

## A construção de identidades no futebol: análise de uma partida entre Grêmio e Flamengo

The construction of identities in football:  
An analysis of a game between Grêmio and Flamengo

**Jorge Francisco Puente Arnao Galarreta<sup>1</sup>**

Universidade Federal de Santa Maria  
Av. Roraima, 1000, Camobi, RS, Brasil  
francisco.pag@hotmail.com

**Flavi Ferreira Lisboa Filho<sup>2</sup>**

Universidade Federal de Santa Maria  
Av. Roraima, 1000, Camobi, RS, Brasil  
flavilisboa@gmail.com

---

**Resumo.** Este trabalho trata sobre a construção de identidades no futebol a partir da análise textual de uma partida entre Grêmio x Flamengo, pelo campeonato brasileiro de 2011. Demonstra-se como um evento esportivo, por meio do suporte televisivo, pode contribuir para modificar e legitimar identidades estruturadas e refletir sobre as intencionalidades da emissora para que isto aconteça.

**Palavras-Chave:** identidade, futebol, televisão, análise textual.

**Abstract.** This work is about the construction of identities in football from the textual analysis of a game between Grêmio x Flamengo, for the Brazilian championship in 2011. It shows how a sporting event, through the television support, can contribute to modify and legitimate structured identities and reflect on the intentions of the issuer to make this happen.

**Key words:** identity, football, television, textual analysis

---

### Introdução

O futebol é um dos esportes mais assistidos e praticados no mundo. O Brasil é considerado o país do futebol, sendo este o seu esporte característico. Já se tornou uma tradição assistir aos jogos nas tardes de domingo e nas noites de quarta-feira<sup>3</sup>. Talvez, por esses motivos

seja difícil encontrar alguém que não torça por algum clube de futebol ou, pelo menos, pela Seleção Brasileira. É neste contexto que, muitas vezes, se assiste às partidas apenas com a emoção de torcedores, vibrando pela própria equipe, deixando passar despercebidos vários fatores inerentes às transmissões das partidas de futebol.

---

<sup>1</sup> Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFSM, linha Mídia e Identidades Contemporâneas. Graduado em Relações Públicas pela UFSM.

<sup>2</sup> Professor no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e no Departamento de Ciências da Comunicação da UFSM. Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Pesquisador líder do Grupo de Pesquisa Estudos culturais e audiovisualidades. E-mail: flavilisboa@gmail.com

<sup>3</sup> As partidas do Campeonato Brasileiro são disputadas e habitualmente transmitidas nas quartas-feiras e nos domingos.

Muitos entendem o esporte apenas como um jogo ou um entretenimento e não percebem que por detrás dele ou de sua transmissão, existe a construção de um evento, que considera fatos desde a escolha do narrador, da posição das câmeras, do modo como é narrado o jogo, tudo de forma a influenciar os telespectadores.

Neste sentido, este trabalho busca mostrar as relações entre a mídia e o futebol, assim como os fatores que influenciam a transmissão de uma partida e, por consequência, a construção de identidades. Para este estudo foi selecionada a partida entre Grêmio e Flamengo, transmitida no dia 30 de outubro de 2011, válida pela 32ª rodada do Campeonato Brasileiro do mesmo ano.

Para a realização deste esforço investigativo é necessário o entendimento das construções simbólicas presentes na transmissão televisiva de uma partida de futebol. Seja por meio de influências sociais, políticas, culturais ou econômicas, as transmissões televisivas carregam consigo significados relacionados à partida de futebol, que são repassadas e percebidas nos diferentes contextos da construção do evento. Através dos uniformes, da maneira de jogar, do posicionamento das câmeras, do modo de narrar a partida, entre outros elementos, é possível perceber que cada ação tem uma intencionalidade.

## A construção de identidades

Quando se fala sobre identidade, faz-se referência a uma fonte simbólica pessoal, gerada e construída pelo sujeito, a partir da sua história de vida e do local onde ele se encontra. “Entende-se por identidade a fonte de significado e experiência de um povo” (Castells, 1999, p. 22).

Ronsini, ao estudar a “identidade cultural de gringos e gaúchos”, ressalta que a construção da identidade se dá através da oposição ou da negação e que ela é construída em termos das categorias binárias de pobres/ricos, rural/urbano, gaúcho/brasileiro ou italiano (2004, p. 147). Neste caso, “brasileiro” se traduz por aquilo que a sociedade sul-rio-grandense considera como o “outro”, ou seja, negros e índios, que não fazem parte do “imaginário sulista” e porque não dizer, não faz parte do imaginário nacional quando se trata do Estado do Rio Grande do Sul (Ronsini, 2004, p. 142).

Trata-se do tema identidade como sendo a nossa maneira de ser, nossas características

adquiridas, o que nos diferencia de um sujeito para outro. Esta identidade não é apenas pessoal, pois também existe dentro de uma nação, de um movimento e de um clube de futebol. Ou seja, a construção da identidade está relacionada aos grupos que fazemos parte, grupos que também possuem identidades.

## *Identidade gaúcha e gremista*

Quando se pensa na identidade do povo gaúcho, analisada a partir de lendas, tradições, folclores, histórias de lutas e guerras, tem-se a representação do povo a partir de um tipo social: o guerreiro, batalhador, trabalhador, orgulhoso, com princípios, ética, moral, um povo de garra, força.

Nesse contexto, a mídia assume o importante papel de ser um dos principais meios de representação desta identidade gaúcha, que é projetada dos tipos míticos criados pela literatura e que residem no imaginário desta população. No caso da mídia, em especial da tevê, isso é feito através de programas locais e nacionais, sejam novelas, reportagens e até partidas de futebol.

Dessa forma, ao afirmar que a identidade está diretamente relacionada com a história, também é válida a afirmação de que a identidade do futebol de uma determinada região também está relacionada à sua história. No caso do futebol gaúcho, ele é visto como um futebol de garra, força, que “dá o sangue” pelo seu time, é marcado pela rivalidade, pela “peleia”. Ou seja, muitas das características atribuídas ao povo gaúcho, também são atribuídas ao seu futebol.

Pode-se fazer alusão desta relação à política do “café com leite”, marcada na República Velha do Brasil, na qual por meio de acordos políticos o presidente escolhido poderia ser apenas de São Paulo ou de Minas Gerais, gerando assim o monopólio econômico, demográfico e político. Em meio a estes fatos os clubes gaúchos também eram excluídos e deixados à parte do futebol brasileiro. Apenas em 1934, na Copa da Itália é que o primeiro jogador gaúcho foi convocado à seleção nacional.

A partir dessas relações históricas, a identidade do Grêmio Foot-ball Porto Alegrense vai sendo construída. Primeiramente, a virilidade surge como característica predominante das equipes gaúchas. Segundo Guazzelli (2000), essa característica própria do futebol gaúcho poderia ser explicada a partir de duas constatações: a primeira que a população atribuía as

qualidades do jogador gaúcho ao peão campeiro e, segundo, que a proximidade entre o Rio Grande do Sul e os países do Prata tornavam o futebol gaúcho mais aguerrido, supostamente influenciado pela bravura e vigor destes países.

*Não por acaso, três das cinco torcidas organizadas do Grêmio fazem, no próprio nome, referência a esses atributos. A Super Raça, a Garra Tricolor e a Força Azul demonstram que os gremistas, apesar da rivalidade Gre-Nal, partilham determinados traços da identidade colorada e vice-versa (Damo, 1999, p. 94).*

A conotação “imortal” surgiu na criação do segundo hino da equipe do Grêmio, por Lupicínio Rodrigues, em 1953, e pode ser visualizada no trecho a seguir: “50 anos de glória, tens imortal tricolor”. A partir daquele momento o nome “imortal” seria reconhecido e lembrado pelos torcedores, adversários, narradores e comentaristas esportivos, nas partidas de futebol com viradas de placar épicas, conquistas de campeonatos e situações inusitadas no futebol.

### **Identidade carioca e flamenguista**

A identidade do Clube de Regatas do Flamengo está diretamente ligada à carioca. Esta é conhecida pelas características que foram exaltadas ao longo dos anos e ficou marcada como identidade carioca. Esta singularidade carioca se confunde com a brasileira, visto que, ao longo do tempo, uma e outra se confundiram. As particularidades exaltadas são a do carioca malandro, que gosta de festa, é feliz, tem preferência pelo samba. Características que podem ser vistas no personagem Zé Carioca, símbolo mundialmente identificado com o Brasil.

A identidade brasileira, que está totalmente relacionada à identidade carioca, é vista também no filme Rio<sup>4</sup>, no qual futebol, carnaval, samba, festas e a malandragem carioca fazem parte das características dos personagens brasileiros do filme.

*Na maioria das vezes, o que se descobre e o que se escreve sobre o Rio de Janeiro é generalizado e tido como representativo de todo o Brasil, como se aquilo que se convencionou chamar de “identidade nacional brasileira” sempre se confundisse com os traços culturais da “cidade maravilhosa”, e vice-versa (Goldenberg, 2002, p. 11).*

Por ser um país muito grande, com inúmeras diversidades culturais principalmente, é difícil definir características únicas, conhecidas como brasileiras. Portanto, principalmente a mídia, leva a apropriação da identidade carioca como referência. Este discurso foi identificado e reforçado por autores, como Lilia Schwarcz que cita o samba e a malandragem carioca como características do brasileiro. “O samba passou por percursos variados até se transformar em ‘produto genuinamente nacional’” (1995, p. 10).

Neste sentido, o Zé Carioca é a visão estrangeira do brasileiro, com as características visualizadas na identidade carioca, tanto que o personagem leva no seu próprio nome o “carioca” simbolizando o Brasil.

*[...] o malandro aparecia definido como um sujeito bem-humorado, bom de bola e de samba, carnavalesco zeloso. Por meio da versão “Zé Carioca” da malandragem, reintroduzia-se, nos anos 50, o modelo do “jeitinho” brasileiro, a concepção freyriana de que no Brasil tudo tende a amolecer e se adaptar (Schwarcz, 1995, p. 12).*

A malandragem carioca aqui citada é percebida nos jogadores de futebol das equipes do Rio de Janeiro, exemplos como Romário, Garrincha, Edmundo e Djalminha que são conhecidos por essa característica.

*Boa parte de nossos heróis nacionais, apesar de pouco conformada aos modelos “politicamente corretos”, ainda faz par com a “nata da malandragem carioca de outros Carnavais” e não traria nenhum constrangimento a ela. [...] Assim como os outros, Romário é mestre no convívio da malandragem e é um bom exemplo de como no Brasil os heróis mais queridos se afastam do modelo do bom-mocismo e da idolatria ao trabalho, matéria-prima básica na construção de muitos ídolos nacionais e estrangeiros (Schwarcz, 1995, p. 13).*

Dessa forma, percebe-se que essa identidade é levada para o futebol também, no qual se pode notar a identidade regional dentro dos próprios times de futebol. Segundo D’Onofre et al., 2009, o futebol é visto como fomentador da cultura brasileira e regional, onde a influência sobre a sociedade na maneira de pensar e agir, a partir do mundo da bola, se torna eminente.

A identidade carioca levada até a identidade nacional tem uma grande semelhança com

<sup>4</sup> Produção cinematográfica internacional, lançada em 2011, produzida pela Century Fox e pela Blue Sky Studios.

a identidade flamenguista, que se constituiu como o time do Brasil, um time pretensamente nacionalista. Assim, entende-se a identidade flamenguista representada por uma equipe que realiza um apelo nacionalista, que preza pelo gingado no futebol (samba, capoeira) e pela malandragem dentro de campo.

## Quanto à análise textual

De acordo com Casetti e Chio (1999), este tipo de análise é um instrumento útil para compreender as realizações linguísticas e comunicativas, entender as construções textuais. Na análise são utilizados, principalmente, materiais simbólicos, que, a partir de determinados padrões visíveis de funcionamento, produzem efeitos de sentido, que estão colocados de forma implícita no texto. Portanto, na análise textual *“no se enfocan solamente los contenidos de las trasmisiones sino los elementos lingüísticos que las caracterizan, los materiales utilizados y los códigos que presiden <<tratamiento>>.”* (Casetti e Chio, 1999, p. 250).

A partir da construção do texto, pode-se valorizar elementos, objetos, comportamentos, situações ou deixá-los de lado. É possível destacar determinado tema ou pensamento de forma implícita ou explícita. Neste sentido, a análise textual auxilia na compreensão destes pontos, dando atenção aos elementos concretos do texto e interpretando seus significados e formas de enunciação.

Para tal compreensão, a análise textual vale-se de um esquema de leitura, que, de acordo com Casetti e Chio (1999), é um dispositivo que serve para guiar a investigação. Este esquema de leitura pode ser feito de duas formas distintas. A primeira, simulando uma entrevista com o analista do texto e a segunda, utilizada neste trabalho, faz uma listagem dos pontos mais importantes do texto, fornecendo uma análise mais ampla. Este modo auxilia no entendimento de como um determinado programa funciona, neste caso específico, uma partida de futebol.

Para realizar este trabalho, inicialmente se elaborou um mapa de temas, sugerido por Casetti e Chio (1999). O mesmo foi organizado por temáticas dispostas por afinidades, enumerando-as e descrevendo-as para compilação dos elementos presentes, conforme proposição a seguir.

### 1) Sujeitos e interações

- a) Tempo: relação de tempo de transmissão entre uma equipe e outra.
- b) Espaço: o cenário da partida, desde as faixas, os torcedores e a publicidade.
- c) Comportamento dos sujeitos: tom de voz e sonoridade dos narradores e comentaristas. (proxêmica, fala formal/informal, repetitivo, torcedor/imparcial)
- d) Função dos sujeitos: o que o narrador e os comentaristas fazem na transmissão e qual é o fio condutor dos fatos da partida de futebol.

Com estas informações, acredita-se conseguir responder as perguntas relacionadas ao tempo e espaço, definindo a presença de um narrador, um comentarista e repórteres.

### 2) Textos verbais

- a) Estilo de linguagem utilizada: português/estrangeiro, linguagem regional, fala correta ou incorreta.
- b) Conteúdo do discurso: referência a indivíduos (presentes na partida de futebol, ausentes, telespectadores, a emissora, outras emissoras, comentaristas, outros narradores e comentaristas, outras equipes de futebol, outros esportes, patrocinadores, marcas). Referente aos processos e situações temporais (tempo da partida, tempo psicológico, social, histórico). Referente a estruturas e colocações espaciais (aspectos sociais, culturais, históricos e políticos).
- c) Tratamento do discurso: irônico, paródico, sério ou dramático.
- d) Valorização explícita/implícita: juízos de valor sobre os sujeitos identificados anteriormente.

A partir destes pontos, será possível identificar a construção de identidade, a partir da narração e formato da linguagem.

### 3) História

- a) Da partida de futebol, no caso, entre Grêmio x Flamengo.
- b) Da estrutura temporal da história: rivalidade construída nesta partida.

Na seção de história, será possível identificar a relação da partida entre estas duas equipes, não só na sua história individual, por ser

apenas mais uma partida, mas também, identificar o que representa este confronto para as duas equipes na história do futebol.

#### 4) Cena

- a) Características das intervenções: posição das câmeras no campo e o movimento delas, som das torcidas, efeitos da produção.
- b) Controle dos espaços vazios: manifestações do narrador e/ou comentaristas nos momentos em que o jogo está parado.

A partir deste agrupamento foi possível chegar às respostas para os questionamentos iniciais, através dos quais, será possível encontrar e expor as construções de identidade, criadas nas transmissões televisivas em uma partida de futebol.

## Desvendando a partida

### *Sujeitos e interações*

- a) Tempo: o tempo em que o narrador e os comentaristas ocuparam para falar de cada equipe foi transcrito. Eles citaram e/ou discutiram sobre o Grêmio 40% do tempo total e 60% o Flamengo.
- b) Espaço: neste item, foi analisado o espaço da partida transmitida pela televisão, os patrocinadores envolvidos, tanto nas vestimentas/uniformes quanto nas placas publicitárias, também os torcedores e as faixas que foram transmitidas pelas câmeras do canal Premiere FC.

Primeiro foram identificados os patrocinadores envolvidos no uniforme do Flamengo, sendo cinco grandes marcas: Gillete, Duracell, BMG, Brasil Brokers e Olympicus. Já no uniforme do Grêmio, as quatro marcas envolvidas foram: Banrisul, Unimed, Topper e Tra-

montina. Percebe-se aqui, que as marcas que patrocinam o time do Flamengo são grandes marcas, conhecidas nacional e internacionalmente, enquanto as marcas patrocinadoras do time gaúcho são marcas regionais. Tais questões já demonstram uma espécie de “maioridade” do time carioca, um time reconhecido internacionalmente, com grandes patrocinadores, grande nomes. Estas marcas valorizam o Flamengo como um time nacional. Enquanto o Grêmio, um time menor, não contaria com todo esse patrocínio dito “importante”. Por ser um time menor, possui patrocinadores de menor abrangência.

Depois foram identificados os patrocinadores colocados nas placas da partida. As placas enquadradas pela câmera foram: Itaú, Petrobras, Brahma, Sadia, TAM, Vivo, Engov, Guaraná Antártica, SIL, CNA e Unimed. O uniforme do Grêmio é o tradicional, tricolor, predominando o azul. O do Flamengo é o tradicional rubro-negro, predominando o vermelho, e não o segundo uniforme utilizado em partidas onde o clube não é o mandante.

Por último, as faixas dos torcedores dentro do estádio, mostradas na televisão, com as frases: “Pilantra”, “Mesmo que passem 100 anos nossos filhos te conhecerão como traíra”.

c) Comportamentos dos sujeitos: foi possível observar que a sonoridade do narrador é parecida com a de um locutor de rádio, porém, um pouco mais pausada, com menos detalhes, característico de um narrador esportivo televisivo. Isto acontece, provavelmente, em função das imagens que auxiliam o telespectador, diferente do que acontece no rádio, em que o ouvinte pode utilizar a sua imaginação a partir do som.

O volume de voz do narrador pode ser relacionado aos momentos da partida, por exemplo, em momentos de destaque, o narrador aumenta o volume da sua voz, sejam eles: faltas violentas; chutes a gol; defesas difíceis do goleiro; aproximação dos jogadores com a bola na

### **Quadro 1.** Linguagem do futebol do narrador

**Chart 1.** Language Soccer narrator

Frase	Tempo
“Tocou de letra” “Fernando tenta a cobertura”	01:58’ – Primeiro tempo
“Chamou pro pé direito”	19:11’ – Primeiro tempo
“Brigou pela bola”	19:35’ – Primeiro tempo
“Olha o André Lima, limpou bonito, é rede”	05:00’ – Segundo tempo
“Uma caneta do André Lima”	05:10’ – Segundo tempo

Fonte: elaborado pelos autores a partir da análise da transmissão

área contrária; lançamentos da bola dos jogadores em direção à área contrária; gols.

A fala não é utilizada de uma maneira formal. Ela tenta usar a linguagem esportiva, aproximando-se do telespectador. O comentarista muitas vezes se torna um torcedor crítico da partida, pensa e discute como tal, mostra indignação, avalia e torce junto. Ao narrar a partida, tanto o locutor quanto o comentarista, utilizam-se de uma linguagem exclusiva do futebol, utilizando frases como:

- d) Função dos sujeitos: para esta partida de futebol, o narrador escolhido foi o gaúcho Marco de Vargas, conhecido por narrar jogos dos gaúchos nos canais Tvcom, Sportv e PFC. A sua função era narrar o que acontece na partida, aos olhos do torcedor, relacionando a partida a estatísticas ou dados do futebol.

O comentarista também é gaúcho, o ex-jogador João Batista da Silva, mais conhecido como Batista, atual comentarista das partidas do campeonato gaúcho. A ele, coube comentar a partida de maneira técnica e lógica, o porquê de cada lance e o que as equipes poderiam fazer para mudar a partida em seu favor ou manter o resultado.

Os repórteres também são gaúchos, Débora de Oliveira e Julio Cesar Santos.

A função deles na partida de futebol foi trazer notícias instantâneas e oportunas sobre o que estava acontecendo no gramado e com os atores da partida, jogadores, torcida, juízes, dirigentes e técnicos. Além de entrevistá-los antes do início, no intervalo e/ou após o fim da partida.

### *Textos verbais*

- a) Estilo de linguagem utilizada: o idioma utilizado nesta partida foi o português, não valorizando a linguagem regional, pois, o canal Premiere FC, um canal fechado que não é dividido por estados, tem abrangência nacional. Além disso, a partida foi transmitida para todo o Brasil, por último, a linguagem regional não foi valorizada devido ao fato de estarem dentro de campo duas equipes de estados diferentes.
- b) Conteúdo do discurso: analisou-se a presença ou a ausência de determinados indivíduos. Neste caso, cita-se como figura principal o Ronaldinho, sua atuação, seu desempenho, aspectos psicológicos, físicos, comportamentais, sua experiência em campo.
- c) Tratamento do discurso: o discurso é formal, analítico e crítico, como pode ser comprovado pelo trecho da narração, destacado a seguir.

#### **Quadro 2.** Frases referentes ao jogador Ronaldinho

**Chart 2.** Phrases relating to the player Ronaldinho

Tempo	Frases
Pré-jogo	"Muitas vaias para o Ronaldinho Gaúcho" (Marco)
Pré-jogo	"Pelo visto Ronaldo está sereno" (Marco)
Primeiro tempo 02:03"	"Já são 2 faltas cometidas pelo Grêmio no jogo, olha o toque de letra do Ronaldinho, cheio de personalidade, debaixo de vaia em Porto Alegre. Flamengo que veio ofensivo, busca ficar próximo dos líderes" (Marco)
Segundo tempo 42:02"	"E o torcedor extravasa também a sua alegria, Marco, porque Ronaldinho foi bem no jogo, não foi brilhante, né, como muitas vezes aconteceu, não foi brilhante, mas foi bem, criou situações." (Batista)

Fonte: elaborado pelos autores a partir da análise da transmissão

#### **Quadro 3.** Exemplo de discurso analítico

**Chart 3.** Example of analytical discourse

Tempo	Comentário
<b>Primeiro tempo 37:50"</b>	"Pois é, Marco, no ataque até que ela chega, mas não com qualidade, pois o Grêmio não se soltou, está preso a marcação, a defesa na defesa, os jogadores do meio campo atacam pelo meio, onde é esperado pelo Grêmio..." (Batista)

Fonte: elaborado pelos autores a partir da análise da transmissão

- d) Valorização explícita/implícita: o jogador Ronaldinho foi valorizado a partida inteira, o único jogador a ser exaltado. A atuação da equipe do Flamengo também foi exaltada, quando estava ganhando e quando estava perdendo.

## História

a) Da partida de futebol: a história dos confrontos destas duas equipes no campeonato brasileiro começou em 1967, e até este ano, já haviam sido disputadas 56 partidas, sendo 16 vitórias para o Flamengo, 21 para o Grêmio e 19 empates (Fonte: futpedia.globo.com, 2011).

Com relação à quantidade de gols marcados, o Grêmio também levava vantagem, tendo marcado 71 gols, 11 a mais que o Flamengo, que marcou apenas 60.

A maior invencibilidade, número de partidas sem perder, também era do Grêmio, 13 partidas contra 5 do Flamengo. No número de partidas sem marcar gols, as duas equipes empatavam em 3 partidas para cada uma.

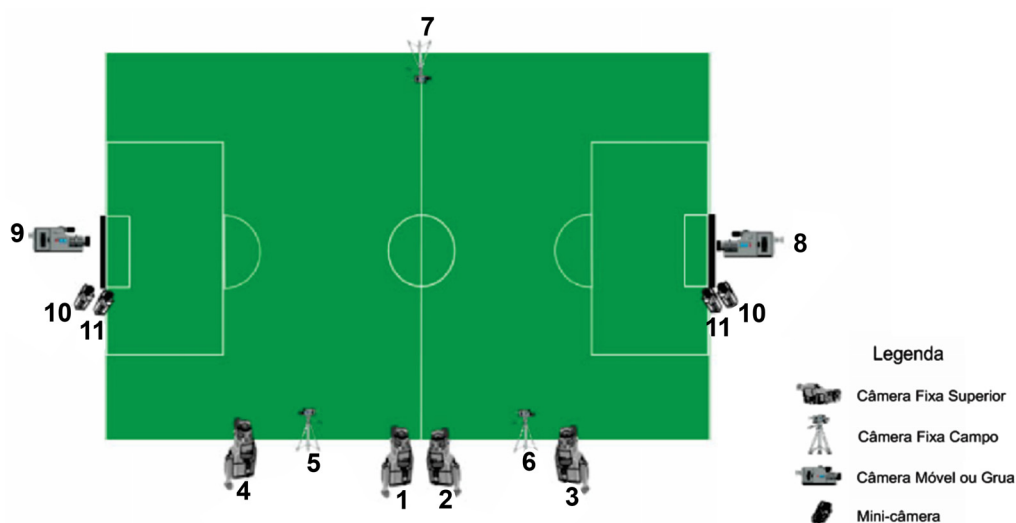
Considerando os resultados e a diferença entre as duas equipes, constatou-se que no estádio do Flamengo, o mesmo fez 5x1 no Grêmio e em Porto Alegre conseguiu ganhar apenas por 1x0. Já o Grêmio fez 5x2 no seu estádio, e ganhou de 3x0 no Rio de Janeiro.

b) Da estrutura temporal da história: aqui se fala sobre a história do Ronaldinho com o Grêmio, desde a sua infância à sua saída do clube, até a volta do jogador para o Brasil.

## Cena

- a) Característica das intervenções: neste item, analisam-se as câmeras, o seu movimento e o som da torcida. Começando pelo posicionamento das câmeras, observou-se, segundo uma pesquisa prévia, que elas seguem um padrão brasileiro, e neste caso ainda mais específico, um padrão Globo, que abrange todas as filiais da Rede Globo de televisão, sendo o Premiere FC, uma delas.
- b) Posição das câmeras: segundo o modelo ilustrado por Affini e Ushinohama (2010), as câmeras, padrão Globo, são posicionadas em locais predeterminados. Duas câmeras fixas na linha central do campo (Figura 1 – itens 1 e 2), intercaladas, enquanto uma tenta mostrar a visão geral do jogo a outra os detalhes. Duas câmeras (Figura 1 – itens 3 e 4) são colocadas em alto, posicionadas exatamente no meio entre o gol e o meio de campo, responsáveis pelos lances de bola parada nessa região e linhas de impedimento. Três câmeras fixas (Figura 1 – itens 5, 6 e 7) nas laterais do campo ao nível do gramado.

*Essas câmeras, na sua maioria das vezes, são utilizadas apenas quando o jogo está parado para mostrar detalhes das personagens (jogadores, juiz, técnicos) ou na forma de replays de jogadas, possibilitando ao telespectador outras informações para que ele forme idéias e crie expectativas a respeito da situação (Affini e Ushinohama, 2010).*



**Figura 1.** Modelo de posicionamento das câmeras em campo

**Figure 1.** Model of the placement of cameras on the Field

Fonte: adaptado de Affini e Ushinohama, 2010

**Quadro 4.** Valorização do Ronaldinho pelo comentarista**Chart 4.** Valuation of Ronaldinho by commentator

TEMPO	COMENTÁRIO
Primeiro tempo 40:35"	É e até agora tava olhando também o desempenho, cuidando bastante o desempenho do Ronaldinho, até pela vaia do torcedor, o comportamento até agora, o Ronaldinho não errou um passe, todos chegaram no lugar certo. (Batista)

Fonte: elaborado pelos autores a partir da análise da transmissão

**Quadro 5.** Valorização do Flamengo pelo comentarista**Chart 5.** Valuation of Flamengo by commentator

TEMPO	COMENTÁRIO
Segundo tempo 40:00"	"Uma situação realmente incrível né, Marco? [...] O Flamengo jogando bem, estava jogando bem o Flamengo, o jogo era muito bom de ambas as partes, estava em aberto, o Grêmio foi mais feliz, as individualidades foram que resolveram." (Batista)

Fonte: elaborado pelo autor a partir da análise da transmissão

As câmeras móveis (Figura 1 – itens 8 e 9) são localizadas sob uma grua atrás de cada goleira. Por último, as câmeras diferenciais (Figura 1 – itens 10 e 11), são colocadas atrás do gol para mostrar as imagens que acontecem na linha do gol. Estas posições são padrões no futebol brasileiro, para que o telespectador identifique que está olhando para um estádio no qual irá acontecer um jogo de futebol. Está formado o cenário visual para o espetáculo.

## Considerações

Constatou-se que se constrói a identidade de uma equipe de futebol, como a do Grêmio e a do Flamengo, pela história dos clubes, dos seus estádios, dos seus jogadores, dos seus torcedores e até mesmo por sua localização geográfica. Através desta pesquisa pode-se perceber que o Flamengo foi colocado como uma equipe maior e melhor dentro da partida (mesmo perdendo) e com os melhores jogadores. Sobre esta identidade, pode-se verificar na primeira subseção, ao considerar o Flamengo como uma equipe nacional, o clube do Brasil. Ao passo que ao Grêmio fica destinado o espaço do regional, do gaúcho.

Nesta partida, o Grêmio foi destituído da sua identidade, vista anteriormente, de um clube aguerrido, imortal, valente, e colocado como um clube de menor expressão. Não foram citadas as suas qualidades, mesmo após

ter conseguido virar a partida depois de estar perdendo por 2x0.

Os cantos da torcida, exaltando o "ser gaúcho" foram ignorados pelo narrador, as faixas colocadas no estádio sobre o Ronaldinho não foram mostradas na televisão. Para exemplificar, algumas sugerem que se deve retirar a alcunha de "Gaúcho" de Ronaldinho, pois ele não é merecedor de ser chamado assim, por ser considerado pela torcida como vendido, mercenário e sacana.

Os cartazes (principalmente os não mostrados) e os cantos entoados pela torcida gremista reproduziam uma ideia de o que é ser gaúcho e os valores prezados. A televisão não mostrou esta visão da partida, apenas colocou o Grêmio como um adversário qualquer sobre o "clube da nação", o Flamengo.

A narração tentou esvaziar os sentidos da identidade gremista, exaltando o Flamengo diversas vezes na partida, assim como Ronaldinho. Desta maneira, contribuiu para afirmar o Flamengo como um clube maior, mais importante e melhor do que o Grêmio.

Estas foram as percepções que se sobressaíram para os que acompanharam a partida pelo Premiere FC. Nela se evidenciaram elementos de que a televisão, por meio de sua produção e seus recursos, pode (des)construir identidades, trazendo apenas o que o suporte televisivo julga pertinente para o momento em si, mesmo que fiquem de fora aqueles constituídos ao longo dos anos pelas equipes.



## Referências

- AFFINI, L.P.; USINOHAMA, T.Z. 2010. Futebol: Aspectos da linguagem audiovisual nas transmissões esportivas. In: Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sudeste, X, cidade, 2010. *Anais ... s/v*:1-15.
- CASETTI, F.; CHIO, F.di. 1999. *Análisis de la televisión: instrumentos, métodos y prácticas de investigación*. Barcelona, Paidós, 384 p.
- CASTELLS, M. 1999. *O poder da identidade: a era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo, Paz e Terra, 532 p.
- DAMO, A.S. 1999 Ah! Eu Sou Gaúcho! O nacional e o regional no futebol brasileiro. *Revista Estudos Históricos*, 23:88-117.
- D'ONOFRE, D.G.; BARBOSA, J.G.; FERNANDES L. 2009. Futebol, o patrimônio imaterial da Cidade Maravilhosa: o carioca e sua fome de gol. *Revista Itinerarium*, 2:1-27.
- GOLDENBERG, M. (Org.) 2002. *Nu & vestido: dez antropólogos revelam a cultura do corpo carioca*. Rio de Janeiro, Record, 411 p.
- GUZZELLI, C.A.B. 2000. 500 anos de Brasil. 100 anos de futebol gaúcho: "construção da província de chuteiras". *Revista Anos 90*, Porto Alegre, 13:21-50.
- RONSINI, V.M. 2004. *Entre a capela e a caixa de abelhas: identidades culturais de gringos e gaúchos*. Porto Alegre, Edipucrs, 180 p.
- SCHWARCZ, L. 1995. Complexo de Zé Carioca: sobre uma certa ordem da mestiçagem e da malandragem. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*. São Paulo: 29:49-63 p.

Submetido: 27/03/2013

Aceito: 30/05/2013