup> NOSSO CRAQUE. “Nosso craque” com Dalmo Bozzano, o maior árbitro de Santa Catarina.

<sup>25</sup> LINO. *Segue o Jogo!: 100 anos da arbitragem brasileira de futebol*, p. 52.

<sup>26</sup> BARROS. *Fontes Históricas – um caminho percorrido e perspectivas sobre os novos tempos*, p. 2.

Assim, para compreendermos o contexto de produção de tal obra, bem como as motivações pessoais do autor, nos propomos a identificar as fontes utilizadas, evidenciar os principais momentos de sua carreira a partir de suas memórias; e dialogar com os conceitos de memória individual e coletiva, com base na referida autobiografia.

## **METODOLOGIA**

Trata-se de um estudo de cunho historiográfico, no qual utilizamos como fontes uma autobiografia e uma entrevista semiestruturada. Partindo da premissa de que “[...] ao pesquisador da memória caberia refletir sobre as circunstâncias da emergência de determinadas representações do passado, as quais supostamente seriam partilhadas em uma coletividade”<sup>27</sup>, para o tratamento dos dados, procuramos orientação em alguns cuidados preconizados por Barros<sup>28</sup>, o qual aponta quatro procedimentos que seriam úteis para qualquer fonte historiográfica (seriais ou dialógicas) com o objetivo que o historiador adentre o seu tema com maior nível de consciência historiográfica.

- 1) Desenvolver um histórico do tratamento das fontes — momento em que realizamos a leitura do livro, identificação da estrutura da obra, seleção das histórias e, posteriormente, demos continuidade com a realização de entrevista semiestruturada por eixos que foi seguida por transcrição, para finalmente relacionar os trechos selecionados com o conceito de memória.
- 2) Descrição das Fontes — nossas fontes são o livro e a entrevista. Resta apresentar: quem escreveu? A quem se destina? A que práticas culturais esse texto atende? Que finalidade cumpre? Qual o objetivo da mensagem? Comover? Divertir? Manipular? Seduzir?
- 3) Contexto das fontes — momento dedicado para apresentar as condições de produção: como Dalmo produziu? Como as fontes chegam até nós, historiadores?
- 4) Construção do Contexto — reinserir as evidências, os discursos, as práticas ou os processos examinados no contexto total.

---

<sup>27</sup> SANTOS-LISE. Arsenal, We're on your Side, p. 21.

<sup>28</sup> BARROS. Fontes Históricas.

Após a leitura da obra, optamos por uma entrevista semiestruturada como sequência do percurso metodológico. Devido à pandemia da COVID-19, a audiência com o autor se deu por meio da plataforma *online Jitsi meet*, no dia cinco de janeiro de dois mil e vinte um (05/01/2021), com duração aproximada de trinta e três (33) minutos. Com o consentimento de Dalmo Bozzano para uso e divulgação das informações compartilhadas, a conversa foi gravada em dois formatos: audiovisual, oferecido como recurso na própria plataforma, e gravação de voz, por meio do aplicativo de *smartphone* da marca *Samsung*.

Dando continuidade, realizamos o processo de transcrição da entrevista que resultou em dez páginas de material<sup>29</sup>. O depoimento serviu para dialogar com as informações já disponíveis na autobiografia. De posse desses materiais, optamos por dividir a apresentação dos resultados em dois eixos: (1) sobre a obra e (2) sobre a arbitragem, os quais apresentamos a seguir.

#### **A OBRA E A ARBITRAGEM POR DALMO BOZZANO**

Camburão? Camburão, eu conheço camburão por dentro melhor do que muito preso perigoso aí, de tanto que eu saí de camburão. Sou craque em saber onde tem a janelinha, onde a porta de emergência... eu andava em muito camburão. Para terminar um jogo, como eu disse, pênalti contra o time da casa era... camburão na certa.

Entrevista de Dalmo Bozzano

Nesse momento, passamos ao tratamento dos dados obtidos por meio da entrevista e da leitura da obra, na tentativa de responder às questões que embasaram nossa problematização, bem como atender aos objetivos do trabalho. Primeiramente, seguindo os eixos estipulados pela entrevista, iremos abordar a obra literária e, num segundo momento, nossas análises terão o foco na arbitragem.

---

<sup>29</sup> Caso haja interesse o material pode ser disponibilizado pelos autores mediante contato por e-mail.

**EIXO 1 – O LIVRO DALMO BOZZANO: ÁRBITRO OU ARBITRÁRIO**

A obra, com 200 páginas, é composta pela seguinte estrutura:

- a) *Prefácio* de Pedro José de Oliveira Lopes – que presidiu, entre os anos de 1983 e 1996, a Federação Catarinense de Futebol (FCF), também atuando como um dos diretores da Confederação Brasileira de Futebol (CBF).
- b) *Prefácio 1* de Moacir José Fernandes – Diretor Presidente do Criciúma Esporte Clube em duas oportunidades, 1985-1992, e 2000-2007.
- c) *Prefácio 2* de José Patrício Matos – atuou como árbitro, instrutor de árbitros e presidiu o Sindicato dos Árbitros de Futebol de Santa Catarina (SI-NAFESC);
- d) *O Início* – capítulo composto por memórias referentes às experiências com o futebol e arbitragem;
- e) *Anexo I “Fotos”* – composto por 64 fotos que aparentam ser de um arquivo pessoal;
- f) *Anexo II “Documentos – assinaturas e pedidos de assembleias”* – apresenta um conjunto de documentos que compuseram a tentativa de um grupo em lançá-lo como candidato à presidência da FCF;
- g) *Anexo III “Documentos CPI e outros”* – apresenta alguns documentos em que se baseou para fazer denúncias contra a gestão do então presidente da FCF, senhor Delfim Pádua Peixoto Filho;
- h) *Final* – apresenta documentos com reconhecimento de entidades por serviços prestados, ao longo da carreira, como árbitro e, por fim, como fechamento do capítulo, sob a justificativa de o torcedor ser a razão maior do futebol, apresenta na íntegra o Estatuto do Torcedor, Lei nº 10.671 de 15 de maio de 2003.

Após descrevermos a estrutura da obra, passamos a apresentar informações referentes às condições de produção desta, tais como as motivações do autor e as fontes que utilizou para a produção do livro. Para tanto, recorreremos a uma segunda fonte, a entrevista.

Uma das primeiras questões que fizemos a Bozzano diz respeito ao surgimento/motivação para escrever um livro após quase dez anos do encerramento da

carreira. Em resposta, o autor mencionou o fato de estar residindo na cidade de Navegantes-SC que, segundo ele, há 15 anos: “[...] era bem vazia, monótona e eu disse assim “poxa, vou usar meu tempo, escrever um livro”. E das minhas memórias que eu tenho, não tenho boa memória, mas alguma coisa eu lembro. E comecei a escrever de brincadeira e tomei gosto pela coisa, tanto que deu duzentas e tantas páginas [...]”.<sup>30</sup>

Essa alegada calma diferencia-se do ritmo intenso de viagens e deslocamentos necessários a um árbitro que atuou em alto nível. A respeito das fontes utilizadas para a produção do livro, questionamos se ele tinha o costume de escrever, registrar suas memórias ao longo da carreira, e a resposta foi negativa: “[...] durante a carreira eu não me preocupei em escrever não, porque eu sempre achei que meu jogo mais importante seria o próximo. Então, eu não me prendia muito ao passado, [...] então, não escrevi, não. Não tinha nada escrito que eu pudesse usar no livro. Somente minha memória”.<sup>31</sup>

O fato de não registrar as lembranças ao longo da carreira, de maneira manuscrita (como em um diário), não é o que mais chama a atenção, mas sim ele mencionar que só contava mesmo com a memória, no sentido de lembrar claramente do passado. Nesse aspecto, recorremos a Camargo<sup>32</sup> que, ao analisar as memórias de Virgínia Wolf relacionadas a temporalidade, finalidades e objetivos diferentes, constata que as memórias registradas em diários têm menor espaço para a criação/invenção. Já nas cartas em que Wolf compartilha as suas memórias é possível perceber que as intenções são diferentes, as cartas são dedicadas a alguém específico, ou um futuro leitor, e ainda com a intenção de divertir, tendo também uma temporalidade diferente dos diários. “Nas cartas com certeza ela inventa; e às vezes o faz com a intenção de entreter, sabendo perfeitamente que o destinatário não a levará a sério. Nos diários, porém não pretende divertir, e tais fantasias são raras”.<sup>33</sup>

Sendo assim, nos parece que as memórias registradas por Dalmo Bozzano em sua autobiografia aproximam-se das cartas de Virgínia Wolf, tanto por não terem sido registradas em um diário, quanto pelas finalidades. Parece-nos que a intenção

---

<sup>30</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 2.

<sup>31</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 2.

<sup>32</sup> CAMARGO. Sobre leitura e escritos autobiográficos.

<sup>33</sup> CAMARGO. Sobre leitura e escritos autobiográficos, p. 22.

de Dalmo era que o livro entretivesse, agradasse e divertisse os leitores interessados ou envolvidos com o futebol, como podemos ver em uma de suas respostas:

Eu acho que ficou um livro agradável e pelo menos até hoje não teve quem criticasse ou que não tivesse gostado ou que não tivesse lido até o fim, o que pra mim já foi... gratificante, essa foi minha paga, alguns ensinamentos, mas foi bom, valeu a pena. Não me arrependo de ter escrito o livro, acho que foi um bom trabalho e tenho certeza que muita gente gostou... mais do que menos.<sup>34</sup>

O que poderia, porém, ajudar na exibição das memórias de Dalmo? Quais poderiam ser as fontes de inspiração de suas histórias, além, é claro, da experiência vivida e a intenção de compartilhar e divertir o público leitor? Na seção de fotos<sup>35</sup> particulares de Dalmo, destacamos uma imagem cuja legenda menciona “[...] minha sala de troféus, placas e fitas de vídeo como mais de uma centena de jogos gravados”. Provavelmente, estes registros e premiações o ajudaram na construção de sua narrativa, o que pôde ser observado quando questionado a respeito desse espaço:

Rapaz, aqui em Santa Catarina existia o troféu Jornaleiro, que era promovido pelo jornal *A Notícia*. Então, eles escolhiam o melhor árbitro do ano. E eu fui premiado por dez vezes na minha carreira, melhor árbitro de Santa Catarina. E, por consequência, apitei todas as finais que tive direito, sempre o árbitro que mais apitou o campeonato [...].<sup>36</sup>

Considerando o fato de ter sido por um muito tempo um árbitro de destaque no cenário estadual e nacional, podemos, também, apontar a intencionalidade do autor de manter sua imagem atrelada ao futebol após tanto tempo distante do ambiente esportivo. Em tom irônico, nosso entrevistado aponta suas atividades na atualidade: “Hoje eu estou aqui na beira da praia mexendo com areia. Sabe o que é mexendo com areia né? Um dia eu faço castelinho, outro eu desenho uma mulher, outro dia desenho uma bola... (risos). Hoje eu mexo com areia, deixa assim que está bom”.<sup>37</sup>

Ainda com intenção de entender as condições de produção da obra, quisemos saber por que Bozzano selecionou estas histórias, e se ele teria outras, bem como

<sup>34</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 2.

<sup>35</sup> BOZZANO. *Dalmo Bozzano: árbitro ou arbitrário*, p. 129.

<sup>36</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 2.

<sup>37</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 7.



saber quais as que considerava mais marcante. Segundo ele, as histórias foram selecionadas a partir de suas lembranças, inclusive mencionou que às vezes recorda de mais algumas e, conseqüentemente, que teria outras para mais um livro. Destas, destaca-se uma passagem em que foi arbitrar uma partida em Joinville, mas que antes de ir resolveu passar na casa de sua avó para cumprimentá-la. Enquanto estava lá, chegou um Padre e estacionou o veículo atrás do carro de Bozzano. Quando este pediu ao Padre para dar uma “rezinha”, o sacerdote pensou que fosse para rezar o terço para que fizesse uma boa arbitragem na partida. Esse caso revela, de certa forma, as intenções de Dalmo, ao compartilhar suas histórias, quais sejam, de divertir e entreter o leitor. Outras passagens serviram para reforçar sua qualidade e competência como árbitro de futebol, o que poderá ser observado mais adiante no texto, quando trataremos do eixo arbitragem.

As biografias podem ser autorizadas ou não pelos biografados. Quando autorizadas, geralmente o biografado contrata um especialista para redigir a obra; já as não autorizadas, muitas vezes, acabam sendo alvo de disputas judiciais entre o escritor e o biografado. A obra de Dalmo Bozzano, em se tratando de uma autobiografia, poderia ter sido escrita por um *ghostwriter*. Neste sentido, questionamos o autor a respeito de quem escreveu, editou e financiou o livro. De acordo com Dalmo, ele próprio teria escrito sozinho, sem nenhuma forma de auxílio financeiro, destacando apenas a contribuição dos três prefaciadores:

[...] se o livro ficou bom, os méritos para mim. Se ficou ruim, azar o meu. Porque eu fiz sozinho, ninguém me ajudou. Me ajudou o Maceió a fazer o prefácio, a prefaciar. Aqueles dois ou três que escrevem dizendo alguma coisa a meu respeito, mas o livro... se gostaram, palmas pra mim, se não gostaram, podem me xingar porque eu sou o único responsável. Não tive ninguém que me ajudou. Inclusive possíveis erros de português, de concordância, de não sei o que, se eu os cometi, peço desculpas, mas eu fiz isso sozinho.<sup>38</sup>

Ao questionarmos Bozzano sobre como se deu a seleção dos prefaciadores de sua obra, ele mencionou dois entre os três listados, e associou a escolha ao reconhecimento que estas pessoas davam à sua atuação e conduta como árbitro. Este

---

<sup>38</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 2.

fato, segundo o entrevistado, possibilitava manter uma boa relação com os dirigentes das equipes, mesmo quando havia muita rivalidade envolvida, o que não o impedia de almoçar com o dirigente de uma equipe e jantar com o da outra “independente de quem ganhasse ou perdesse”, como podemos ver a seguir:

Exemplo disso foi que naquela época, os dois grandes times eram Criciúma e Joinville, decidiram dez títulos e eu devo ter apitado os dez. E o pior é que eu almoçava com um e jantava com o outro, independente de quem ganhasse ou quem perdesse. Essa confiança, esse respeito eu consegui ao longo de vinte e seis anos de arbitragem, mais de mil e seiscentos jogos apitados, o que, também, eu acho que é um outro recorde.<sup>39</sup>

As refeições com dirigentes também são citadas no livro. Entretanto, considerando a realidade do futebol profissional brasileiro na atualidade, não seria bem-visto um árbitro manter esse tipo de relação com dirigentes esportivos, sejam eles da equipe vencedora ou perdedora, visando resguardar a posição de imparcialidade dentro e fora de campo. Desta maneira, passamos ao próximo eixo no qual abordamos especificamente as histórias e memórias arbitrais do autor.

## **EIXO 2 – A ARBITRAGEM NA VIDA DE DALMO BOZZANO**

Dalmo Bozzano começou a apitar na Liga Blumenauense em 1972 e, no ano seguinte, foi indicado para fazer parte de jogos oficiais pela FCF. Em 1975, passou a integrar o quadro da Confederação Brasileira de Desportos – CBD (entidade que futuramente viria a ser a Confederação Brasileira de Futebol – CBF), atingindo o ápice entre 1994 e 1997, período em que fez parte da lista de árbitros da FIFA, participando de jogos e competições internacionais.<sup>40</sup> Esta trajetória contempla 1.653 jogos apitados, os quais renderam muitas viagens e histórias.<sup>41</sup>

É difícil mensurar a importância da arbitragem na vida de Dalmo e da família Bozzano. Além dele, seu irmão Celso e seu filho Giulliano também fizeram parte do quadro de árbitros da FCF. Este último obteve destaque, chegando a figurar na lista de árbitros aspirantes à FIFA.

<sup>39</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 4.

<sup>40</sup> DESTRO. *Grandes árbitros do futebol brasileiro*.

<sup>41</sup> LINO. *Segue o Jogo!*.

Duas histórias familiares contadas no livro descrevem um pouco dessa relação, ambas ocorrendo em 1997. A primeira quando Dalmo e Giulliano Bozzano atuaram juntos em uma partida do Campeonato Brasileiro, entre Athletico-PR e Sport-PE, realizada no estádio do Pinheirão em Curitiba, com o pai na condição de árbitro e o filho como seu assistente. A segunda é apontada por Dalmo Bozzano como sendo a história mais importante de sua carreira. Na mesma rodada, Dalmo e Giulliano foram escalados para apitar no Campeonato Brasileiro da Série A e para ele isso foi algo marcante:

Numa mesma rodada em Campeonato Brasileiro! De dez jogos [sic], eu e meu filho ocupamos duas escalas, um no maior estádio do mundo e outro no Morumbi, isso foi motivo de... [...] satisfação. Acho que isso é uma coisa para poucos, pai e filho numa mesma rodada,<sup>42</sup> nos dois principais estádios do país, isso é para poucos, você pode ter certeza.<sup>43</sup>

Essa história é contada no livro, apesar da ausência de maiores detalhes ou informações. Assim, por sua relevância, buscamos em outras fontes as informações sobre esta passagem. Naquela rodada da competição, Dalmo dirigiu Botafogo-RJ e Portuguesa-SP no dia 08 de novembro, no estádio do Maracanã, no Rio de Janeiro. No dia seguinte, Giulliano foi o responsável por apitar a partida entre São Paulo-SP e Paraná Clube-PR no estádio do Morumbi, em São Paulo.<sup>44</sup>

A expressividade alcançada no cenário futebolístico nacional aliada ao fato de ter sido o primeiro árbitro de Santa Catarina a integrar o quadro FIFA, tornaram Dalmo Bozzano uma importante referência para a modalidade e o converteram em uma figura pública. A narrativa de pessoas públicas, aquelas que possuem uma imagem a zelar, se caracteriza por “[...] factualismos, objetividade profissional e pouca introspecção. O comprometimento com a aparência faz com que a narrativa dessas pessoas seja sempre próxima de uma imagem triunfal. Para eles, quase invariavelmente o que interessa é a imagem pública e não situações de vivência privada”.<sup>45</sup>

<sup>42</sup> No ano de 1997, o Campeonato contava na primeira fase com a participação de vinte e seis equipes, em um total de treze partidas por rodada e não dez como apontado. Supomos haver uma confusão com o formato atual da competição, que possui dez rodadas.

<sup>43</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 3-4.

<sup>44</sup> MARTIN. A figura do árbitro de futebol no Brasil: um livro-reportagem sobre a arbitragem de futebol desde a formação até a atuação em jogos profissionais. DESTRO. *Grandes árbitros do futebol brasileiro*.

<sup>45</sup> MEIHY. *Manual de História Oral*, p. 140.

A autorreferência individual, de ter desempenhado a mais brilhante carreira da história do futebol catarinense,<sup>46</sup> ganha contornos coletivos. Nesse sentido, “[...] um homem, para evocar seu próprio passado, tem frequentemente necessidade de fazer apelo às lembranças dos outros. Ele se reporta a pontos de referência que existem fora dele, e que são fixados pela sociedade”.<sup>47</sup>

Ao discutir a relação entre a memória individual e suas relações com a memória coletiva, Halbwachs afirma que:

Acontece com muita frequência que nos atribuímos a nós mesmos, como se elas não tivessem sua origem em parte alguma senão em nós, ideias e reflexões, ou sentimentos e paixões, que nos foram inspirados por nosso grupo. Estamos então tão bem afinados com aqueles que nos cercam, que vibramos em uníssono, e não sabemos mais onde está o ponto de partida das vibrações, em nós ou nos outros.<sup>48</sup>

Ao afirmar ser o maior árbitro da história de Santa Catarina, Bozzano baseia-se num coletivo ao seu redor que corrobora com esse discurso. Quando questionado acerca do título do livro “árbitro ou arbitrário”, o autor assume-se como arbitrário, pois, muitas vezes, interpretava e aplicava a regra à sua maneira, não seguindo o texto previsto nas regras do futebol:

Porque, além de árbitro, eu também fui arbitrário. Eu tomei muitas decisões que não estavam no livro. Mas entre o livro, entre a lei e a justiça, eu sempre procurei ficar com a justiça. Porque o cara escreveu um artigo errado, interpretou o regulamento errado, eu interpretava a minha maneira, arbitrariamente, é verdade. Por isso que eu me assumo arbitrário.<sup>49</sup>

Entretanto, segundo nosso entrevistado, o mais importante é que essas decisões sejam corretas e imparciais, na qual sua credibilidade e conduta jamais foram colocadas em dúvida. Para ele “[...] o árbitro tem que mandar. É um mandando, dois generais dentro do campo não funcionam. Então tem que ter um só, e eu sempre fui general”.<sup>50</sup> De acordo com as regras da modalidade, o árbitro “tem autoridade para cumprir as regras do jogo”,<sup>51</sup> sem a necessidade de utilizar de autoritarismo ou arbitrariedade.

<sup>46</sup> BOZZANO. *Dalmo Bozzano: árbitro ou arbitrário*.

<sup>47</sup> HALBWACHS. *A memória coletiva*, p. 48

<sup>48</sup> HALBWACHS. *A memória coletiva*, p. 42.

<sup>49</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 6.

<sup>50</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 6.

<sup>51</sup> IFAB. *Regras do Futebol 2021/2022*, p. 59.

Segundo Bozzano, sua carreira encerrou-se no ano de 1998, após não ser escalado para a segunda partida da decisão do Campeonato Catarinense de Futebol daquele ano, em razão de sua saída do quadro da FIFA, quando atingiu o limite etário de 45 anos imposto à época pela entidade. De acordo com nosso entrevistado, era fato comum os árbitros que realizaram uma boa atuação na partida de ida da decisão serem novamente escalados para a partida de volta. Desta forma, a sua ausência nesta escala de arbitragem foi o estopim para o encerramento de sua carreira profissional.

Em uma de suas memórias, Bozzano revela que “[...] passados 10 anos que fui árbitro pela última vez (Chapecoense x Avaí), ainda sonho que estou arbitrando”.<sup>52</sup> As menções de sonhar que está arbitrando foram observadas em algumas entrevistas de Bozzano, disponíveis no YouTube,<sup>53</sup> o que nos motivou a perguntar-lhe se os sonhos ainda persistem, e se estes sonhos eram referentes a momentos bons, ruins, ou se faziam alusão a algum episódio específico como o fim da carreira.

[...] Fazem vinte e três anos que eu parei de apitar e ainda sonho que estou apitando. Verdade. Sonho que estou entrando em campo apitando, expulsando, dando pênalti, marcando e... polícia e... ainda sonho que estou apitando! Isso foi a grande paixão da minha vida. A arbitragem é algo que entrou no sangue e ficou por vinte e seis anos, não é uma coisa que você larga assim, de repente, e esquece. Não! Ainda sonho que estou apitando.<sup>54</sup>

Nossa intenção foi refletir sobre como Bozzano reagiu ao abrupto fim de sua carreira, se os sonhos marcavam um momento de ruptura com a arbitragem e tentar perceber a relação de seus sonhos com as memórias que constam na obra. Referente a este último ponto, o autor da autobiografia complementou a resposta anterior com as seguintes palavras:

Menino, tantas as histórias, você imagina o que deve ter acontecido com o principal árbitro de um estado, que apitou mais de mil e seiscentos jogos, você lembra quantas histórias eu teria para contar. Vai uma cabeça para botar isso tudo dentro! Eu teria que ter três ou quatro cabeças. Mas eu só tenho uma, então é difícil, é muito difícil lembrar de muitas coisas assim. Alguma coisa a gente lembra, mas de tudo não dá, é impossível... é impossível.<sup>55</sup>

<sup>52</sup> BOZZANO. *Dalmo Bozzano: árbitro ou arbitrário*, p. 32.

<sup>53</sup> POLIDORO JÚNIOR. Polidoro entrevista Dalmo Bozzano, o árbitro número 1 do futebol catarinense de todos os tempos.

<sup>54</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 7.

<sup>55</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano, p. 8.

A resposta de Bozzano nos remete mais uma vez a Camargo,<sup>56</sup> quando a pesquisadora menciona o “incidente no espelho” de Virgínia Wolf, apontando para uma relação de imbricamento entre os sonhos e as memórias, fazendo um alerta ao utilizar as palavras de Wolf, quando afirma que essas “[...] são algumas das minhas primeiras recordações. Mas é claro que, enquanto relato de minha vida, elas são enganosas, porque as coisas que não lembramos são tão importantes quanto as que lembramos; talvez sejam até mais importantes”.<sup>57</sup>

Tal incidente refere-se às primeiras recordações de Wolf, por volta dos 8 anos de idade, e diz respeito à tentativa de a escritora compreender os motivos de se sentir envergonhada ao encarar o próprio rosto no espelho. O referido incidente também está ligado a um sonho de Wolf que, ao se olhar no espelho, enxergava “[...] uma cara horrível de animal por trás do ombro”. Levando a escritora a assumi-lo como um acontecimento em sua vida, o que levou Wolf a se questionar quando disse que: “Será que um dia eu estava me olhando no espelho quando alguma coisa no fundo se mexeu e me pareceu viva? Não tenho certeza. Mas nunca esqueci o outro rosto no espelho, fosse ele sonho ou realidade, e nem que ele me assustou”.<sup>58</sup>

Assim, acreditamos que as memórias apresentadas na obra podem ser constituídas de “desejo”, sem deixar de considerar a intencionalidade do autor, que nos parece ser a de apresentar uma narrativa vitoriosa, como pessoa e como profissional, tendo em vista que Dalmo Bozzano não utilizava de diários com registros de suas memórias (embora conte com uma sala de troféus, vídeos e premiações que podem contribuir em suas recordações), com destaque para o relato de que sonhava, e ainda sonha, que está arbitrando.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

[...] sorri, chorei, apostei, ganhei, perdi, arrisquei, mas fiz tudo do meu jeito.

Dalmo Bozzano.

---

<sup>56</sup> CAMARGO. Sobre leitura e escritos autobiográficos.

<sup>57</sup> CAMARGO. Sobre leitura e escritos autobiográficos, p. 21.

<sup>58</sup> CAMARGO. Sobre leitura e escritos autobiográficos, p. 21.

A autobiografia que foi objeto deste texto, revela-nos histórias e passagens de um universo cotidiano dos árbitros de futebol, logicamente, construída a partir das próprias reminiscências e linha condutora definidas por seu autor. Este universo é muitas vezes desconhecido do grande público que acompanha o futebol.

Sabe-se que em um estádio de futebol são proferidos xingamentos e ofensas às mães dos oficiais de arbitragem por parte de alguns torcedores. Nesse sentido, podemos notar um discurso lúdico e até mesmo irônico do autor, ao dedicar a obra à sua mãe: “À minha mãe Hilda, que mesmo sendo xingada em todos os jogos, nunca economizou velas e orações para que eu tivesse boas arbitragens”.<sup>59</sup> Foi possível observar a constante referência do autor às passagens vitoriosas e narrativas lúdicas, tanto na obra como na entrevista. No entanto, as trajetórias de atuação profissional de oficiais de arbitragem, em especial no futebol amador, não são compostas exclusivamente por alegrias e sucessos. Ao contrário, envolvem diversas passagens difíceis, com tentativas e agressões consumadas, o que nos remete à construção da memória seletiva e socialmente construída, citada por Polak. Dessa forma, reconhecemos como um mérito do autor-narrador transitar entre discursos triunfantes, cômicos e trágicos, o que demonstra possuir diferentes soluções narrativas<sup>60</sup> ao compartilhar suas memórias.

No que se refere à veracidade das histórias, a qual em nossa compreensão ocupa um papel secundário, é possível identificar alguns enganos e distorções, como, por exemplo, não ser possível aferir ou verificar as mais de mil e seiscentas partidas em que atuou, bem como a quantidade de jogos realizados (dez ao invés de treze) na passagem em que ele e seu filho apitaram na mesma rodada. Como o Campeonato Brasileiro da Série A à época possuía outro formato e número de participantes, os dois foram responsáveis por conduzir duas partidas dentre um total de treze, e não dez, como afirmado na entrevista. Entretanto, esse detalhe não altera o sentido da afetividade e da importância do fato para o autor.

O afastamento de Dalmo dos gramados e das atividades relacionadas à arbitragem não deixou a família Bozzano alheia ao futebol. Giulliano seguiu os passos do pai chegando a ser aspirante à FIFA e atualmente trabalha na CBF, enquanto seu

---

<sup>59</sup> BOZZANO. *Dalmo Bozzano: árbitro ou arbitrário*, s. p.

<sup>60</sup> MEIHY. *Manual de História Oral*.

outro filho, Rafael, atua como advogado na área esportiva, ocupando o cargo de procurador do Superior Tribunal de Justiça Desportiva (STJD). Desta maneira, seja por meio da obra em análise ou por meio do legado da família, de alguma forma, a imagem e o sobrenome Bozzano seguiu ligado ao futebol.

Podemos dizer que foi possível, a partir desse estudo, por meio da realização da entrevista, transcrição, análise das informações e confecção deste artigo, descrever brevemente o contexto de produção da obra que, de acordo com nosso entrevistado, foi financiada com recursos próprios, produzida e escrita sem auxílio de profissionais especializados. Segundo Dalmo Bozzano, a intenção de redigir e publicar algumas de suas histórias surgiu com a disposição de tempo livre e calma da cidade em que se estabeleceu após a aposentadoria dos gramados, o que culminou no registro de histórias e passagens, algumas pitorescas, e que contribuem para a manutenção de sua imagem como figura pública.

Deste modo, é possível perceber por meio da publicação a tentativa do autor de permanecer/reentrar no universo futebolístico. Essa tentativa de reinserção no cenário esportivo pode ser identificada a partir da entrada de Dalmo como comentarista esportivo em emissoras de rádio e televisão,<sup>61</sup> fato que é recorrente entre ex-árbitros que alcançaram destaque em suas carreiras.

Feitas essas considerações, entendemos que as hipóteses previamente levantadas foram confirmadas. Houve um cuidado no contexto de produção da obra ao enquadrar e selecionar as memórias para a autobiografia, preservando e reafirmando a “identidade de si”, inclusive ao ressignificar experiências negativas em positivas a partir da opção de uma narrativa lúdica.

A confirmação de nossas hipóteses fica em maior evidência ao retomarmos os três objetivos a que nos propomos neste trabalho. No tocante às fontes utilizadas pelo autor para a escrita do livro, foi possível identificar que Dalmo não recorreu a registros diários ao longo da carreira que pudessem ser usados futuramente. Sendo assim, a inspiração em escrever veio apenas após a “aposentadoria”. No entanto, também identificamos que o autor possui uma sala de troféus, premiações, fitas de

---

<sup>61</sup> BOZZANO. Entrevista de Dalmo Bozzano.



vídeo e outros registros, o que, de certa forma, pode auxiliar na construção de suas histórias, em especial as vitoriosas.

Quanto ao nosso objetivo de identificar, a partir das memórias de Bozzano, os principais momentos da sua carreira, entendemos que os episódios mais marcantes estão relacionados à arbitragem conjunta com o filho Giulliano, com destaque para a rodada do Campeonato Brasileiro em que os dois foram escalados. Nesse ponto, parece-nos que em sua construção memorialística o autor esteja tentando consolidar uma ideia de dinastia familiar na arbitragem.

Nosso último objetivo foi o de dialogar com o conceito de memória (individual e coletiva), o que fizemos a partir da narrativa de Dalmo Bozzano na tentativa de afirmar e manter viva a imagem de maior árbitro da história de Santa Catarina; narrativa esta que encontra fundamento no discurso de agentes envolvidos com o futebol, tais como parte da imprensa, dirigentes, entre outros. Neste sentido, é possível identificar na obra e no discurso do autor a tentativa do vínculo ao universo futebolístico, o que nos parece ter sido transferido para seus filhos, considerando o afastamento do autor do meio futebolístico e midiático.

Como limitação deste trabalho, optamos por não explorar neste momento os documentos contidos nos anexos II e III do livro ao considerarmos que o conteúdo destes se refere aos episódios posteriores ao encerramento da carreira do árbitro. Todavia, suspeitamos que as disputas no campo político contra a FCF, na figura do senhor Delfim de Pádua Peixoto Filho, possam ter sido um dos motivos para a publicação da obra, principalmente se consideramos o episódio que culminou no encerramento de sua carreira. Dessa forma, ao reconhecermos que os registros presentes nos anexos II e III sejam indicativos relacionados ao término da carreira de Bozzano, entendemos que a complexidade do assunto mereça um estudo complementar, pois deve-se considerar a trajetória do já falecido ex-presidente da FCF.

Por fim, acreditamos que no campo das pesquisas históricas, a descrição das trajetórias de vida e esportiva ainda não recebem a devida atenção dos pesquisadores da área. Nesse sentido, destacamos a relativa ausência de biografias e autobiografias que se proponham a contar a vida de oficiais de arbitragem, as quais podem oferecer perspectivas diferenciadas acerca da compreensão do futebol brasileiro e sua história.

## REFERÊNCIAS

- ABRAHÃO, Maria Helena Menna Barreto. Memória, narrativas e pesquisa autobiográfica. In: **Revista História da Educação**, 2003, n. 14, p. 79-95.
- ALBERTI, Verena. Histórias dentro da História. In: PINSKY, Carla Bassanezi. (Org.). **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2020.
- BARROS, José D'Assunção. Fontes Históricas – um caminho percorrido e perspectivas sobre os novos tempos. In: **Revista Albuquerque**, v. 3, n. 1, 2010.
- BOZZANO, Dalmo. **Dalmo Bozzano: árbitro ou arbitrário**. Florianópolis, 2007.
- BOZZANO, Dalmo. **Entrevista de Dalmo Bozzano**. Transcrição da entrevista concedida a Bruno Boschilia e Daniel Minuzzi de Souza. 05 jan. 2021.
- CAMARGO, Rosa Rodrigues Martins de. Sobre leitura e escritos autobiográficos: apontamentos teóricos. In: \_\_\_\_\_. (Org.). **Leitura e escrita como espaços autobiográficos de formação**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.
- CANDAU, Joël. **Antropologia da memória**. Lisboa: Instituto Piaget, 2013.
- CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2014.
- CARVALHO, Edilson Pereira de. **Cartão vermelho**. São Bernardo do Campo: Mundo Editorial, 2006.
- CORNELSEN, Elcio Loureiro. Memória e futebol no Brasil: escritas da vida de jogadores brasileiros. **História: Questões & Debates**, v. 68, n. 2, p. 133-159, ago. 2020. Disponível em: <https://bityli.com/vfXXab>. Acesso em: 12 fev. 2022.
- IFAB. **Regras de Futebol 2021/2022**. Rio de Janeiro: Confederação Brasileira de Futebol, 2021.
- COELHO, Arnaldo Cezar. **A regra é clara**. São Paulo: Globo, 2002.
- CBF. **Relatório de impacto do Futebol Brasileiro**. Rio de Janeiro, CBF, 2019.
- DESTRO, Daniel. **Grandes árbitros do futebol brasileiro**. São Paulo, 2018.
- GIGLIO, Sérgio Settani; PRONI, Marcelo Weishaupt. (Orgs.). **O futebol nas ciências humanas no Brasil**. Campinas: Editora da Unicamp, 2020.
- GIGLIO, Sérgio Settani; SPAGGIARI, Enrico. A produção das ciências humanas sobre futebol no Brasil: um panorama (1990-2009). **Revista de História**, n. 163, p. 293-350, 2010.
- HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice, 1990.
- LEJEUNE, Philippe. **O pacto autobiográfico: de Rousseau à internet**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.
- LINO, Teodoro Castro. **Segue o jogo! 100 anos da arbitragem brasileira de futebol**. Rio de Janeiro: Bonecker, 2018.
- MARSIGLIA, Renato. **Por dentro da Copa de 1994**. Porto Alegre: Editora Tchê, 1994.

MARTIN, Lucas Ferreira. **A figura do árbitro de futebol no Brasil**: um livro-reportagem sobre a arbitragem de futebol desde a formação até a atuação em jogos profissionais. Relatório (mestrado profissional). Universidade Federal de Uberlândia, 2017.

MEIHY, José Carlos Sebe Bom. **Manual de História Oral**. São Paulo: Loyola, 2005.

NOSSO CRAQUE. “Nosso craque” com Dalmo Bozzano, o maior árbitro de Santa Catarina. **Balanço Geral Blumenau**, 30 ago. 2019. Disponível em <https://bityli.com/WbqmQ>. Acesso em: 11 fev. 2022.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de discurso**: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 2012.

POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. Rio de Janeiro: **Estudos Históricos**, v. 2, n. 3, 1989, p. 3-15.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. Rio de Janeiro: **Estudos Históricos**, v. 5, n. 10, 1992, p. 200-212.

POLIDORO JÚNIOR. “Polidoro entrevista Dalmo Bozzano, o árbitro número 1 do futebol catarinense de todos os tempos”. Disponível em: <https://bityli.com/hFGtlt>. Acesso em: 11 fev. 2022.

QUARANTA, André Marsiglia et al. Interseções entre os campos esportivos e científico: a sociologia do esporte como elemento comum (2011-2018). **Movimento**, Porto Alegre, dez. 2021. Disponível em: <https://bityli.com/wAUUoR>. Acesso em: 11 fev. 2022.

SANTOS-LISE, Natasha. **Arsenal, We're on your Side**: uma análise do futebol em Nick Hornby. Tese (Doutorado em Educação Física). Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

SILVA, Valdete Nunes. **Limites entre o real e o ficcional uma leitura de *douleur exquise*, de Sophie Calle**. Disponível em: <https://bityli.com/nsDUb>. Acesso em: set. de 2021.

TAYLOR, Matthew. **De fonte a objeto**: esporte, história e autobiografia. Recorde: Revista de História do Esporte, v. 6, n. 2, jul.-dez. 2013, p. 1-40.

\* \* \*

Recebido em: 28 de abril de 2021.  
Aprovado em: 2 de março de 2022.

## **‘It’s Unreal, but I Am here’: Transitivity Analysis of an Autobiographical Article on *The Players’ Tribune* Website**

‘É irreal, mas eu estou aqui’: análise de transitividade em um artigo autobiográfico no website *The Players’ Tribune*

**Izadora Silva Pimenta**

Technische Universität Darmstadt, Darmstadt, Alemanha  
Doutoranda em Digital Linguistics, TU Darmstadt,  
e em Linguística Aplicada, UNICAMP  
izadora.pimenta@gmail.com

**ABSTRACT:** In 2014, former American baseball player Derek Jeter founded the website *The Players’ Tribune*, on which athletes of all sports can publish autobiographical pieces, to have in their hands a role that, for a long time, belonged to the traditional media – bringing their stories beyond sports performances to the public. These articles, however, can also be seen as a form of self-branding since the athlete holds the power of the story that is being written. Therefore, the objective is to analyse, with the help of Systemic-Functional Linguistics and Transitivity System, one of those articles, written by the Brazilian player Daniel Alves, to understand if the experience report works in favour of production the self as a role model.

**KEYWORDS:** *The Players’ Tribune*; Systemic-Functional Linguistics; Transitivity System; Language and Sports.

**RESUMO:** Em 2014, o ex-jogador americano de baseball, Derek Jeter, fundou o website *The Players’ Tribune*, no qual atletas de todos os esportes podem publicar artigos autobiográficos, assim, tendo em suas mãos um papel que, por um longo tempo, pertenceu à mídia tradicional: o de trazer suas histórias além das performances nos esportes ao público. Esses artigos, no entanto, também podem ser vistos como uma forma de self-branding, já que os atletas possuem o poder sobre as histórias que são escritas. O objetivo, portanto, é analisar, com a ajuda da Linguística Sistemico-Funcional e do Sistema de Transitividade, um desses artigos, escrito pelo jogador brasileiro Daniel Alves, para entender se o relato da experiência trabalha a favor da produção de si enquanto um modelo a ser seguido.

**PALAVRAS-CHAVE:** *The Players’ Tribune*; Linguística Sistemico-Funcional; Sistema de Transitividade; Linguagem e esporte.

## INTRODUCTION

Before playing the Champions League for Juventus, Brazilian football<sup>1</sup> player Daniel Alves wrote an autobiographical story called "The Secret".<sup>2</sup> The story, which is available in English and Portuguese, had great coverage in other media channels, too, brings details about his childhood, his first steps as a football player, his adaptation to Juventus and his love for his former club Barcelona. This was published on the website *The Players' Tribune*, founded in 2014 by the former American baseball player Derek Jeter, who, in the middle of a scenario where the athletes are often portrayed by the media away from their actions in the sport, decided to have a platform in which the athletes can be responsible for portraying themselves.

This website comes at a moment in which, with the facilities of the Internet, anyone can be responsible for producing its content. When analysing *The Players' Tribune*, Schwartz and Vogan<sup>3</sup> could understand that the website was, then, not only a platform for autobiographical pieces but also a way for these athletes to construct their image and in a chosen tone without the filter of the press – and, in this way, only changing the hands of who presents the athletes as commodities to their audience. *The Players' Tribune*, this way, can be a space for the self-branding of athletes through the discourse that is chosen to tell a story.

In the sense of understanding this constructed image in the texts of *The Players' Tribune*, this paper analyses the discourse of the English version of the article published by Alves since it became viral on the date of its publication. The intention here is to understand the experience reported through the Systemic-Functional Linguistics and its Transitivity System that helps us understand the speaker's knowledge in the world – internal or external.

With the Transitivity System, we can understand some questions such as how the report of this experience works in favour of the production of the self in a positive and inspiring light and the portrayal of a role model since there is an

---

<sup>1</sup> In this paper, the word "football" refers to Football Association, also known as football in the English language.

<sup>2</sup> ALVES. The Secret.

<sup>3</sup> SCHWARTZ; VOGAN. The Players' Tribune: Self-Branding and Boundary Work in Digital Sports Media.

emphasis on his skills and the work that he has done and keeps doing to maintain his status as a player throughout the entire analysis.

### THE ATHLETE AS A COMMODITY IN SPORTS MEDIA

When Debord<sup>4</sup> talks about the society of the spectacle, he tells us that this phenomenon is a social relation, mediated by images, which brings an ideal model of life, produced by a dominant system of production and a processed truth – being these points also carried by the fact that there is domination in social life ruled by the economy – transforming the image that anyone represents as the actual human being. "The spectacle is capital accumulated to the point that it becomes images".<sup>5</sup> So, the author also describes that when facing this reality, we face the commodities and the fetishism around them, generating a colonising social life. Hence, "the commodity contemplates itself in a world of its own making".<sup>6</sup>

In a society ruled by this paradigm, sports media cannot be different from that, playing a crucial role in constructing the image of the athletes and then transforming these images into commodities. As a result, sports came to a point where they are seen beyond the game – and it includes the individual ones that are there being part of this process. "Sports media – and sports writing in particular – are traditionally chided for adopting a celebratory posture toward the athletes they cover".<sup>7</sup>

Athletes, this way, are more than individual beings practising a sport: they become stars. For Andrews and Clift, who analyse the football stardom, athletes that are considered as stars are "the outstanding individual players, most frequently playing in high-profile positions that appear to have the most direct impact on the game's outcomes (i.e. those involving goal creation and scoring)". Using examples of football players, they also say:

Individuals such as David Beckham, Lionel Messi, Cristiano Ronaldo, and Neymar are themselves highly prized embodied brands, whose image management teams look to secure lucrative advertising and endorsement relationships with an array of major corporations in an effort to

---

<sup>4</sup> DEBORD. *The society of the spectacle*.

<sup>5</sup> DEBORD. *The society of the spectacle*, §34.

<sup>6</sup> DEBORD. *The society of the spectacle*, §53.

<sup>7</sup> SCHWARTZ; VOGAN. *The Players' Tribune*, p. 48.

manufacture and intertextually coherent and consistent imaged identity for the star in question.<sup>8</sup>

Celebrities' images in the media, as Simões<sup>9</sup> points out, are constructed by the conjunction of some factors as the social context, the media itself and the daily life of the portrayed individuals, being shaped from public and private experiences, their actions, and reactions in the world. The behaviour of the portrayed person will always be judged by the media, while the exposition of their public and private life to the media helps to construct the status as a celebrity.<sup>10</sup> There is also an urge to transform the stories involving those people in commodities, making a statement that the portrayed person is both subject and object.<sup>11</sup> As Silva and Rodrigues state, the spectacle determines the profile and the path of contemporary societies.<sup>12</sup>

It is fundamental to remark that it is not only the sports media that is involved in this capitalist model but also the sports itself<sup>13</sup> – so, a player that is seen as an idol in any sport must also perform well in the "areas of entertainment, advertising and daily life".<sup>14</sup> Kennedy and Hills also say that the media is responsible for commercialising and bringing a particular style to the sport, helping to build role models, celebrities, and ways of behaviour.<sup>15</sup> Important to say that sports, as we know, are a modern process, and it is a product of the globalisation process. It is also intrinsic to a "complex political economy that reflects the interests of the Western in general"<sup>16</sup> – reflecting in the media what is essential to selling to the public in general. For the media, "sports have evolved from a business that had a series of highly beneficial relationships with the media business to one of the central components of the increasingly global media entertainment industry".<sup>17</sup>

Since the 1990s, sports media have flourished in several new platforms, in addition to printed newspapers and television.<sup>18</sup> Online newspapers have been a

---

<sup>8</sup> ANDREWS; CLIFT. *Football and Stardom*, p. 204.

<sup>9</sup> SIMÕES. *A mídia e a construção das celebridades: uma abordagem praxiológica*.

<sup>10</sup> PIMENTEL. *A construção da celebridade midiática*, p. 195.

<sup>11</sup> PIMENTEL. *A construção da celebridade midiática*, p. 201.

<sup>12</sup> SILVA; RODRIGUES. *A construção de celebridades midiáticas*, p. 155.

<sup>13</sup> SILVA; RODRIGUES. *A construção de celebridades midiáticas*, p. 155.

<sup>14</sup> SILVA; RODRIGUES. *A construção de celebridades midiáticas*, p. 155.

<sup>15</sup> KENNEDY; HILLS. *Sport, Media, and Society*.

<sup>16</sup> MAGUIRE. *Sport and Globalisation: Key Issues, Phases, and Trends*, p. 479.

<sup>17</sup> BELLAMY. *Sports Media: A Modern Institution*, p. 78.

<sup>18</sup> LAUCELLA. *The Evolution from Print to Online Platforms for Sports Journalism*.

critical piece in this new puzzle, mainly because they can offer real-time information about a match, for example. According to Fest,<sup>19</sup> these newspapers publish new content faster than the printed newspapers, while television tends to be more focused on the live match. It allows the online newspapers to publish a great variety of news regarding the same theme, but not only that – the online environment offers to the communication chains more opportunities to produce content and, besides that, other components of the game can also generate content, as well as the teams, the athletes, the fans etc.<sup>20</sup> With that, celebrities hold the power of creating self-branding for themselves without the mediation of a journalist.<sup>21</sup>

#### **SELF-BRANDING AS A RESPONSE: *THE PLAYERS' TRIBUNE***

Through the new possibilities on the Internet, it is easier for athletes and other celebrities to control the contents they spread about themselves. Even if there is a branding agency behind these contents, celebrities now withhold the power of keeping some information about them and creating the content that is going to be reported by the mass media.<sup>22</sup> Instagram, Twitter, and other social media accounts are filled with new content regularly, and these contents can be easily replicated by an even larger audience that has the choice of following the accounts of their preferred celebrities and feel themselves closer to this celebrity. It is when the capital accumulates and can be seen as tangible objects.<sup>23</sup>

With the celebrities in the power of doing their self-branding, they are following a trend and stating that this model is "a product of a particular set of economic, social, and cultural influences which have led to the valorisation of individualism, reflexivity, self-promotion, entrepreneurialism and self-governance".<sup>24</sup> Self-branding is also a "careful audience management, the selective disclosure of personal information in order to give off a sense of the self-brander's

---

<sup>19</sup> FEST. *The Register of Sports News around the World: A Quantitative Study of Field in Newspaper Sports Coverage*.

<sup>20</sup> LAUCELLA. *The Evolution from Print to Online Platforms for Sports Journalism*.

<sup>21</sup> SCHWARTZ; VOGAN. *The Players' Tribune*.

<sup>22</sup> ANDREWS; CLIFT. *Football and Stardom*.

<sup>23</sup> DEBORD. *The Society of the Spectacle*, §50.

<sup>24</sup> WHITMER. *You Are your Brand: Self-Branding and the Marketisation of Self*, p. 2.



personality while remaining consistent and safe for work".<sup>25</sup> In sports, there is also a scenario in which the athletes can work themselves to create an image of a star. With social media, these stars can be reached more humanly, setting aside the image as a hero or a saviour, exposing the private self and "influencing the shaping of their imagined identities".<sup>26</sup>

In this sense, it is also true to remember that we still have someone in power-producing content and choosing what people, in general, will consume. These codes are naturalised and transformed to meet the habit of the viewers.<sup>27</sup> Bullingham and Vasconcelos,<sup>28</sup> who revisit the theory of the representation of the self in the daily life from Ervin Goffman applied to the Internet, understand that the online self is not dissociated from the offline one – so when it comes to sports athletes, what they do in this field can influence their life and their career as well. It comes to a point where "editing the self"<sup>29</sup> can also be seen as an option. Pitcan et al,<sup>30</sup> who analysed the behaviour of common people in this environment, depict the point that the self-branding in social media allows people to portray themselves more politely, what they call a "vanilla self": this can happen because the social media can create high chances of damaging success, so they are in control of this edited version of themselves. As a result, the self can always be portrayed positively.

Further than the daily contents in social media, Schwartz and Vogan realised that this type of construction is also present in environments such as the website *The Players' Tribune*. Founded by the ex-baseball player Derek Jeter in 2014, this website works as a platform for first-person stories from professional athletes. According to its creator, the site's goal is "to ultimately transform how athletes and newsmakers share information, bringing fans closer than ever to the games they love". With stories are written in the form of autobiographical accounts, the players can choose the starting point of their new story, sharing the facts and the points they

---

<sup>25</sup> WHITMER. *You Are your Brand*, p. 3.

<sup>26</sup> ANDREWS; CLIFT. *Football and Stardom*, p. 208.

<sup>27</sup> HALL. *Encoding/Decoding*, p. 123.

<sup>28</sup> BULLINGHAM; VASCONCELOS. 'The Presentation of Self in the Online World': Goffman and the study of online identities.

<sup>29</sup> BULLINGHAM; VASCONCELOS. 'The Presentation of Self in the Online World', p. 110.

<sup>30</sup> PITCAN; MARWICK; BOYD. *Performing a Vanilla Self: Respectability Politics, Social Class, and the Digital World*.

choose themselves, without the mediation of a journalist. This can be seen as a form that "allows athletes to exercise control over their images by circumventing the potentially distortive circuit that journalists fashion between them and the public".<sup>31</sup>

On the website created by Jeter, players gain journalistic titles, although they can count on a team of "several established editors and journalists to oversee its activities and ensure their quality",<sup>32</sup> hidden from the public view. It is important to remark that the platform of *The Players' Tribune*, differently from the majority of social media employed to construct self-branding, does not allow comments.<sup>33</sup> However, the social media that belongs to the website is used as a delivery mechanism of the content with positive feedback only to people with a similar status. For Jeter,<sup>34</sup> the model established in *The Players' Tribune*, is a more genuine way of connecting athletes to their fans, promising stories without filters.

#### **LANGUAGE AS THE EXPERIENCE OF THE WORLD**

The experience of the self with the world can be portrayed through language. This is one of the fundamental assumptions in Systemic-Functional Linguistics<sup>35</sup> (from now on, SFL). Reading a text that someone produces allows us to understand not only the words but also the context in which they were created and their intended – conscient or not – message to the public receiving it.

Based on this, I intend to analyse one of the texts published in *The Players' Tribune* to understand the experiences that help the author construct his image in the article and how it relates to self-branding. It is also intended to understand how this image is constructed in the text – and what the reported experiences can tell us. As a first attempt, I chose a text from the website that was also amplified through some news<sup>36</sup> in Brazilian media: "The Secret", written by the Brazilian player Daniel Alves when he played in the Champions League for Juventus. In this text, Alves talks

---

<sup>31</sup> SCHWARTZ; VOGAN. *The Players' Tribune*, p. 47.

<sup>32</sup> SCHWARTZ; VOGAN. *The Players' Tribune*, p. 58.

<sup>33</sup> SCHWARTZ; VOGAN. *The Players' Tribune*, p. 57.

<sup>34</sup> JETER. *The Start of Something New*.

<sup>35</sup> HALLIDAY; MATTHIESSEN. *An Introduction to Functional Grammar*.

<sup>36</sup> Terra, Daniel Alves abre o jogo e conta 'segredos' da vida e da carreira. R7, Daniel Alves publica carta emocionante sobre superação às vésperas da final da Liga dos Campeões. *Catraca Livre*, Daniel Alves publica texto sobre sua vida e comove a internet.

about themes like his career as a player, from his childhood to the present day, the feeling that he still holds for his former club, Barcelona. The text was published in Portuguese and in English. For this paper, the English version is being considered for the analysis.

In the sense of analysing the experience reported, I rely on one of the systems of SFL that deals with finding "the meaning of the world in the form"<sup>37</sup>: the Transitivity System.<sup>38</sup> For Halliday and Matthiessen, the language has three metafunctions: the ideational, the interpersonal and the textual. The Transitivity System relates to the first of these metafunctions and can build "a representational world and bring meaning to our experiences".<sup>39</sup> So, the Transitivity System deals with the experience of the world – internal or external.

In this system, we have these representations inscribed by the processes (verbal groups), the participants (nominal groups) and the circumstances (adverbial groups or prepositional phrases). In Image 1, it is possible to glance at the six types of processes.

So, the processes in the Transitivity System are Material (about actions that cause a change in the physical world), Mental (about the internal processes of the self), Relational (about the identification, attribution and belonging), Verbal (includes the verb "to say" and its variations), Behavioural (expressions of the self in the physical world) and Existential (the act of existing). Each process also has its actors, who change according to the process and the sentence. For the analysis carried out in this paper, the focus will be on the processes – that means the actors can be involved and the circumstances, but they are not going to be analysed at this moment, except for Alves, the speaker in question.

SFL analysis of sports-related discourse has very few works published so far. Some of these studies are in Caldwell et al,<sup>40</sup> one of the first attempts to understand the relationship amongst discourse, linguistics, sports, and the academic context. In

---

<sup>37</sup> BARBARA; MACEDO. *Linguística Sistêmico-Funcional para a análise de discurso: um panorama introdutório*.

<sup>38</sup> HALLIDAY; MATTHIESSEN. *An Introduction to Functional Grammar*.

<sup>39</sup> LIMA-LOPES; PIMENTA. LIMA-LOPES; PIMENTA. #MulheresNoFutebol: transitividade e avaliatividade na identificação de padrões sexistas, p. 119.

<sup>40</sup> CALDWELL et al. *The Discourse of Sport: Analyses from Social Linguistics*.

Brazil, some researchers that follow a similar line of studies are Lima-Lopes and Pimenta,<sup>41</sup> who analyse a corpus of Twitter posts that contain the hashtag #MulheresNoFutebol (#WomenInFootball) and Pimenta,<sup>42</sup> who analyses which was the press approach to the racist attack suffered by Daniel Alves in April 2014, focusing on the actions that shaped the racist act itself.

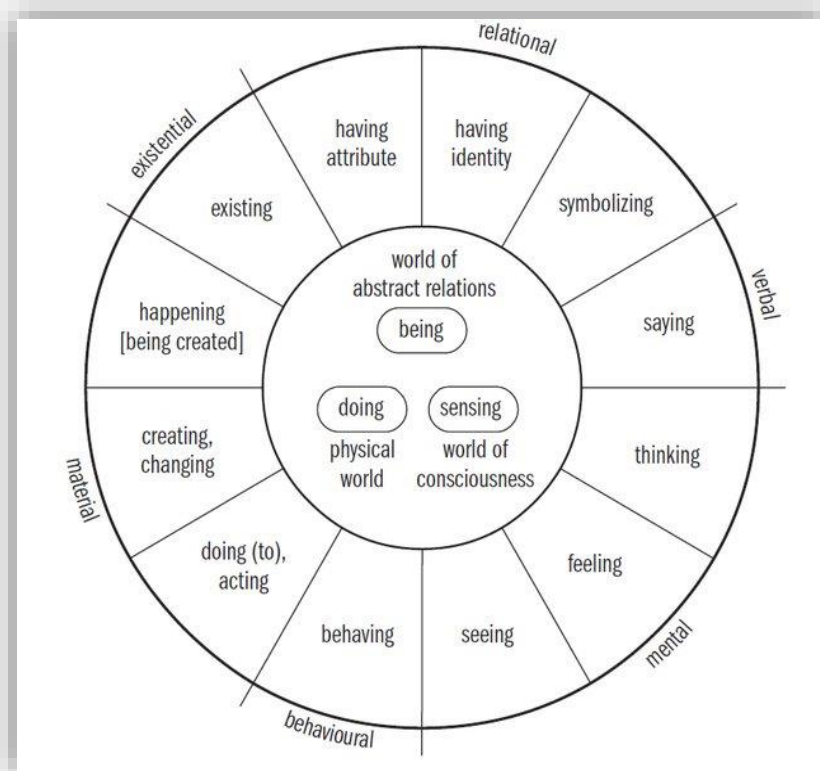


Image 1: Transitivity System schema, designed by Halliday and Matthiessen.<sup>43</sup>

## DISCUSSION

To start the analysis, Alves' text, that contains 3.085 words, was uploaded to the software Sketch Engine to make it easier to visualise the processes and look at them in the text in context. This work was developed through samples of text in which the principal processes were present. So, I first identified the most common processes

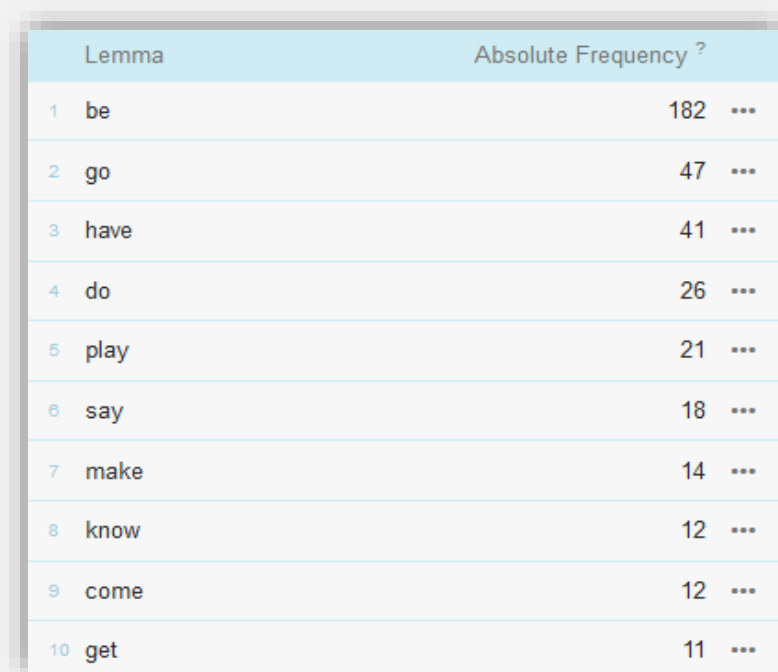
<sup>41</sup> LIMA-LOPES; PIMENTA. #MulheresNoFutebol, p. 119.

<sup>42</sup> PIMENTA. *O discurso midiático e o racismo no futebol: uma abordagem sistêmico-funcional para a análise dos padrões de Julgamento*, 2019.

<sup>43</sup> HALLIDAY, MATTHIESSEN. *An Introduction to Functional Grammar*.

in Alves' text. For that, the tool of Word List in Sketch Engine focused on the verbs can give us a list of these processes and the frequency of each of them in the analysed piece, as seen in Image 2.

The verb "to be" is the most frequent one, with a frequency of 182 times in the text. After that, we have "to go", with a frequency of 47 and "to have", with 41. For this analysis, due to the short length of this paper, I will rely on the first two verbs found on the list and understand how they can behave as processes in the text.



	Lemma	Absolute Frequency ?
1	be	182 ...
2	go	47 ...
3	have	41 ...
4	do	26 ...
5	play	21 ...
6	say	18 ...
7	make	14 ...
8	know	12 ...
9	come	12 ...
10	get	11 ...

Image 2: most frequent verbs in the analysed text (Sketch Engine output).

To understand the behaviour of the selected verbs as processes, we have to look at the context. Since they are also auxiliary verbs in the English language, it is impossible to assume their role and if they represent the process expressed in each entry. With the use of the second tool of Sketch Engine, "Concordance", we can click on each verb from the list and visualise them together with the pieces of text where they are. To understand its context, it is also too important to identify the other processes in the sentence, even if they are not connected with the selected verbs.

Below, there are Table 1 and Table 2 and their respective analysis with the help of the Transitivity system. These tables were generated with the help of the Concordance tool, in its modality of Shuffle lines, getting the six first results of each

concordance – that means, the examples analysed here are not chosen on purpose, and they come as a sample of what a complete analysis of the text could bring us.

1	1 or 2 in drive. You <u>are going to be</u> a warrior. You <u>are not going back</u> home, no matter what." The screen <u>fades</u> to black. Now <u>I'm</u> 18 years old, and <u>I'm telling</u> one of the only lies I've ever told in football. <u>I'm playing</u> for Bahia in the Brazilian.
2	Three months ago, when Barcelona <u>made</u> their incredible comeback against Paris St.-Germain in the Champions League, I <u>was watching</u> every moment from my couch. You might <u>think</u> from reading the newspapers that I <u>was hoping</u> my old club would <u>lose</u> .
3	But when my brother Neymar <u>scored</u> that beautiful free-kick? I <u>jumped up</u> from my couch and <u>was</u> screaming at the television. "Vamooooooooo!" And when Sergi Roberto performed a miracle in the 95th minute? Like.
4	At the end, before I <u>walk back</u> to the dressing room, I always <u>say</u> the same thing to myself. Shit, I <u>came</u> from nowhere. I <u>am</u> here now. It's unreal, but I am here. When I was 18, I moved across the ocean just for the opportunity to play for a club that.
5	felt like crying, too. I can imagine people reading this and asking why I <u>am</u> sharing these secrets. Well, the truth is, I am 34 years old. I don't know how much longer I will play. Maybe two or three years. And I feel as though people do not.
6	is on the same level. They will dribble past me once or twice. Sure, O.K. But I will attack them, too. I don't want to be invisible. I want the stage. Even at 34 years old, after 34 trophies, I still feel I have to prove this every time. But it.

Table 1: To Be.

As an auxiliary verb in the English language, the verb "to be" can be encountered in a series of different processes in these text samples. Two perceived moments are related to this process: the image that Alves has of himself and how he wants to portray himself as a player and the relation he has about other phenomena in sport – in this case, the matches of his former club, Barcelona.

In the first example, we can see that, in Sample 1, Alves relies on material processes done by himself – that means, acts that bring a change in the real world, as "You are not going back home" and "I'm playing" – to reach a relational goal: the player that he wants to be: a warrior. For that, he goes to the past to understand the player that he was before.

In Sample 4, Alves brings more material processes to establish his position as a player today ("I came from nowhere", "I am here now") and what he did to come to this status ("When I was 18, I moved across the ocean"). Sample 5, in the

meantime, brings a switch between mental and relational processes ("The truth is") to reflect on the time he still has as a player, although the principal verb analysed is connected to a verbal process ("I am sharing these secrets"). Sample 6 brings us significant glances of how Daniel Alves sees himself ("I don't want to be invisible", as a relational process) and the material ("I will attack them") and mental ("I still feel I have to prove") processes that he does to prove his point.

For the second perceived moment, in Sample 2, Daniel talks about Barcelona, his former club, and the behavioural and mental processes are brought to explain the feeling that he still has for the club. This is also portrayed in the same way in Sample 3, although this one brings only behavioural processes ("I jumped up", "I was screaming") to represent this feeling.

7	're going to miss me." I <u>didn't mean</u> as a player. Barca have plenty of incredible players. What I meant was that they were going to miss my spirit. They were <b>going</b> to miss the care I had for the dressing room. They were going to miss the blood I spilled
8	not the farm anymore. This <u>is</u> the real world, and the reason they <u>call it</u> the real world is because shit <u>is</u> real out here. I <b>go back</b> to my room, and I'm <u>starving</u> . We <u>train</u> all day, and <u>there's</u> not enough food at the camp. Somebody <u>stole</u> my clothes. I
9	. For example, the game against Real Madrid in 2010, when <u>we won</u> 5-0? Pep <u>told us</u> before the match, "Today, <u>you're going</u> to play like the football <u>is</u> a ball of fire. It never <u>stays</u> at your feet. Not even a half-second. If you <u>do that</u> , there will be
10	value defending above everything. Once again, <u>I was</u> the dog in the yard. I was staring at the invisible fence. <u>Should I go</u> ? But I <u>did not go</u> . At the beginning of the season, <u>I wanted</u> to make sure that the Juve players <u>understood</u> that I respected
11	Juventus this season, it was like <u>I was leaving</u> home again. I <u>did it</u> when I was 13, going to the academy. I <u>did it</u> again at 18, <b>going</b> to Spain. And then <u>I did it</u> again at 33, <b>going</b> to Italy. When I first <u>arrived</u> at Juve, it was like going to a completely new
12	<u>looking</u> at it, <u>like a dog</u> who's afraid to <u>cross</u> an invisible fence in his yard. Then, one game, for some reason, I just <u>let go</u> . <u>I have to be</u> me. I say, "Agora." And <u>I just go</u> . <b>Attack</b> , attack, attack. <u>It works</u> like magic. After that, the manager <u>says</u> ,

Table 2: To Go.

When looking at the examples for the verb "to go", that, as the verb "to be", can be auxiliary to different processes in the text, we can see that only in Samples 7 and 9 the verb is not related to a process experienced by Alves – in the first of these samples, he talks about the feeling that Barcelona would have in not having him as

a player. For that, he justifies this possible feeling from his former club with examples of behavioural processes ("care I had", "the blood I spilled") that justifies his capability as a player. In the second sample, he talks about Pep (Guardiola, former coach of Barcelona) and uses several material processes ("You're going to play", "It never stays at your feet", "If you do that") that indicates a desirable attitude in a football match.

In the other samples, the process related to the verb helped to tell the story of Alves as a player. Sample 8 talks about the beginning of his career, and he situates the scenario with relational processes ("This is the real world", "Shit is real") and switches between material ("I go back", "We train all day") and mental ("I'm starving") processes to talk about his experience. Sample 10 brings Alves using a relational process to situate the location of the experience reported ("I was the dog in the yard") and the material processes that are related to his attitude in this situation ("Should I go? I did not go"). The same occurs in Sample 12, where he also utilises a relational process to compare him with a dog in the yard afraid of crossing an invisible fence and then behavioural ("I have to be") and material processes ("I just go", "Attack", "It works") to justify what he did to face the situation.

## **DISCUSSION**

With the analysis of the transitivity processes, we can observe how Alves uses the process to report his world experience in favour of his image in the text. The material processes, for example, are present in moments where he describes a complicated situation and, then, brings to the text what he did to change it, at the same time that the behavioural processes justify his skills not only as a player but as a member of the club, and also as someone that still loves Barcelona, his former club. Relational processes are used two times: when he locates the situation narrated and to reflect about himself: what he wants and what he does not want to be. With the help of two auxiliary verbs, it is possible to see it related to different contexts, although a manual analysis of the entire text would be necessary to check if these patterns repeat in the same way.



As a conclusion of the analysis, it is possible to classify the autobiographical text of the Brazilian football player as a self-branding piece. In this analysis, it was possible to realise that he emphasises his skills and the work that he has done and keeps doing to maintain his status as a player – as also an image of someone who is not angry with the situation of leaving his former club and is ready for a challenge in a new club relying on the story of his own life. There is an intention to position himself more humanly, closer to the public, outstanding the role as the star in the game, but constantly the processes present in the text remember the image that he wants to be remembered for what he accomplished as a professional athlete and a person.

The article published in *The Players' Tribune* sells an image that afterwards was replicated by the media as something that “moved the Internet”.<sup>44</sup> The athlete can transform his own story into a commodity, a product to be consumed by his readers, and portray himself as a role model. As of today, the production and the publication of content can happen in an easier way<sup>45</sup>, they can be in the power of the story being told. It produces the self in a positive and inspiring light, with the filter being made by the person who wrote the piece.

In addition to a detailed look throughout the entire text, it would be essential to consider the analysis of other texts of *The Players' Tribune* for further studies, to understand if the same patterns are present in the construction of the images, as well as other theories related to Systemic-Functional Linguistics such as the Appraisal System that could be helpful to complement the meanings found through the Transitivity System. Other analyses also involve the construction of the image of a player like Alves and how self-branding favours him, like social media accounts and if the traditional media copes with the image that the athlete positions himself in.

\* \* \*

---

<sup>44</sup> Twitter. 01 jun. 2017.

<sup>45</sup> LAUCELLA. 2014

## REFERENCES

- ALVES, Dani. The Secret. **The Players' Tribune**. 11/06/2017. Available at: <https://bit.ly/3KbcOxy>. Accessed in 12 oct. 2020.
- ANDREWS, David L.; CLIFT, Bryan C. Football and Stardom. In: HUGHSON, John et al. (Ed.). **Routledge Handbook of Football Studies**. Taylor & Francis, 2016.
- BARBARA, Leila; MACEDO, C. M. M. de. Linguística Sistêmico-Funcional para a análise de discurso: um panorama introdutório. **Cadernos de linguagem e sociedade**, v. 10, n. 1, p. 89-107, 2009.
- BELLAMY, Robert V. Sports Media: A Modern Institution. **Handbook of Sports and Media**, p. 63-76, 2006.
- BULLINGHAM, Liam; VASCONCELOS, Ana C. 'The Presentation of Self in the Online World': Goffman and the Study of Online Identities. **Journal of Information Science**, v. 39, n. 1, p. 101-112, 2013.
- CALDWELL, David et al. (Ed.). **The Discourse of Sport: Analyses from Social Linguistics**. Taylor & Francis, 2016.
- Daniel Alves abre o jogo e conta 'segredos' da vida e da carreira. **Terra**. 01/06/2017. Available at: <https://bit.ly/397D0wd>. Accessed in 12 oct. 2020.
- Daniel Alves publica carta emocionante sobre superação às vésperas da final da Liga dos Campeões. **R7**. 01/06/2017. Available at: <https://bit.ly/3xQjvm9>. Accessed in 12 oct. 2020.
- Daniel Alves publica texto sobre sua vida e comove a internet. **Catraca Livre**. 01/06/2017. Available at: <https://bit.ly/37JVJIX>. Accessed in 12 oct. 2020.
- DEBORD, Guy. **The Society of the Spectacle**. Translated by Ken Knabb. Hobgoblin Press, 2002.
- FEST, Jennifer. The Register of Sports News around the World: A Quantitative Study of Field in Newspaper Sports Coverage. **The Discourse of Sport: Analyses from Social Linguistics**, p. 190, 2016.
- HALL, Stuart. Encoding/Decoding. In: HALL, Stuart et al. (Ed.). **Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79**. Routledge, 2003.
- HALLIDAY, Michael; MATTHIESSEN, Christian MIM; MATTHIESSEN, Christian. **An Introduction to Functional Grammar**. Routledge, 2014.
- JETER, Derek. The Start of Something New. **The Players' Tribune**. 01 oct. 2014. Available at: <https://bit.ly/3vJ6OqA>. Accessed in 12 oct 2020.
- KENNEDY, Eileen; HILLS, Laura. **Sport, Media, and Society**. Berg, 2009.

LAUCELLA, Pamela C. The Evolution from Print to Online Platforms for Sports Journalism. In: **Routledge Handbook of Sport and New Media**. Routledge, 2014. p. 107-118.

LIMA-LOPES, Rodrigo Esteves; PIMENTA, Izadora Silva. #MulheresNoFutebol: transitividade e avaliatividade na identificação de padrões sexistas. **Humanidades & Inovação**, v. 4, n. 6, 2017.

MAGUIRE, Joseph. Sport and Globalisation: Key Issues, Phases, and Trends. **Handbook of Sports and Media**, p. 435-446, 2006.

O texto de Daniel Alves que emocionou a internet. **Twitter**. 01 jun. 2017. Available at: <https://bit.ly/3KccYon>. Accessed in 12 oct 2020.

PIMENTA, Izadora Silva. **O discurso midiático e o racismo no futebol**: uma abordagem sistêmico-funcional para a análise dos padrões de Julgamento. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Campinas, 2019.

PIMENTEL, Márcia Cristina. A construção da celebridade midiática. **Contemporânea** (Título não-corrente), v. 3, n. 1, p. 193-203, 2005.

PITCAN, Mikaela; MARWICK, Alice E.; BOYD, Danah. Performing a Vanilla Self: Respectability Politics, Social Class, and the Digital World. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 23, n. 3, p. 163-179, 2018.

SCHWARTZ, David; VOGAN, Travis. The Players' Tribune: Self-Branding and Boundary Work in Digital Sports Media. **Journal of Sports Media**, v. 12, n. 1, p. 45-63, 2017.

SILVA, Francisca Islandia Cardoso da; RODRIGUES, Janete de Páscoa. A construção de celebridades midiáticas: o caso Neymar. **Diálogo**, n. 29, p. 153-168, 2015.

SIMÕES, Paula Guimarães. A mídia e a construção das celebridades: uma abordagem praxiológica. **Logos**, v. 16, n. 2, p. 67-79, 2009.

WHITMER, Jennifer M. You Are your Brand: Self-Branding and The Marketisation of Self. **Sociology Compass**, v. 13, n. 3, p. e12662, 2019.

\* \* \*

Recebido para publicação em: 14 out. 2020  
Aprovado em: 23 abr. 2022

# Gamers e a nova categorização profissional no mundo digital

Gamers and the New Professional Categorization in a Digital World

**Pedro Vinícius Neres**

Universidade Estadual de Campinas, Campinas/SP, Brasil  
Mestrando em Ciência e Tecnologia, UNICAMP  
pedro\_vnecs@hotmail.com

**Wagner Xavier de Camargo**

Universidade Federal de São Carlos, São Carlos/SP, Brasil  
Doutor em Ciências Humanas, UFSC

**Larissa Bueno dos Santos**

Mestra em Linguística e Língua Portuguesa, UNESP

**RESUMO:** A Internet, marco significativo da Revolução Digital, influenciou profundamente a sociedade nas últimas décadas. Ela gera novos modos de interação, de circulação de informações, de entretenimento e de trabalho. Neste contexto, surgiram os jogos eletrônicos (os *e-Sports*), que têm atingido grande popularidade, principalmente àqueles relacionados à competição esportiva e que ganham cada vez mais adeptos no nível profissional. Tendo isso como ponto de partida, refletimos sobre a figura dos *gamers* como nova categoria profissional no cenário esportivo, sendo responsáveis pela movimentação de milhões de dólares todos os anos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gamers; *e-Sports*; Antropologia das práticas esportivas; Antropologia digital.

**ABSTRACT:** The Internet, a significant milestone of the Digital Revolution, has profoundly influenced society over the past decades. It generates new modes of interaction, circulation of information, entertainment, and work. In this context, electronic games have emerged *e-Sports*, which have achieved great popularity, especially those related to sports competition, and which are gaining more and more fans at the professional level. With this as a starting point, we reflect on the gamers as a new professional category in the sports scene, which are responsible for the movement of millions of dollars every year.

**KEYWORDS:** Gamers; *e-Sports*; Sport Anthropology; Digital Anthropology.

Atualmente, a tecnologia é um instrumento de grande impacto nas relações humanas e, por isso, diversos aparatos tecnológicos vêm atuando como extensão do corpo humano.<sup>1</sup> Objetos tecnológicos, como os *smartphones*, possibilitaram a realização de novas práticas com apenas um toque, gerando distintas formas de relações, de afetos e mesmo de consumo, numa profusão de interconexões entre pessoas, objetos, sentimentos e espaços. Em que pese haja o acesso desigual a tais objetos, a vida é atravessada pela digitalização de tudo (inclusive documentos de identificação pessoal) e midiaticização das relações sociais (as redes Instagram e TikTok são exemplos disso), além de ser afetada pelos padrões de comunicabilidade centrados na máquina.<sup>2</sup>

Não cabe aqui uma extensa defesa das nomenclaturas que o campo de estudos sobre internet ganhou nos últimos anos. No entanto, de uma “abordagem ciberespacial”,<sup>3</sup> na qual se falava em real e virtual como dois polos extremos e opostos, temos hoje uma que prefere “*online/offline*”,<sup>4</sup> particularmente devido à porosidade entre as posições, a maior fluidez entre as condições contextuais e mesmo pela maior aderência dos sujeitos entre os estados. Como detalham três respeitadas antropólogas,

Tal abordagem traz um problema de partida, na medida em que o por virtual ao real gera o risco de que o virtual, a internet e todas as relações que a permeiam e que ela proporciona, passem a ser vistos como menos reais e marcados como o local de relações menos importantes, mais voláteis e uma parte separada da vida.<sup>5</sup>

Como afirmou Beatriz Lins, a partir de sua pesquisa entre dispositivos tecnológicos (*smartphones*, suas câmeras e as redes sociais)<sup>6</sup>, não se entra mais “na internet” e sim estamos a todo tempo imersos nela, numa rede de tecnologias digitais e comunicação *online* que perpassa a existência de todas as pessoas, nas mais diversas formas possíveis e independente de suas vontades ou posições pró/contra.

---

<sup>1</sup> HARAWAY. Manifesto Ciborgue.

<sup>2</sup> NEGROPONTE. Ser digital.

<sup>3</sup> HINE. A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana.

<sup>4</sup> MILLER; SLATER. Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad.

<sup>5</sup> LINS; PARREIRAS; FREITAS. Estratégias para pensar o digital.

<sup>6</sup> LINS. *Caiu na rede: mulheres, tecnologias e direitos entre nudes e (possíveis) vazamentos.*

Através da digitalização, vivências são transpostas para o ambiente *online*, a exemplo do que acontece em redes sociais como *Facebook*, *Instagram* e *YouTube*, que mudam a forma como nos relacionamos com o mundo, com outras pessoas e transformam a maneira pela qual consumimos mídias de entretenimento. Para além do contato mediatizado e da produção de prazer no “lazer cibernético”, também identificamos a criação e a proliferação de aplicativos que oferecem desde serviços de alimentação (como o *iFood*) ou transportes (como a *Uber*), até aqueles que nos disponibilizam sexo (como *Tinder* e demais). Tais “apps”, como abreviados por pessoas jovens, cooptam nossas vidas e fazem com que dependamos deles. Além disso, vemos a proliferação de canais de divulgação científica (os populares *podcasts*, tão em moda) e de fóruns de discussão sobre *games* e jogos *online*. Esses, por sua vez, configuram-se como uma categoria de especial interesse neste artigo, da qual trataremos adiante.

Dentro deste panorama instituído, constatamos hoje que não temos “escolha” de recusar o mundo digital, como afirmado pela tríade de autoras supracitadas.<sup>7</sup> Nossas vivências são transpostas ao digital e, dentre essas práticas, o trabalho vem cada vez mais se adaptando à essa nova realidade. À medida em que profissões do “mundo *offline*” deixam de existir devido à substituição de mão de obra por máquinas, outras emergem constantemente, como é o caso de programadores, *webdesigners* e *gamers*.<sup>8</sup>

Tendo em vista as reflexões sobre a massificação dos meios de produção midiáticos,<sup>9</sup> especialmente aqueles ligados à autopublicação/divulgação, notamos uma alteração no fluxo comunicativo de produção e consumo. Se, anteriormente à massificação, os limites entre comunicação de produção e comunicação de consumo eram claros e bem delimitados, atualmente, devido à cultura participativa, os limites se confundem e apagam. É neste cenário midiático/comunicacional que reinam os *gamers*.

---

<sup>7</sup> LINS; PARREIRAS; FREITAS. Estratégias para pensar o digital.

<sup>8</sup> Importante nos posicionarmos quanto à opção de nomenclatura: usaremos *gamer* porque se alinha à postulação epistemológica do flanco de pesquisa do *online/offline* no contexto digital dos jogos eletrônicos. E nos opomos à utilização de “ciberatletas”, por entender que tal noção se vincula ao domínio do “ciberespaço” e à lógica da “cibercultura”, termos alinhados ao contexto que separava o real do virtual, e que, como explicamos, não se configura como nossa opção de análise feita aqui.

<sup>9</sup> CASTELLS. The Impact of the Internet on Society.

Explicando melhor: tais indivíduos se encontram na categoria de produtores culturais, não sendo mais consumidores passivos de jogos de videogame. É importante destacar, contudo, que enquanto produtores, são tidos como amadores, isto é, desvinculados de formas profissionais de produzir conteúdo. Isso decorre das novas possibilidades de produção desses, não só ligadas a tais profissões, mas a muitas outras. Neste processo de criação, ainda que suas práticas sejam modos profissionalizados possíveis do “criar comunicacional”, devido aos novos fluxos comunicacionais, elas não vêm desvinculadas de outras questões que, aqui, são fundamentais para a compreensão da dificuldade de reconhecimento da categoria *gamer* enquanto “profissional”. Dentre elas, devido à já citada massificação dos meios de autodivulgação e criação, agrega-se à deterioração das relações de trabalho no que concerne a tais pessoas.

Os *Gamers*, substantivo oriundo do inglês ainda em vias de definição precisa em nossa língua, marcam sobremaneira a época ultrainformatizada em que vivemos, por serem, eles próprios, tanto consumidores de jogos eletrônicos, quanto produtores de conteúdo sobre os mesmos e, nesse ínterim, viabilizam-se, em sentido amplo e em nossa opinião, como “profissionais” da categoria.

Mais especificamente, no entanto, nosso interesse localiza-se na *cultura da convergência*, “onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis”.<sup>10</sup> Este debate é fundamental, tendo em vista que os *gamers* se encontram, a nosso ver, num ponto de convergência difuso entre os fluxos culturais, uma vez que a separação de papéis entre produtor e consumidor cultural/midiático não cabe mais, visto que são indivíduos que interagem no fluxo comunicativo segundo regras e convenções que estão rapidamente se edificando (mas que ainda não são totalmente claras).

A convergência pode ser compreendida como uma forma de ver a comunicação e as mídias, ou de se comunicar por meio delas. Desta forma, ela se configura como pontos de contato em que diversos e diferentes sujeitos e

---

<sup>10</sup> JENKINS. *Cultura da convergência*, p. 377.

instituições influenciam uns aos outros, transformando os diálogos estabelecidos e a estabelecer. Jenkins esclarece:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.<sup>11</sup>

Deste ponto de vista, a intensa circulação de conteúdos, que se processa por diferentes sistemas midiáticos, depende fortemente da participação ativa dos consumidores, o que diverge de entendimentos mais antigos sobre a omissão dos espectadores nas mídias, como no caso da TV de antigamente. É nessa *cultura participativa* que se inserem os *gamers*.

É importante ressaltar que a convergência apontada pelo autor não se efetiva em aparatos tecnológicos, mas nos cérebros dos indivíduos e em seus contatos sociais. Assim, as informações adquiridas se tornam ferramentas para a compreensão de nosso cotidiano. E, com a grande quantidade de informações sobre um mesmo assunto, somos incentivados a conversar:

entre nós, sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. O consumo tornou-se um processo coletivo – e é isso o que este livro entende por inteligência coletiva, [...] A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático. Estamos aprendendo a usar esse poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência.<sup>12</sup>

Com base na proposta de Jenkins, refletiremos de forma mais acurada sobre tais conceitos, pois se mostram úteis para problematizar os *e-Sports*, uma vez que a construção colaborativa de significados dos (e sobre os) mesmos tem tido o poder de alterar a forma de operar de determinadas instituições.

Portanto, dentro da perspectiva de profissionalização da categoria daqueles/as que se envolvem com os jogos eletrônicos, há a classificação de três tipos de destes profissionais, importantes de serem considerados: os *Streamers*, os

---

<sup>11</sup> JENKINS. *Cultura da convergência*, p. 25.

<sup>12</sup> JENKINS. *Cultura da convergência*, p. 26.



*Youtubers* e o *Player profissional*<sup>13</sup> – no segundo tópico do texto exploraremos melhor suas diferenças. De toda forma, observamos que as dinâmicas de suas práticas profissionais se inserem amplamente nas vivências de uma cultura participativa, principalmente ao levarmos em conta duas das principais ferramentas de trabalho utilizadas por parte destes sujeitos: as plataformas *Youtube* e a *TwitchTv*.

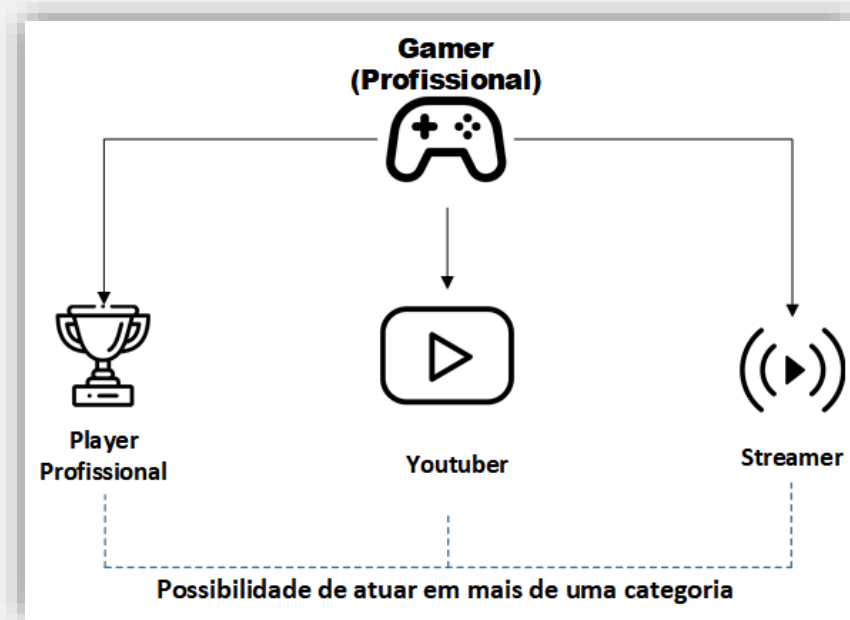


Figura 1 – Categorização dos Gamers (profissionais). Fonte: Elaboração própria.

De outra parte, visto que nossas reflexões se centram nas relações homem-tecnologia instauradas com o advento da contemporaneidade, a partir da imbricação humano-máquina, torna-se fundamental compreendermos o papel da internet, pois nenhum marco tecnológico seria tão impactante quanto seu surgimento.<sup>14</sup> Seu desenvolvimento e expansão gerou grande impacto nas formas que nos relacionamos com outras tecnologias, objetos e pessoas. Para tanto, acreditamos que a internet seja uma realidade que vem provocando mudanças na forma de conceber (e mesmo desenvolver) diversas práticas sociais, dentre elas o trabalho, e de igual modo, o esporte.

Tal aspecto é fundamental, pois a internet, enquanto meio de comunicação de massa que altera profundamente as relações e fluxos comunicativos, apaga, de

<sup>13</sup> Adaptação nossa para o termo em inglês Pro-Player.

<sup>14</sup> CASTELLS. The Impact of the Internet on Society.

certa forma, as fronteiras das relações de produção/consumo de comunicabilidade, como dito. Como Castells aponta, os fluxos comunicacionais se alteraram e, se antes uma elite econômica era detentora da produção cultural/comunicativa, no presente vemos, na posição antes reservada aos consumidores, produtores culturais.<sup>15</sup>

É na esteira deste mapeamento que aqui nos importam, sobretudo, as relações que se darão *online* a partir do universo dos jogos de videogame com fins competitivos. Propomo-nos a refletir sobre as condições de aparecimento e existência dos *gamers* e o que eles significam, dentro dos ambientes competitivos dos *e-Sports* enquanto categoria “profissional” – aspas neste termo, pois se pretende pensar criticamente a condição de tais sujeitos, que têm sido alvos nas considerações do “mundo real” do trabalho.

#### **JOGOS ELETRÔNICOS, SUAS ORIGENS E PERCALÇOS: ESTABELECENDO UM NOVO MODELO COMUNICACIONAL**

O ato de jogar é significativo para a cultura desde há muito tempo. Já no início do século XX, Johan Huizinga teorizou sobre isso, numa obra que se tornou um clássico fundador para pensar o jogo como forma social de interação humana. Para este autor o jogo não pode ser pensado como uma categoria isolada e sim em relação à cultura.<sup>16</sup> No contexto atual dos jogos eletrônicos, cabe refletir que o ato de jogar é essencial para estabelecermos uma prática, até então pertencente ao domínio do mundo analógico, e que foi capturada pelo mundo digital e ressignificada na internet.

Dito isso, e não pretendendo abarcar a ampla discussão sobre jogo e suas categorizações, gostaríamos de traçar um paralelo entre o mundo analógico e o digital: transitamos entre eles da mesma forma que, via jogos eletrônicos, transitamos entre duas dimensões. A ponte que liga o digital e o analógico é o ser humano, de tal modo que, no digital encontramos diversos elementos do mundo analógico e, nessa perspectiva de incorporação (ou absorção, em dada medida), constatamos que a transposição dos jogos da vida analógica para a digital instaura outra ordem nos fatos. Importante, portanto, demarcar dada origem dos jogos eletrônicos para entender este novo modelo comunicacional.

---

<sup>15</sup> CASTELLS. *The Impact of the Internet on Society*.

<sup>16</sup> HUIZINGA. *Homo Ludens*.

Das iniciativas experimentais com linguagem binomial e computacional, ainda nos meados do século XX, algumas criações foram surgindo, como o primeiro aparelho que sistematizou tais linguagens diretamente para uma TV: o console Magnavox Odyssey, criado por Ralph Baer, em 1971.<sup>17</sup> Mas quem ganhou os holofotes nesta direção foi Nolan Bushnell, o engenheiro da Universidade de Utah (EUA), que foi criador do *Pong*, jogo eletrônico do gênero esporte que simulava um tênis de mesa, em que o jogador controlava uma raquete localizada no lado esquerdo da tela (retratada como uma barra vertical), podendo movê-la para cima ou para baixo para rebater a bola. Depois de anos de sucesso com esse *arcade* (fliperama), Bushnell fundaria a ATARI, a primeira marca bem-sucedida de videogames.<sup>18</sup>

Durante a segunda geração de videogames (1976-1984), tivemos inovações como jogos em cartuchos, isto é, cada cartucho continha um jogo e não era mais necessário ter um aparelho que rodasse apenas um. A partir deste momento, os jogos poderiam ser vendidos separadamente dos consoles. À essa altura, o mercado de videogames já se tornava bastante rentável e, entre 1983 e 1988, instalou-se a terceira geração aparelhos, que apresentava gráficos coloridos e aprimorados. Surgem, então, controles D-Pad, com botões em formato de cruz, utilizados para a locomoção do avatar.<sup>19</sup> É nessa última geração que surgem duas importantes empresas na cena da época: a Nintendo e a Sega, com seus videogames *Nintendo Entertainment System* e *Master System*, respectivamente.

Com o avanço da tecnologia, a poderosa indústria de videogames também passou a se atualizar, realizando melhorias gráficas, de jogabilidade, complexificando os jogos eletrônicos. Além disso, passou a engendrar e cooptar, cada vez mais, profissionais, espectadores, usuários vinculados a um universo autônomo, regulamentado pela lei da oferta-procura.

Campeonatos de grande porte surgiram, incentivados por tal competitividade e promovidos particularmente por empresas. Como aponta Karen Senra, “a partir de 1980 começam a ser registrados recordes mundiais e o espaço para competições

---

<sup>17</sup> ARANHA. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos....

<sup>18</sup> BATISTA et. al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos.

<sup>19</sup> LUZ. *Vídeo games: história, linguagem e expressão gráfica*.

maiores se abre”.<sup>20</sup> Foi o caso do *Nintendo World Championship*, realizado nos anos 1990, primeiro campeonato realizado pela Nintendo, que reuniu milhares de competidores de todo o globo para competir nos jogos da empresa (*Super Mario Bros*, *Rad Racer* e *Tetris*).<sup>21</sup>

O sucesso e a popularidade dos jogos eletrônicos não paravam de aumentar, mas a disseminação da internet vai ser o marco referencial a partir do qual tudo o que se conhecia passará por uma completa revolução. Com ela, inaugura-se uma nova forma de consumo de tais jogos, qual seja, a possibilidade de jogar com outras pessoas, independentemente de suas localizações geográficas. Os jogos crescem em número, bem como os torneios em que se disputavam os melhores jogadores do planeta e se pluralizam os compartilhamentos de “mundos” e experiências particulares. Canais de televisão, como ESPN (nos EUA) e XLEAGUE.TV (no Reino Unido), começam a transmitir campeonatos ao vivo ou por programas específicos de comentários.

Aqueles que jogavam sozinhos ou, no máximo, com outro jogador em suas casas, passam a jogar *online* com outros jogadores em todo o mundo, numa comunicação mais centrada na competição. Nessa configuração nascem os *e-Sports* que, segundo uma definição da Confederação Brasileira de *e-Sports* (CBeS), são

Competições profissionais de games, que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência.<sup>22</sup>

O alcance global do formato “competição” e o modo cada vez mais competitivo institucionalizaram os *e-Sports*, tornando-os aspirantes à categoria “profissional”, e tal situação é bastante recente. A profissionalização desta prática tem sua origem com *Netrek* (1988), um jogo de estratégia em tempo real, um dos primeiros tipos de jogos com a capacidade de alocar 16 jogadores simultaneamente.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> SENRA. Produção simbólica e reprodução cultural do consumo de jogos eletrônicos como prática esportiva, p. 55.

<sup>21</sup> O documentário recente GDLK, na Netflix, conta em seis episódios o desenrolar da indústria bilionária dos videogames. Um dos episódios detalha a trajetória da Nintendo, do Japão aos Estados Unidos, inclusive com detalhes acerca dos nomes dos jogos mais polêmicos, como Donk Kong Jr.

<sup>22</sup> O que são os e-Sports?

<sup>23</sup> JENSEN. E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas.

Observamos, então, ao longo do desenvolvimento e da popularização dos *e-Sports*, uma variedade de tipos de jogos que se diversificaram em quatro grandes grupos, são eles: 1) RTS (*Real-Time-Strategy*), no qual jogadores usam recursos disponíveis no jogo para criar bases e unidades para derrotar seus oponentes; 2) MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), que se refere a uma partida entre duas equipes, na qual o objetivo de cada uma delas é derrotar a base inimiga e, atualmente, é o gênero com a maior premiação em dinheiro em campeonatos;<sup>24</sup> 3) FPS (*First Person Shooter*) ou jogos de tiro em primeira pessoa; e 4) Esportes (*Sports*), que permitem aos jogadores assumirem equipes profissionais reais de futebol, basquete, hóquei, disputando partidas individuais entre si.<sup>25</sup>

Ao passo que os jogos de estratégia em tempo real (RTS) são o gênero mais comum, os relacionados aos Esportes adquiriram ascendência crescente ultimamente. Uma explicação para o sucesso dos jogos RTS vem da Coreia do Sul, cujo mercado de *games* tem sido dominado há mais de vinte anos por multijogadores empolgados e uma rede de infraestrutura televisiva de transmissão. O pivô do sucesso foi o *Star Craft*, um jogo altamente competitivo de estratégia. De acordo com Michael Wagner,

(...) a vasta infraestrutura de banda larga na Coréia favoreceu a criação de emissoras de televisão que podiam se concentrar na transmissão de eventos de jogos de computador. A combinação desses elementos resultou em uma cultura de jogo na qual jogadores individuais de *StarCraft* são capazes de ganhar um *status* de culto semelhante a atletas profissionais que competem nas principais ligas esportivas (tradução nossa).<sup>26</sup>

À luz deste caso, vale trazer o caso brasileiro. Enquanto desde meados de 2000, a transmissão de jogos digitais já era uma realidade na televisão sul-coreana, no Brasil o grande marco de transmissão de competições de jogos digitais vai acontecer apenas em 2017, quando o canal SporTV passou a transmitir o Campeonato Brasileiro de *League of Legends*.<sup>27</sup> Importante destacar o papel massivo

<sup>24</sup> Segundo o *eSports Earnings*, site especializado em publicar os valores de premiação de competições de *e-Sports*, o torneio mundial de 2021 de DotA2, desenvolvido pela Valve, lidera o *ranking* de competição com maior premiação, tendo distribuído mais de 40 milhões de dólares aos competidores.

<sup>25</sup> SILVA; NOBRE. A Economia criativa e a indústria dos e-sports. p. 33

<sup>26</sup> WAGNER. On the Scientific Relevance of eSports. p. 3.

<sup>27</sup> SporTV acerta parceria com a Riot e vai transmitir a temporada do CBLolL.

desempenhado pela transmissão dos *e-Sports* nesses canais esportivos, visto que, no mundo, milhares de pessoas se reúnem em suas casas em frente à TV ou percorrem grandes distâncias para assistir ao seu time jogar no estádio e é fato que elas torcem, rivalizam e celebram.<sup>28</sup> Assim, como o consumo de jogos eletrônicos se tornou um mercado de grande rentabilidade, expandiram-se também as Televisões Conectadas (ou *SmartTv's*),<sup>29</sup> possibilitando o acesso a mídias sociais e serviços de *streaming*, principal vetor da crescente adesão de jogadores ao mercado profissional dos jogos (como, por exemplo, a *Twitch.tv*). Notamos, aqui, a influência do fluxo consumidor na cadeia produtiva, a propósito da inteligência coletiva na cultura da convergência.<sup>30</sup>

Por sua vez, o gênero “Esportes” vem ganhando grande notoriedade, tanto no Brasil quanto no mundo. Tal categoria, que simula os esportes convencionais, é muito popular e apresenta alta demanda de consumo. A exemplo disso, observemos o caso do futebol. Como afirma Marcos Souza, em seu clássico trabalho, nunca “nenhum esporte gozou, em tempo algum, de tanta popularidade no Brasil como o futebol. Qualquer cidade brasileira, grande ou pequena, possui nos campos de futebol um referencial em sua paisagem”.<sup>31</sup> Ao levarmos em conta tal modalidade no universo digital, torna-se plausível constatar que essa “paixão nacional” se reproduza dentro dele.

A título de exemplo, a *Konami* e a *Eletronic Arts Inc.*, são duas grandes empresas de desenvolvimento e distribuição de jogos eletrônicos (entre eles, os jogos de esporte). Elas produzem dois dos mais populares jogos de futebol do mundo e de grande popularidade no Brasil, que são: o *Pro Evolution Soccer* e o *FIFA Soccer*, ambos disputam acirradamente o mercado de futebol eletrônico.<sup>32</sup> Em 2019, a empresa de controle de mídia alemã (a *GfK Entertainment*), realizou uma pesquisa que observou quais eram os três jogos mais jogados de 16 países diferentes. A pesquisa compreendia o primeiro semestre do ano de 2019. Dos resultados, o jogo

---

<sup>28</sup> RODRIGUES. *À sombra das chuteiras virtuais...*

<sup>29</sup> Televisões integradas à internet.

<sup>30</sup> JENSEN. *E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas.*

<sup>31</sup> SOUZA. *A 'Nação em Chuteiras': Raça e Masculinidade no Futebol Brasileiro*, p. 16.

<sup>32</sup> É importante frisar ainda que, para além do futebol, existem diversos outros jogos virtuais famosos que simulam outros esportes como o *NBA Live* e o *Madden NFL*, respectivamente, jogos de basquete e de futebol americano.

de futebol FIFA19, apareceu em 14 países diferentes, sendo em 10 deles na primeira colocação. No Brasil, dois dos três jogos mais jogados naquele período eram jogos de futebol, *FIFA19* e *Pro Evolution Soccer*.<sup>33</sup>

Nosso propósito não é pensar a disputa de mercado dessas empresas, e sim observar o consumo sobre este tipo de conteúdo. Um dos grandes atrativos desse gênero de jogo eletrônico não é apenas a representação do esporte (neste caso, o futebol) enquanto um jogo, e sim a incorporação de elementos simbólicos,<sup>34</sup> que fazem parte da estrutura do esporte contemporâneo, como equipes, escudos, rivalidades, jogadores e até mesmo patrocínios. Vinícius Rodrigues destaca que,

os jogadores no jogo eletrônico de futebol não são simples avatares virtuais que são programados para seguir o comando no videogame. Eles são representações similares, para não dizer idênticas, dos jogadores da atualidade (...). Essas representações virtuais dos jogadores não apresentam apenas o corpo e traços do rosto, além das camisas dos clubes, como características semelhantes aos jogadores não virtuais, mas também as características do jogo de cada um e até mesmo a maneira própria de comemorar as emoções vivenciadas durante uma partida, como o gol marcado ou perdido.<sup>35</sup>

Deste modo, como inferimos das reflexões do autor citado, o esporte convencional é quase todo transposto para o digital, de modo que as experiências que o envolvem são digitalizadas, de igual maneira. Assim, não só a experiência de jogador é experimentada em um ambiente eletrônico, mas também a experiência de torcedor é passível de sê-lo, numa multiplicidade de papéis disponíveis. Concernente a isso, e tratando da experiência torcedora “analógica”, digamos assim, Luiz Henrique de Toledo já havia afirmado:

A condição de torcedor de futebol é apenas mais uma entre tantos outros papéis sociais desempenhados pelo indivíduo na sociedade. E a partir dela existe a possibilidade de se pensar através da maneira como a sociedade é classificada pela preferência por times e torcidas de futebol, sobre o modo de vida nela contidos.<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> GFK Entertainment GmbH. Top 3 Video Games (Console & PC) 1st Half-Year 2019.

<sup>34</sup> BOURDIEU. *Coisas ditas*.

<sup>35</sup> RODRIGUES. *Os jogos MMORPG como auxiliares no processo de aquisição de língua inglesa*, p. 44.

<sup>36</sup> TOLEDO. Por que xingam os torcedores de futebol?, p. 12.

Com isso, chegamos a um ponto interessante deste novo modelo comunicacional, que toma o *e-Sport* como paradigma. Na figura do *player* profissionalizado (chamado de “ciberatleta” na literatura especializada) misturam-se os papéis de jogador profissional do esporte (eletrônico) e de torcedor (de um clube específico ou de uma seleção nacional). Portanto, como já apontado, as fronteiras entre os lugares de produtor e consumidor se tornam difusas e pouco claras. Vale, deste modo, aprofundar tal aspecto.

### **MERCADO, SERVIÇO DE *STREAMING* E GAMERS**

Há mais de 30 anos, Pierre Levy observou que o então “ciberespaço”, como ele designava o “mundo virtual” (tomado como digital por nós), já adentrava na era comercial e formava um mercado regulador das atividades que se desenvolviam nele, particularmente pelo advento da globalização da economia.<sup>37</sup>

O impactante da constatação do autor não é somente a verificação de que, de fato, o “ciberespaço” tenha se rendido à dimensão comercial – afinal, isso já era esperado num mundo de capitalismo pós-industrial e midiático, anunciado em fins dos anos 1980 –, mas a expansão brutal da internet gerou um solo fértil para empresários lucrarem dentro dela. Deste modo, o universo dos jogos eletrônicos (em especial, o dos jogos *online*) não ficou de fora desse processo econômico:

*O streaming* de games é um fenômeno recente, mas já envolve milhares de pessoas que transmitem e assistem jogos por plataformas específicas, entre as quais destacaremos o Twitch. Com mais de 100 milhões de espectadores mensais e 1,7 milhão de *streamers* únicos (Twitch, 2016), além de contar com o quarto maior tráfego de internet dos Estados Unidos (The Wall Street Journal, 2015), o Twitch é um fenômeno social, midiático e cultural.<sup>38</sup>

O termo *streaming* significa transmissão contínua de dados, sendo que neste modelo ocorre distribuição de conteúdo digital constante. Tal conteúdo não se encontra armazenado no dispositivo do usuário (celulares, computadores, etc.) e sim em um servidor que o distribui via *web* (rede). Como vimos durante a pandemia,

---

<sup>37</sup> LEVY. *Cibercultura*.

<sup>38</sup> MONTARDO et al. Consumo digital como performance sociotécnica..., p. 48.



o *streaming* de filmes e séries, tais como Netflix, Amazon Prime Video, HBO Max etc., foi o tipo de serviço que lucrou enormemente, aumentando o número de bilionários do setor.<sup>39</sup>

No caso da *Twitch.Tv*, ela foi criada em 2011 e adquirida pela empresa transnacional de comércio eletrônico *Amazon* por US\$ 970 milhões.<sup>40</sup> Ela se configura como um dos principais canais de transmissão ao vivo de jogos eletrônicos, sendo direcionada a um público prioritariamente *gamer*.

À época do surgimento desta plataforma, grande parte dos *Streamers* fazia, geralmente, apenas transmissões domésticas, com poucas visualizações. No entanto, em pouco tempo o público cresceu e este procedimento tornou-se um fenômeno. A transmissão é feita através de videogames ou computadores conectados à internet.<sup>41</sup> Esta situação impulsionou o crescimento de um cenário profissional e altamente rentável. Verificamos, então, como o aumento do consumo de *streams* estimulou a profissionalização das transmissões, tornando-as lucrativas no mundo digital de modo a ainda possibilitar novas formas de produção e consumo de conteúdo midiático/cultural.

O ano de 2012 foi dos *e-Sports*, uma vez que a audiência do conteúdo passou de centenas para centenas de milhares, e as premiações das competições tem sido de milhões de dólares.<sup>42</sup> Muitos dos *Streamers*, profissionais ou amadores, ganham a vida a partir de anúncios que aparecem no decorrer das transmissões. Todavia, existem outras formas pelas quais esses jogadores ganham dinheiro, como, por exemplo, o sistema de doações em espécie – doações que os espectadores têm a possibilidade de fazer para incentivar o trabalho produzido, bem como as inscrições em canais de *streamers* em que é cobrada uma taxa mensal de assinatura. Sobre isso, alguns pesquisadores consideram que:

O mecanismo de doação é bastante diversificado, alguns canais possibilitam ao espectador entrar em grupos exclusivos com o *streamer* e até figurinhas especiais podem ser usadas por quem doar. Tudo vai depender do produtor de conteúdo e do que ele disponibilizará para os inscritos.<sup>43</sup>

---

<sup>39</sup> PRISCO, Luiz. Audiência de *streaming* cresce 20% durante pandemia do coronavírus.

<sup>40</sup> Twitch confirma venda para Amazon por US\$ 970 milhões.

<sup>41</sup> MONTARDO et al. Consumo digital como performance sociotécnica...

<sup>42</sup> TASSI. 2012: The Year of eSports.

<sup>43</sup> NOARO; SANTOS. A Transmissão de Gameplay na Plataforma Twitch...

Notamos, desta maneira, a importância dos consumidores de *streams* para a manutenção do trabalho do *Streamer*. Grande exemplo da cultura participativa, essa relação produtor-consumidor evidencia o impacto e o poder que esses consumidores têm na produção midiática de determinado nicho. A nosso ver, a garantia de exclusividade em grupos, assim como figurinhas especiais para representar doadores são formas de mostrar não só a apreciação do *Streamer* pelo apoio/contribuição do espectador, mas para indicar que sua voz foi ouvida e é importante, que ela tem poder naquela produção.

Assim, da mesma forma que ocorre nos esportes convencionais, para os adeptos dos jogos eletrônicos consumi-los no dia a dia é algo ordinário, uma vez que acompanhar times e atletas favoritos se torna uma prática prazerosa.<sup>44</sup> E sobre este ponto vale notar como a comunidade *gamer* é engajada de forma semelhante à comunidade adepta de esportes analógicos.

Contudo, há diferenças dentro deste grande grupo. Um profissional de *e-Sports* tem sua atuação mediada por dinheiro e pode ser classificado dentro de três subtipos:

1. *Streamer*: nesta categoria se encaixam os jogadores que utilizam de plataformas de *streaming* de vídeo para realizar transmissões ao vivo de suas jogatinas.
2. *YouTuber*: categoria de jogador que grava vídeos jogando, ou conversando/explicando sobre jogos, para uma plataforma da Google, o YouTube.
3. *Player profissional*: nesta categoria encaixam-se os jogadores que buscam participar do cenário competitivo profissional dos jogos digitais, tendo participações em campeonatos, buscando sempre se desenvolver como jogador, dentro de cada jogo.<sup>45</sup>

Para uma melhor clareza destas categorias, acreditamos ser necessário entender quais ferramentas viabilizam a emergência de tais tipos de profissionais. Começamos pela categoria do *player profissional*. Ela se refere a jogadores que participam de campeonatos esportivos oficiais. Neste contexto, muitos deles integram equipes profissionais – jogos em time/cooperativos – ou, em jogos individuais, participam sozinhos de campeonatos para alcançar a melhor posição e, em consequência, ganhar maior remuneração.

---

<sup>44</sup> TASSI. 2012: The Year of eSports.

<sup>45</sup> Categorias elaboradas pelos autores.

A categoria *Streamer*, por sua vez, refere-se aos jogadores que utilizam mídias digitais com recursos de transmissão de vídeo ao vivo para fazer *streams* de suas jogatinas. Existem diversas plataformas que possibilitam essa tarefa, como o *YouTube*, o *Facebook* e a *TwitchTv*, sendo essa última a mais popular, como mencionado anteriormente.

A outra categoria seria o *YouTuber* e, para entendê-la, faz-se necessário mostrar o que diferencia um *Streamer* de um *YouTuber*, uma vez que tal plataforma da Google também permite a transmissão de conteúdo ao vivo. A maior distinção entre as duas categorias é o modo de produção de conteúdo: enquanto o *Streamer* apresenta suas jogadas em tempo real para ávidos espectadores, o *YouTuber* pode produzir, editar e publicar vídeos prontos, e sobre temáticas específicas, para o seu público em um tempo mais dilatado.

Estes dois tipos mencionados (*YouTuber* e *Streamer*) constroem diferentes possibilidades de produção e de consumo de conteúdo. A título de exemplo, um jogador *YouTuber* consegue produzir conteúdos que não necessariamente envolvem o ato de jogar, mas sim os elementos do jogo. Este é o caso do canal *Laboratório de Zaun*, produzido pelo jogador conhecido na comunidade de *League of Legends* como *Dark*, que, ainda que muito ativo no jogo em si, não direciona o conteúdo de seu canal para sua própria jogabilidade, mas a outros elementos que envolvem o *League of Legends*, tais como a história dos personagens do jogo,<sup>46</sup> notícias e atualizações, novidades e curiosidades que giram em torno do universo do jogo em questão.

Partindo destas distinções estabelecidas, vale complexificar um pouco mais e tecer considerações sobre as diferenças entre os modelos de produção de conteúdo. Para isso, devemos destacar o elemento *interação*. Enquanto um *Streamer* pode interagir com seu público consumidor em tempo real e compreender os anseios do espectador/consumidor (a partir disso, alterar o percurso da transmissão para agradar aqueles que a assistem, mesmo durante a mesma), um *YouTuber* não tem a mesma possibilidade. Uma vez que os vídeos do *YouTuber* são feitos com antecedência e postados na plataforma, a interação consumidor/produtor

---

<sup>46</sup> Vale destacar que, muitas vezes, por trás de um jogo existe todo um universo temático nos bastidores. A experiência vai além do simples ato de jogar. No caso de *League of Legends*, existe uma história por trás dos personagens, que os jogadores controlam, o mesmo ocorrendo com o mundo em que o jogo é construído.

acontece no pós-produção e as demandas do público consumidor poderão apenas ser atendidos em vídeo-produção posterior.

É importante ressaltarmos que, dentro dessas categorizações, uma classificação não anula a outra, isto é, um *Streamer* pode ser também um *YouTuber*, bem como um *Player Profissional*. Porém, em que pese seus postos de trabalho estejam todos sob um espectro de precariedade (nos vínculos profissionais e nas condições materiais oferecidas), *Streamers* e *Youtubers* são mais vulneráveis, tanto pela dependência de uma demanda externa e que, no limite, não controlam, quanto pela falta de uma entidade ou instituição empregadora, algo contrário do que acontece com os *Players* oriundos de equipes profissionais de futebol, por exemplo.<sup>47</sup>

A título de ilustração, citamos o jogador brasileiro profissional de *League of Legends*, Felipe Gonçalves, conhecido publicamente como BrTT. O *player* é integrante do time profissional de *League of Legends*, o Flamengo *e-Sports*, que tem um canal no *YouTube*, e também realiza, constantemente, *streamings* na *TwitchTv*. Neste caso, observamos a possibilidade de renda vindo de diferentes lugares: dos campeonatos, do salário do time profissional e das redes de vídeo.

Um elemento de destaque neste caso é o fato de que o time profissional de que Gonçalves faz parte, o Flamengo *e-Sports*, time de *League of Legends*, fundado em 2017, pertence ao Clube de Regatas Flamengo, um dos maiores times de futebol nacional. Também impressiona o fato de que não apenas tal clube, mas também outros fazem parte deste cenário de *e-Sports*, como o Corinthians, o ABC, o Santos, o Ferroviária, entre outros mais.<sup>48</sup>

Verificamos, então, que um novo contexto se instaura, uma vez que mesmo clubes esportivos “reais” têm investido nos *e-Sports* existentes no “digital”. E, ao nosso ver, isso se dá devido à rentabilidade da indústria dos jogos eletrônicos e de seu grandioso crescimento nos últimos anos. Deste modo, o próprio mercado de trabalho se encarrega de criar novos e diferentes postos para estas gerações de profissionais.

---

<sup>47</sup> Interessante os casos enfocados por Andrew Ross sobre a precariedade dos empregos no ambiente digital. Sujeitos que nas “indústrias criativas e de mídia” produzem conteúdos, avidamente consumidos e que geram dividendos para as empresas das quais participam, mas que não veem retorno à altura. São, como dito, um trabalho digital em busca de remuneração. Ross. In search of the lost paycheck.

<sup>48</sup> BENTO. Clubes de futebol e eSports...

Apenas para incrementar a análise, de acordo com a *NewZoo*,<sup>49</sup> empresa de consultoria voltada a indústria de jogos eletrônicos, o segmento dos *games* movimentou US\$ 175,8 bilhões em 2021 e, segundo estimativas, é previsto que no ano de 2024 a indústria movimente US\$ 218,7 bilhões de dólares.

Este levantamento da *NewZoo* abrange um número significativo a respeito da receita da indústria de jogos, em sua totalidade. Para que possamos visualizar de forma objetiva alguns dados de receita dos *e-Sports*, elaboramos a seguir, a partir dos dados das maiores premiações de seus campeonatos,<sup>50</sup> uma tabela demonstrativa dos valores de três eventos e jogos eletrônicos diferentes:

NOME DO JOGO	GÊNERO DO JOGO	NOME DO CAMPEONATO	PREMIAÇÃO TOTAL
DOTA2	MOBA	The International 9	US\$ 34,3 Milhões
Fortnite	Battle Royale	Fortnite World Cup Finals (2019)	US\$ 30,4 Milhões
League of Legends	MOBA	League of Legends World Championship (2018)	US\$ 6,4 Milhões

Tabela 1 – Amostra dos prêmios de campeonatos de *e-Sports*. Fonte: Elaboração própria (2020).

A tabela nos mostra alguns valores de premiação bastante expressivos de campeonatos de diferentes jogos de *e-Sports*. Os valores altos dos prêmios concedidos demonstram a grande rentabilidade e receita dos jogos eletrônicos competitivos. Se cruzarmos os dados disponibilizados pela *NewZoo* com os valores mostrados na tabela, é notório que a renda que circula em torno dos *e-Sports* chama a atenção para possíveis investimentos e interesses políticos. Com este exemplo, observamos o quanto este contexto é um espaço atrativo para novos adeptos para modalidade, especialmente no que concerne aos que visam se tornarem *gamers* e se profissionalizar numa atividade profissional considerada “do futuro”.

Todavia, apesar das grandes receitas que comprovam o sucesso crescente dos *e-Sports*, existe ainda um grande estigma a respeito da legitimação desta

<sup>49</sup> NewZoo. *Global Games Market Report The VR & Metaverse Edition*. Disponibilizados por HEATH. The top 10 highest prize pools in esports

<sup>50</sup> Disponibilizados por HEATH. The top 10 highest prize pools in esports.

modalidade como prática esportiva e, por consequência, do reconhecimento de seus jogadores como esportistas profissionais – além, é claro, da problematização que se pode tecer acerca do lugar legal em que se enquadram.

Dirceu Gama destaca que, em países de forte tradição olímpica (como Inglaterra, Rússia e China), tais jogadores já são reconhecidos, oficialmente, como esportistas.<sup>51</sup> Neste sentido, a prática de jogos eletrônicos poderia ser regulamentada e reconhecida enquanto profissão. No entanto, isso não é uma regra geral, particularmente nos países em desenvolvimento. A dificuldade em torno do reconhecimento profissional se dá, principalmente, devido a não compreensão do significado simbólico dos *e-Sports* como uma expressão de esporte.

Se tomarmos os argumentos da área de advocacia, em favor da regulamentação das práticas esportivas eletrônicas no Brasil, temos que

[...] os *e-Sports* têm regras claras e preestabelecidas, tanto em relação ao jogo em si quanto a como será realizada a disputa; têm a presença do caráter competitivo, no qual os jogadores se dividem em equipes (individuais ou não) para derrotar o adversário, concentrados nas decisões estratégicas para que alcancem suas melhores performances; fazendo com que possuam, portanto, elementos caracterizadores de uma modalidade esportiva, ainda que se considere a ausência de atividade física.<sup>52</sup>

Desta forma, dadas essas especificidades em torno da prática desenvolvida por pessoas engajadas profissionalmente nos *e-Sports*, mesmo diante da ausência de atividade física, nada mais sintomático do que aplicar a elas o mesmo tratamento jurídico dispensado a categorias profissionais no esporte convencional, como contratos de trabalho e obrigações empregatícias.

Importante lembrar que, além de tradicionais clubes do futebol brasileiro possuírem seus respectivos clubes de *e-Sports*, tendo em vista o crescimento dessa modalidade esportiva no Brasil e a intenção de atrair os mais jovens, há também a Associação Brasileira de Clubes de *e-Sports* (ABCDE), que acompanha o crescimento da atividade esportiva eletrônica nacional, assim como a trajetória que busca profissionalização e regulamentação.

---

<sup>51</sup> GAMA. Ciberatletas, Cibercultura e Jogos Digitais: considerações epistemológicas.

<sup>52</sup> BRANDÃO & COSTA ADV. O fenômeno dos e-Sports e a profissionalização dos ciberatletas (pro-players).

Assim, como ainda apontam Brandão & Costa, circula no Senado Federal o projeto de lei (PLS 383/2017), cujo autor é o senador Roberto Rocha (PSDB/MA), que trata da proposta de regulamentação da prática de *e-Sports* no país, a qual seria essencial para o sucesso da modalidade, a fim de que possa crescer de forma organizada e estruturada, especialmente no que concerne “às peculiaridades jurídicas relacionadas às competições e eventos esportivos, bem como às relações empregatícias e contratuais entre equipes e seus atletas”.<sup>53</sup>

O que defende o senador vai ao encontro do que discutimos anteriormente sobre as relações de trabalho que, nos dias de hoje, encontram-se fragilizadas, devido, em partes, à alta demanda por tais produtos, à massificação dos meios de produção cultural e às precárias formas produção oferecidas. Como abordado, as práticas realizadas de forma profissional no digital por desconhecidos “amadores”, como *YouTubers* e *Streamers*, enfrentam dificuldades em seu reconhecimento enquanto profissão especializada legítima, de modo que as leis protetivas ao redor de tais serviços também ainda são pouco claras e se encontram numa profusão difusa de narrativas em torno de sua legitimação.

#### **CONTROVÉRSIAS FINAIS: OS *E-SPORTS* E SUA PROFISSIONALIZAÇÃO**

No domínio lúdico da vida analógica, a competição sempre demonstrou um papel de grande importância. Neste sentido, era de se esperar que também dentro do digital emergisse tal elemento: particularmente, os jogos de videogame começaram a encampar esta dimensão em suas produções.

No âmbito destes jogos, para que os elementos competitivo e cooperativo pudessem coexistir e neles se fixar, alguns fabricantes de consoles começaram a construir aparelhos com múltiplas entradas. Mas, havia a necessidade de *plugs* que ligassem o *joystick* ao console. Mesmo quando se podiam conectar variados cabos, os jogadores deveriam estar presentes no mesmo espaço físico, em geral em frente à TV e ao videogame. Apesar dos avanços tecnológicos, foi assim desde o ATARI com seus dois *joysticks* e é assim até hoje, com suporte a quatro controles no PlayStation 4.

---

<sup>53</sup> BRANDÃO & COSTA ADV. O fenômeno dos e-Sports e a profissionalização dos ciberatletas (pro-players).

O computador e os jogos *online* mudaram esta realidade, inclusive oferecendo a possibilidade de muitas pessoas jogarem juntas, em todo o planeta e desde que conectadas à internet. Do campo dos esportes convencionais (*offline*) para o mundo dos jogos eletrônicos (*online*) houve uma transposição das categorias da emoção, como “paixão”, “competição”, “aderência”, “torcida”, “bandeiras”, “escudos”, “brasões”. Como nova prática, os *e-Sports* acentuam tal transposição e se consolidam como possibilidade.

Portanto, é neste contexto que a sociedade consegue aspirar um “novo modelo comunicacional”, entendido em sentido amplo. Na era das redes digitais podemos pensar em um “sujeito ativo, um público participativo que possui maior poder de escolha, de consumo e maior possibilidade de interferir nos processos midiáticos, a partir das conversações realizadas nas redes digitais”.<sup>54</sup> As contribuições de sua inteligência são levadas em consideração neste contexto. Na orientação de Camargo, Estevanim e Silveira, é possível pensarmos em um novo modelo comunicacional que rompa com as antigas estruturas baseadas na relação de indivíduos emissores e receptores.

Deste modo, pode-se considerar a rede de processos comunicacionais de cultura participativa, em que os consumidores/espectadores têm cada vez mais voz e influenciam as regras do fluxo comunicativo, como visto. Atualmente o consumo se tornou um processo coletivo, que pode ser compreendido como inteligência coletiva, em que vemos a emergência do consumidor como sujeito ativo e participativo.<sup>55</sup>

Frente a estas transformações e o advento de novas práticas dentro do digital, resta-nos reforçar (e não recusar) o *status* de esporte para os *e-Sports*, como faz alguns pesquisadores.<sup>56</sup> Esporte é uma atividade regrada, de fins competitivos, que envolve algum grau de envolvimento físico e certa emoção. No caso dos *e-Sports*, no tocante às intensidades físicas, ainda que os jogos *online* demandem intensidades físicas menos elevadas, eles “requerem altas habilidades cognitivas de seus

---

<sup>54</sup> CAMARGO; ESTEVANIM; SILVEIRA. Cultura participativa e convergente...

<sup>55</sup> JENSEN. *E-sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas*.

<sup>56</sup> PARRY. *E-sports are Not Sports*.



jogadores”,<sup>57</sup> destreza e habilidades humanas finas, inclusive de dedos e mãos,<sup>58</sup> e todas as características citadas anteriormente.

Além disso, o fato de os *e-Sports* serem praticados sistematicamente por legiões de pessoas organizadas em equipes, federações e confederações, em todos os continentes, já legitimaria sua institucionalização. Portanto, não há melhores evidências que atestem o caráter de atividade legítima do que estas duas explicações. Em termos de representatividade nacional e internacional, por exemplo, podemos destacar as equipes surgidas para representar suas nações em competições internacionais e/ou nacionais, como o *League of Legends World Championship* e o Campeonato Brasileiro de *League of Legends*.<sup>59</sup>

Assim, o universo *gamer* dos *e-Sports* está igualmente inserido em um novo modelo comunicacional, a cultura participativa. A internet exerceu um papel fundamental neste processo, uma vez que democratizou novas formas de produzir e consumir conteúdo midiático. Hoje, através da cultura participativa, os consumidores/fãs conseguem influenciar a produção de entretenimento que consomem de outros indivíduos e, por consequência, moldam suas próprias experiências enquanto consumidores. É nesse contexto que notamos a emergência de *gamers* profissionais e a importância de seus “seguidores” para uma geração de renda. Pode-se dizer isso principalmente no que se refere às categorias *YouTuber* e *Streamer*, que dependem diretamente do consumo e da interação de seus apoiadores e, portanto, vivem situações de precariedade maiores se comparadas com os *Players profissionais*, os quais acabam se colocando em local diferenciado por causa dos altos ganhos auferidos por seus contratantes.

Neste contexto, observamos que os *e-Sports* sofrem estigma determinante a respeito de não serem considerados uma prática esportiva “de fato”. As dúvidas sobre a atividade, sua legalidade e mesmo importância são entraves ao reconhecimento dos *e-Sports* enquanto categoria esportiva legítima e se devem, em larga medida, às dificuldades de assimilação das rápidas mudanças econômicas, sociais e culturais pelas quais sociedade global contemporânea tem passado. As

<sup>57</sup> SILVA; NOBRE. A Economia criativa e a indústria dos e-sports, p. 30

<sup>58</sup> MACEDO; FALCÃO. E-Sports, herdeiros de uma tradição, p. 258.

<sup>59</sup> A equipe brasileira *Pain Gaming*, de *League of Legends*, já representou o Brasil diversas vezes no campeonato mundial deste jogo.

práticas comunicativas, que historicamente estavam confinadas a uma elite que dominava os modos de produção cultural, fazem parte de um cenário em que há massificação do acesso às ferramentas de autopublicação nas redes, e isso passa a ser inaceitável para alguns grupos.<sup>60</sup>

Portanto, o cenário comunicacional mais atual promove uma alteração profunda nestes fluxos, fazendo com que aqueles que estavam frequentemente na dimensão do consumo assumissem o lugar de “produtores culturais”. No bojo das práticas relativas à cultura participativa, à cultura fã e à cultura da convergência, *Youtubers* e *Streamers* e *Player Profissional* emergem como novas posições de quem tem “algo a dizer”.

Contudo, esta mudança não está ligada necessariamente a formas profissionais de produção, pois grande parte do que se produz e circula em termos de mídia advém de engajamento amador com essas ferramentas de autopublicação. Notavelmente, há atrelado a estes processos, novos modos de fazer ligados a diversas profissões, como os produtores de conteúdo (cultural) e mesmo os *players profissionais*, peculiar categoria que destacamos anteriormente. Eis, então, parte das controvérsias que se incrustam no seio desta discussão.

Enfim, é fato que a presença destas novas categorias de “trabalhadores” no digital provoca alterações nos fluxos e dinâmicas comunicacionais. Porém, ainda que alguns chamem este processo de certa “democratização” no acesso à produção cultural, é preciso pensar nas modificações que vêm atreladas a tais práticas, sendo uma delas a inevitável precarização das relações de trabalho e dada fragilidade nos sistemas de proteção, que atuam ao redor destes sujeitos e reconfiguram suas relações.

A discussão segue adiante e pensamos que a problematização da figura do *gamer* enquanto “nova categoria profissional” tem muito a contribuir com o conhecimento produzido pelas pesquisas em torno do campo de estudos dos jogos eletrônicos, tanto na Educação Física, como em qualquer outra área de estudos.<sup>61</sup>

\* \* \*

---

<sup>60</sup> CASTELLS. The Impact of the Internet on Society.

<sup>61</sup> BORSATO. *et. al.* A produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil.

## REFERÊNCIAS

- ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**, v. 3, n. 1, p. 21-62, 2004. Disponível em: <https://bit.ly/3y4pltg>. Acesso em: 20 set. 2020.
- BENTO, Abner. Clubes de futebol e eSports: os times do Brasil que já investiram no competitivo dos games. **Globo.com**. 16/04/2019. Disponível em: <http://glo.bo/3yvUwEF>. Acesso em: 7 out. 2020.
- BATISTA, Mônica *et. al.* Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, n. 3, 2007, p. 1-25.
- BORSATO, Matheus *et. al.* A produção acadêmico-científica sobre jogos eletrônicos em periódicos da área de Educação Física no Brasil. **Motrivivência**, v. 31, n. 60, p. 1-23, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3yAbBgM>. Acesso em: 11 jul. 2020.
- BOURDIEU, Pierre. **Coisas ditas**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- BRANDÃO & COSTA ADVOGADOS. O fenômeno dos e-Sports e a profissionalização dos ciberatletas (pro-players), 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3nul0PB>. Acesso em: 2 set. 2020.
- CAMARGO, Isadora; ESTEVANIM, Mayanna; SILVEIRA, Stephanie. Cultura participativa e convergente: o cenário que favorece o nascimento dos influenciadores digitais. **Communicare** (Faculdade Casper Libero). v. 17, p. 96-118, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2L5xpov>. Acesso em: 15 maio 2022.
- CASTELLS, Manuel. The Impact of the Internet on Society: a global perspective, 2015. **OpenMind BBVA**. Disponível em: <https://bit.ly/2RKFgQs>. Acesso em: 3 jul. 2020.
- Confederação Brasileira de eSports** (CBeS). O que são os e-Sports? Disponível em: <https://bit.ly/3lacYpq>. Acesso em: 23 out. 2020.
- ESPORTS EARNINGS. **Largest Overall Prize Pools in Esports**. Disponível em: <https://www.esportsearnings.com/tournaments>. Acesso em: 15 maio 2022.
- GAMA, Dirceu. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 26, p. 163-177, 2005. Disponível em: <https://bit.ly/3NAa5Qa>. Acesso em: 28 maio 2020.
- HARAWAY, Donna J. Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2000, p. 33-118.
- HEATH, Jerome. The top 10 highest prize pools in esports. **Dot Esports**, 29/12/2021. Disponível em: <https://bit.ly/3QWE9IB>. Acesso em: 18 out. 2020.
- HINE, Christine. A internet 3E: uma internet incorporada, corporificada e cotidiana. **Cadernos de Campo**, v. 29, n. 2, 2020. p. e181370. Disponível em: <https://bit.ly/3bFcFHa>. Acesso em: 28 mar. 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 2ª reimp. da 5ª ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2005.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2013.

JENSEN, Larissa. **E-sports**: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Curitiba: UFPR, Setor de Ciências Biológicas, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2Kbzxyh>. Acesso em: 9 jul. 2020.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999.

LINS, Beatriz Acioly. **Caiu na rede**: mulheres, tecnologias e direitos entre nudes e (possíveis) vazamentos. Tese (Doutorado em Antropologia). São Paulo, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas/USP, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3R2vapd>. Acesso em: 16 fev. 2021.

LINS, Beatriz Acioly; PARREIRAS, Carolina; FREITAS, Eliane Tânia. Estratégias para pensar o digital. **Cadernos de Campo**, v. 29, n. 2, p. e181821, 2020.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo games**: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

MACEDO, Tarcízio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição. Porto Alegre: **Intexto**, 2019, p. 246-267. Disponível em: <https://bit.ly/3nzTKjP>. Acesso em: 25 jul. 2020.

MONTARDO, Sandra. et al. Consumo digital como performance sociotécnica: análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo: v. 14, n. 40, maio-ago. 2017, p. 46-69. Disponível em: <https://bit.ly/3y9B9jx>. Acesso em: 20 out. 2020.

MILLER, Daniel; SLATER, Don. Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad. **Horizontes Antropológicos**, v. 10, n. 21, 2004, p. 41-65. Disponível em: <https://bit.ly/3yC85md>. Acesso em: 3 mar. 2022.

NEGROPONTE, Nicholas. **Ser digital**. Buenos Aires: Editorial Atlantida, 1995.

NEWZOO. **Global Games Market Report The VR & Metaverse Edition**, 2021

NOARO, Ana; SANTOS, Ronaldo. A transmissão de Gameplay na Plataforma Twitch: descrição e análise de uma nova forma de entretenimento no ciberespaço. Maceió: **70ª Reunião Anual da SBPC**, 2018, p. 1-4. Disponível em: <https://bit.ly/3R26htE>. Acesso em: 18 set. 2020.

PARRY, Jim. E-sports are Not Sports. **Sport, Ethics and Philosophy**, v. 13, n. 1, 2019, p. 3-18. Disponível em: <https://bit.ly/3nvinhp>. Acesso em: 19 out. 2021.

PRISCO, Luiz. Audiência de streaming cresce 20% durante pandemia do coronavírus, **Metrópoles.com**, 12 maio 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3Ae1tvs>. Acesso em: 4 jul. 2020.

RODRIGUES, Marina Alves. **À sombra das chuteiras virtuais**: futebol e lazer nas quatro linhas do jogo eletrônico. Dissertação (Mestrado em Lazer). Belo Horizonte, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, UFMG, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/3OSnJyY>. Acesso em: 18 ago. 2021.

RODRIGUES, Vinicius. **Os jogos MMORPG como auxiliares no processo de aquisição de língua inglesa**. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos). Belo Horizonte, Faculdade de Letras, UFMG, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/3levdKz>. Acesso em: 17 ago. 2021.

ROSS, Andrew. In search of the lost paycheck. In: SCHOLZ, T. (Ed.). **Digital labor: The Internet as Playground and Factory**. Nova York: Routledge, 2013.

SENRA, Karen. **Produção simbólica e reprodução cultural do consumo de jogos eletrônicos como prática esportiva**. Tese (Doutorado em Administração). Maringá, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Departamento de Administração, Universidade Estadual de Maringá, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3I96Eib>. Acesso em: 12 maio 2020.

SILVA, Fernando. NOBRE, Guilherme. A economia criativa e a indústria dos esportes. **ÂNDÉ: Ciências e Humanidades**, v. 1, n. 1, p. 22-42, 13 dez. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3ugUka2>. Acesso em: 23 nov. 2021.

SOUZA, Marcos Alves de. **A “nação em chuteiras”**: raça e masculinidade no futebol brasileiro. Dissertação (Mestrado) em Antropologia Social, Brasília, Departamento de Antropologia, UNB, 1996.

SporTV acerta parceria com a Riot e vai transmitir a temporada do CBLol. **Globo.com** (SportTV), 09 jan. 2017. Disponível em: <http://glo.bo/3OUZBf1>. Acesso em: 16 set. 2020.

TASSI, Paul. 2012: The Year of eSports. **Forbes**, 20 dez. 2012. Disponível em: <https://bit.ly/3I7SmOO>. Acesso em: 20 set. 2020.

TOLEDO, Luiz Henrique de. **Torcidas Organizadas de Futebol**. Campinas: Autores Associados/Anpocs, 1996.

TOLEDO, Luiz Henrique de. Por que xingam os torcedores de futebol?. **Cadernos de Campo**. São Paulo, v. 1, n. 3, p. 20-29, 1993.

Top 3 Video Games (Console & PC) 1st Half-Year. **GFK ENTERTAINMENT**, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3OBRK6B>. Acesso em: 3 nov. 2020.

Twitch confirma venda para Amazon por US\$ 970 milhões. **Globo.com** (G1), 25/08/2014. Disponível em: <http://glo.bo/3R2w6Kf>. Acesso em: 5 nov. 2020.

WAGNER, Michael. On the Scientific Relevance of eSports. **International Conference on Internet Computing (ICOMP)**. Las Vegas/Nevada, 2006. p. 437-442. Disponível em: <https://bit.ly/3NBYLCT>. Acesso em: 5 ago. 2021.

\* \* \*

Recebido em: 8 de dez de 2020.  
Aprovado em: 28 de junho de 2022.

**“Somos todos forasteiros”: *Forasteiros: crônicas, vivências e reflexões de um torcedor visitante*, de Rodrigo Barneschi**

*Foreigners: Chronicles, Experiences and Reflections of a Visiting Supporter*, by Rodrigo Barneschi

**Bernardo Borges Buarque de Hollanda**

Escola de Ciências Sociais/FGV-CPDOC

Doutor em História, PUC-Rio

bernardo.hollanda@fgv.br

Livros sobre futebol no Brasil têm uma trajetória irregular e errática. Embora a sua produção seja expressiva, foram poucos os autores que se projetaram e cujas obras assistiram a reedições, e menos ainda os que conquistaram um público significativo para os padrões mercadológicos de venda no país. Sucede com a literatura algo análogo ao cinema quando tematiza o futebol: o contraste entre a popularidade do assunto no dia a dia – sua audiência nos meios de comunicações – e a relativa pouca adesão às linguagens que os transladam à esfera de representação artístico-literária.

As evidências em torno da baixa receptividade do tema no âmbito cultural não impedem o reconhecimento da qualidade de textos cronísticos, jornalísticos e históricos dedicados ao futebol desde o século XX. Exemplos mais notáveis de nossa bibliografia futebolística encontram-se na floração de livros que surgiu no final dos anos 1960, sob os auspícios da caseira Editora Gol, ao estrear com *Gol de letra: o futebol na literatura brasileira* (1967), antologia organizada por Milton Pedrosa e prefaciada pelo crítico literário húngaro Paulo Ronai.

No século XXI, o mercado editorial deu alguma atenção ao futebol em função da chamada “década esportiva” (2007-2016), quando se realizaram em terras brasileiras os megaeventos internacionais. Como se sabe, tais competições levantaram uma agenda controvertida em torno de seus benefícios e malefícios ao país, com movimentos prós e contra, com o tal “vai e não vai ter Copa”, expressão de mais uma das polarizações que assola o país desde então. Ainda que muitos livros tivessem aparecido a despeito desse calendário, e do inevitável “modismo” correlato, convém reconhecer a influência suscitada pela pauta midiática antes, durante e depois de tal decênio de disputas competitivas ocorridas em solo nacional.

Em alguns casos, o êxito editorial desse período deve ser reconhecido. Evoco tão somente a série da editora Ediouro, que concebeu a Coleção Camisa 13 na primeira década deste século. Nela, figuras públicas do jornalismo e da cultura brasileira – Ruy Castro, Nelson Mota, Aldir Blanc, Eduardo Bueno, Roberto Drummond, Luiz Fernando Veríssimo – reescreveram a história de seus clubes, em estilo leve e atraente ao grande público.

Tal conjuntura atraiu até mesmo o *mainstream* do mercado editorial das duas últimas décadas. Se o santista e aficionado por futebol, Luiz Schwarz, desde os tempos da Editora Brasiliense, já publicava títulos sobre a temática, nos anos 2000 o editor da Companhia das Letras permitiu que ensaístas acadêmicos, nacionais e internacionais, publicassem livros de peso, capazes de primar pela sofisticação intelectual. Enumerem-se notadamente o *Veneno remédio*, de José Miguel Wisnik; *A dança dos deuses*, de Hilário Franco Jr.; e *Elogio da beleza atlética*, de Hans Ulrich Gumbrecht.

A editora de Schwarz também foi responsável por recolocar em seu catálogo um sucesso internacional no quesito “hooliganismo”, e que dialoga com o livro a ser aqui resenhado, como veremos adiante. Trata-se da tradução de *Entre os vândalos: a multidão e a sedução da violência*, de Bill Buford, que saiu originalmente no Brasil no início dos anos 1990 e que volta à cena pela mesma editora duas décadas depois, através do seu selo Companhia de Bolso.

Para a mesma editora, o jornalista Ruy Castro também foi o responsável por recolocar a riqueza da tradição cronística nacional novamente em circulação, com a organização de *O sapo de Arubinha*, uma seleção de saborosos “causos” do cronista Mário Filho, e com a reunião em dois volumes das melhores crônicas esportivas de Nelson Rodrigues: *A pátria em chuteiras* e *À sombra das chuteiras imortais*.

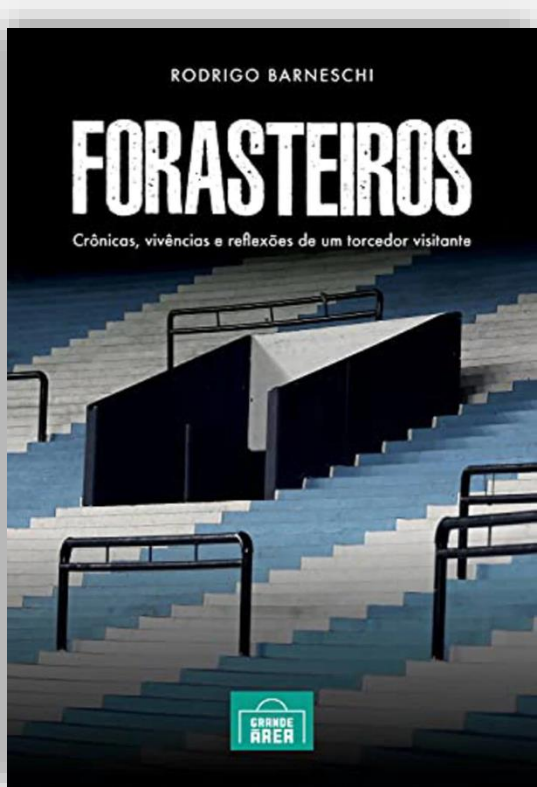
Nesse panorama, a hoje finada Editora Cosac Naify adotou um arrojado espírito de elevação “espiritual” do tema do futebol em sua coleção. Com catálogo formado, entre outros, por crítica de arte, antropologia, estética e filosofia, a editora destinou espaço futebolístico por anos a fio, com uma série coordenada por Augusto Massi, em esmeradas obras de capa dura, de alto acabamento e de relíquias imagéticas, consagradas às memórias esportivas e à veneração da era de ouro da história futebolística.

Faço esse preâmbulo um tanto extenso para adentrar no assunto da resenha. Pois quero chegar às editoras que, na esteira da tal “década esportiva”, procuraram se especializar em títulos de futebol e que vêm tentando estruturar um nicho ao redor do

assunto. A irregularidade e a errância da bibliografia, acima referidas, tornam a empreitada desafiadora, para dizer o mínimo, junto às sucessivas crises econômico-financeiras e às torturantes instabilidades políticas por que passa o país. Apesar de tudo, assiste-se às iniciativas corajosas de editoras como a Ludopédio, a Pontes e a Grande Área.

Enquanto a primeira tem perfil mais acadêmico, desdobramento das atividades de seu instigante portal, com mais de uma década de existência, a segunda e a terceira voltam-se a títulos futebolísticos mais gerais, parte delas fruto de uma política de traduções. A editora

Grande Área foi a responsável pela cuidadosa



edição de *Forasteiros: crônicas, vivências e reflexões de um torcedor visitante*, do jornalista e torcedor Rodrigo Barneschi, viabilizada após uma campanha de levantamento de fundos – são 13 páginas de agradecimentos ao final, com todos os colaboradores listados –, obra que ora passamos a analisar.

Sublinho acima o emprego do adjetivo “cuidadoso”, porquanto ele acentua uma diferença frente a muitas das publicações saídas do gênero nos últimos decênios. A multiplicação de títulos publicados no período nem sempre correspondeu a um processo de elaboração e

de maturação prévios, seja de investimento de pesquisa seja de zelo à escrita, que um bem cultural como um livro requer. Grosso modo, muito da bibliografia setORIZADA em esportes, ao menos esta é minha percepção ao passar em revista centenas de lançamentos ao longo de anos, atendeu à celeridade de uma demanda informativa e passou a abordar todo e qualquer tipo de campeonato, clube, personagem e evento acontecido.

O fenômeno, por certo, foi ao encontro do preenchimento de lacunas de uma história jornalística do futebol, enriquecendo-o, é verdade, mas isso por vezes à custa de um maior cuidado, diria mesmo em detrimento do artesanato intelectual indispensável a uma obra de referência, tanto do ponto de vista autoral quanto editorial.



*Forasteiros* distingue-se dessa tendência e prima pelo rigor jornalístico-literário da sua composição. Salta à vista, em forma e conteúdo, o esmero da sua edição e o apuro de seu autor no tratamento da obra. Prefaciado pelo historiador Luiz Antônio Simas e ilustrado pelo fotógrafo Gabriel Uchida, o livro de Rodrigo reflete uma vida, ou melhor, o percurso de uma vivência no futebol, tendo por epicentro seu *locus* presencial e primordial: o estádio. Para tanto, não se trata meramente de reportar impressões de viagem ou de escrever recordações aleatórias das arquibancadas.

A disposição nesse esmerado objeto-livro pode até, aqui e ali, evocar o estilo de um diário, mas a urdidura artesanal por trás do texto diz muito do seu significado e do seu resultado como uma obra memorialística singular e potente. O livro constitui um retrato dos dilemas do futebol globalizado no século XXI, do ponto de vista de um lídimo aficionado brasileiro. Este é definido como aquele que “gira a catraca” e que lida com a experiência de deslocamento rumo a centenas de praças esportivas paulistas, brasileiras e sul-americanas, em meio às pressões convertedoras do torcedor em consumidor e do estádio em arena.

As mais de duzentas e cinquenta páginas, cuidadosamente construídas, traçam uma narrativa de formação, em que se percebe o empenho de seleção, de narração e de reelaboração da memória, que é subjetiva, mas também coletiva. O memorialismo, gênero esquivo e sinuoso por excelência, cheio de artimanhas conscientes e inconscientes, condensa no livro a imagem caleidoscópica das múltiplas vivências e das peripécias do ser torcedor-viajante.

Como dito, a escrita perpassa três décadas de frequência a praças esportivas de São Paulo, do Brasil e da América do Sul, entre 1990 e 2020. Sob a égide do sacrifício pessoal e familiar, narra o acompanhamento altruístico ao clube do seu coração, a Sociedade Esportiva Palmeiras, mas, ao fazê-lo, coloca-se longe de uma pretensão totalizante. O *eu* narrador dessa espécie de *Bildungsroman* esportivo – o romance de formação dos alemães que, como Goethe, viajavam para experimentar a diferença e forjavam o próprio caráter ao se deslocar, com a compreensão de si a partir da alteridade de outras terras e de outros povos da Europa, em especial as fronteiras culturais do Mediterrâneo – tem consciência da impossibilidade de esgotamento do relato de tudo que foi visto e sentido.

A opção pelo fragmento é, pois, a marca dos trinta e dois capítulos que enfeixam o livro. Ao mesmo tempo, tal caráter incidental e fragmentário da narração não impede a percepção de um arco temporal que se fecha. Eis, ao fim e ao cabo, a transformação da

criança em adulto – o Rodrigo de nove anos, que assiste em 1990 à descoberta do outro, com a passagem da ruidosa caravana santista em São Vicente – e a coexistência do indivíduo com o torcedor mais maduro, em 2021. Esta baliza se encerra com o relato do derradeiro capítulo, a descrever a ida ao Maracanã, sob empecilhos pandêmicos, para assistir à conquista do bicampeonato da Taça Libertadores contra o mesmo Santos.

Para fazer jus ao aforismo de Machado de Assis – “o menino é o pai do homem” –, o fecho da narrativa carrega consigo esse valor literário de transmissão geracional, por meio de um rito de passagem e de iniciação tradicionalmente masculino, legado e dedicado por isso aos seus dois filhos.

Flashes os mais anódinos e *short cuts* os mais variados do *antes*, do *durante* e do *depois* dos jogos são escolhidos para retratar facetas do ir e vir dos torcedores visitantes. São cenas e lances de incidentes e de situações-limites vivenciadas em partidas, muitas delas com ampla cobertura da mídia, mas ignoradas e contrastadas por quem se refestelou comodamente como telespectador em seu sofá: “mas você vai até Itu para ver um jogo desses, no mesmo horário da final da *Champions League*?”.

As reminiscências incluem os traslados ao interior de São Paulo, a condição forasteira em derbies locais, a participação nas caravanas interestaduais – parte delas vividas como torcedor organizado da Mancha Verde e depois como membro do grupo de amigos palmeirenses *Dissidenti* – para enfrentar as rivalidades (Flamengo e Cruzeiro são os rivais mais enfatizados, mas também se salienta a amizade com vascaínos, atleticanos e gremistas), e ainda os voos, alguns deles em *bate-volta*, para as partidas sul-americanas. Em todas estas, sente-se a ameaça iminente de se estar não apenas em terra estrangeira, como sobretudo em “território hostil”.

As impressões das partidas na Argentina – seu paradeiro favorito –, no Uruguai, na Bolívia e no Chile revelam o fascínio do autor pela resiliência da “cultura torcedora” portenha, haja vista seu repertório musical, sua disposição gregária, seu patrimônio material e simbólico, encarnado nos trapos e nos cânticos embalados pelo *bombo de murga*. Numa palavra, valoriza-se o “aliento” incansável e a tradição torcedora menos afetada pelos enquadramentos submetidos com a arenização imposta às torcidas no Brasil. O campo de jogo até aparece, aqui e ali, na narrativa, mas o foco do autor são as agruras da travessia, os sufocos dos deslocamentos e as vicissitudes por que passa um torcedor nas “partidas fora de casa”, dentro e fora dos estádios, na interação *pré* ou *pós*-jogo.

Graças a uma escrita fluente, que denota as virtudes de um bom jornalista e de um sensível observador com dotes de etnógrafo – ou seja, seu clubismo em nenhum momento compromete a visão e a compreensão do *outro* –, o livro traz fatos inusitados desse por assim dizer “submundo”, contagia, surpreende e produz empatia ao relatar os riscos a que se sujeita um torcedor visitante, em sua condição de segmento minoritário e alvo “inimigo” nas dependências e nos arredores de um estádio. Tal fluxo de experiências intensas cristaliza-se afinal no imaginário segundo o qual o forasteiro é o representante agonístico e heroico de toda uma coletividade chamada torcida.

Embora a proposta da obra não seja acadêmica, identifica-se uma série de rendimentos analíticos teórico-conceituais a extrair da leitura de Barneschi e que cabe, nos limites de uma resenha, tão somente aludir em duas remissões. A primeira delas remete aos elementos lúdico-esportivos, conceituados pelo sociólogo francês Roger Caillois, que são mobilizados na atmosfera das arquibancadas e apropriados à sua maneira pela lógica das torcidas. São elas: a imitação, a vertigem, o combate e o acaso.

Por certo, Caillois refletiu nos anos 1950 sobre esses aspectos à luz da dinâmica intracampo, mas a leitura de Barneschi suscita a percepção de como tal conjunto de ações e valores se fazem operáveis extracampo, no jogo paralelo vivenciado e dramatizado pelas torcidas. Cada um desses elementos pode ser identificado no decorrer do texto, quando se narram as imponderáveis mazelas de locomoção a um estádio distante – leiam-se em especial os capítulos “Camuflagem colorada” e “Estradas, aeroportos e confins” –, quando o forasteiro elabora suas estratégias de despiste (ou drible) do adversário até a chegada ao setor visitante ou quando ataques, emboscadas e confrontos, alguns deles evitáveis se houvesse atenção mínima dos organizadores – essa é uma indignação que percorre de ponta a ponta o livro –, sucedem entre torcedores e policiais, ou entre torcidas rivais.

A segunda remissão de cunho mais acadêmico diz respeito ao conceito de aventura e à figura do estrangeiro, desenvolvidos pela tradição intelectual germânica na virada do século XIX para o XX, notadamente pela crítica da cultura de Georg Simmel e Walter Benjamin. O aventureiro de Simmel e de Benjamin é aquele que interrompe a estabilidade da vida cotidiana para lançar-se em uma dinâmica espacial e temporal extraordinárias, em que o fluxo vital e o significado da existência são alterados de maneira profunda.

A experiência da aventura é também uma dimensão vicária de ordem narrativa, própria da transmissão oral, que pode ser sintetizada na fórmula “viver para contar”. Sabe-

se que o repertório de histórias de caravanas de viagens entre torcidas organizadas é vasto e Rodrigo nos oferece aqui uma amostra antológica delas. Vale-se para tanto da estratégia de subdividir tais registros em microrelatos no interior de cada capítulo, a fim de abarcar o maior número possível de situações extremadas que testemunhou e que transfigurou em registro escrito compartilhado.

Tocam-se acima em pontos caros à Academia para voltar ao que parece fundamental na busca pela definição de um valor para este livro incomum, conforme observa Luiz Antônio Simas no prefácio. O fato de ele ser singular não impede a busca por parâmetros e referências e, nesse sentido, diria que o livro se situa no entrecruzamento de duas tradições de obras sobre futebol, mapeadas no início desta resenha: a primeira, nacional, deita raízes literárias no legado da melhor crônica brasileira e pontifica em narradores como os já citados Mário Filho e Nelson Rodrigues, pela capacidade de ver o futebol além da bola e do campo de jogo, olhando e venerando o torcedor, que deixa de ser coadjuvante e se torna protagonista.

A outra tradição que este livro entrecruza é a dos narradores contemporâneos estrangeiros, entre jornalistas e críticos literários, que se dedicaram a registrar o comportamento torcedor nesses deslocamentos dos circuitos do calendário esportivo europeu, dando origem à subcultura *ultra* e *hooligan* e à problemática da violência e das formas de vigilância a ela associadas. Pode-se mencionar o aqui também já citado livro de Bill Buford, no original em inglês, *Among the thugs*, mas também o de Franklin Foer, traduzido em português: *Como o futebol explica o mundo*.

E assim volvemos à questão editorial do início da resenha. O sucesso do *voyeurismo* esportivo de Buford resultou em um *boom* editorial no mercado inglês com vários tipos de relatos do gênero, de livros de memória e autobiografias a ficções e filmes. O escritor contemporâneo John King aventurou-se no romance *Football factory*, livro de quase quatrocentas páginas sobre o universo de um jovem torcedor do Chelsea e de seu grupo de amigos torcedores, versão ficcional que seria transposta também para as salas do cinema.

Aquele que considero mais próximo do livro de Rodrigo, e pelo próprio citado como espécie de livro de cabeceira, é Nick Hornby, roteirista de *Alta fidelidade*, aficionado pelo londrino Arsenal. Hornby publicou *Febre de bola: a vida de um torcedor*, um verdadeiro *best seller* que teria acolhida internacional, sendo também adaptado para o cinema. Escrito em forma de diário de bordo, o livro relata as memórias de adolescência e juventude do escritor nos estádios ingleses, divididos em três tempos: 1968-1975; 1976-1986; 1986-1992.

Esse conjunto de trabalhos passou a ser valorizado tão logo o hooliganismo se tornou um fenômeno sob maior controle na Inglaterra, por assim dizer domesticado, desencadeando por outro lado polêmicas em torno da glamourização das brigas naquelas obras autobiográficas e memorialísticas, literárias e cinematográficas. Tais bens culturais contribuíram assim para a consolidação de um imaginário acerca dos *hooligans* na Europa e em boa parte do mundo, por intermédio de um subgênero narrativo intitulado *hooli-lit*.

Paralelismos e digressões à parte, concluo dizendo que *Forasteiros* é um magnífico retrato crítico do futebol brasileiro contemporâneo, um relato pungente da crise de consciência do mundo esportivo que, como diria Hobsbawm, se dilacera progressivamente no século XXI, em face das contradições e das armadilhas inerentes à sua própria espetacularização. Trata-se de livro capaz de captar, por um ângulo inusitado e original, o ponto de vista de um torcedor esquecido, cujos ensinamentos da vida de arquibancada serão fruídos por outros apaixonados, que irão identificar suas próprias histórias nas histórias de Rodrigo.

Por fim, as lições legadas por essa obra são indispensáveis a determinados dirigentes de clube e a certos profissionais dos meios de comunicação, a autoridades públicas e privadas, a ungidos legisladores do futebol, a justiceiros e cruzados da moral e dos bons costumes que, por meio dos exemplos aqui trazidos, teriam, se bem aprendidos, melhores instrumentos para agir e para falar em nome desse esporte que – “apesar de vocês” – continua sendo a paixão das massas. Enquanto se aguarda o dever de casa dos agentes do poder (os capítulos “Inteligência organizada” e “Arapuca federal” são obrigatórios), façamos ecoar o bordão de Rodrigo: torcedor, gira a catraca!

\* \* \*

## REFERÊNCIAS

BARNESCHI, Rodrigo. **Forasteiros**: crônicas, vivências e reflexões de um torcedor visitante. Campinas/SP: Editora Grande Área, 2021.

\* \* \*

Recebido para publicação em: 05 jan. 2022.  
Aprovado em: 17 mar. 2022.

## No meio do campo

Cláudio Nunes de Moraes<sup>1</sup>

Um amigo na infância, ao dar o nome de Amauri (jogador do nosso velho e glorioso Atlético) a um meio-campo do [seu time de futebol de botão, escreveu assim (em um papelzinho que logo colou com durex no corpo daquela [pobre lente de relógio): “Amalry”.

— Mas que nome é esse, ô criatura? — protestei em vão.

“Nunca me esquecerei desse acontecimento  
na vida de minhas retinas tão fatigadas”.  
Nunca me esquecerei que no meio do campo  
tinha Amalry  
tinha Amalry no meio do campo  
no meio do campo tinha Amalry.

---

<sup>1</sup> Cláudio Nunes de Moraes nasceu em Belo Horizonte/MG, em 1955. Poeta e músico, licenciado em Letras (Português e Espanhol), preparador de originais, revisor e redator de Língua Portuguesa, autor dos livros de poesia *Xadrez via correspondência* (Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997 – que inclui a reedição de seu livro de estreia *Eu, pron. pess.* (1982) –, *Quarteto* [poemas reunidos (Belo Horizonte: Rona, 2012)] e *Arte menor* (Belo Horizonte: Rona, 2012), vencedor do prêmio nacional de poesia MINC/Petrobras, de onde extraímos este poema sobre futebol, em diálogo com Carlos Drummond de Andrade. Tradutor de Paul Valéry, Jules Laforgue, Paul Éluard e do *Dicionário abreviado do Surrealismo*, de André Breton e Paul Éluard (1986).