



Raça, Amor e Paixão. Os Sons dos Estádios de Futebol como Elementos de Vinculação.¹

Rodrigo Fonseca Fernandes²

Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, SP

RESUMO

Quais são os diversos sons que produzimos e que estamos sujeitos a escutar sempre que vamos ao estádio de futebol? Neste artigo, veremos como esses sons vinculam os torcedores, criando um ambiente envolvente onde cada um deixa projetos, angústias e amores de lado e se dedica, durante um tempo, exclusivamente ao jogo e às suas sensações. Da sirene da viatura de polícia aos hinos entoados pelas torcidas. Os sons fazem parte do futebol. O “futebol-arte” é imagem e som.

PALAVRAS-CHAVE: Vínculos sonoros, paisagens sonoras, cultura do ouvir, comunicação orquestral, futebol.

Introdução

Este artigo pretende refletir sobre os sons nos estádios de futebol como elementos vinculadores das pessoas que participam do evento, desde a saída de casa até a volta após o término da partida. Na primeira parte, discutiremos os conceitos de Murray Schafer sobre “paisagens sonoras” e, na segunda parte, veremos como essas paisagens são capazes de vincular corpos. Para essa reflexão, nos apoiaremos nos estudos de Norval Baitello Junior e José Eugenio Menezes, produtores de estudos recentes sobre vínculos. Ainda na segunda parte, entraremos no universo lúdico de uma partida, observando como cada espectador participa do jogo, segundo os conceitos de Johan Huizinga em *Homo Ludens* (1971). Na terceira parte, observaremos alguns cantos e

¹ Trabalho apresentado no NP Rádio e Mídia Sonora do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero, email: von_seca@yahoo.com.br



sons específicos produzidos dentro de um estádio de futebol e estudaremos como os espectadores tornam-se produtores da comunicação e participam, assim, de processos de vinculação. A abordagem dos cantos será antropológica, buscando compreender a “cola” que une as pessoas em torno de um campo de futebol, segundo conceitos de Michel Maffesoli (2006). Os cantos funcionam como processos ritualísticos de repetição e co-participação. Para melhor fundamentar esse artigo, foram feitas observações *in loco* em estádios da cidade de São Paulo. Acreditamos que as experiências vividas nessas observações serão importantes para uma melhor descrição desses fenômenos.

1. As paisagens sonoras

O conceito de “paisagens sonoras” foi cunhado pelo músico e pesquisador canadense Murray Schafer, que buscava pesquisar e registrar diversos ambientes sonoros, em busca dos sons brutos, fossem eles produzidos pela natureza, pelo ser humano ou pelas máquinas. Desde a década de 1960, na Simon Fraser University, no Canadá, Schafer vem estudando os sons e os efeitos da poluição sonora. Dessas observações surgiram, entre artigos e registros sonoros, dois livros. No segundo livro, *A Afinação do Mundo* (2001), Schafer definiu que “a paisagem sonora é qualquer campo do estudo acústico. Podemos referir-nos a uma composição musical, a um programa de rádio ou mesmo a um ambiente acústico como *paisagens sonoras*” (2001, p.23). No caso específico dos sons do futebol, descobriremos que há diversas expressões sonoras em um ambiente como o estádio e até mesmo em seus arredores, sem esquecer do som que praticamente acompanha quem se desloca até o local do jogo, através das caixas de som do rádio de casa, ou mesmo do aparelho de som do carro, passando pelos fones de ouvidos dos rádios portáteis. Esses deslocamentos sonoros são possíveis graças a aparelhos que são capazes de separar o som da fonte que a produziu. Schafer diz que



“A essa dissociação é que chamo esquizofonia, e se uso, para o som, uma palavra próxima de esquizofrenia é porque quero sugerir a vocês o mesmo sentido de aberração e drama que esta palavra evoca, pois os desenvolvimentos de que estamos falando têm provocado profundos efeitos em nossas vidas” (SCHAFER, 1991, p.172).

Os sons que estão deslocados do estádio de futebol preenchem um ambiente distante, que pode ser um cômodo de uma casa ligada ao rádio ou à internet, um carro, um escritório, uma guarita de prédio, um ambiente aberto, um ouvido conectado ao fone. Todos esses ambientes, que possuem suas paisagens sonoras próprias, são invadidos por uma paisagem diferente, o que pode gerar uma tensão onde a sonoridade presente em uma das paisagens torna-se ruído. Com efeito, é necessária uma reflexão sobre o conceito de ruído, a partir de elementos pontuados por Schafer.

Estar no campo de futebol exige um exercício cuidadoso de escuta, para que se perceba que até mesmo ruídos fazem parte da paisagem sonora do local, como as buzinas dos carros, os gritos dos cambistas e dos ambulantes, as sirenes das viaturas de polícia, os batiques das torcidas organizadas que começam nas calçadas das imediações. Esses ruídos são elementos fundamentais na criação do ambiente de tensão de um jogo.

Em *O Ouvido Pensante* (1991), Schafer questiona o que são os ruídos. “Era uma questão de dissonância, de intensidade, ou simplesmente de (des)gosto pessoal?” (1991, p.135). Para o autor, não podemos tratar os ruídos apenas como vibrações aperiódicas, o que causaria a sensação de desconforto. Um tambor pode ser aperiódico e ainda assim caracteriza-se como elemento de música. Portanto, uma definição mais aceitável seria a de que o “ruído é qualquer som indesejado” (1991, p.138). Notadamente, os sons que enchem os espaços em volta do estádio de tensão, como as sirenes das viaturas de polícia são, provavelmente, sons indesejados quando estamos na cozinha de casa, ou na sala de aula, porém é perfeitamente aceitável quando inserido em um contexto de chegada de torcidas. Tensão essa que coloca o torcedor dentro do ambiente simbólico da



partida de futebol. Todos os bairros onde se localizam os estádios têm suas paisagens sonoras transformadas por horas antes e depois dos jogos. Schafer escreveu que “num concerto, se o trânsito do lado de fora da sala atrapalha a música, isto é ruído. Porém se, como fez John Cage, as portas são escancaradas e o público é informado de que o trânsito faz parte da textura da peça, seus sons deixam de ser ruídos” (1991, p.138).

E se pensarmos no ruído como estudado na comunicação, a partir de uma visão linear e funcionalista da transmissão de mensagens? O ruído não apenas como um som desagradável, mas como uma interrupção na comunicação. Observaremos, com efeito, que as transmissões radiofônicas buscam amenizar boa parte desses “ruídos”, deixando ao ouvinte apenas uma parte da paisagem sonora real, isto é, uma paisagem reformulada, que soa, a princípio, de forma mais cômoda para quem está em frente às caixas de som. Fica, portanto, o questionamento sobre até que ponto é prejudicial para a transmissão das paisagens sonoras esse “mascaramento” de diversos sons dos estádios.

Assim, esses ruídos farão parte do nosso estudo, sem discriminação frente aos cantos de torcidas e das já clássicas narrações esportivas. Em um ambiente onde as cores muitas vezes são exaltadas pelo grande efeito estético, é preciso reconhecer a beleza por vezes desarmônica dos sons do futebol.

2. Os vínculos sonoros

No livro *Rádio e Cidade. Vínculos Sonoros* (2007), o pesquisador José Eugenio Menezes traça um panorama de como as ondas radiofônicas influem no ritmo da cidade. Os elementos sonoros que singram por ondas magnéticas vibram em nossos corpos, nos dão ritmo e nos ajudam na organização social. Observando a transmissão radiofônica de uma partida de futebol, temos uma pequena amostra de como o rádio e seus elementos sonoros colaboram na organização de quem participa do evento. E quando falamos de ritmo, não nos referimos apenas ao tempo. Com efeito, o tempo é



fundamental ao estudarmos uma partida de futebol, não só por ter a partida um período definido, mas pelo fato do tempo fazer parte de qualquer fenômeno lúdico³. Nos referimos, portanto, ao ritmo como vínculo social. Pessoas que vão ao estádio de futebol o fazem com toda a preparação necessária, pois sabem que em breve farão parte de um evento maior. Essas pessoas estão prontas e ansiosas para vincularem-se. E o som estará presente como elemento fundamental dessas vinculações.

Para esses torcedores, não basta gostar de um time. É necessário comunicar essa paixão. Vestir a camisa do clube e gritar em alto brado os cantos organizados fazem parte da necessidade que nós, seres humanos, temos de nos comunicarmos. Essa necessidade de vinculação vem da cultura na qual nos desenvolvemos desde quando nascemos. A partir daí não é mais possível vivermos sem relações. O filósofo francês Michel Serres ressalta a vinculação como condição de existência, rebatendo a perspectiva de Descartes “penso, logo existo” e propondo a expressão “eu me religo, logo sou”. Partindo dessa idéia, Menezes afirma que a

"expressão da vinculação no universo animal – inclusive humano – se concebe como ‘eu me religo, logo sou’, contexto no qual a idéia de relação precede a idéia de existência [...] Os vínculos permitem nossa constituição como animais em relação com outros animais em nossa espécie” (Menezes, 2007, p.25).

A partir da necessidade de vinculação, nós procuramos nas trocas de informações os elementos que permitem nosso desenvolvimento humano. Um desses elementos é, notadamente, a voz humana. Através da voz, podemos estabelecer relações com pessoas ou grupos de pessoas, seja na troca presencial, seja a partir de equipamentos esquizofônicos. Para entendermos melhor as dinâmicas das relações nas

³No próximo capítulo, refletiremos sobre o *kairós* como o tempo do jogo.



diversas formas de trocarmos informações, recorreremos ao comunicólogo e jornalista alemão Harry Pross, que propõe que os meios podem ser classificadas em três níveis, a saber: mediação primária, quando corpos se comunicam diretamente com corpos (ex: discurso); mediação secundária, quando corpos se utilizam de aparatos para transmitir a mensagem (ex: escrita); mediação terciária, quando corpos se utilizam de aparatos na transmissão e recepção de mensagens (ex: transmissão de rádio). Assim, observamos que é possível para o torcedor de futebol a troca de informações e a busca do vínculo a partir da mediação primária (invocando cantos), da mediação secundária (vestindo o uniforme do clube) e também pela mediação terciária (participando interativamente das transmissões).

Como nos interessam nesse artigo apenas os vínculos sonoros, nos prenderemos aos sons produzidos por torcedores e por participantes do evento em geral, além das transmissões radiofônicas. Portanto, mediações primárias e terciárias.

Além de se vincularem entre si, os torcedores ouvintes têm a possibilidade de vinculação com o ambiente do jogo através das paisagens sonoras transmitidas pelas caixas de som. Os elementos sonoros que chegam à casa, ao carro, ou até mesmo ao local de trabalho do torcedor via *web* provocam um trânsito sonoro⁴ que conduz esse torcedor ao ambiente do jogo. Ao ouvir pelo rádio os preparativos para a partida, o torcedor é “transportado” para o local do jogo. A partir das idéias de Hans Belting, Menezes afirma que “os sons provocam a criação de cenários mentais, geram imagens endógenas” (2007, p.98). Essas imagens, que são geradas no interior da mente de cada ouvinte, é um forte elemento vinculador, pois como a imagem não está pronta, este ouvinte é incitado a buscar em suas fantasias, em suas idéias a respeito do que é uma partida de futebol, “a riqueza de nossas experiências acumuladas” (Menezes, 1997, p.98), colocando o ouvinte numa posição de “co-autor” da imagem, tecendo, assim, sua

⁴O termo “trânsitos sonoros” é analisado por Menezes (2007) no capítulo 5 “Fala para que eu te veja” (p. 97).



própria teia de vínculos. Desta forma, o estádio transporta-se simbolicamente até o espaço onde encontra-se o ouvinte; as paisagens sonoras invadem o ambiente, vibram na mente do torcedor, que cria suas próprias imagens e, assim, vincula-se ao jogo.

É importante também ressaltarmos que esse torcedor não é apenas um receptor passivo de mensagens, nem que a teia de vínculos fique restrita às fantasias e às imagens endógenas. O ouvinte tece seus vínculos de dentro para fora. Os sons que reverberam em seu corpo o estimulam a se relacionar, ou seja, a interagir em diversos aspectos. Nos apoiando no conceito de “comunicação orquestral” atualmente pesquisado pelos estudiosos do assim conhecido “Colégio Invisível” e, notadamente, pelo antropólogo belga Yves Winkin (1998), podemos dizer que o torcedor é um ator social de todo o fenômeno comunicacional presente em uma partida de futebol. Essa interação é possível em todos os níveis das trocas de informações; seja através dos cantos coordenados das torcidas organizadas, das faixas e “bandeirões”, ou mesmo das transmissões radiofônicas. Com efeito, quando falamos de interação a partir de mediações, não nos referimos apenas à interatividade proporcionada pelos meios de comunicação de massa, mas principalmente, à forma com a qual os atores sociais compartilham códigos culturais específicos de uma partida de futebol, utilizando todo ferramental comunicativo disponível.

2.1 O jogo

Para descrevermos o ambiente de uma partida de futebol, onde tais vínculos são possíveis, é fundamental traçarmos um panorama do homem como um ser lúdico. Com efeito, não somos apenas nós seres humanos que dispomos da sensação do brincar. Esse comportamento é facilmente observado em animais, como um cachorro que corre atrás do próprio rabo. Desta forma, Johan Huizinga observa que o lúdico não pode ser só uma característica biológica. “É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido.” (1971, p.04). Participar de um jogo é mais do que um ato instintivo, pois o



jogo não se encerra nele mesmo. Limitar o estudo do lúdico como fisiológico é excluir o “divertimento” estudado por Huizinga.

Cada jogo possui regras definidas, ou seja, um conjunto de signos que orientam o funcionamento das ações. Essas normas são independentes das simbologias cotidianas que criamos. Apoiado nos estudos do semiótico Ivan Bystrina, Norval Baitello Junior (1999) ressalta que as regras cotidianas que criamos não são suficientes para suprir todas as nossas necessidades. “É aí que, valendo-se das línguas naturais (comunicação corporal, comunicação gestual, comunicação sonora e comunicação verbal) o homem cria uma 'segunda realidade' na qual estes problemas – e muitos outros que não podia compreender – são superados no nível simbólico.” (1999, p.32). Uma partida de futebol pode ser compreendida, portanto, como a criação de conjuntos de signos visuais e sonoros, formando textos culturais próprios que tiram o participante da sua “realidade” e o coloca em um momento novo e único. Desta forma, um jogo nunca será como o outro, mesmo que a regra se repita. Mesmo que alguns símbolos se repitam. Durante um período de tempo, dentro de um espaço, o jogador – cada participante do jogo – está dentro de outra realidade simbólica, envolvendo cada um dos seus cinco sentidos em algo maior que o jogo em si.

Ao relacionar o jogo ao ritual, Huizinga descreve a delimitação do espaço como característica do lúdico. “É-lhe reservado [ao jogo], quer material ou idealmente, um espaço fechado isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade.” (1971, p.23). Com efeito, podemos tomar as fronteiras de um jogo de futebol de forma física, delimitando o estádio de futebol e suas cercanias. É de fato nesse espaço físico que o evento se desenrola. Porém, as barreiras simbólicas de uma partida de futebol extrapolam essas cercas. Segundo Schafer, “a definição do espaço por significados acústicos é muito mais antiga do que o estabelecimento de cercas e limites de propriedade” (2001, p.58). Podemos perceber que as ondas sonoras espalham-se para muito além dos arredores do estádio e, assim, os



limites físicos do jogo são expandidos de forma exponencial. O ouvinte que está em sua casa, ou no carro, está simbolicamente ligado ao espaço do jogo, ou seja, ele está apto a fazer parte desse jogo.

Não somente o espaço é característico no jogo, mas também o tempo. Segundo Marcio Tavares d'Amaral, os gregos na antiguidade já compreendiam a experiência do tempo com diversos termos, cunhados por pensadores diferentes. D'Amaral destaca o termo *aiôn*, produzido por Heráclito, com sentido de acaso, jogo ou brincadeira de criança. O “momento oportuno” (d'Amaral, 2003, p.25) era denominado pelos gregos como *kairós*. Já o termo *kronos* designava o tempo cronológico, aquele que hoje guia nosso cotidiano, nossa entrada no trabalho, o horário dos trens. Em nossa língua, acabamos por denominar todos esses conceitos simplesmente como “tempo”. Porém, para nossa análise do som numa partida de futebol, é necessário voltarmos às idéias clássicas de percepção temporal, para que possamos compreender o jogo dentro de um quadro perceptivo que foge ao cronológico, ou seja, às ordens sucessivas de passado, presente e futuro. Embora possamos medir o tempo de uma partida de futebol nos 90 minutos da regra, o *kairós* é o tempo do divertimento, do prazer, um tempo simbólico. Um torcedor ligado no rádio horas antes da partida já está no seu próprio *kairós*, ou nos termos de d'Amaral, no seu “momento oportuno”. A partir do momento em que a jornada esportiva radiofônica começa, o tempo cronológico não mais interfere em seu comportamento. É o jogo que importa, e não somente o tempo entre os apitos do árbitro. E, por vezes, esses *kairós* pode perdurar para além do evento e mesmo das transmissões radiofônicas, chegando ao dia seguinte ao jogo, na provocação aos colegas, ou no acompanhamento das repercussões da partida. No caso de uma conquista de título, por exemplo, observamos longos períodos de vinculação dos torcedores com a partida que terminara há dias, mas que ainda causa emoção, ou seja, ainda tem uma carga simbólica forte e atual.



Com efeito, vemos novamente que as ondas sonoras são importante instrumento de reverberação tanto do espaço quanto do tempo lúdico. Sejam as ondas radiofônicas, sejam os sons produzidos nos arredores do estádio, eles são símbolos de vinculação enquanto o evento lúdico durar.

3. Raça, amor e paixão

Anteriormente narramos brevemente a jornada dos jogadores/torcedores desde suas casas até o estádio de futebol. Entre as potentes sirenes das viaturas policiais e os sussurros clandestinos dos cambistas, uma grande quantidade de sons pode ser percebida nas calçadas que cercam os estádios. Vendedores de petiscos e bebidas disputam espaço com vendedores de acessórios dos times (camisas, faixas, bonés etc.), enquanto as patas dos cavalos da guarda montada fazem vibrar o chão por onde passam. O torcedor chega à fila da catraca de entrada, onde por vezes assuntos são iniciados com torcedores vizinhos, no quase sempre angustiante aguardo pela sua vez de entrar no estádio. Já nesse momento é possível perceber como o torcedor vai tecendo seus vínculos, seja com outros torcedores, seja com sua própria “fantasia” do futebol.

Passada a catraca, já no interior da edificação, a caminho das arquibancadas, alguns torcedores arriscam os primeiros cantos, que são reverberados nas frias e cinzentas paredes de concreto, causando um efeito sonoro potente, por vezes intimidador. Subir o túnel de entrada da arquibancada de um grande estádio de futebol é sempre uma experiência única. O contraste da escuridão sinistra do corredor com as cores vivas do campo e das bandeiras é uma verdadeira catarse quando combinada com a batida surda e ritmada dos tambores vindos das torcidas organizadas. A partir desse momento está criado o ambiente do jogo, e tudo o que ocorre nesse local tem um significado particular, podendo ser observado algo similar apenas em outro evento como esse.



Como descrevemos um espaço lúdico e, portanto, pleno de significados, podemos compreender que há um pequeno universo simbólico claramente delimitado, que Iuri Lotman (1996) chama de “semiosfera”. Esse espaço semiótico circundado nos limites do estádio de futebol “pode ser considerado como um mecanismo único (senão como um organismo)⁵” (Lotman, 1996, p.24). Com efeito, não é a soma de cada elemento semiótico que compõe essa semiosfera, mas sim o universo de símbolos que contém elementos semióticos. Portanto, dentro do estádio transitam símbolos que são particulares desse universo e que não necessitam de tradução. Embora não possamos pensar em fronteiras concretas para uma semiosfera, podemos pensar em filtros como o limite onde esses símbolos são compreendidos. Um canto de torcida, como veremos adiante, é composto por uma simbologia que só será compreendida quando traduzida na linguagem daqueles que fazem parte do evento lúdico.

O canto de uma torcida organizada está carregado de elementos que vão da paixão ao ódio, como um canto de guerra, que aproxima a tropa do campo de batalha. Uma trama comunitária vai se criando em torno de um objetivo único. E o que vale para esses guerreiros é defender seu território e seus mitos. Assim também fazem os torcedores, que passam a ser uma comunidade dedicada à manutenção de suas características, sua histórias e suas mitologias. Michel Maffesoli (2006), ao falar da “proxemia”, observa essa trama comunitária na relação do homem com as simbologias de sua cidade e a forma como diversas tribos são capazes de se agrupar em torno de algo comum. “A cidade se contenta em assegurar sua perdurância, proteger seu território e organizar sua vida em torno de mitos comuns” (Maffesoli, 2006, p.199). Para elucidar sua reflexão, Maffesoli lança mão de uma comparação com as bonecas *gigogne*, que são como bonecas gradativamente menores no interior da grande boneca exterior. Esse exemplo é importante em nosso estudo, pois um estádio de futebol pode

⁵Do original “todo espacio semiótico puede ser considerado como un mecanismo único (si no como un organismo)”. Tradução livre do autor.



ser observado como uma micro-cidade, repleta de indivíduos aglutinados em um só objetivo e pautados pelas mesmas simbologias e pelos mesmos mitos. Com efeito, podemos ressaltar também que o estádio é uma micro-cidade independente da cidade onde ele se localiza. É comum um jogo abrigar uma pequena comitiva advinda de outras cidades, estados e até países. Assim, é como se esses indivíduos se reorganizassem simbolicamente, criando uma nova cidade, que irá durar pouco mais de noventa minutos. Essa micro-cidade tem uma atividade sonora intensa, não só nos hinos, bem como nos ruídos e no soar dos instrumentos. Trata-se de um espaço físico pulsante, vivo e agregador.

Quando estamos sentados nos degraus da arquibancada, cantos de hinos de louvor a uma entidade (clube) ou a heróis (jogadores), assim como cantos de repúdio, enchem o ambiente. Se participamos desses rituais, conhecendo cada canto das torcidas, esses não necessitam tradução, ou seja, estamos inseridos nessa semiosfera. Podemos, contudo, estar dentro do espaço lúdico, mas não inseridos inteiramente na semiosfera, pois esses signos precisam ser traduzidos para que façam parte de nosso repertório. Nesse caso, mesmo quando não estamos envolvidos no contexto do ritualístico, os sons vibram em nossos corpos nos vinculando com o ambiente e com o jogo. É bem possível que após um pequeno espaço de tempo, tal contexto não seja mais estranho, pois os hinos cantados pelas torcidas têm outra característica que Maffesoli aponta em seu capítulo “Da proxemia”: a repetição.

É através da anamnese, ou seja, da repetição, que contamos uma história. E através dessa história construímos simbolicamente um lugar que nos identifica. Ao cantarmos os hinos e as canções de incentivo feitas dos torcedores para os jogadores, nos localizamos dentro desse espaço chamado estádio de futebol. E por mais que nos desloquemos, essa identidade nos acompanhará sempre que esses cantos forem entoados. Tomamos como exemplo a canção “Tema da Vitória” composta por Eduardo Souto. Essa canção ganhou notoriedade nas vitórias do corredor de Fórmula 1 Ayrton



Senna e tornou-se um símbolo de identidade e de adoração a esse ídolo. Recentemente, uma torcida organizada criou uma releitura desta canção, aplicando nela uma letra que expressa paixão e vínculos incondicionais ao time, conforme a letra:

“Tu és time de tradição,

Raça, amor e paixão.

Oh, meu Mengo!

Eu sempre te amarei,

Onde estiver estarei.

Oh, meu Mengo!”

Percebemos a intenção de buscar o lado histórico do time no trecho “*Tu és time de tradição*”, mostrando que essa identidade vem de longa data, assim como proclamam os hinos oficiais dos clubes, muitos deles centenários. A *glutinum mundi*, ou seja, a cola que une esses torcedores numa só identidade, se destaca do sentido estrito dos limites de uma cidade. No trecho “*Eu sempre te amarei, onde estiver estarei*”, observamos como essa proximidade é possível não importa onde o time esteja. Centenas, milhares de indivíduos estarão prontos a desbravar qualquer terreno em qualquer cidade para demonstrar seu amor incondicional ao time.

Como dissemos anteriormente, os torcedores são atores da comunicação e do evento lúdico. Milhares de pessoas que nunca se viram são capazes de atuar de forma harmônica, pautadas sobretudo pelo som, de forma a criar uma atmosfera única que vai jogar o mesmo jogo dos jogadores profissionais. Se o time estiver mal, a torcida estará mal e vice-versa. Ou mesmo, a torcida pode em certo momento assumir o controle do jogo e criar por iniciativa própria⁶ uma reviravolta no andamento da partida. Com efeito,

⁶Para o estudo dos vínculos sonoros, é interessante observar que essa iniciativa vem normalmente de uma pequena parcela da torcida que se põe a cantar seus hinos de guerra, contagiando os outros torcedores. Logo o estádio se transforma num grande caldeirão sonoro.



não podemos nos esquecer do momento de maior êxtase da partida, o gol. É o momento em que as vibrações sonoras chegam a seu pico, muitas vezes acompanhadas da vibração das estruturas das arquibancadas, causadas pelo pulo sincronizado de milhares de pessoas. Essas paisagens sonoras são indispensáveis para uma sensação plena de um momento de catarse como este. Se não fosse assim, as emissoras de rádio poderiam transmitir as partidas dos seus estúdios, sem que houvesse a necessidade de deslocar uma equipe inteira para o estádio. Porém, a simples narração das ações por parte do locutor não seriam suficientes para construir uma paisagem verossímil do jogo⁷. Desta forma, voltamos às reflexões de Maffesoli citando um trecho onde fica evidente sua visão sobre a performance dos atores sociais:

“Cada ator social é menos agente do que “agido”. Cada pessoa se difracta infinitamente, conforme o *kairós*, as ocasiões e as situações que se apresentam. A vida social é como uma vida onde, por um momento, se operam cristalizações. E a peça, então, pode acontecer”
(Maffesoli, 2006, p.233).

Com o fim do jogo, os torcedores vitoriosos deixam o estádio em êxtase, refazendo o trajeto pelos corredores do estádio, que volta a reverberar em suas paredes grossas e sombrias. Os sons que pertencem à semiosfera do estádio tomam, então, as ruas, estendendo o jogo para além dos limites espaciais e temporais. As pessoas aos poucos se dispersam e voltam seus ouvidos para o rádio. A atmosfera ruidosa se desfaz e ficam os sons das ruas. Porém, as ondas magnéticas do rádio tratarão de estender o *kairós*, reorganizando as paisagens sonoras, repetindo-as e permitindo, assim, que os vínculos se mantenham até o próximo evento, quando novamente uma atmosfera surgirá

⁷Notadamente, a simples narração de uma partida pode sim ser suficiente para que o ouvinte crie seu cenário de forma endógena, porém a intenção de uma transmissão desse tipo é ser fidedigna em reverberar não somente os lances, mas todas as emoções que estão envolvidas em uma partida de futebol.



no entorno do estádio, como uma tempestade simbólica viva e vibrante, desafiando os ritmos ordinários da cidade.

REFERÊNCIAS

BAITELLO JUNIOR, Norval. **O animal que parou os relógios. Ensaio sobre comunicação, cultura e mídia**: 2 ed. São Paulo: Annablume, 1999.

D'AMARAL, Marcio T. “Sobre o tempo: considerações intempestivas”. In: DOCTORS, Marcio (org). **Tempo dos tempos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: São Paulo: Perspectiva, 1971.

LOTMAN, Iuri M. **La semiosfera**: Madrid: Cátedra S.A., 1996.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos. O declínio do individualismo nas sociedades de massa**: 4 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

MENEZES, José Eugenio de O. **Rádio e cidade. Vínculos sonoros**: São Paulo: Annablume, 2007.

SCHAFER, Murray. **O Ouvido Pensante**: São Paulo: Editora Unesp, 1991.

_____. **A afinação do mundo**: São Paulo: Editora Unesp, 2001.

SERRES, Michel. **Os cinco sentidos. Filosofia dos corpos misturados**: Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

WINKIN, Yves. **A nova comunicação. Da teoria ao trabalho de campo**: Organização e apresentação de Etienne Samain. São Paulo: Papyrus, 1998.