



## O ARQUÉTIPO DOS HERÓIS, VILÕES E ANTI-HERÓIS RETRATADOS NO DOCUMENTÁRIO “É TETRA!”

Celso Lúcio da Luz Neto<sup>1</sup>

Elton Luiz Gonçalves<sup>2</sup>

**Resumo:** A cada quatro anos ocorre a Copa do Mundo de Futebol Masculino da FIFA e, o Brasil, por possuir a maior quantidade de títulos (cinco até o momento), é sempre um dos favoritos para levantar a taça, de acordo com a imprensa mundial. O artigo trouxe uma conquista em especial, a Copa de 1994. Ela tirou o Brasil de uma fila de 24 anos sem título. No documentário “É Tetra” foi realizado pela Ancine (Agência Nacional do Cinema) e transmitido em quatro capítulos pela rede Globo, através do programa Esporte Espetacular, analisamos – seguindo a metodologia de análise de conteúdo de Bardin (2010) - a representação dos arquétipos do herói, vilão e anti-herói presentes, detalhados nas ações dos jogos daquele mundial e de acordo com a narrativa dos próprios jornalistas que contam os acontecimentos.

**Palavras-chave:** Copa do Mundo. Arquétipos. Vilão. Herói. Anti-herói.

### 1 INTRODUÇÃO

O dia 21 de julho de 1914 marcou o início da história da Seleção Brasileira de futebol. Pimentel (2013) afirma que essa foi a data do primeiro jogo oficial do Brasil. O campo das Laranjeiras, no Rio de Janeiro, foi o palco da vitória do Brasil, representado por jogadores paulistas e cariocas, por 2 a 0, com gols de Oswaldo Gomes e Osman, contra o time inglês *Exeter City Football Club*.

Desde então, a Seleção Brasileira, ainda de acordo com Pimentel (2013), é a única selecionada a estar presente em todas as edições da Copa do Mundo de Futebol, faturando o título cinco vezes (1958, 1962, 1970, 1994 e 2002). Em 1994, após ficar por vinte e quatro anos sem títulos (o último havia sido em 1970, no México), o Brasil conquistou o tetracampeonato nos Estados Unidos.

Segundo Costa (2008), os limites que separam heróis de vilões em uma partida de futebol dependem, claramente, do resultado do jogo. Nesse contexto, existem três personagens dentro de um jogo: o herói, o vilão e o anti-herói. O primeiro

---

<sup>1</sup> Graduando em Jornalismo da UniSatc. E-mail: celsolucio\_dl@hotmail.com

<sup>2</sup> Professor do UniSatc. E-mail: elton.goncalves@satc.edu.br



é aquele que possui os atributos de integridade e moral, e que, certamente, será a peça-chave para a vitória. O vilão é o atleta em que eram depositadas as esperanças de triunfo, mas que falhou. E o terceiro, aquele que não possui as qualidades de atleta, mas que alcança a glória jogando da sua maneira, sem humildade ou sem ser um exemplo a ser seguido, de herói.

Nesta temática, a presente pesquisa visa responder a seguinte pergunta-problema: quais modelos arquetípicos do vilão, herói e anti-herói estão simbolicamente representados no documentário “É Tetra!”, produzido pela Ancine (Agência Nacional do Cinema) e, apresentado na Rede Globo, no programa Esporte Espetacular?

Como objetivo geral, a pesquisa visa interpretar a representação simbólica dos arquétipos de vilão, herói e anti-herói dos jogadores da Seleção Brasileira neste documentário. Como objetivos específicos, estipula-se: a) estudar o conceito de arquétipos e representações simbólicas no imaginário esportivo; b) pesquisar a história das Copas do Mundo de Futebol, em especial a de 1994; c) identificar, nas narrativas selecionadas, as personagens que representam simbolicamente os arquétipos investigados.

Justifica-se a emergência desta pesquisa em compreender os processos narrativos da mídia esportiva, sobretudo a representação simbólica por meio das narrativas de vilões, heróis e anti-heróis no meio futebolístico. No meio acadêmico, essa abordagem se mostra como uma importante contribuição para o conhecimento científico no que tange aos modelos arquetípicos nas narrativas jornalísticas.

Quanto à metodologia da pesquisa, na abordagem do problema, esta pesquisa é classificada como qualitativa, pois considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e os sujeitos pesquisados. Neste sentido, a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas e não abordam métodos e técnicas estatísticas. A natureza da pesquisa é básica, objetivando gerar conhecimentos novos úteis para o avanço do estudo sem aplicação prática prevista. Do ponto de vista objetivo, a pesquisa é exploratória, pois se encontra na fase preliminar e tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto investigado.

Quanto aos procedimentos técnicos, a pesquisa será bibliográfica e da Análise de Conteúdo, metodologia fundamentada por Bardin (2010), que será explicitada na seção de Metodologia e Análise. Em sua metodologia, conforme



Bardin (2010, p. 95), seguimos três polos cronológicos, 1) a pré-análise, 2) a exploração do material e 3) o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação.

Dada a delimitação do tema, pergunta problema, objetivos e as justificativas da pesquisa, é necessário que se busque pela fundamentação teórica pertinente ao andamento da pesquisa.

## 2 A COPA DO MUNDO DE FUTEBOL

Seixas e Oliveira (2011) citam que é difícil saber de onde surgiu o futebol. Sabe-se que há cinco mil anos, generais chineses chutavam as cabeças cortadas de seus adversários vencidos como forma de espírito esportivo. Não demorou para as cabeças serem substituídas por esferas de couro. No século XVII o jogo de futebol chegou à Inglaterra. A bola, que era conduzida por uma multidão, deveria passar pelos portões da cidade. Mais tarde, regras, dimensões de campo, traves chamadas de gol e bolas de couro enchidas com ar foram adicionadas.

Ainda segundo os autores, primeiramente o futebol passou a ser praticado por ferroviários, depois por estudantes e filhos da nobreza inglesa. Em 1848, as regras foram oficializadas. O *Notts Country* foi o primeiro clube de futebol do mundo, fundado em 1862. Em 1871, surgem os guarda-redes, que, hoje são os goleiros. O tempo de partida de noventa minutos foi estipulado em 1875. Em 1891, o pênalti foi criado. Em 1888 a *Football League* surgiu para organizar os torneios internacionais.

Somente em 1907, afirmam Seixas e Oliveira (2011), é que o impedimento passou a existir. Antes disso, em 1904, a FIFA (*Fédération Internationale de Football Association* ou Federação Internacional de Futebol,) órgão gestor do futebol, foi fundada. É ela quem supervisiona desde então as federações, confederações e associações relacionadas com o esporte ao redor do mundo.

Naquele tempo, o futebol já era o evento mais famoso do público e a FIFA precisava de um torneio para mostrar ao mundo todo o seu poder à frente do esporte. Segundo Carvalho (2014), havia mais de 20 países associados à entidade. Em 26 de maio de 1929, em Barcelona, após uma aprovação durante um congresso, foi criada a Copa do Mundo. Nessa mesma reunião, foi definido que o Mundial teria como sede o Uruguai, e que o torneio seria disputado a cada quatro anos, alternando com diferença de dois anos com os Jogos Olímpicos. Decisão que



continua até a contemporaneidade.

A primeira Copa do Mundo, segundo Carvalho (2014), foi assim realizada em 1930 e recebeu nove seleções das Américas (Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Estados Unidos, México, Paraguai, Peru e o Uruguai) e somente quatro seleções europeias (França, Bélgica, Romênia e Iugoslávia) devido aos custos da travessia atlântica da Europa até a América.

Já em 1930, houve uma decepção citada por Carvalho (2014), a seleção brasileira venceu a Bolívia, mas perdeu para a Iugoslávia e, se despediu ainda na primeira fase do torneio. Antes de embarcar para o Uruguai, uma briga entre atletas do Rio de Janeiro e os de São Paulo fez com que os jogadores paulistas não participassem da Copa e viessem a comemorar a derrota do Brasil para os iugoslavos.

Apesar do insucesso brasileiro, a primeira edição da Copa do Mundo, para a FIFA, teve uma conclusão vitoriosa, já que, segundo o autor, os números mostraram que, em 18 jogos foram marcados 70 gols, uma média de 3,8 por partida. O público presente foi de 590.549 durante todo o torneio, uma média de 32.808 pessoas em cada jogo, confirmando a popularidade do esporte.

No ano de 2022, serão 22 Copas do Mundo disputadas desde a primeira edição. O Brasil continua sendo a única seleção a participar de todos os torneios e é a mais vezes campeã, com cinco conquistas (1958, 1962, 1970, 1994 e 2002). Junto com a seleção alemã, acumula também o maior número de finais disputadas, sete ao todo.

O Brasil também detém conquistas individuais. Segundo Carvalho (2014), Pelé é o jogador com mais títulos de Copa do Mundo, três ao todo (1958, 1962 e 1970). Pelé ainda é o jogador mais jovem a disputar uma final de mundial, com 17 anos e 239 dias. O lateral-direito Cafu segue sendo o jogador com mais finais disputadas, três ao todo (1994, 1998 e 2002). E Mario Jorge Lobo Zagallo teve sete participações em finais. Em 1958 e 1962, foi campeão como jogador, em 1970 como técnico, e em 1994, como assistente técnico, totalizando quatro conquistas em três funções diferentes. Esses números favorecem o Brasil, segundo a imprensa esportiva, como um favorito ao título do torneio mundial toda vez em que ele é disputado.

A palavra esporte está ligada à recreação e ao prazer, ainda mais se recordarmos seu sentido simbólico na Grécia Antiga, de homenagem às divindades.



O esporte, segundo Rubio (2017), acompanha a história da humanidade como um elemento essencial à condição humana.

A história recente, entretanto, tem mostrado que o esporte se tornou um setor da vida econômica, sendo consumido na forma de espetáculo. Ainda com Rubio (2001), observamos que a espetacularização do esporte foi construída por meio de uma narrativa que confere à competição com os atletas alçados à condição de heróis, representantes de uma equipe, cidade ou país. Com a transformação do esporte em evento midiático, sua prática vem se ajustando em função das exigências e necessidades desse meio.

### **3 ARQUÉTIPOS DO HERÓI, VILÃO E ANTI-HERÓI**

Seguindo o conceito criado pelo suíço Carl Gustav Jung (1977), os arquétipos são pareceres que representam uma palavra, imagem ou símbolo, ou as impressões sobre elas. Ou, ainda, podem ser conjuntos de imagens que dão sentido às histórias passadas entre gerações, formando o imaginário do inconsciente coletivo. O autor, que foi o primeiro cientista a chamar a atenção para o tema, cita que os arquétipos ajudam a satisfazer necessidades das pessoas.

Jung (1977) diz que os arquétipos são elementos fixos na psique humana, e podem ser encontrados em nações. Os modelos arquetipais não são uma imagem, mas uma tendência para formar uma imagem de caráter típico. Ou seja, um modelo mental tornado visível.

Ao aprofundar o tema, Boeree (1997) explica que os arquétipos são modelos universais que caracterizam pensamentos ou sentimentos. Eles compreendem um conteúdo inconsciente, o que se modifica por meio da consciência e da percepção, e se manifestam de acordo com a consciência individual. O autor acredita que um arquétipo pode provocar emoções em seus espectadores ou leitores, pois despertam uma imagem primordial da memória inconsciente.

Ao dar ênfase a essa ideia, Jung (2000), confirma que o ser humano é, por essência, visual, portanto, a realidade da qual ele faz parte é moldada em cenários e imagens, formas e contrastes, que serão adicionadas de interpretações e significados.

Nesta temática iremos destacar os traços arquetipais do herói, vilão e anti-herói existentes no documentário “É Tetra”, da Ancine (Agência Nacional do



Cinema), apresentado na Rede Globo em 2019, e que conta a história da Seleção Brasileira de futebol na conquista da Copa do Mundo de 1994.

Segundo Coelho e Helal (1996), fazer a separação entre os heróis e vilões reais e os fictícios é a divisão primária a ser realizada no “mundo dos heróis”. Os primeiros surgem no campo das artes e do esporte. Os seguintes se fazem presentes em revistas em quadrinhos, no cinema e em séries de TV, e possuem um time de heroísmo inalcançável para os seres humanos. Porém, o primeiro, assim como o segundo, para os autores, são personagens criados pela mídia.

Os ídolos reais possuem tendência em virar heróis, pois possuem características próprias do esporte. Helal (2003) explica que os heróis que se tornam celebridades são filhos do mundo esportivo, pois a conquista do atleta-herói é compartilhada com a nação ou equipe que ele representa.

Para Muller (1997), o herói nos fascina tanto porque ele personifica o desejo e a figura ideal do ser humano. Ele defende a causa do povo e o povo se identifica com ele. Em suas batalhas, combates, vitórias e derrotas, em sua luta pela sobrevivência, reencontram seus próprios medos e sofrimentos. Ele é o consolo e a esperança, e também serve de modelo quando mostra as suas virtudes e valores humanos. Dessa maneira, ele cumpre uma tarefa social, encorajando as pessoas a conservar esses valores.

Bettelheim, em *A psicanálise dos Contos de Fada* (2007), e Jung, em *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo* (2008), destacam em suas pesquisas que o herói é visto como uma necessidade psicológica do ser humano, sendo uma construção simbólica que cumpre funções no nosso desenvolvimento. Já Campbell, com seus estudos de mitologia em *O Herói de Mil Faces* (2007), identificou que existe uma história escondida e um esquema narrativo que estaria presente em histórias contadas, isso desde os mitos de criação até os astros de *Hollywood*.

A definição do herói é discutida por Valle e Telles (2019) e seria como um homem extraordinário pelas suas qualidades guerreiras, seus triunfos, valores e generosidade. Também é possível perceber que o conceito de herói está ligado diretamente à sociedade e à época de sua criação. Isso porque as qualidades existentes neste personagem estão também diretamente ligadas aos valores de sua época, bem como as necessidades do povo.

Para as autoras, o que difere um personagem como "herói" ou "vilão" é o grupo em que ele está inserido, independente dos ideais dele. Se suas habilidades



forem usadas de acordo com os critérios considerados heroicos pelo grupo, esse personagem será um herói. Isto quer dizer que o personagem pode ter os dons necessários, mas que, certamente, precisará da oportunidade e da disposição de seguir esses critérios para ser considerado um verdadeiro herói.

Não é de hoje que os heróis têm perdido um pouco daquela aura sagrada que os cercava. Atualmente, segundo Valle e Telles (2019), ser um herói depende de ter atributos. Com os meios de comunicação (televisão ou internet) exigem, significa que as falhas humanas devem ser inexistentes, pois podem gerar frustração aos olhos do público. Por isso, o conceito de heroísmo atual está baseado nos atos benignos que valorizam somente a vitória.

Valle e Telles (2019) ainda destacam o herói como uma figura arquetípica que reúne em si os atributos necessários para superar de forma inusitada um determinado problema de dimensões. O termo é destinado a um protagonista de uma obra narrativa ou dramática. Para a mitologia grega, o herói estava na posição intermediária entre os deuses e os homens, sendo o filho de um Deus com uma mortal ou vice-versa. Portanto, ele tinha dimensões semidivinas. Para elas, a principal característica que define o arquétipo do herói é a capacidade que ele tem de se sacrificar em nome do bem-estar comum.

Nos filmes de ação, por exemplo, estes arquétipos são personificados pelo protagonista. É ele que vai conduzir a história aos olhos do espectador, e, portanto, para um roteiro ser aceito pelo público, é preciso que este tenha uma identificação com o herói.

Se a feição do herói é humana, ele terá identificação com o público. Neste caso, é preciso que ele tenha suas qualidades nobres e desejadas pelo espectador, mas que ao mesmo tempo, possua fraquezas que o tornem humano e próximo ao público.

Já o herói nacional é o personagem que lutou pelo seu povo e praticou atos de auto-sacrifício pelo seu país. Apesar de heróis estarem presentes na memória dos brasileiros, personagens se destacam como é o caso de Tiradentes, um herói com direito a feriado nacional, o que torna a sua valorização e memória.

Campbell (2007) difere um herói de um vilão pelo grupo em que ele está inserido, e não somente pelos seus ideais. Por esse pensamento, podemos dizer que o conceito de herói está ligado à época e à sociedade que o criou, pois está ligada diretamente às necessidades do povo e aos valores desse período de



criação. Se suas vitórias e atitudes estiverem de acordo com o juízo heroico dessa sociedade, então ele será um herói.

Já os vilões, ainda segundo Morrell (apud BARANITA, 2008), são identificados pelos seus traços e motivos. Geralmente, são sombrios, perversos, assustadores, impiedosos e estão à procura de poder, vingança ou proveito.

Na narrativa esportiva, o vilão é aquele que prejudica a equipe adversária ou sua equipe através de uma ação errada, por maldade ou impensada.

Helal e Soares (2002) afirmam que existe uma tendência no imaginário brasileiro de se voltar a não prezar o esforço e a determinação como elementos fundamentais para a vitória. Esse panorama é construído nos discursos pela imprensa esportiva. No futebol, chega a ser considerado uma crítica dizer que um jogador é “esforçado”.

No ambiente esportivo, para Seixas e Oliveira (2011), todo atleta, técnico, dirigente ou torcedor que usa valores éticos na luta por seus ideais já é, em si, um vitorioso, um campeão. Porém, nem todo herói, ou nem todo campeão, possui valores éticos. Os autores descrevem que, em algum lugar do atleta, habita um herói que necessita do jogo para sair do seu anonimato. O jogo pode lhe fazer um vencedor e transformar sua história, tornando-o um imortal. O que seria uma partida pode mudar a sua vida e a de sua família, amigos e vizinhos.

Conforme Vogler (apud BARANITA, 2007), o anti-herói vive em um equilíbrio entre virtudes e defeitos de ações morais. O personagem é inserido na categoria do herói, porém, sua conduta é associada à de um vilão por conta da confusão de conceitos. O anti-herói é aquele que vai provocar e, ao mesmo tempo, criar afinidade com o espectador.

Utiliza-se da classificação de anti-herói para precisar o personagem pícaro, o esperto ou sagaz, apresentando-o como uma oposição do herói. Suas ações são descritas como pensadas no bem comum e pautadas pela ética, mas uma de suas características é obter o máximo, trabalhando o mínimo possível. Um exemplo disso, segundo Valle e Telles (2019), pode ser observado no personagem João Grilo em *O Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna (1957), que, com o objetivo de ganhar dinheiro extra, acaba arrumando o casamento de seu melhor amigo Chicó com a filha de um fazendeiro.

Jung (2008) aponta que o herói tem sua reputação baseada como uma necessidade psicológica dos seres humanos. Ele é uma construção simbólica no



nosso desenvolvimento. Jung (1977) também explica que os arquétipos possuem a mesma finalidade de representar algo ou impressões sobre algo. Diante disso, cria-se o imaginário que agrada a carência do público. Se pensarmos por esse conceito, podemos aplicá-lo também ao esporte.

Assim, a origem dos mitos esportivos tem importância nos contadores de histórias, que no caso do futebol, são os narradores, aqueles que transmitem a emoção e atizam a imaginação dos ouvintes ou telespectadores. Jung (1977) explica que, na prática, os arquétipos unem imagem e emoção, pois quando é carregada de emoção, a imagem pode trazer consequências além de somente a própria imagem.

Giglio (2007) afirma que o futebol possui um significado especial para o povo brasileiro e que este sentido é sustentado por seus ídolos e heróis. Segundo o autor, pouco se pensa em futebol sem a presença dessas imagens. O Herói esportivo, portanto, é uma figura arquetípica, pois possui habilidades necessárias para superar um determinado problema de uma forma fabulosa.

Veja, a seguir, observe a Tabela 1, que difere os arquétipos do herói, vilão e anti-herói:

Tabela 1: Conceitos de herói, vilão e anti-herói. Fonte: Baseado de Herói, anti-herói e vilão: a percepção crítica contextualizada à sala de aula (2019).

<b>Heróis</b>	<b>Vilões</b>	<b>Anti-heróis</b>
Geralmente são os personagens principais da história, salvam as pessoas e sempre pensam no outro além de suas próprias vidas. Têm superpoderes, sempre salvam as pessoas e os vilões são seus inimigos.	Pessoas com superpoderes e que fazem o mal porque gostam. Possuem inveja ou desacertos, por isso são contrários ao bem e aos heróis. Sempre fazem coisas erradas e,	Oposto do herói. Um personagem a quem faltam atributos físicos e/ou morais característicos do herói clássico. É uma pessoa sem responsabilidade e sem superpoderes, vence
São notáveis por suas qualidades, valores e ações extraordinárias.	geralmente, os heróis os vencem no final. Normalmente são grosseiros, desprezíveis, etc.	por diversão e salva por interesse. Não é herói, mas muitas vezes ajuda o herói.

Ao distinguir o conceito do herói, vilão e anti-herói, de forma detalhada,



importante para a sequência do projeto, iremos abordar o tipo de metodologia e análise presentes no presente artigo.

#### 4 METODOLOGIA E ANÁLISE

A análise de conteúdo é uma metodologia fundamentada por Bardin (2010). Em sua metodologia, seguimos três polos cronológicos, 1) a pré-análise, 2) a exploração do material e 3) o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação.

A primeira etapa do processo, a pré-análise de conteúdo, consiste na organização e separação do material que é relevante ao estudo. Nesta fase, segundo a autora (2010), trabalharemos a organização com o objetivo de sistematizar as ideias iniciais e planejar a análise. O momento da pesquisa contará com a escolha do documento a ser submetido, a formulação das hipóteses e dos objetivos e a elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final.

Bardin (2010) aponta que a exploração do material, segunda etapa da Análise de Conteúdo, consiste no estudo aprofundado apoiado no referencial teórico e na conjectura do trabalho, momento em que nos aproximamos do documentário “É Tetra” e dialogamos com o referencial teórico, embasando as nossas reflexões com a finalidade de organizar uma aproximação do conceito dos autores.

E por fim, Bardin (2010) apresenta a etapa do tratamento dos resultados obtidos e da interpretação. Segundo a autora, este é o momento que aprofunda as ideias. O tratamento dos resultados obtidos e interpretação consistem na análise dos conteúdos. No presente estudo este é o momento que o pesquisador articula o conteúdo. Este processo é completo de interpretações.

##### 4.1 PRÉ-ANÁLISE

O documentário “É Tetra” é realizado pela Ancine (Agência Nacional do Cinema), com o apoio da empresa Eletrobras Furnas e do Governo Federal. A Rede Globo através do programa Esporte Espetacular, exibido nas manhãs de domingo, apresentou o documentário em quatro episódios, tendo iniciado a exibição no dia 14 de julho de 2019. Os episódios dois e três, nos dias 21 e 28 do mesmo mês. E o último episódio sendo exibido no dia 4 de agosto do mesmo ano.



Os episódios contaram os bastidores e mostraram revelações dos jogos que levaram o Brasil até o seu quarto título mundial, em 1994. O documentário ainda ouviu os jornalistas esportivos, narradores e os principais personagens da Seleção Brasileira desde a derrota para a Bolívia, em La Paz, ainda nas Eliminatórias, até o título contra a Itália, no dia 17 de julho, em Pasadena, nos Estados Unidos.

O capítulo que abre a série fala de Romário, que viria a ser o principal personagem do Mundial, mas que quase não foi convocado para a Copa por desavenças com a comissão técnica por não ser titular em um amistoso no final de 1992. A matéria ainda lembra dos 24 anos de jejum de títulos mundiais da Seleção Brasileira, desde o tricampeonato, conquistado no México, em 1970, e o início ruim nas Eliminatórias da Copa do Mundo de 1994, demonstrando a ascensão através da união da equipe.

O segundo capítulo mostra os primeiros passos do Brasil na Copa do Mundo. Os primeiros jogos com a defesa atuando de forma perfeita e o ataque promissor, porém, a lesão do capitão Ricardo Rocha e os jogos ruins do camisa 10 Raí eram preocupantes. Com isso, a Seleção tropeçava diante dos suecos no terceiro jogo, mas garantia a primeira colocação do grupo. Nas oitavas de final, uma difícil partida contra os donos da casa e no dia mais emblemático para os americanos, o 4 de julho, dia da independência dos Estados Unidos da América. O lateral Leonardo agride o jogador norte americano e é punido pela Fifa, ficando de fora do restante da competição. Branco entra em seu lugar e escreve seu nome na história das Copas.

No terceiro capítulo o documentário traz um dos jogos melhores jogos daquela Copa, segundo a imprensa esportiva. O Brasil enfrentou a Holanda nas quartas de final e venceu em uma partida difícil, com gols emblemáticos e uma comemoração inesquecível de Bebeto, homenageando o nascimento de seu filho. Nas semifinais, novamente a Suécia pela frente e uma partida que a bola insistia em não entrar até o pequeno Romário dar a vitória aos brasileiros com um gol de cabeça contra uma das zagas mais altas do mundial. O capítulo termina com questionamentos de ex-campeões e jornalistas se a Seleção Brasileira realmente era “Romário e mais dez”.

A última parte relata a final da Copa do Mundo de 1994. Primeiramente, como uma das piores em nível técnico, segundo a própria imprensa esportiva que cobria o torneio. Foi o primeiro mundial a ser decidido nas penalidades. No final, o



Brasil sagra-se campeão pela quarta vez. Taffarel se torna um herói, assim como Romário, que converte seu pênalti, e Roberto Baggio, um dos melhores jogadores do mundo na época, chuta por cima do travessão e entra para a história com uma imagem que não sai da cabeça dos brasileiros e muito menos dos italianos.

#### 4.2 EXPLORAÇÃO DO MATERIAL

No primeiro momento, o documentário mostra a narrativa por parte dos repórteres entrevistados sobre a grandeza do futebol brasileiro e como entrávamos em uma Copa do Mundo já como favoritos. Marcos Uchoa afirmou que "nada se compara a nível mundial como o peso do futebol brasileiro, ele tem os fatos e os ídolos", enquanto Jorge Rodrigues fez questão de enfatizar que "o Brasil se acostumou a ganhar praticamente tudo". E que em uma sequência de quatro Copas, ganhou três. Encontramos a mesma afirmação em Pimentel (2013), quando relembra que a Seleção Brasileira é a única a estar presente em todas as edições da Copa do Mundo de Futebol, conquistando o título cinco vezes.

Porém, em 1993, o Brasil estava pressionado nas Eliminatórias da Copa do Mundo do ano seguinte, e a perda da vaga para aquele mundial poderia se transformar em uma catástrofe. A narradora do documentário, Glenda Kozlowski, lembrou que eram 24 anos sem título mundial, e a pressão pela conquista era pauta obrigatória no país. O jornalista Pedro Bial fez o alerta: "Iriamos para 28 anos. Perderíamos o título de país do futebol".

O dia 25 de julho de 1993 ficou marcado na história da Seleção Brasileira. De todas as Eliminatórias de Copa do Mundo disputadas, de 1958 a 1990, o Brasil mantinha uma invencibilidade de 31 jogos, sendo 24 vitórias e 7 empates. Naquela tarde, o selecionado enfrentava a Bolívia no estádio Hernando Siles, em La Paz, com a altitude de quatro mil metros. Na competição pré-Copa do Mundo, os dois países haviam se enfrentado cinco vezes, com quatro vitórias para o Brasil e um empate.

O jogo começou com a Bolívia pressionando. Tanto que o goleiro Taffarel assegurou o 0 a 0 no primeiro tempo e defendeu um pênalti no início do segundo. Porém, nos minutos finais da partida, aos 43 minutos do segundo tempo, o goleiro brasileiro falhou em um chute sem ângulo de Etcheverry e acabou colocando ele mesmo a bola para dentro do gol. Um minuto depois, Peña invadiu a área pela



esquerda e colocou entre as pernas de Taffarel, fechando em 2 a 0. “Foi uma infelicidade, um acidente, a bola realmente é diferente na altitude. Fui traído por um chute rápido”, se defendeu o goleiro. Caí uma invencibilidade de 40 anos e 31 jogos em Eliminatórias”, lembra Galvão Bueno ao final da partida.

“Como assim? O melhor do mundo perder para a Bolívia”, questionava a narradora do documentário. O resultado negativo deixava o Brasil na quarta posição do seu grupo, com apenas um ponto somado e fora da zona de classificação para a Copa do Mundo. Já a Bolívia assumiu a primeira posição com quatro pontos e dentro da classificação para o mundial. “Claudio Arreguy afirmou que após a partida, muitos pediram a saída do técnico Carlos Alberto Parreira. Nas imagens, torcedores indignados aos gritos de “fora Parreira!”.

Na metade da competição, o Brasil estava em terceiro com apenas 5 pontos. Em segundo estava o Equador, com o mesmo número de pontos, e em primeiro, a Bolívia, com 12 pontos somados. Os brasileiros haviam vencido somente a Venezuela, que naquela altura, segundo os jornalistas esportivos, era uma obrigação.

A volta por cima veio em Recife. Três mil pessoas receberam a delegação da Seleção Brasileira no aeroporto, ressaltando a importância do futebol para eles. Segundo Rubio (2017), o esporte acompanha a história da humanidade como um elemento essencial à condição humana. E na partida contra a Bolívia no dia 29 de agosto de 1993, no estádio do Arruda, diante de 96.990 torcedores, a Seleção entrava em campo de mãos dadas para vencer por 6 a 0. A ideia foi do capitão Ricardo Rocha, e a ação virou um dos símbolos da trajetória do Brasil até o fim da Copa do Mundo.

Boeree (1997) explica que os arquétipos são modelos universais que caracterizam pensamentos ou sentimentos, e, naquele momento, o Brasil de mãos dadas poderia ser significado de um bom momento. Jung (1977) também explica que os arquétipos possuem a mesma finalidade de representar algo ou impressões sobre algo. Naquele gesto, criou-se um imaginário que agradaria a carência do público.

Porém, uma pergunta se tornava frequente: Romário estava fora da Seleção. Porque um dos melhores jogadores do mundo não vinha sendo convocado se a cada semana dava um show jogando pelo Barcelona, na Espanha?

Em dezembro de 1992, em um amistoso contra a Alemanha, Parreira e



Zagallo haviam convocado Romário, mas o deixaram no banco de reservas. O “Baixinho”, como era de costume, fez questão de mostrar sua indignação e falar para a imprensa que estava chateado e que não tinha cabimento vir da Europa para sentar no banco. “Eu era o melhor. O Parreira foi muito mal”. O técnico então confirmou que a negativa de Romário retardou a sua convocação. Mas disse que ele voltaria na hora certa. “Aquilo virou uma crise de relação entre um jogador e a comissão técnica”, afirmou o repórter Tino Marcos.

A “hora certa” dita por Parreira veio na última partida das Eliminatórias contra o Uruguai, no Maracanã, no dia 19 de julho de 1993. Segundo Tino Marcos, aquele era o Romário na sua essência, era um vulcão em erupção. “Ele queria responder ao Zagallo e ao Parreira, que o deixaram de fora de todo o processo das Eliminatórias, ele queria responder ao Brasil como um todo”, provando que ele teria que ser o titular desde o início.

Naquele jogo o Brasil ganhou de 2 a 0, com dois gols de Romário e garantia sua classificação para a Copa do Mundo de 1994. Segundo o próprio camisa 11, aquele foi o melhor jogo de sua carreira com a camisa da Seleção. Marcos Uchoa destacou que o jogador representava uma coisa que o brasileiro não era, que estava mais para um Muhammad Ali, que dizia “eu vou ganhar, eu vou fazer o gol, eu vou resolver”.

O segundo capítulo traz os primeiros passos na Copa do Mundo dos Estados Unidos. O Brasil estreava com vitória de 2 a 0 contra a Rússia no dia 20 de junho de 1994 no *Stanford Stadium*, em Palo Alto. Mas apesar da tranquilidade do triunfo do primeiro jogo e dos gols de Romário e Raí, o capitão Ricardo Rocha se machuca e fica fora do restante do mundial, mas assume o papel de “xerife” nos bastidores do grupo. “Ele foi tão importante quanto qualquer jogador que jogou todos os jogos” afirmou Parreira.

A presença de Ricardo Rocha no grupo passava confiança a todos, ou seja, um modelo de arquétipo, que, segundo Carl Gustav Jung (1977), representava ali uma imagem ou símbolo, já que os modelos arquetipais são um modelo mental tornado visível.

Na segunda partida, que deu a vitória do Brasil contra o Camarões por 3 a 0 no dia 24 de junho no mesmo estádio da estreia, um nome se torna destaque. Dunga trazia o peso da eliminação na Copa de 1990. Marcos Uchoa lembrava que tínhamos um trauma de não ter vencido copas que a gente achava que iríamos



vencer. E a narradora Glenda Kozlowski lembra que o volante não tinha fama de bom de bola, mas fez uma Copa brilhante em 94.

No primeiro gol, Dunga rouba a bola no meio de campo e passa para Romário marcar com categoria, recebendo elogios de Pelé, que comentava os jogos do Brasil pela Rede Globo. “A metida de bola que o Dunga deu foi impressionante”, elogiou o Rei do Futebol. O segundo gol, marcado por Márcio Santos, também iniciou com uma jogada do volante brasileiro. O terceiro foi marcado por Bebeto, após uma bola rebatida pelo goleiro camaronês.

No último jogo da primeira fase, no dia 28 de junho no estádio *Pontiac Silverdome*, em Michigan, o Brasil foi para o intervalo atrás no placar pela primeira e única vez naquele mundial. Andersson fez o gol da Suécia no primeiro tempo e a seleção empatou na segunda etapa com gol de Romário, naquela jogada, que segundo a narradora, era a fórmula que consagrou o time: “apertou, toca no Baixinho”. O empate em 1 a 1 garantiu a classificação com 7 pontos somados na liderança do grupo B.

Galvão Bueno, narrador dos jogos do Brasil na Rede Globo, resumiu o elenco canarinho. “Um goleiro fantástico, uma defesa sem restrições. Pela direita Jorginho e Cafu, pela esquerda Leonardo e Branco. Dunga e Mauro Silva jogaram uma Copa espetacular. E na frente Bebeto e Romário. Que time tinha Bebeto e Romário?”. Romário finalizou dizendo “Se ver as peças, o time era muito bom”. Porém, Raí, o camisa 10 daquela Seleção, não fazia um bom campeonato, o que preocupava a imprensa esportiva.

O repórter Gilmar Ferreira afirmou que não ter um meia armador, deu a esse time a impressão que era um grupo pobre em termos técnicos. “Nós não aceitamos uma seleção sem um camisa 10”. O jogador Mauro Silva completou. “Qual meia substituiria Raí? Nós não tínhamos um meia que servisse o ataque”.

Nas oitavas de final, o Brasil enfrentava os donos da casa no dia do feriado mais importante dos Estados Unidos. No dia 4 de julho no estádio de Stanford, a Seleção parecia nervosa. “Aquele turbulência das arquibancadas e aquele clima de patriotismo e confiança abalaram um pouco o time brasileiro”, comentou a narradora. Nos primeiros minutos Mazinho tomou um cartão amarelo e na sequência quase que os americanos abriram o marcador. Até que aos 43 minutos do primeiro tempo, o lateral Leonardo dá uma cotovelada em Tab Ramos. O americano teve que ir ao hospital e o lateral brasileiro foi suspenso da competição por conta da agressão.



Branco foi seu substituto para o restante do mundial e vinha a ser uma peça importante da conquista.

Com um jogador a menos, diante de toda a preocupação e com Romário desperdiçando duas oportunidades claras, Bebeto foi quem apareceu na hora certa para marcar o gol da vitória brasileira. A comemoração foi marcante pelo beijo de Bebeto em Romário.

O terceiro capítulo abre com um dos maiores jogos daquela Copa do Mundo, segundo a imprensa esportiva. No dia 9 de julho, o Brasil entrava no estádio *Cotton Bowl*, em Dallas, para enfrentar a forte seleção da Holanda pelas quartas de final. No início do primeiro tempo, Romário abriu o placar com um chute de primeira após passe de Bebeto. O próprio Bebeto fazia o segundo gol, driblando o goleiro, e eternizava a comemoração de embalar em uma criança, em homenagem ao nascimento de seu filho. O gesto do camisa 7 segue sendo repetido até hoje, seja em atletas profissionais que comemoram gols em competições oficiais, até em crianças que colocam a bola entre dois tijolos em uma calçada.

Em um momento de “apagão” do Brasil, segundo o próprio Romário, os holandeses empataram com gols de Bergkamp e Van Vossen. O narrador Galvão Bueno contou que em uma malandragem brasileira, Branco cavou uma falta na intermediária e ele mesmo cobra com perfeição. Com um chute forte, o lateral fez 3 a 2 e garantia o Brasil na semifinal, escrevendo seu nome na história do esporte, e que segundo ele, foi o momento mais importante da sua vida e talvez da seleção naquela Copa do Mundo. "O Branco tinha uma segurança muito parecida com a do Romário: Eu me garanto!", afirmou Marcos Uchoa. Para Muller (1997), o herói é o consolo e a esperança.

Na semifinal, mais uma vez a Suécia no caminho. A partida foi disputada no dia 13 de julho no estádio *Rose Bowl*, em Pasadena, e ficou marcado pelas inúmeras oportunidades de gol perdidas pela Seleção Brasileira, o que gerou uma apreensão por todos os torcedores. O Brasil tentava as bolas aéreas, mas era a mais baixa equipe contra uma das zagas mais altas da Copa. Até que Romário, com 1,68m de altura, contra zagueiros com uma média de 1,86m, subiu de cabeça na pequena aérea, marcou o único gol do jogo e colocou o Brasil na final do mundial.

Naquele momento, Romário era considerado o melhor jogador e peça-chave daquela Seleção. E ficou o questionamento se o time era Romário e mais dez. “Hoje eu estou com 53 anos, a gente fica mais velho, mais experiente. Mas que era



Romário e mais dez, isso é coisa que não tem como mudar”, afirmou o camisa 11. Em uma questão de personalidade, Marcos Uchoa coloca que há um momento que você não ganha pela bola que você joga, ganha pela pessoa que você é. Você tem que assumir e dar algo a mais que seu talento.

O capítulo quatro inicia lembrando o craque e sua promessa, em referência a entrevista coletiva que Romário deu antes do mundial, afirmando que se caso não fossem campeões, o culpado seria ele. A final contra a Itália foi disputada no dia 17 de julho, novamente no estádio *Rose Bowl*. O lateral Jorginho acabou se machucando logo nos primeiros minutos e deu lugar a Cafu, que começava ali a sua grandiosa história em Copas do Mundo.

O técnico Parreira tinha conhecimento que a Itália possuía uma camisa tão pesada quanto a do Brasil. As seleções fizeram um jogo amarrado, e de acordo com Claudio Arreguy, uma das piores finais de Copa do Mundo, sendo a primeira decisão a ir para as penalidades após o zero prevalecer no tempo normal e na prorrogação. Romário, a princípio, estava fora da lista de cobradores, mas no seu melhor estilo, ele mesmo mudou o rumo dos acontecimentos. “Avisa lá o Parreira que eu vou bater. Pode botar aí”. O repórter Tino Marcos, que por anos acompanhou a seleção canarinha, lembrou que Romário não havia treinado pênaltis.

O capitão italiano Baresi foi o primeiro a cobrar e chutou por cima do gol. O zagueiro brasileiro Márcio Santos foi o escolhido para ser o primeiro cobrador do Brasil, pois nos treinamentos, de acordo com Parreira, ele era o que tinha o melhor aproveitamento entre todos. Porém, ele errou sua cobrança. O goleiro Pagliuca defendeu e deixou o placar ainda igualado em 0 a 0 mesmo após os 90 minutos do tempo regulamentar e os dois tempos de 15 minutos da prorrogação.

Demetrio Albertini foi o próximo na Itália, marcando seu pênalti no canto superior. Romário foi o próximo no Brasil. Ele bateu e fez. “Isso que é confiança” comemorou Parreira. “Eu nunca tinha treinado pênalti, mas um jogador importante não poderia ficar de fora da festa. Já que eu tinha vendido o ingresso, eu tinha que estar ali para mostrar o valor daquele ingresso”, completou o jogador, que igualou o placar em 1 a 1.

Alberigo Evani ficou em terceiro na Itália, ele marcou, colocando seu pênalti alto e no meio, quando Taffarel saltou para a direita. Branco foi o próximo no Brasil e marcou no canto inferior esquerdo: 2 a 2.

Massaro, que marcara duas vezes na final da Liga dos Campeões há menos



de dois meses, foi o próximo na Itália, mas então brilhou a estrela de Taffarel, que salvou o chute à sua esquerda. O capitão brasileiro Dunga foi o próximo, e ele confortavelmente colocou seu chute no canto inferior esquerdo, fazendo 3 a 2.

Com a Itália precisando marcar para manter seus sonhos vivos, o então melhor jogador italiano, Roberto Baggio caminhou até a marca do pênalti, colocou a bola na marca da cal e faria daquele momento inesquecível na história da Copa do Mundo. Baggio cobrou por cima da trave de Taffarel, dando ao Brasil o seu quarto título.

### **4.3 TRATAMENTO DOS RESULTADOS, INFERÊNCIA E INTERPRETAÇÃO**

Esta etapa se dedica a associar os elementos arquetípicos que estamos investigando no documentário. Segundo Coelho e Helal (1996), fazer a separação entre os heróis e vilões, e os anti-heróis, é a divisão primária a ser realizada no “mundo dos heróis”, e esses podem ser criados pela mídia.

No documentário “É Tetra”, aparecem nomes de atletas, técnicos e jornalistas, porém, direcionamos a pesquisa aos jogadores, em especial, aqueles da Seleção Brasileira, e também da Itália, que disputou com o Brasil a decisão da Copa do Mundo de 1994. Lembrando que tão importante quanto a atuação do atleta, está o resultado final da partida. Recuperamos Costa (2008) que afirma que os limites que separam heróis de vilões em uma partida de futebol dependem, claramente, do resultado do jogo.

Dada a exploração do material, seguiremos na interpretação da narrativa dividindo-a em:

#### **4.3.1 O herói**

Como afirmado por Costa (2008), que o resultado de uma partida define quem são os vilões e os heróis, no caso dos heróis, eles são os vencedores. O primeiro que iremos destacar é o volante Dunga, capitão daquela conquista.

Dunga cumpria muito bem o papel de herói, pois, de acordo com Muller (1997), diante de suas fraquezas, ele nos fascina porque personifica o desejo e a figura ideal do ser humano. Destaca-se no documentário que o jogador não tinha habilidade para ser um herói, porém, cumpria seu papel na equipe como um líder e



como um exemplo de vontade em campo. Doava-se ao máximo para que a Seleção conquistasse as vitórias, o que fazia com que os torcedores se espelhassem nele.

No pênalti cobrado e convertido contra a Itália, na final, aquele que, segundo a imprensa esportiva, não possuía habilidades suficientes, coloca o Brasil na frente e se torna um símbolo de raça ao comemorar com os punhos cerrados. Ainda para Muller (1997), o herói defende a causa do povo e o povo se identifica com ele em suas batalhas, combates e vitórias, em sua luta pela sobrevivência.

Bebeto também possuía os atributos de um herói. Por dois momentos específicos, o camisa 7 aparece para salvar a Seleção Brasileira. Primeiro contra os Estados Unidos, quando o Brasil com um jogador a menos e pressionado, vence com um gol marcado por ele. Na comemoração, Bebeto beija a testa de Romário, agradecendo o passe para o gol. Valle e Telles (2019) destacam que o conceito do heroísmo atual está baseado nos atos benignos que valorizam somente a vitória. Naquele momento, Bebeto garante o triunfo e ao mesmo tempo mostra humildade ao agradecer aquele que o ajudou a triunfar.

No segundo momento, Romário, o camisa 11, marca um importante gol contra a Holanda, pelas quartas de final. Porém, mais marcante que o gol, é a comemoração de Bebeto. Ele embala uma criança homenageando o nascimento de seu filho e tornando aquele gesto inesquecível. Campbell (2007) afirma que se suas vitórias e atitudes estiverem de acordo com o juízo heroico de uma sociedade, então ele será um herói.

O goleiro Taffarel, que havia falhado um ano antes nas Eliminatórias da Copa do Mundo, teve seu momento heroico na decisão daquele torneio. E como parecia que estava escrito na história, Helal (2003) afirma que os ídolos reais possuem tendência em virar heróis, pois possuem características próprias do esporte.

Taffarel defendeu o quarto pênalti italiano, colocando o Brasil a um passo da conquista, se tornando um dos heróis daquela conquista, que, segundo Valle e Telles (2019), seria, naquele momento, um homem extraordinário pelas suas qualidades guerreiras, seus triunfos, valores e generosidade.

O lateral Branco também pode ser considerado um herói daquela conquista. Após a expulsão de Leonardo contra os Estados Unidos nas oitavas de final, Branco ganhou a vaga na lateral esquerda e seria o herói do jogo contra a Holanda.

Valle e Telles (2019) destacam o herói como uma figura arquetípica que reúne em si os atributos necessários para superar de forma inusitada um



determinado problema de dimensões. Naquele momento, a partida estava tomando um rumo desastroso após dois gols holandeses em sequência. Foi quando o lateral brasileiro sofreu uma falta de longa distância, e ele mesmo cobrou, colocando o Brasil afrente do placar, classificando para as semifinais.

#### 4.3.2 O vilão

O vilão, segundo Morrell (apud BARANITA, 2008) é aquele que prejudica a equipe adversária ou sua equipe através de uma ação errada, por maldade ou impensada. Na disputa da Copa do Mundo de 1994, aquele que pode se encaixar nessa narrativa é o lateral Leonardo.

Contra os Estados Unidos, quando a partida ainda estava em 0 a 0, Leonardo agrediu o americano Tab Ramos com uma cotovelada. Naquele momento, ele não só prejudicou a sua equipe, pois acabou expulso, como colocou em risco a integridade física do adversário, que teve de ser levado ao hospital.

No lado italiano, Roberto Baggio, credenciado com as premiações de melhor jogador europeu e do mundo naquele ano – 1994 - era um dos principais atletas da Copa. Quatro anos antes, disputando sua primeira Copa do Mundo, em 1990, a Itália seria eliminada nas semifinais, nos pênaltis, pela Argentina, campeã do torneio. Baggio acertaria sua cobrança, porém, o futuro lhe guardaria o momento mais sombrio de sua carreira.

Roberto Baggio havia marcado os dois gols da vitória de virada sobre a Nigéria nas oitavas-de-final, marcaria novamente nas quartas de final, contra a Espanha, e outras duas vezes na semifinal, contra a Bulgária. O grande líder da Itália nos momentos decisivos daquela Copa (do qual era vice-artilheiro com 5 gols, ao lado de Romário), tinha tudo para ser o herói da conquista italiana, mas tem seu destino mudado drasticamente após perder o pênalti na final contra o Brasil, chutando para cima do travessão.

Sobre a cobrança, o camisa 10 italiano declarou em entrevista à revista Placar, em 2006 que aquele momento lhe marcou por muitos anos e que ainda sonhava com isso. Queria cancelar aquela imagem de sua vida, cancelar ela de sua mente. O jogador, que sempre sonhou em disputar uma final de Copa do Mundo, quis, naquele momento, cavar um buraco para se esconder.

Baggio ficou fora da Copa de 2002 por conta de uma lesão, e fez sua



despedida pela Seleção Italiana em 16 de julho de 2004, em amistoso contra a Espanha ao qual ele foi convocado como tributo.

#### 4.3.3 O anti-herói

Conforme Vogler (apud BARANITA, 2007), o anti-herói vive em um equilíbrio entre virtudes e defeitos de ações morais. O personagem é inserido na categoria do herói, porém, sua conduta é associada à de um vilão por conta da confusão de conceitos. O artilheiro do Brasil naquela Copa, com 5 gols, pode se representar nesse contexto. Romário quase fica de fora da convocação do Mundial por discutir com o técnico Parreira após um amistoso em que ficou no banco de reservas, em 1992, declarando abertamente à imprensa que o comandante brasileiro havia tomado uma atitude ruim.

Foi convocado para o último jogo das Eliminatórias as presas. No dia 19 de julho de 1993, Romário fazia dois gols contra o Uruguai no Maracanã e confirmaria a ida do Brasil para a Copa do Mundo do ano seguinte, provando que seria o titular absoluto da equipe.

Segundo o próprio camisa 11, aquele foi o melhor jogo de sua carreira com a camisa da Seleção. O repórter Marcos Uchoa destacou que o jogador representava uma coisa que fugia ao brasileiro, quando não tinha nele a humildade de um herói quando dizia "eu vou ganhar, eu vou fazer o gol, eu vou resolver".

Conforme Valle e Telles (2019), o herói é um homem extraordinário pelas suas qualidades guerreiras, seus triunfos, valores e generosidade. Mas Romário fazia questão de fugir do perfil generoso. Vogler (apud BARANITA, 2007), expressa que o anti-herói é aquele que vai provocar e, ao mesmo tempo, criar afinidade com o espectador. Romário não fala aquilo que a imprensa quer ouvir, mas está ali para decidir e ganhar as partidas. Ele não era um vilão, pois Costa (2008) afirma que os limites que separam heróis de vilões em uma partida de futebol dependem, claramente, do resultado do jogo, mas também não se portava como um herói.

O mesmo tipo de atitude aparece na final da Copa do Mundo, quando Romário se oferece para ser um dos cobradores das penalidades, mesmo nunca tendo as treinado, conforme o repórter Tino Marcos, que por anos acompanhou a seleção canarina, havia confirmado. Valle e Telles (2019) lembram que no conceito do anti-herói, se encaixam ações pensadas no bem comum, mas tendo



como características obter o máximo, trabalhando o mínimo possível.

Assim, conseguimos destacar na narrativa selecionada, as personagens que representam simbolicamente os arquétipos investigados. Dada como satisfatória nossa interpretação, seguimos com as considerações finais da pesquisa.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo geral analisar quais modelos arquetípicos do vilão, herói e anti-herói estão simbolicamente representados no documentário “É Tetra!”, produzido pela Ancine (Agência Nacional do Cinema) e, apresentado na Rede Globo, no programa Esporte Espetacular. O curta-metragem traz momentos da conquista da Seleção Brasileira na Copa do Mundo de 1994.

Foram determinantes para a elaboração deste artigo a relação dos acontecimentos da Seleção do Brasil naquele Mundial relacionados aos conceitos de herói, vilão e anti-herói apresentados maiormente por Morrell (2008), Lutz Muller (1997), Cléa Fernandes Valle e Verônica Telles (2014), e Ronaldo Helal e Antônio Jorge Soares (2003). Além do entendimento do histórico do futebol e das Copas do Mundo, trazidos principalmente por José Eduardo de Carvalho (2014) e Luiz Pimentel (2013). Assim, o estudo foi baseado em analisar o contexto do documentário e a linguagem utilizada pelos repórteres e narradores para construí-lo.

Após pesquisas e estudos aprofundados, chegou-se a solução que os objetivos foram alcançados com êxito. Ao analisar o documentário, foi possível identificar os personagens inseridos em cada momento da Copa do Mundo, assim como dentro da narrativa daqueles que contam os acontecimentos.

Além da análise dos conceitos, foi possível observar também a presença desses conceitos na narrativa do documentário, quando transformam o esporte em um texto marcado por uma abordagem dos fatos direcionando o personagem para um ato de heroísmo, vilanismo ou até mesmo de um perfil anti-herói.

Na análise, foi possível perceber e diferenciar cada perfil dos jogadores destacados. Aquele que já tem uma tendência em ser herói, assim como aquele que possui os traços de vilão. Por outro lado, descobrimos personagens que se tornaram vilões por conta de um acontecimento isolado, como no caso do atacante italiano Roberto Baggio, que chutou por cima do travessão a última penalidade. O antônimo



disso vem com o goleiro brasileiro Taffarel, que iniciou o Mundial como vilão, por ter falhado um ano antes, mas se torna herói na decisão, defendendo um pênalti. Já o perfil de anti-herói encontra-se no atacante Romário, que obtém as conquistas heroicas, mesmo não se comportando como um herói.

Foi possível observar que essa maneira de descrever o futebol, em especial, a Copa do Mundo, parece ser algo único no jornalismo nacional. A busca por heróis e vilões para contar sobre os torneios mundiais. Ao mesmo tempo em que se evidenciam ações de um determinado jogador, faz-se questão de explicitar os erros de outro.

Ainda, da análise do documentário em questão, se permitiu aos profissionais do jornalismo esportivo uma liberdade para expressarem suas opiniões sobre a personalidade de cada atleta e sobre o que cada um deles poderia estar pensando em situações dentro da partida. Além disso, foi dado espaço aos próprios atletas para registrarem suas perspectivas daquela Copa do Mundo.

Como sugestões para próximos estudos, fica a proposta de levantar outras informações para a elaboração de um novo material, seja bibliográfico ou audiovisual, para dar continuidade ao assunto, envolvendo outras Copas do Mundo. Como exemplo primeiro, temos o mundial de 1950. O famoso “Maracanazo”, onde o Brasil perdeu a final para o Uruguai por 2 a 1 no Maracanã, no Rio de Janeiro, e o goleiro Barbosa é mantido até os dias de hoje como o vilão. Outro exemplo dado é a eliminação do Brasil na Copa de 2006 contra a França, quando o lateral Roberto Carlos deixa de marcar o atacante Thierry Henry para arrumar a sua meia de jogo, tornando-se o culpado da derrota. O mesmo Roberto Carlos havia sido um dos heróis da conquista de 2002, quatro anos antes. E o trágico 7 a 1 (aqui nos desculpem o juízo de valor acalorado), para nós brasileiros? Que histórias ainda serão contadas?

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Tiago; BRINATI, Francisco. **A Construção do “Maracanazo”:** Como os jogadores da seleção brasileira de futebol passaram de heróis a vilões na Copa do Mundo de 1950. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Uberlândia - MG – 19 a 21/06/2015.

BARANITA, Pedro Alexandre de Almeida Lima Fernandes. **Anti-heróis no cinema.**



Porto. 2014-2015. Dissertação de Mestrado – Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, Porto.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 4. ed. Lisboa: Edições70, 2010.

BARTHOLO, T. e SOARES, Antonio J. **Mané Garrincha como síntese da identidade do futebol brasileiro**. In: HELAL, R.; LOVISOLO, H. e SOARES, Antonio J. (Orgs.). Futebol, jornalismo e ciências sociais: interações. 1ª ed. Rio de Janeiro: Eduerj, 2011. p. 53-76.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de Arlene Caetano. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008.

BOEREE, G. **Introduction to C.G. Jung**. Archetypes, 1997.

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

CAMPBELL, Joseph (entrevista com Bill Moyers). **O poder do mito**. São Paulo: Associação Palas Atenas, 1992.

CARVALHO, José Eduardo de. **História das Copas**. Editora O Estado de São Paulo, São Paulo-SP, 2014.

COELHO, Maria C. e HELAL, R. **A indústria cultural e a biografia de estrelas – as histórias de Babe Ruth e Tina Turner**. Cadernos pedagógicos e culturais, Niterói, v. 5, jan./dez. 1996, p. 55-62.

COSTA, Leda Maria da. **A trajetória da queda: as narrativas da derrota e os principais vilões da Seleção Brasileira em Copas do Mundo**. Tese (doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras. 2008.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S.A, 1986.

FIORIN, José Luiz. **Linguagem e ideologia**. Editora Ática, SP, 1990.

FRAGA, Gerson Wasen. **"A derrota do Jeca" na imprensa brasileira: nacionalismo, civilização e futebol na Copa do Mundo de 1950.** (2009).

GASTALDO, Édison. **O país do futebol mediatizado: mídia e Copa do Mundo no Brasil**. Sociologias 11.22 (2009).

GIGLIO, Sergio Settani. **Futebol: mitos, ídolos e heróis**. Diss. Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas., 2007.

HELAL, Ronaldo - **Mídia, Ídolos e Heróis do Futebol**, in Revista de Comunicação, Movimento e Mídia na Educação Física, vol.2, CEFD/UFMS, 1999.

HELAL, Ronaldo; SOARES, Antônio Jorge. **O declínio da pátria de chuteiras: futebol e identidade nacional na Copa do Mundo de 2002**. ENCONTRO ANUAL



DA COMPÓS, 2003.

HELAL, Ronaldo. **A construção de narrativas de idolatria no futebol brasileiro.** Revista Alceu, v. 4, n. 7, jul./dez. 2003, p. 19-36. \_\_\_\_\_; SOARES, Antônio J. e LOVISOLO, H. A invenção do país do futebol: mídia, raça e idolatria. Rio de Janeiro: Mauad, 2001.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** Tradução de Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2008.

JUNG, C. G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo.** Petrópolis: Vozes, 2000.

MASSAROTTO, Fernanda C. (fevereiro de 2006). **Baggio rompe o silêncio.** Placar n. 1291. Editora Abril, pp. 90-91.

MORRELL, J. (2008). **Valentões, bastardos e vadias: como escrever os bandidos da ficção.** F+ W Media, Inc.

MULLER, Lutz. **O herói: Todos nascemos para ser herói.** Tradução de Erlon José Paschoal. São Paulo: Cultrix, 1997.

PIMENTEL, Luís. **Almanaque Brasil de todas as copas 1914-2014: 100 anos da seleção canarinho de futebol.** Rio de Janeiro-RJ, Mauad X, 2013.

Rubio, K. **Esporte e mito.** São Paulo: Laços, 2017.

RUBIO, K. **O imaginário esportivo contemporâneo: o atleta e o mito do herói.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

SEIXAS, Sergio; OLIVEIRA, Lygia Franklin de; SEIXAS, Sergio. **Futebol É Uma Caixa de Arquétipos - Por Que 22 Homens Correm Atrás de Uma Bola.** Rio de Janeiro: Nossa Casa, 2011.

TOCAFUNDO, Ronan Daré; RODRIGUES, Emanuelle Silva. **Herói, anti-herói e vilão: a percepção crítica contextualizada à sala de aula.** Educação Pública, v. 19, nº 31, 26 de novembro de 2019.

VALLE, Cléa Fernandes; TELLES, Verônica. **O mito do conceito de herói.** Revista Eletrônica do ISAT, v. 2, nº 1, dez. 2014.

VOGLER, C. (2007). **A jornada do escritor.** Studio City, Michael Wiese Productions.

#### REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

FERNANDES, Gustavo; MALAFAIA, Marcos. **É Tetra! Capítulo 1.** Esporte Espetacular, 2019, disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/7764184/>>. Acesso



em: 20 de agosto de 2019.

FERNANDES, Gustavo; MALAFAIA, Marcos. **É Tetra! Capítulo 2.** Esporte Espetacular, 2019, disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/7781729/>>. Acesso em: 20 de agosto de 2019.

FERNANDES, Gustavo; MALAFAIA, Marcos. **É Tetra! Capítulo 3.** Esporte Espetacular, 2019, disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/7799795/>>. Acesso em: 20 de agosto de 2019.

FERNANDES, Gustavo; MALAFAIA, Marcos. **É Tetra! Capítulo 4.** Esporte Espetacular, 2019. disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/7817576/programa/>>. Acesso em: 20 de agosto de 2019.

NACHBIN, Luís. **Canhotas: Pepe e Roberto Carlos tinham em comum a bomba na perna esquerda.** Esporte Espetacular, 2019. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/750121>>. Acesso em: 02 de junho de 2019.

### AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pois tenho certeza de que Ele é a luz para os meus passos e que sempre me colocará no caminho correto, mesmo que eu pareça perdido. Agradeço à Instituição por todo o suporte com todos os materiais necessários para a realização do mesmo, assim como os professores, em especial aos dois que contribuíram para a construção desse projeto, Elton Luiz Gonçalves e Vanessa Wendhausen Lima.

Por fim, quero agradecer minha mãe, Tereza Scarabelot, que é meu maior exemplo. E por último ao repórter William Kayser, por todo o suporte durante os anos de graduação e por ter sido meu padrinho no jornalismo esportivo.