

## “Morreu ao ouvir o tento da derrota”: o “ludens narrativo” da linguagem radiofônica.

*"He died listening to the beat of defeat": the "narrative ludens" of radio language.*

*"Murió escuchando el estertor de la derrota": la "narrativa ludens" del lenguaje radiofónico.*

Filipe Mostaro

### Resumo

Desde o processo de popularização do rádio, a narração esportiva se tornou um dos pilares deste veículo. A união das sonoridades presente nos estádios com os recursos sonoros dos locutores e de elementos técnicos proporcionados pela radiofonia criam uma atmosfera de sentidos que integra o ouvinte à narrativa. Neste artigo, apresento uma proposta de análise das narrativas elaboradas a partir das sonoridades esportivas que venho definindo como “ludens narrativo”. A partir da narração da Rádio Nacional da final da Copa de 1950 e seus metadiscursos em três jornais nacionais (*O Globo*, *Folha da Manhã* e *A Noite*), vou indicar como a narrativa (RICOUER, 2010), o jogo (HUIZINGA, 1972) e o imaginário (DURAND, 1997), que compõem esse “ludens narrativo”, constroem um ambiente que convida o ouvinte “jogar o jogo”, afetando diretamente seus sentimentos e provocando reações extremas.

**Palavras-chave:** Narrativa; Copa de 1950; Atmosfera; Lúdico; Imaginário

>> **Informações adicionais:** artigo submetido em: 16/03/2023 aceito em: 06/04/2023.

>> **Como citar este texto:**

MOSTARO, Filipe. “Morreu ao ouvir o tento da derrota”: o “ludens narrativo” da linguagem radiofônica. **Radiofonias – Revista de Estudos em Mídia Sonora**, Mariana-MG, v. 14, n. 03, p. 140-165, out./dez. 2023.

### Sobre o autor

Filipe Mostaro

[filipemostaro@hotmail.com](mailto:filipemostaro@hotmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-6600-5953>

Professor adjunto da Faculdade de Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), onde coordena o AudioLab. Doutor em Comunicação pela mesma instituição.

### **Abstract**

Since the radio popularization process, narratives about sports had become one of the pillars of this vehicle. The union of the sounds present in the stadiums with the sound resources of the announcers and technical elements provided by radiophony create an atmosphere of senses that integrates the listener into the narrative. In this article, we present a proposal to analyze the narratives elaborated from the sports sounds that have been defined as "narrative ludens". Based on Rádio Nacional's narration of the 1950 World Cup final and its metadiscourses in three national newspapers (O Globo, Folha da Manhã and A Noite), I will indicate how the narrative (RICOUER, 2010), the game (HUIZINGA, 1972) and the imaginary (DURAND, 1997), which make up this "narrative ludens", build an environment that invites the listener to "play the game", directly affecting their feelings and provoking extreme reactions.

**Keywords:** Narrative; World Cup 1950; Atmosphere; Ludens; Imaginary.

### **Resumen**

Desde el proceso de popularización de la radio, la narración deportiva se ha convertido en uno de los pilares de este vehículo. La unión de los sonidos presentes en los estadios con los recursos sonoros de los locutores y los elementos técnicos que aporta la radiofonía crean una atmósfera de sentidos que integra al oyente en la narrativa. En este artículo presento una propuesta para analizar las narrativas elaboradas a partir de los sonidos deportivos que vengo definiendo como "narrative ludens". A partir de la narración de Rádio Nacional de la final del Mundial de 1950 y sus metadiscursos en tres diarios nacionales (O Globo, Folha da Manhã y A Noite), señalaré cómo la narración (RICOUER, 2010), el juego (HUIZINGA, 1972) y los imaginarios (DURAND, 1997), que componen este "ludens narrativo", construyen un ambiente que invita al oyente a "jugar el juego", incidiendo directamente en sus sentimientos y provocando reacciones extremas.

**Palabras clave:** Narrativa; Mundial 1950; Ambiente; Ludens; Imaginario.

## Introdução

As transmissões de narrativas sobre o esporte estão presentes nas mídias sonoras desde o início do seu processo de popularização (SOARES, 1994). Segundo Lia Calabre (2002), na década de 1920 a Rádio Club do Rio de Janeiro tinha uma programação inteiramente esportiva e foi a primeira a se aventurar a informar o que acontecia dentro do estádio de futebol em 1925, com Amador dos Santos. Narrar, descrevendo fielmente o que acontecia em campo, lance a lance, coube a Nicolau Tuma, então com 20 anos, que em 19 de julho de 1931 transmitiu a partida entre seleção paulista e paranaense pela Rádio Sociedade Educadora Paulista (GUERRA, 2012). Essas transmissões vão se intensificar a partir de 1932, quando a publicidade passa a ser permitida nas programações das emissoras e o rádio se torna o principal veículo de comunicação no país (MOREIRA, 1998). Como Gisela Ortrivano (2002) indica, as emissoras, de maneira geral, foram inauguradas transmitindo algum evento ou, ao menos, informando a sua existência. Como Nelia Del Bianco (2011, p.105) reforça, "oferecer as notícias em primeira mão e narrar os fatos diretamente do local do acontecimento são características indissociáveis do radiojornalismo ao longo de sua história". Em 1921, por exemplo, a luta de boxe entre Jack Dempsey e Joe Carpentier, transmitida pela KDK-A dos EUA é destacada pelos historiadores como a primeira grande jornada da radiodifusão mundial (TAVARES, 1999). Essa simbiose entre rádio e esporte catapultou a importância de ambos na sociedade.

Rádio e esporte integravam o bombardeio de estímulos inerentes a Modernidade e a concentração urbana. No rádio, emerge uma nova produção da temporalidade, acelerando o tempo entre o acontecimento (FRANÇA, 2009) e a recepção do público (MEDITSCH, 2001), influenciando a própria percepção da sensação coletiva de vivenciar os acontecimentos no seu tempo presente (FRANCISCATO, 2005). Já no esporte moderno, os afetos, sonoridades e ritmos produzidos pela sua prática, se entrelaçam a um reordenamento sensorial que

esses estímulos e novas emoções propostos pela Modernidade instigavam (SINGER, 1995). Como Marra e Trotta (2019) destacam, o futebol, mais especificamente, possui um poder de organização social das sonoridades que engendra imaginários dos sons da torcida, disputa de espaço em arquibancadas e sons presentes na partida de futebol. Sua associação à mídia sonora e ao Jornalismo estabeleceu o acontecimento esportivo como um produtor e expensor dessas novas sensações. A linguagem do rádio passa a ser elaborada, construindo uma sonoridade desses acontecimentos através de um conjunto de formas sonoras e não sonoras representadas pela palavra, música, vinhetas e o silêncio (BALSEBRE, 1994).

Neste sentido, a temática esportiva influenciou diretamente essa linguagem, com a criação da "vinheta" por Ary Barroso (GUERRA, 2012), os silêncios em lances perigosos durante uma narração, que ampliavam a tensão dos ouvintes, as trilhas sonoras que estabeleceram identidades entre os interlocutores e a palavra dos locutores que associavam metáforas presentes no cotidiano popular para amplificar o imaginário dessas sonoridades esportivas com o público. Essa voz narrativa não só apresenta um fato, ela representa algo, possui uma personalidade completa, sendo o seu ritmo e entonação durante uma locução esportiva fundamentais na criação de sentidos. A impressão de conversa e intimidade com o ouvinte estabelece uma interlocução voltada para o afeto, penetrando no imaginário do receptor de maneira robusta, construindo uma personagem, uma representação do locutor, como amigo de quem o escuta (LOPES, 1988), e no contexto do esporte, instigando, entre esses interlocutores, o envolvimento que o lúdico possui.

A Comunicação presente no futebol é poderosa: suas simbologias, interpretações, reapropriações, rituais, criação de mitos e heróis e elementos lúdicos que fazem o participante se envolver de maneira vigorosa, o tornam o ponto de encontro dos imaginários sociais, de seus dilemas, de seus conflitos e congruências (GUEDES, 1998; HELAL, 2001; GASTALDO, 2002). Denaldo Souza define que: "o futebol, assim como a identidade nacional, é invenção e

reinvenção de governantes e governados, dominantes e dominados. É espaço de integração e espaço de conflito" (SOUZA,2008, p.26). É, por conta de seu capital simbólico, um meio de propagação de ideologias, como Melo et al. (2013) interpretam. O contexto brasileiro dos anos 1930 teve nessa simbologia do futebol e na força na narração radiofônica um dos pilares da difusão da ideia do que seria o futebol nacional (MOSTARO, 2017). O evento Copa do Mundo de futebol vai surgir como um momento dessas disputas e conflitos, onde a metáfora que 11 homens em campo simbolizavam uma nação ganha força e entra no imaginário brasileiro de maneira robusta. Em suma: o esporte e suas narrativas, incluindo as sonoridades, se tornam um palco importante das complexas disputas presentes na própria sociedade.

A Copa do Mundo de 1938, a primeira com cobertura do rádio ao vivo, transmitida pela Rádio Club através da locução de Gagliano Neto (GUERRA, 2012), indicou como a construção pela mídia de uma narrativa com base nas sonoridades esportivas que aconteciam na França mobilizou o sentimento nacional e o imaginário do "ser brasileiro". Eram os pulsos elétricos das ondas sonoras mediando as emoções advindas do esporte, realinhando os processos produtivos materiais e simbólicos e elaborando uma atmosfera (GUMBRECHT, 2014) que, segundo Mostaro e Helal (2018), originou o imaginário da construção do futebol como metonímia da nação.

Essa elaboração terá na Copa de 1950, sediada no Brasil, uma atmosfera que possibilitou aos meios de comunicação uma narrativa positiva e de confiança na vitória. Para analisar essas narrativas que integram esporte e os meios de comunicação, venho construindo uma proposta denominada "*ludens narrativo*"<sup>40</sup> (MOSTARO, 2019). Defendo que a interação entre narrativa (RICOEUR, 2010), jogo (HUINZINGA, 1971) e imaginário (DURAND, 1997) cria

---

<sup>40</sup> Essa proposta foi elaborada durante o meu processo de doutoramento e venho tentando lapidá-la com constantes pesquisas sobre o processo narrativo. De maneira resumida, acredito que toda narrativa constrói um mundo, convidando o interlocutor participar dessa construção. Participar ou não desta elaboração narrativa estaria associado ao lúdico, que Huizinga (1972) classifica como um elemento natural e basilar nas formações e ações humanas. Ao participar deste jogo, com regras momentâneas e negociadas neste ambiente, o imaginário dos interlocutores funciona como o substrato desta narrativa, possibilitando e ao mesmo tempo limitando sentidos.

mundos, mais especificamente ambientes comunicacionais que despertam sentimentos nos interlocutores que se envolvem intensamente neste jogo narrativo. No caso do rádio, convidando o ouvinte a coconstruir essa narrativa (MOTTA, 2013), explorando a potencialidade expressiva que a linguagem sonora tem (ARHEIM, 2005). Ao elaborar esses ambientes, Castanheira et Al (2020, p.23) defendem que “as sonoridades, mais do que veículos para os sentidos em circulação, funcionam como mediadores para as interações”. Assim esse “*ludens* narrativo”, mais do que uma narrativa presente em um veículo de comunicação, se torna o ambiente onde as emoções advindas do esporte são vivenciadas. A linguagem radiofônica, então, além de fazer parte de um contexto que se emoldura com caráter amplo, intertextual e englobando metadiscursos oriundos da sociedade (FERNANDEZ, 2008), é também o local que vai possibilitar o intenso envolvimento e coconstrução de um mundo entre os interlocutores.

Defendo a ideia de que a partir da sonoridade articulada pela linguagem radiofônica, se compõem um ambiente que organiza noções de tempo e espaço, estimulando afetividades e acionando imaginários sociais. O som, como Martin Daughtry (2014) destaca, não é apenas um fenômeno entre outros, ele seria um fenômeno que cria o ambiente dentro do qual os outros fenômenos serão experienciados. No jargão jornalístico, esse ambiente que tem o rádio como fio condutor narrativo principal vai “pautar” os demais veículos, guiando a narrativa sobre a Copa de 1950, por exemplo. Vamos indicar, a partir desses metadiscursos e da Análise das Crítica das Narrativas (MOTTA, 2013) presentes nos jornais *A Noite*, *O Globo* e *Folha da Manhã*, como a narração esportiva forjou esse ambiente da Copa de 1950 no Brasil.

### **O *ludens* narrativo da Copa de 1950**

O processo narrativo é algo complexo, é um modo de expressão universal, indutor de ações, produtor de sentidos e elaborador de concepções de sociedade. Gregory Bateson (2002) frisa que essa complexidade vem da característica de entrecruzar aspectos fisiológicos, intrapessoal, interpessoal e

cultural dos acontecimentos. Além disso, ela está inserida em determinados contextos, determinadas atmosferas de sentido que, ao mesmo tempo que proporcionam as narrativas, limitam a sua interpretação, sendo um tecido vivo que articula e estabiliza a atividade humana (BATESON, 1986).

Para interpretar como a linguagem radiofônica dialoga com essa complexidade, vou apresentar uma proposta que alinha os conceitos de narrativa (RICOUER, 2010), jogo (HUINZINGA, 1971) e imaginário (DURAND, 1997), que atuam juntos para "convencer" o interlocutor a "jogar o jogo narrativo". Tenho nomeado essa proposta de "ludens narrativo". Considero que, para captar a complexidade destas narrativas, especialmente as que têm no som o seu fio condutor principal, essa concepção abre a possibilidade de entender o texto do locutor, por exemplo, como algo maior que o próprio texto. Algo que dialoga com o imaginário do contexto no qual ele é produzido (incluindo as formas tecnológicas com os quais ele foi reproduzido) e que necessita do envolvimento afetivo do ouvinte neste jogo narrativo para produzir sentidos. Jogar esse jogo narrativo é compartilhar os sentidos apresentados pelo narrador, é vivenciar o ambiente e a totalidade criada pela linguagem radiofônica (ARNHEIM, 2005). É acreditar no tradicional "era uma vez..." e "mergulhar" na narrativa.

Esse "era uma vez..." é convencionalizado e partilhado na nossa sociedade como um instrumento do narrador para iniciar um conto, uma fábula, apresentando como o interlocutor deve receber sua mensagem. Neste sentido, é importante salientar que os participantes de uma determinada cultura comunicam não só um conteúdo, mas também instruções e pistas de como interpretar determinada mensagem, o que Bateson (2002) chamou de código. O código reelaborado a partir da inserção do rádio na sociedade forneceu essas instruções que, segundo Walter Ong, não apenas indicaram uma transferência de conteúdos, mas funcionaram também como um processo de reconhecimento, indicando como os códigos de comunicação influenciam preferências de espaço, tempo, ritmo e duração (GRANATA, 2021).

Ao defender que uma nova tecnologia altera o ambiente comunicacional, o estudo sobre a Ecologia da Mídia será fundamental. Ela vai investigar de modo crítico exatamente os papéis desempenhados pelas tecnologias de comunicação, procurando reconhecer determinados padrões e como os imaginários sociais são acionados a partir de uma junção de tecnologias. No caso do rádio, Meditsch (2001) destaca que nem propriamente oral nem escrita, a linguagem eletrônica do rádio expressa "uma nova maneira de participar do diálogo social, de conhecer e se relacionar com a realidade, possibilitada por um novo patamar tecnológico". Seria uma remediação (BOLTER e GRUSIN, 2000) da oralidade e da escrita em uma plataforma eletrônica que se pauta pelo som, mas que faz parte de um complexo sistema eletrônico que dialoga e sofre influência das demais formas de interação já existentes. Neste sentido, seguindo a ideia de mediamorphosis de Roger Fidler (1997), existe uma adaptação do conhecimento e das formas de interação propiciadas pelos veículos "antigos" que se acumulam e são incorporados aos "novos veículos". Como Bolter e Grusin (2000) definem: "os meios de comunicação precisam uns dos outros, a fim de funcionar como mídia em si". O que Meditsch (2001) indica como uma oralidade aparente do rádio é, sobretudo um produto social, fruto da sociedade industrial do século XX, com uma grande variedade de atores, de técnicas, de saberes e instituições que contribuíram para a existência da informação radiofônica como nos habituamos a ouvir. A oralidade seria aparente por não ser a mesma oralidade das chamadas sociedades primitivas, já que existe uma série de outros fatores no contexto de produção da fala do rádio que inexistiam nas sociedades antepassadas (MEDITSCH, 2001).

De 1938 a 1950, esse ambiente protagonizado pelo rádio se consolidou como uma instituição social condutora das emoções e das narrativas. A Rádio Nacional se tornou um símbolo desta grandiosidade da linguagem radiofônica como criadora de um ambiente propício para as interações sociais (SAROLDI e MOREIRA, 2005) e difusora do futebol por todo o território nacional (GUERRA, 2012). Encampada pelo governo em 1940, a Rádio Nacional tinha três antenas



de grande potência que permitia a emissão por todo o território nacional, colocando a emissora como uma das cinco mais potentes do mundo (MOREIRA, 2011). O rádio, ao aproximar distâncias físicas em um país de dimensões continentais, possibilitou a criação de uma comunidade imaginada (ANDERSON, 2008) que partilhava narrativas, construções sociais e imaginários apresentados neste ambiente da radiofonia. Em dois anos a emissora conseguiu superar as demais concorrentes com uma política de valorização profissional, modernização de equipamentos de estúdio, crônicas que exaltavam as riquezas do país, incentivo a programas baseados no folclore nacional e na história da música popular brasileira. Ferraretto (2011) destaca que a emissora mantinha e reproduzia a estrutura social.

O som era o fio condutor das interações sociais que tecia o cotidiano das pessoas, impulsionando narrativas e interferindo no ambiente comunicacional. Seguindo a interpretação da Ecologia da Mídia, esse ambiente criado pelo rádio será um sistema complexo de mensagens que sugere aos seres humanos certas maneiras de pensar, sentir e se comportar. Mais do que lugares sociais que preparam o cenário para uma interação provável ou/e apropriada, as tecnologias de comunicação, neste caso o rádio, se tornam ambientes com regras próprias, elaborando, por exemplo, novas linguagens que tem o som como o seu fio condutor, interferindo também nas relações de poder presentes na sociedade (ANTON, 2017). Grosso modo: estar presente e ser mencionado no ambiente da radiofonia, era estar presente na esfera pública (HABERMAS, 1984) e poder influenciar interações sociais.

Assim, a linguagem radiofônica e seus metadiscursos configuram sistemas que afetam a percepção, a compreensão, o sentimento e os valores humanos. Essa narrativa que tem o som como fio condutor principal pode ser delimitada, teoricamente, como um sistema semiótico complexo, que faz parte de um processo social e tecnológico com convenções que o tornam manejável, socialmente compartilhável e, desta forma, eficaz e inteligível, ou seja, se tornando linguagem (FERNANDEZ, 2008; MEDITSCH, 2001).

Essa proposição dialoga com o ludens narrativo que venho emoldurando. Ele tem como base o conceito de narrativa de Ricoeur (2010), que não se traduz em um gênero literário ou midiático, mas pode ser entendido como um modelo teórico de comunicação (BARBOSA, 2006; MOTTA, 2013 e MATHEUS, 2014). Ricoeur compreende a narrativa como uma ferramenta de interpretação da realidade que evidencia a ação do sujeito ao produzir sentido sobre as múltiplas textualidades. A narrativa é um ato de interação, manejável, dialogando com contextos nos quais ela é produzida. Ela se torna compartilhável através de tecnologias que exponenciam seu alcance, como o rádio. E é eficaz e verossímil quando dialoga com o imaginário do ouvinte. A narrativa funciona, então, como um processo de constituição de realidade, articulando vários elementos para formar significados. Dentre os elementos que elaboram significados está o que Motta (2013) entende como “ingredientes da situação comunicativa (quadro espaço-temporal, objetivos dos participantes, correlações de poder, etc.) e o contexto sociocultural (representações mentais, estereótipos, modelos de mundo e memória afetiva, etc) que os interlocutores trazem para o ato da fala” (MOTTA, 2013, p.21). Nesta dinâmica de trocas entre os interlocutores existe uma tentativa de “atrair, envolver e convencer o interlocutor, trazê-lo para o jogo da coconstrução compartilhada de sentidos (ainda que muitas vezes essa cooperação possa ser conflituosa)” (MOTTA, 2013, p.11). Ao procurar envolver, essa narrativa cria um “mundo à parte” para uma interação momentânea e intensa, convidando e permitindo aos interlocutores “jogarem o jogo” dentro de um determinado ambiente que esse mundo criou. O ambiente criado pelo rádio sobre a Copa do Mundo de 1950 é um exemplo deste jogo narrativo.

Para o mito “país do futebol<sup>41</sup>”, sediar a Copa de 1950 foi um acontecimento extraordinário. Ser o palco desta competição inseriria de vez o país na Modernidade tão almejada<sup>42</sup> e mostraria para o mundo a disciplina e

<sup>41</sup> Esta construção que já foi abordada criticamente por HELAL, SOARES e LOVISOLO. A coletânea *A invenção do país do futebol* (2001) apresenta algumas das abordagens e debates importantes sobre este tema.

<sup>42</sup> Para uma melhor compreensão desta narrativa ver: “*Gigante pela própria natureza*”: as narrativas de um “novo Brasil” encontradas na Copa do Mundo de 1950 (MOSTARO, HELAL e AMARO, 2016). Uma versão em francês

organização do país. A construção do Maracanã, maior estádio do mundo, era o clímax deste desejo de ingresso no hall dos países desenvolvidos<sup>43</sup>. A Copa se repetiu na narrativa não só como um ritual nacional, que havia sido inaugurado em 1938, mas também como um acontecimento nacional, que traria orgulho ao nosso povo. Neste “mundo à parte”, este ritual nacional englobaria 20 dias de jogos que entraram no imaginário nacional como “o” passaporte para a Modernidade.

A ideia de um país novo, moderno e que estava prestes a conquistar o futuro promissor foi encontrada nos jornais A Noite e O Globo. O sentimento de ufanía presente no mundo criado por esses periódicos era metaforizado na ideia de que enfim, estávamos planejando e conquistando o nosso progresso. O jogo sugerido pela narrativa, propunha, através do imaginário construído sobre o futebol, que o país atingiria, com a vitória da seleção, o seu lugar nas grandes nações. Era um diálogo com um imaginário de desenvolvimento pretendido pelo país. Mais do que isso, o “mundo civilizado europeu” reconhecia nossa “evolução”, como esta manchete do jornal A Noite: “O Brasil assombra o mundo – organização perfeita, esforço fora do comum, panorama disciplinar inédito...” (A NOITE, 4/07/1950, p.1). O desejo de envolver os brasileiros na coconstrução de tal narrativa e jogar o jogo é apontado no dia da estreia, nesta manchete do jornal A Noite: “A torcida brasileira será o décimo segundo jogador em campo” (A NOITE, 24/06/1950, p.1).

Toda a sonoridade presente no futebol que ativava o imaginário nacional teve nas locuções das emissoras de rádio durante este “mundo à parte”, o amálgama que aglutinava esse desejo. O potencial expressivo da linguagem sonora ultrapassa a ideia de transmissão de informações, sendo, como Arnheim (2005) analisa, um meio de expressão, que oferece uma totalidade, criando um mundo acústico da realidade. Ideia congruente ao que destaquei como narrativa,

---

foi publicada em 2018 na revista *Sociétés*.

<sup>43</sup> Aqui, recomendamos a análise realizada nos significados e apropriações após a inauguração deste espaço importante no contexto nacional: *Maracanã como mídia urbana: as narrativas jornalísticas, apropriações e interações no torcer no “maior do mundo”* (MOSTARO, BRINATI, 2018)

ao criar um mundo, um ambiente, com leis próprias, permitindo ao ouvinte viver intensamente o acontecimento relatado por essa linguagem.

Participar intensamente deste jogo, se torna um impulso ao lúdico, em um complexo processo de expressão universal que faz parte do "ludens narrativo". O conceito de jogo do holandês Johan Huizinga entra neste processo ao abordar a ludicidade como um fato cultural primordial e elementar que envolve e impulsiona as manifestações do espírito humano. São os elementos presentes no jogo que vão fazer o jogador se envolver, ser absorvido "por inteiro", impulsionado a "jogar" e se "perder" na dimensão da intensidade que o jogo tem. O envolvimento e excitação proporcionada pelo jogo são "a própria essência e a característica primordial do jogo" (HUIZINGA, 1971, p.5). Coconstruir uma narrativa seria esse envolvimento, jogar o jogo narrativo pelos impulsos que esse ludens narrativo provoca.

Acreditamos que o jogo suscita tais afetos naqueles que se empenham nele. Desta forma, o apelo popular construído pelo futebol ao longo dos anos e sua propensão a proporcionar imagens de fácil trânsito comunicacional, tornam a produção de narrativas com base neste fenômeno algo com grande impacto simbólico. É o local que suscita narrativas verossímeis sobre a nação que vão inventar, reinventar e adaptar o que seria "o" nacional. É o local do lúdico, onde os jogadores acertam tacitamente suas regras, e que ao mesmo tempo é neste lúdico que se exalta o imaginário e o envolvimento dos indivíduos, criando um contexto "fora da realidade" e temporalidade da "vida normal", onde "tudo pode acontecer". É também um ritual nacional, onde as cores nacionais são exaltadas, onde o "ser brasileiro" fica em evidência e se fomenta uma "comunidade imaginada" torcendo para onze homens durante a Copa do Mundo de futebol. É um fenômeno complexo, que instiga e exige empenho dos participantes que se envolvem no jogo.

Entendo que essa função social do jogo, este ritual tão essencial para a sua própria humanização está totalmente atrelado ao poder narrativo de "tornar humana" as próprias ações. Jogo e narrativa seriam esta forma elementar de

manifestação humana e por isso estariam juntos. Indo mais além: fazer parte do processo narrativo é uma escolha, e por isso, para Ricoeur, o papel do indivíduo no processo é tão importante. A narrativa seria, assim como o jogo, um ato voluntário. Essa voluntariedade estaria presente nos impulsos do imaginário, que vão não só envolver, mas fazer o jogador “querer jogar” o jogo narrativo<sup>44</sup>. Também se pode abandonar o jogo, não coconstruir o mundo. Foi o que encontramos na Copa de 1950 no mundo criado pela Folha da Manhã. Comparativamente aos outros dois jornais analisados, o periódico paulista não “jogou o jogo” da Copa, trazendo 20 notícias sobre o evento, ao passo que O Globo trouxe 66 e o A Noite 90<sup>45</sup>. A Folha até presenciou o jogo narrativo, ou seja, ouviu, viu e leu a narrativa, porém, não se empenhou no mundo proposto, não participou do processo de construir o evento como um “orgulho nacional”. Esses números podem ser analisados a partir da ideia do rádio “pautar” os jornais pesquisados. O jornal A Noite fazia parte do grupo comunicacional da Rádio Nacional, se envolvendo mais nessa narrativa, jogando o jogo de maneira mais intensa. O Globo, que tinha uma emissora de rádio do seu grupo comunicacional que também irradiava as partidas da Copa do Mundo, fica em segundo no número de menções a competição. As duas emissoras, Nacional e Globo, através da linguagem radiofônica, despertavam essa atmosfera e acionavam imaginários sociais sobre a competição. Esse imaginário será fundamental para os sentidos do ludens narrativo.

Se narrar e jogar estão intimamente ligados por se basearem nos impulsos humanos de interagir, o imaginário seria essa fonte dos impulsos, o local onde o ser humano joga para estabelecer uma narrativa. No imaginário estariam esses ingredientes que os interlocutores trazem para o ato da fala. O

---

<sup>44</sup> Nesta concepção de que o sujeito define se participa ou não do jogo, se entra no mundo criado pela narrativa ou não, podemos interpretar a origem do descontentamento de outros jogadores (atletas e torcedores) com a *performance* de um jogador. Para o torcedor que está mergulhado intensamente na narrativa, o jogador que não se empenha na partida é visto como fora de sintonia dos “tons” dos demais, como quem “não joga o jogo” com o mesmo empenho e, por conta disso, alguém que estraga a “seriedade” do jogo.

<sup>45</sup> Iniciamos a pesquisa no dia 24 de junho, data da estreia da seleção, e finalizamos no dia 23 de julho, uma semana após a derrota brasileira. Na soma dos três jornais, encontramos 176 reportagens sobre a seleção/competição.

imaginário, então, pode ser entendido como um repertório de imagens, ou um “museu de imagens”, como Gilbert Durand (1997) define, que serão a matéria prima para completar ideias e fazer associações. Precisa-se do imaginário para concluir uma representação e uma narrativa. Legros et al. (2014) entendem que este imaginário seria uma espécie de roteiro completo que começa na infância, pelo conhecimento de si mesmo, e continua com a aprendizagem de signos e códigos na interação cotidiana durante toda a vida<sup>46</sup>.

Com toda essa complexidade e impulsionamento das ações, um dos autores que conceituou o que seria a linguagem radiofônica, Balsebre (2005), enfatiza que na interação entre ouvinte e locutor, é necessário o compartilhamento do repertório de elementos, ou seja, o imaginário. É necessário que o código, a forma com que os signos e ações serão compreendidos durante a interação, seja o mais próximo possível. Assim, a narrativa se torna inteligível, possibilita a sua construção e faz com que o jogo possa ser jogado. Defendo que este ambiente criado pelas sonoridades esportivas através da linguagem radiofônica aciona o imaginário, impulsionando ações, estímulos e sentimentos, chegando a extremos, como indicarei a seguir.

### **“Perdemos o jogo”: A linguagem radiofônica impulsionando os sentimentos da derrota de 1950**

Para Maffesoli (2012) a força do imaginário reside em sua pluralidade. Ele faz associações, interpreta e completa ideias, ao mesmo tempo em que limita os sentidos da narrativa. O que “ficou de fora” da narrativa, se mantém no imaginário e pode ser usado para compreender melhor o que a narrativa propunha. O imaginário ajuda a preencher lacunas da narrativa exatamente por sua pluralidade. Por este motivo incluímos o imaginário na construção deste *ludens* narrativo, por compreendermos a sua complexidade e que ele não se

---

<sup>46</sup> Motta (2013), citando Searle (2002), enfatiza que os seguintes elementos, todos se formando tendo como base o imaginário, orientam a narrativa: crença, temor, esperança, desejo, amor, ódio, dúvida, alegria, riso, tristeza, orgulho, perplexidade, fantasia e imaginação.

resume ao texto.

O que se relaciona diretamente com o caráter lúdico do jogo de Huizinga, reforçando nossa proposta de que o imaginário também pode ser entendido como este jogo lúdico, onde se permite várias coisas e ao mesmo tempo têm-se limites, impostos pelo próprio contexto. É algo que exige e proporciona um envolvimento e intensidade de quem nele se insere. Tanto no jogo quanto no imaginário seus sentidos se expandem por conta da interação, ao mesmo tempo em que ambos possuem uma atmosfera que regula esses atos.

Esse ar da dramaticidade é abordado de forma precisa por Gumbrecht (2014). Ele acredita que as narrativas projetam um mundo de sentidos, possuindo relações com o contexto, imaginário etc. Gumbrecht utiliza a metáfora do som, mais especificamente a atmosfera criada pela “música”. O envolvimento do cantar, por exemplo, seria o impulso que esta atmosfera nos oferece. Exatamente o que acontece nos estádios e nas reuniões para se assistir a uma Copa do Mundo e podemos encontrar na narrativa do jornal *O Globo* no episódio conhecido como “touradas de Madrid”, explicitando o “contágio” da atmosfera que o Maracanã se encontrava com o placar de 6 a 1 a favor do Brasil contra a Espanha, no penúltimo jogo da competição:

o entusiasmo dos torcedores desde o meio-dia, tornou-se novamente grande, maior do mundo, com a multidão cantando alegremente o triunfo estrondoso. Enquanto os lenços – dezenas de milhares de lenços brancos – davam o clássico adeus ao perdedor, enchia o ar uma canção famosa do carnaval carioca de alguns anos. [...] E a “touradas de Madri” teve seu colorido futebolístico, aplicando-se a letra: Eu fui às touradas de Madri/ E conheci uma espanhola/ Natural da Catalunha/ Queria que tocasse castanholas/ E pegasse um touro a unha/ Caramba, caracoles/ Sou samba, não me amoles/ Pro Brasil vou partir/ Isso é conversa mole/ para boi dormir (O GLOBO, 14/07/1950, p.12).

O impulso de cantar, dialogando com o imaginário do carnaval carioca, faz o jogo narrativo e a intensidade deste “jogar a Copa” se apropriar de uma canção que se referia aos espanhóis para festejar o momento da vitória. O imaginário faz associações, interpreta e complementa ideias, ao mesmo tempo em que limita os sentidos da narrativa. O envolvimento proporcionado pela narrativa esportiva baseada nas sonoridades do esporte seria o impulso que

contagia através da atmosfera (imaginário) que um acontecimento esportivo fornece (DA SILVA, 2012). Como em um jogo, existe uma atmosfera, um grau de tensão que paira no ar, que pode não ser visto, mas sentido e que impulsiona sentidos. Esse imaginário despertaria a dramaticidade e as emoções que vão intensificar o jogo narrativo.

Todo esse processo narrativo que integra o jogo e o imaginário (o *ludens* narrativo) e, através das sonoridades, elabora uma linguagem que envolve o ouvinte, pode ser compreendida após a derrota da seleção para o Uruguai no último jogo da quadrangular. "Jogar o jogo" do ambiente criado pela radiofonia era ser estimulado por uma intensidade da narrativa, completada pelos sentidos presentes no imaginário daquele contexto, ao convidar para uma "ficção" que "11 homens representam a nação em campo". Aceitar esse convite, como Gumbrecht (2007) destaca, é se "desligar" da "realidade" e "viver" o jogo, podendo atingir uma alegria extrema ou uma tristeza dilacerante.

A narração de Antônio Cordeiro da Rádio Nacional do gol de Gigghia, que impôs a derrota à seleção brasileira de futebol, está repleta de elementos que compõem a linguagem radiofônica. A entonação do locutor indica uma voz embargada ao descrever o lance de perigo. Sua voz, como já salientei, representa algo, ela conta o "era uma vez", envolve o ouvinte de uma forma que direciona sentidos. A sonoridade do estádio, através da captação do acontecimento, cria o ambiente que eclode em um silêncio do narrador. Curto, mas carregado da dramaticidade que o esporte contém.

Gigghia devolveu a Julio Perez que vai em profundidade ao ponteiro direito. Corre Gigghia! Aproxima-se do gol do Brasil (voz embargada) e Atira! (silêncio). Gol! (ruídos do ambiente do Maracanã misturados a sons de perplexidade do público) Gol do Uruguai. Gigghia! (som ambiente de perplexidade similares a um "Ohhh" se intensificam) Segundo gol do Uruguai<sup>47</sup>.

As sonoridades presentes no estádio, em conjunto com a linguagem radiofônica, despertaram um lado emotivo, moldando um imaginário sobre a competição e criando um aspecto de "tragédia". Uma derrota esportiva, passa a

<sup>47</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=uUcCX1EyI9U&t=625s> a partir do minuto 1:27:07.



ser vista como uma derrota da nação, no que ficou conhecido como *Maracanazzo*<sup>48</sup>. Era uma interrupção drástica do “era uma vez” que estava muito próximo do “felizes para sempre”. A linguagem, ao envolver o ouvinte e transportá-lo para o local dos acontecimentos (Maracanã) através da “paisagem sonora” (SCHAFER, 2001), cria um ambiente acústico que permeia o corpo por completo (GUMBRECHT, 2017), produzindo tanto razão, ao se remeter a realidades objetivas (a derrota), quanto a emoção, ao também sugerir estados afetivos (frustração) (OLIVEIRA, SANTOS e DER KELLEN, 2021), ambos necessários para a interpretação e que produzem a sonoridade (DAUGHTRY, 2014).

Existe um contexto sociocultural, um imaginário, o substrato da narrativa que permite aos ouvintes se emocionarem com essa linguagem. Balsebre (2005), define essa linguagem como:

o conjunto de formas sonoras e não sonoras representadas pelos sistemas expressivos da palavra, da música, dos efeitos sonoros e do silêncio, cuja significação vem determinada pelo conjunto dos recursos técnicos/expressivos da reprodução sonora e o conjunto de fatores que caracterizam o processo de percepção sonora e imaginativo-visual dos ouvintes. (BALSEBRE, 2005, p.27)

As palavras de Antônio Cordeiro, os efeitos sonoros e o silêncio acionam esses imaginários, criando uma textura sonora que todo acontecimento possui (BARTHES, 2008). Seus significados são exponenciados pelos recursos técnicos que o ambiente do rádio constrói dentro de um ecossistema midiático na Copa de 1950. A percepção de quem jogou o jogo narrativo é que algo diferente ocorreu. Algo não previsto, que, pela entonação, efeitos sonoros e silêncio compartilham sentidos coletivos, ao mesmo tempo que criam imagens individuais da derrota em cada um dos ouvintes, intensificando o processo emotivo.

Esse processo pode chegar ao extremo. Dentro dos metadiscursos que essa narrativa radiofônica proporcionou a quem se envolveu de forma vigorosa, o título de uma reportagem do jornal *O Globo* no dia seguinte ao jogo entre Brasil

---

<sup>48</sup> Para melhor compreensão desta narrativa sobre a derrota brasileira ver: Perdigão (1986) e Brinatti (2017).

e Uruguai, evidencia toda a intensa relação presente no *ludens* narrativo: “Morreu ao ouvir o tento da derrota”.

E no meio dessa tristeza registrou-se um caso doloroso: às 17:45 horas, no derradeiro minuto da peleja falecia, emocionado, o 2º sargento reformado da Marinha, João Soares da Silva. O locutor anunciou: “Segundo gol dos uruguaios”. Quando ouviu as palavras do locutor, disse para as pessoas que estavam próximas: “Perdemos o jogo”. E caiu fulminado por um colapso. Nos últimos instantes sentara-se, deixando transparecer sua aflição. Minutos depois, antes que a inquilina pudesse providenciar algum socorro, o sargento caiu pesadamente no solo, já sem vida. O sargento era um grande fã de “Ademir” e morreu gritando por seu nome (O GLOBO, 17/07/1950, p.1).

Até a descrição da morte do sargento está “contaminada” pelo imaginário de melancolia, dramatizando e reforçando o “ar” de tragédia, fato que infiro como uma influência direta do *ludens* narrativo criado sobre a partida. A coconstrução é evidente ao proferir a frase “perdemos o jogo”. Para João Soares da Silva, a derrota era também dele, que jogou o jogo de forma tão intensa que ainda esperava, dentro do “era uma vez” algo salvador de Ademir, artilheiro da seleção na Copa do Mundo e que não fez gol no jogo contra o Uruguai. A reportagem na capa do jornal mostra o envolvimento no jogo narrativo sobre a competição. Negar o imaginário de que seríamos campeões impactou tão agudamente o emocional do sargento, que o levou ao óbito. Romper o jogo, romper a narrativa é negar o imaginário que foi a fonte para este “real”. Na mesma reportagem sobre a morte do sargento encontramos a seguinte descrição: “A derrota do selecionado brasileiro foi um verdadeiro choque para os torcedores. Ninguém se conformava e todos deixavam estampado na fisionomia o desespero pela oportunidade perdida. Homens e mulheres de todas as idades, nas ruas, nos cafés e nos meios de condução, não escondiam às vezes as próprias lágrimas” (O GLOBO, 17/07/1950, p.1).

A realidade, a derrota para o Uruguai, acabava com a “ficção”. A mitologia do “país do futebol” conhecia sua “grande derrota”. O jogo narrativo tem no lúdico de “sermos os melhores do mundo” o extremo que o envolvimento com a narrativa causou. Era o fim de uma “realidade” e a decepção pelo não retorno no empenho depositado nesse jogo, no “torcer para sermos campeões”. Caillois

(2017) enfatiza que o destruidor do jogo, é aquele que rompe o encantamento, que acaba com a brincadeira que envolvia ludicamente a pessoa. É, grosso modo, o carro que passa por cima do chinelo que, estrategicamente posicionado, simulava uma trave durante uma "pelada". A ludicidade do jogo se firma neste pilar imaginário, de impulsos e simbologias que envolvem e absorvem o jogador. Não é apenas um jogo, é um acesso ao imaginário que mexe com a paixão, que pode nos fazer sorrir ou xingar. É no jogo da narrativa, na interação do contexto com o imaginário, que se formam, adaptam e mudam os consensos, que se reprocessa a noção de "real". O homem vive através destas interações, das sociações que Simmel (1983) destaca que não são mecânicas, programadas, elas sofrem influência do lúdico, do jogo. A interação é um jogo, ao passo que jogar é interagir. O sentido da existência, seus impulsos e paixões vêm desta interação.

Cornelius Castoriadis (1997) traz a ideia de que tudo que é apresentado a nós no mundo social e histórico está construído no simbólico. Ou seja, sem o imaginário sobre a Copa do Mundo no Brasil e os símbolos que ela apresenta, não seria possível tecer a narrativa sobre o "país do futebol", Castoriadis (1997) destaca que esse imaginário forma o magma que orienta e dirige os sujeitos, um imaginário que não se esgota em referências racionais e sociais. Castoriadis (1997) enfatiza que a força do imaginário seria atuar como uma mola propulsora da ação em sociedade, construindo e fixando sentidos. Ao impulsionar as práticas humanas, chegamos a outro papel importante do imaginário: mexer com o *pathos*. Se o que está no imaginário pode ser transformado em "real" ou em "sonho", de acordo com aquilo que se escolhe para fazer parte da narrativa, nele também reside a ideologia e a utopia, fornecendo o fundamento para transformar o "sonho em realidade". Neste desejo "repousa" a força que impulsiona indivíduos e grupos, que pode "acordar" no momento em que esse imaginário é acionado. Como neste jogo em que o jornal *O Globo* convida os leitores a jogar nas vésperas da final da Copa de 1950:

O que todos querem agora é o título de Campeão Mundial de Football pelo Brasil, um título que aumentará o prestígio esportivo de nossa terra em todo o mundo. A postos, portanto! A postos, jogadores, para o último encontro, para a conquista do título máximo! A postos, torcedores, para o incentivo as scratch do Brasil e para o respeito ao adversário! Queremos a vitória, só a vitória, nada mais que a vitória! (O GLOBO 15/07/1950 p.1).

Para Bronislaw Baczko (1985) o que leva o homem a agir é o coração, suas paixões e seus desejos. Para ele, é exatamente no imaginário que tais sentimentos são aquecidos através do *pathos*, que também dirige a linguagem dos símbolos e dos emblemas. Estes símbolos se tornaram eficazes por se firmarem no imaginário coletivo nacional, fazendo parte de uma narrativa global do país, que fundem esperanças, utopias e mitos (BACZKO, 1985, p.325). A ideia de se intitular os “melhores do mundo” sugerem simbologias que se aderem de maneira eficaz aos desejos e aspirações do futuro de uma nação. Essa força impulsiva presente nos grupos sociais que se associam aos “sonhos” de uma nação, algo ilusório que está no imaginário e que se busca por esses impulsos torná-lo realidade.

O *ludens* narrativo construído pelas sonoridades esportivas através da linguagem do rádio formatou todo o ambiente para impulsionar e ampliar sentimentos sobre a Copa de 1950. Acredito que o rádio esportivo e suas transmissões buscam sempre acionar esses imaginários, envolver o ouvinte, fazê-lo jogar o jogo e vibrar com a atmosfera que esporte e mídia sonora elaboraram a quase 100 anos. Em diferentes intensidades, a história da narração esportiva no Brasil tem como fio condutor transportar o ouvinte para dentro do estádio e despertar emoções, imaginários e o seu espírito lúdico, criando um mundo à parte para experienciar sentimentos.

### **Considerações Finais**

Envolver-se em uma narrativa que se baseia nas sonoridades esportivas é jogar um jogo que fascina e estimula uma intensidade que faz o indivíduo “focar”. O jogar o jogo no ritual Copa do Mundo está permeado por essa intensidade, pelo convite de se envolver em mais um capítulo da narrativa “era

uma vez o país do futebol". Entendo que a competição esportiva é um cenário ideal para a análise desses imaginários que povoam a sociedade. Gumbrecht destaca a atmosfera do estádio como algo dramático e lúdico. O perder e ganhar, os sentimentos que envolvem uma partida, os imaginários que ali transitam fazem as ideias de derrotas e vitórias passearem tanto no terreno da "ilusão", do "sonho", se tornando "inacreditáveis", como se situarem no "concreto", daquilo que "realmente aconteceu" ao final do jogo. O empenho dos participantes tem no imaginário daquela competição, daquele jogo, seu combustível para as ações. Através do *ludens* narrativo, o jogo de futebol está revestido de uma "aura".

Na união futebol e rádio se criou um ritual de como se contar e vivenciar os acontecimentos esportivos no Brasil. Um ritual que elaborou o que apresentei aqui como "*ludens* narrativo". Esse *ludens*, como já destaquei, integra as sonoridades esportivas através da linguagem radiofônica. Essa linguagem, que está situada dentro de um contexto, ativa imaginários e tem uma mediação de aparatos tecnológicos que possibilita a inserção de músicas, efeitos sonoros e vinhetas que criam atmosferas para se jogar o jogo narrativo. Este *ludens* narrativo, em associação com todos esses elementos, articula ambientes onde a comunicação é processada.

Considero essa proposta importante para analisar as narrativas que tem o som como fio condutor principal. A força do envolvimento afetivo do som, observada nas transmissões esportivas, em especial, na narração do gol que confirmou o *Maracanazzo*, permanece importante no ambiente comunicacional atual. Kischinhevsky et Al (2020) já indicaram que ferramentas de comunicação como o WhatsApp se baseiam nesse vigor do som na elaboração de narrativas, impulsionamento de imaginários e do convencimento, que aqui indiquei como "jogar o jogo". Essa instituição social, tão fundamental na elaboração de ambientes comunicacionais ao longo dos últimos 100 anos, perdura, mesmo com as alterações propiciadas pela convergência (LOPEZ, 2010), atenta e forte, se remediando, ou nos termos de Prata (2009), no processo de radiomorfose,

sem perder sua intensidade na produção de narrativas, de acionar imaginários e de provocar o envolver-se no jogo a cada ambiente social.

## **Bibliografia**

*A Noite*, Rio de Janeiro, 24 jun – 23 jul, 1950.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas**: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo. Editora Companhia das Letras, 2008.

ARNHEIM, Rudolf. O diferencial da cegueira: estar além dos limites dos corpos. In: MEDITSCH, Eduardo (Org.). **Teorias do rádio: textos e contextos**. Florianópolis: Insular, 2005.

BACZKO, Bronislaw. A imaginação social. In: LEACH, Edmund et al. **Anthropos-Homem**. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985.

BALSEBRE, Armand. A linguagem radiofônica. In: MEDITSCH, Eduardo (Org.). **Teorias do rádio: textos e contextos**. Florianópolis: Insular, 2005.

BARBOSA, Marialva. O filósofo do sentido e a comunicação. **Conexão-Comunicação e Cultura**, v. 5, n. 09, 2006.

BARTHES, Roland. A escrita e o acontecimento. In: MEDITSCH, Eduardo; ZUCULOTO, Valci (Org.). **Teorias do rádio: textos e contextos. Vol. 2**. Florianópolis: Insular, 2008.

BATESON, Gregory. **Mente e natureza: a unidade necessária**. Francisco Alves, 1986.

BARTHES, Roland. Uma teoria sobre brincadeira e fantasia. **Sociolinguística interacional**, v. 2, p. 85-105, 2002.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard; **Remediation: Understanding new media**. MIT Press, 1999.

BRINATI, Francisco. **Maracanazo e Mineiraten**. Imprensa e Representação da Seleção Brasileira nas Copas do Mundo de 1950 e 2014. Curitiba: Prismas, 2016.

CALABRE, Lia. **A era do rádio**. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2002.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes, 2017.

- CASTORIADIS, Cornelius. **The imaginary institution of society**. Mit Press, 1997.
- DA SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário**. Editora Sulina, 2012.
- DEL BIANCO, Nelia R. As transformações técnicas na produção do radiojornalismo e os valores notícia. In: M OREIRA, Sonia Virgínia (org.). **70 anos de radiojornalismo no Brasil, 1941-2011**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2011.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. Lisboa: Ed. Presença, 1997.
- FIDLER, Roger. **Mediamorphosis: Understanding new media**. Pine Forge Press, 1997.
- FRANÇA, Vera. O acontecimento e a mídia. **Galáxia**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553, n. 24, 2012.
- FRANCISCATO, Carlos Eduardo. **A fabricação do presente: como o jornalismo reformulou a experiência do tempo nas sociedades ocidentais**. Universidade Federal de Sergipe, 2005.
- Folha da Manhã*, São Paulo, 24 jun – 23 jul, 1950.
- GASTALDO, Édison. **Pátria, chuteiras e propaganda: o brasileiro na publicidade da Copa do Mundo**. Annablume, 2002.
- GASTALDO, Édison; GUEDES, Simoni Lahud. **Nações em campo: Copa do Mundo e identidade nacional**. Niterói: intertexto, 2006.
- GUEDES, Simoni Lahud. Futebol e identidade nacional: reflexões sobre o Brasil. In: DEL PRIORE, Mary e MELO, Víctor Andrade de. (Orgs.) **História do Esporte no Brasil: do império aos dias atuais**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- GUEDES, Simoni Lahud. **O Brasil no campo de futebol: estudos antropológicos sobre os significados do futebol brasileiro**. Editora Da Universidade Federal Fluminense, 1998.
- GUERRA, Márcio. **Rádio x TV: o jogo da narração. A Imaginação entra em campo e seduz o torcedor**. Juiz de Fora: Juizforana Gráfica e Editora, 2012.
- GUERRA, Márcio e RANGEL, Patrícia. **O Rádio e as Copas do Mundo**. Juiz de Fora: Juizforana, 2012.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, Stimmung: sobre um potencial oculto da literatura**. Contraponto, 2014.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Contraponto; PucRio, 2010.

HABERMAS, Jürgen. **Mudança estrutural da esfera pública**: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguês. RJ: Tempo Brasileiro, 1984.

HELAL, Ronaldo; AMARO, Fausto (Orgs.). **Esporte e mídia**: novas perspectivas – a influência da obra de Hans Ulrich Gumbrecht. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2015.

HELAL, Ronaldo, SOARES, Antonio Jorge e LOVISOLO, Hugo. **A invenção do país do futebol**: mídia, raça e idolatria. Rio de Janeiro: Mauad, 2001.

HELAL, Ronaldo, SOARES, Antonio Jorge e LOVISOLO, Hugo. **Futebol, Jornalismo e Ciências Sociais**: interações. Rio de Janeiro, EDUERJ, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

KISCHINHEVSKY, Marcelo; VIEIRA, Ítala M.; SANTOS, João Guilherme B. ; CHAGAS, Viktor ; FREITAS, Miguel A. ; ALDÉ, Alessandra. WhatsApp audios and the remediation of radio: Disinformation in Brazilian 2018 presidential election. **The Radio Journal**: International Studies in Broadcast and Audio Media, v. 18, p. 139-158, 2020.

LE GOFF, Jacques. **L'Imaginaire medieval**. Paris: Gallimard, 1985.

LEGROS, Patrick (et al.). **Sociologia do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2014.

LOPEZ, Debora Cristina. **Radiojornalismo hipermidiático** – tendências e perspectivas do jornalismo de rádio all news brasileiro em um contexto de convergência tecnológica. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

MEDITSCH, Eduardo. **O rádio na era da informação** – Teoria e técnica do novo radiojornalismo. Florianópolis: Insular/Ed. da UFSC, 2001.

MELO, Victor Andrade de. et al. **Pesquisa Histórica e história do esporte**. Rio de Janeiro: 7 letras, 2013.

MEYROWITZ, Joshua. **No sense of place**: The impact of electronic media on social behavior. Oxford University Press, 1986.

MOREIRA, Sónia Virgínia. **Rádio Palanque: fazendo política no ar**. Mil Palavras, 1998.



MOSTARO, Filipe Fernandes Ribeiro. **Imprensa e o futebol-arte**: as narrativas da “nossa essência futebolística”. Curitiba: Editora Prismas, 2017.

MOSTARO, Filipe Fernandes Ribeiro; BRINATI, Francisco Angelo. Em busca do ouro: narrativas d'O Globo sobre a performance do futebol brasileiro nas Olimpíadas. **Esporte e Sociedade**, v. 11, p. 1-29, 2017.

MOSTARO, Filipe Fernandes Ribeiro; BRINATI, Francisco Angelo. Maracanã como mídia urbana: as narrativas jornalísticas, apropriações e interações no torcer no “maior do mundo”. **RUA (UNICAMP)**, v. 24, p. 211-236, 2018.

MOSTARO, Filipe e HELAL, Ronaldo. *Foot-ball Mulato* e o imaginário nacional: a atmosfera de sentidos da Copa de 1938. **ALCEU (ONLINE)**, v. 19, p. 16-35, 2018.

MOSTARO, Filipe; KISCHINHEVSKY, Marcelo. Narrativas sobre as primeiras transmissões de jogos internacionais da seleção brasileira. **Revista LIS - Letra, Imagen, Sonido, Buenos Aires**, v. 15, p. 147-165, 2016.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MOTTA, Luiz Gonzaga. Enquadramentos lúdico-dramáticos no jornalismo: mapas culturais para organizar narrativamente os conflitos políticos. In: BIROLI, Flávia; MIGUEL, Luis Felipe (Orgs.). **Mídia, Representação e democracia**. São Paulo: Hucitec, 2010.

*O Globo*, Rio de Janeiro, 24 jun – 23 jul, 1950.

ORTRIWANO, Gisela Swetlana. Radiojornalismo no Brasil: fragmentos de história. **Revista USP**, n. 56, p. 66-85, 2002.

PERDIGÃO, Paulo. **Anatomia de uma derrota**. Rio de Janeiro: L & PM Editores, 1986.

RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

RICOEUR, Paul. **Hermenêutica e ideologias**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2011.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

RICOEUR, Paul. **Teoria da interpretação**. Lisboa: Edições 70, 2000.

SARMENTO, Carlos Eduardo Barbosa. **A construção da nação canarinho**: uma história institucional da seleção brasileira de futebol, 1914-1970. Rio de Janeiro:

Editora FGV, 2013.

SAROLDI, Luiz Carlos; MOREIRA, Sonia Virgínia. **Rádio Nacional, o Brasil em sintonia**. Zahar, 2005.

SCHAFER, R. Murray. **Afinação do mundo**. São Paulo: Ed. Unesp, 2001.

SEVCENKO, Nicolau. Futebol, Metrôpoles e Desatinos, Dossiê Futebol, **Revista USP**. num. 22, jun/ago de 1994.

SILVA, Marcelino Rodrigues da. Cidade Esportiva/ Cidade das letras. In: CAMPOS, Flávio e ALFONSI, Daniela. **Futebol Objeto das ciências humanas**. São Paulo: Leya, 2014.

SIMMEL, Georg. A natureza sociológica do conflito. **Simmel**. São Paulo: Ática, 1983. P. 122-134.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, p. 95-123, 2004.

SOARES, Edileuza. **A bola no ar: o rádio esportivo em São Paulo**. Summus Editorial, 1994.

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

TAVARES, Reynaldo C. Histórias que o rádio não contou. São Paulo: Harbra, 1999.