



ULTRAS EM

BOCA DE CENA

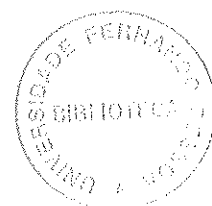
UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA
SEMINÁRIO DE INVESTIGAÇÃO
DANIEL ALVES SEABRA
JUNHO DE 1995

LEITURA
INTERNA

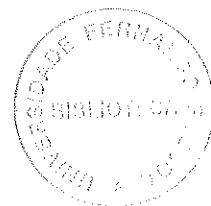
18

1980/100

Nº 8209



ULTRAS EM



BOCA DE CENA

ULTRAS EM

BOCA DE CENA

As técnicas de administração
de impressões da claque Super
Dragões.

Um estudo de caso, de 1993 a
1995, no estádio das Antas.

SEMINÁRIO DE INVESTIGAÇÃO

ÀS PESSOAS CUJO NOME
É PARA MIM TÃO GRANDE
QUE NEM SEQUER CABE
NESTA FOLHA

AGRADECIMENTOS

À Univerdidade *Fernando Pessoa*

À claque *Super Dragões*

Ao Luís Américo, presidente da claque *Super Dragões*

Ao DR. Alvaro Campêlo

Ao DR. Paulo Seixas

Ao DR. Corte Real

À Sandra Ribeiro

e ainda

ÀS PESSOAS CUJO NOME
É PARA MIM TÃO GRANDE
QUE NEM SEQUER CABE
NESTA FOLHA

ÍNDICE

CARTAZ DE APRESENTAÇÃO.....	14
CAP. I O GUIÃO.....	17
I.1. DAS PERMISSAS BÁSICAS DA TEORIA	18
I.2. ... AO QUADRO CONCEPTUAL.....	19
CAP. II OBSERVANDO E PARTICIPANDO NA REPRESENTAÇÃO.....	24
II.1. <i>Tipo de estudo</i>	25
II.2. <i>Técnicas de recolha de dados</i>	25
II.3. <i>Equação pessoal e papel do investigador</i>	26
II.4. <i>Técnica de análise de dados</i>	27
II.5. <i>Uníverson e amostra</i>	28
II.6. <i>Operacionalização dos principais conceitos</i>	28

CAP. III	O ELENCO.....	31
III.1.	<i>A fachada pessoal.....</i>	32
III.2.	<i>A equipa.....</i>	37
CAP. IV	A PREPARAÇÃO DA REPRESENTAÇÃO.....	39
IV.1.	<i>Os actores nos bastidores.....</i>	40
IV.2.	<i>A entrada dos actores na região de fachada.....</i>	45
IV.3.	<i>A preparação do cenário.....</i>	47
CAP. V	A REPRESENTAÇÃO DA CLAQUE <i>SUPER DRAGÕES</i>	50
V.1.	<i>Prólogo.....</i>	50
V.2.	<i>I acto.....</i>	52
V.3.	<i>Interlúdio.....</i>	57
V.4.	<i>II acto.....</i>	57
V.5.	<i>Final dramático.....</i>	58
V.6.	<i>Apoteose final.....</i>	59

V.7. <i>Arrumação do cenário</i>	59
EPÍLOGO.....	61
NOTAS.....	64
BIBLIOGRAFIA.....	67
APÊNDICE.....	72

CARTAZ DE APRESENTAÇÃO

As claques organizadas de apoio a clubes de futebol suscitam actualmente diversos comentários e análises. Elogiadas por alguns e criticadas por muitos outros, continuam presentes em grande número nos estádios de futebol portugueses sendo muitas vezes consideradas como os principais agentes provocadores de violência.

No trabalho exploratório intitulado *Mágicos Dragões de combate*¹, procurou-se "retratar" a claque do *Futebol Clube do Porto* denominada *Super Dragões* através da descrição e comentário das suas principais normas e valores, elementos que a constituem, actividades, aparelhagem material, organização, funções, factores influenciadores, aspectos socio-psicológicos, etc (cf. Seabra, 1993: 22,23). Foram assim abordadas, no referido trabalho, as quatro perspectivas de investigação que, segundo Erving Goffman, "parecem ser as mais habitualmente utilizadas, de modo implícito ou explícito, na investigação das organizações sociais enquanto sistemas fechados."

(Goffman, 1993: 281); perspectiva técnica; perspectiva política; perspectiva estrutural; perspectiva cultural (cf. id, 1993: 281).

Depois de três anos de observação da claque *Super Dragões* em praticamente todos os jogos realizados no estádio das *Antas* procura-se, neste estudo de caso, aplicar a *abordagem dramaturgica* e perspectiva de *representação teatral* – proposta por Erving Goffman na obra *A apresentação do eu na vida de todos os dias*² como uma quinta perspectiva – ao estudo da claque *Super Dragões*³. Esta perspectiva “pode ser utilizada como ponto terminal da análise, ou seja, como uma modalidade final de ordenação dos factos.” (id, 1993: 281) É uma perspectiva de *representação teatral* (cf. id, 1993: 9) que permite descrever “as técnicas de administração das impressões utilizadas numa organização dada, os principais problemas de administração das impressões na organização, e a identidade e inter-relações das diversas equipas de desempenho que actuam na organização.” (id, 1993: 282) Assim, e de acordo com esta perspectiva, este trabalho terá como objectivo descrever as técnicas de administração de impressões empregues pela claque *Super Dragões* nos jogos efectuados no estádio das *Antas*⁴ e os principais problemas de tal administração.

A *abordagem dramaturgica* e de *representação teatral* proposta por Goffman parece ajustada à realidade em estudo dado que a claque *Super Dragões* se apresenta como uma organização social constituída por uma *equipa* de actores, um conjunto de indivíduos que cooperam no sentido de apresentarem, perante uma audiência, uma dada definição de situação (cf. id, 1993: 279). Esta perspectiva teórica revela-se ainda mais adequada se considerarmos as reflexões teóricas acerca do futebol apresentadas por Desmond Morris (cf. Morris, 1981: 27-30). Este autor destaca a componente dramática e de teatralização inerente a um jogo de futebol e especialmente aos seus espectadores.

Assim, os títulos dados aos capítulos deste trabalho procuram dotá-lo de uma estrutura *dramaturgica*. O primeiro capítulo apresenta a teoria e os conceitos que serviram de base à realização do presente trabalho. O segundo capítulo dá-nos conta da metodologia adoptada para a sua execução. No terceiro capítulo procura-se

caracterizar os actores que fazem parte da claque, ao nível da sua *fachada pessoal* e da sua pertença à *equipa*. O quarto capítulo procura descrever o *desempenho* dos actores antes da *representação*. O quinto capítulo deste trabalho procura também descrever o *desempenho* dos actores durante a *representação* (apenas com o breve interregno do *interlúdio*) e ainda o final desta. Segue-se uma breve conclusão.

CAP. I O GUIÃO

A perspectiva teórica proposta por Goffman e aplicada neste trabalho insere-se numa recente concepção teórica da Antropologia denominada *interaccionismo simbólico*. Esta concepção procura, segundo António Custódio Gonçalves, analisar "as relações sociais como produzidas pela acção dos indivíduos que interagem uns com os outros e reproduzidas segundo conteúdos estruturais e formas institucionais, que os obrigam à conformidade com determinadas representações e ideologias." (Gonçalves, 1992: 75) Ainda segundo este autor, as "representações e ideologias, no entanto, não são analisadas, directamente, no seu conteúdo e na sua produção porque esta perspectiva interaccionista privilegia, fundamentalmente, a análise das práticas sociais." (id, 1992: 75)

Erving Goffman é um dos principais autores ligado a esta concepção teórica. Desenvolve, ao longo da obra adoptada como referencial teórico para este trabalho,

um quadro conceptual ajustado à perspectiva proposta, partindo para tal de um conjunto de permissas básicas.

I.1. DAS PERMISSAS BÁSICAS DA TEORIA ...⁵

Um individuo, quando se encontra face a outro, tende a procurar informações globais acerca dele no sentido de definir uma situação em que cada um sabe de antemão o que esperar do outro e a forma de actuar perante ele. Tais informações permitem um enquadramento em esteriótipos estabelecidos a partir da experiência obtida face a individuos semelhantes. Isto permite aos individuos uma actuação de acordo com as experiências anteriores face a individuos semelhantes.

Todavia, a presença face a outro dará certamente informação pouco clara e insuficiente acerca dele sendo assim difícil definir uma actuação adequada à situação. Um individuo provoca impressões no outro através da sua expressividade. Esta pode ser analisada ao nível da *expressão transmitida* – que inclui os símbolos verbais ou seus substitutos – e ao nível da *expressão emitida* – que inclui um largo campo de acções consideradas sintomáticas em relação ao actor (cf. Goffman, 1993: 12,13). Assim, um individuo face a outro procurará suscitar uma determinada impressão que lhe convém (ainda que esta por vezes seja falsa) procurando desta forma obter um tratamento esperado, por parte do outro, de acordo com a impressão que pretendeu suscitar. O outro, pode ser impressionado da forma que o individuo pretendeu suscitar ou então, poderá não entender a situação proposta chegando a conclusões incorrectas e dando ao individuo um tratamento que ele não esperava. Pode ainda interpretar a impressão proposta pelo individuo como falsa desconfiando da validade da impressão suscitada e da sua adequação à realidade. Terá então mais em conta as *expressões*

emitidas pelo individuo dado serem estas mais difíceis de controlar do que as *expressões transmitidas*. Contudo, o individuo poderá tentar ainda controlar as expressões emitidas numa tentativa de aperfeiçoar a impressão que lhe convém. Se esta tentativa se tornar evidente, o outro participante estará ainda atento aos comportamentos espontâneos que mesmo assim poderão escapar ao individuo e que eventualmente desmentirão a impressão que ele pretende suscitar. No concreto, o individuo projecta de facto uma impressão e uma definição de situação que leva o outro a elaborar a sua própria interpretação da situação. Ambos os participantes contribuem assim para uma definição global da situação.

1.2. ... AO QUADRO CONCEPTUAL 6

Verifica-se portanto um *modus vivendi* interactivo entre individuos que se encontram face a face (cf. id, 1993: 20). É assim fundamental o conceito de *interacção* que, segundo Goffman, poderá ser definida como:

a influência recíproca dos individuos sobre as acções uns dos outros numa situação de presença física imediata. Uma interacção será definida como a totalidade da interacção [sic], seja qual fôr o seu momento, em que um determinado conjunto de individuos se encontram continuamente presentes uns aos outros [sic]; o termo "encontro" designará a mesma realidade. (id, 1993: 26,27)

Adsrrito ao conceito de *interacção* apresentado, está o conceito de *desempenha*. Este refere-se a "toda a actividade de um determinado participante num dado momento, que tem como efeito influenciar seja de que maneira fôr algum dos outros

participantes." (id, 1993: 27) Assim, a *interacção* entre indivíduos é feita tendo por base um *desempenho* praticado por cada um deles.

Um mesmo *desempenho* poderá ser repetido e apresentado várias vezes estabelecendo-se assim um "modelo de acção preestabelecido que se desenvolve ao longo de um *desempenho* e susceptível de ser apresentado ou representado noutras ocasiões" (id, 1993: 27). Nestas situações, está-se em presença de uma *prática* ou *papel de rotina*. Se esta se repete por diversas vezes face a um mesmo tipo de público, poderemos admitir a possibilidade de se estabelecer uma relação social entre os membros da *equipa* que procuram transmitir uma determinada impressão e a audiência que assiste ao *desempenho* (cf. id, 1993: 27). Aos membros da *equipa* estão também inerentes um conjunto de direitos e deveres que lhes conferem um *papel social* ⁷(cf. id, 1993: 27).

Para levar a cabo os *desempenhos* pretendidos e no sentido de transmitir a *expressão* pretendida, os actores munem-se de um equipamento padrão que é empregue com regularidade durante os vários *desempenhos*. O conceito de *fachada* refere-se a este tipo de equipamento devendo ser entendido como:

parte do desempenho do indivíduo que funciona regularmente de maneira genérica e fixa a fim de definir a situação para os que observam o desempenho. A *fachada* é portanto o equipamento expressivo de tipo padronizado, empregue intencional ou inconscientemente pelo indivíduo durante o seu desempenho. (id, 1993: 34)

A *fachada* é ainda constituída por dois elementos constantes que convém distinguir e classificar ⁸. O primeiro elemento é denominado *quadro* ou *cenário* ⁹ e designa "os elementos cénicos do equipamento expressivo" (id, 1993: 36) sendo caracterizado pelo mesmo autor da seguinte forma:

Em primeiro lugar, há o 'quadro', incluindo o mobiliário, a decoração, a disposição física e outros aspectos do pano de fundo, que constituirão o cenário e os alicerces do palco para o desenrolar da acção humana que será representada diante, dentro ou acima dele. O quadro tende a permanecer, em termos geográficos, na mesma posição, de tal maneira que aqueles que queiram usar um quadro determinado como parte do

seu desempenho não poderão começar a acção antes de se terem transportado para o devido local e serão obrigados a terminar o seu desempenho quando saem deste último. (id, 1993: 34,35) ¹⁰

O segundo elemento que constitui a *fachada* é denominado *fachada pessoal*. Este é um conceito que designa:

os aspectos que identificamos mais de perto com o próprio actor e que naturalmente esperamos que o acompanhem onde quer que ele se econtre. Como partes da fachada pessoal podemos incluir: os distintivos a profissão ou a categoria profissional; o vestuário; o sexo, a idade e as características raciais; as dimensões físicas e a apresentação; a atitude; a maneira de falar; as expressões faciais, os movimentos do corpo, etc. (id, 1993: 36)

Deve-se ainda considerar que a definição projectada por um determinado indivíduo poderá ser integrada numa projecção suscitada em colaboração com vários actores no sentido de manter um *desempenho* colectivo satisfatório aos olhos de uma audiência ¹¹(cf id, 1993: 98). Nesse caso, estaremos em presença de uma *equipa* sendo esta considerada como um "conjunto de indivíduos que cooperem na encenação de uma prática de rotina determinada." ¹²(id, 1993: 100) Esta cooperação é exigida no sentido de defender e manter a definição projectada da situação.

As permissas iniciais consideradas poderão ser aplicadas a interacções levadas a cabo por uma *equipa*. Como consequência de tal aplicabilidade, será legítimo considerar a possibilidade de um *desempenho de equipa* ¹³ e de uma *fachada de equipa* no sentido desta manter a definição projectada e transmitir à audiência ou público uma impressão idealizada (cf. id, 1993: 49). Este é de facto o grande objectivo de uma *equipa*. Esta espera, com o seu *desempenho*, pôr em evidência os valores que pretende defender. O seu desempenho torna-se assim numa cerimónia de rejuvenescimento e reafirmação dos valores da *equipa* constituindo uma *celebração* (cf. id, 1993: 49,50).

Contudo, a coerência expressiva é por vezes frágil surgindo factos e papéis discordantes que poderão desmentir a impressão que se pretende transmitir (cf. id,

1993: 169). Assim, "quando um dos membros do grupo se expõe a um escândalo ou o causa, todos os outros vêem a sua imagem pública mais ou menos afectada." (id, 1993: 197) Isto deve-se ao carácter corporativo da equipa sendo os seus membros identificados uns com os outros de tal forma que a reputação de um elemento depende da maneira como se comportam os outros (cf. id, 1993: 197).

É ainda fundamental considerar que o *desempenho* é efectuado numa *região* perfeitamente definida a que por vezes se associam determinados limites espacio-temporais. Uma *região* é considerada por Goffman como "todo o lugar de algum modo limitado por barreiras à percepção." (id, 1993: 129)

O mesmo autor considera três tipos de *regiões*. Um primeiro tipo de *região* é denominada *região de fachada* e refere-se ao "lugar onde o *desempenho* é representado." (id, 1993: 130) Um segundo tipo de *região* denomina-se *região de bastidores* ou *traseiras* e designa "um lugar, ligado a certo *desempenho*, onde as impressões visadas por esse mesmo *desempenho* são contrariadas conscientemente com toda a naturalidade." (id, 1993: 135) O conceito de *região de bastidores* ou *traseiras* refere-se assim a um lugar onde é praticado um tipo específico de *desempenho* ligado muitas vezes à preparação do *desempenho* a ser efectuado na *região de fachada*. Nesta *região* são permitidos *desempenhos* que negem claramente as impressões que se pretendem transmitir com o *desempenho* na *região de fachada* (cf. id, 1993: 135,136). Considera-se ainda um terceiro tipo de *região* denominada *região exterior*. Trata-se de "uma região residual, referindo-se designadamente a todos os lugares que não cabem em nenhuma das duas regiões já identificadas." (id, 1993: 161) Este tipo de *região* refere-se a lugares que não podem ser enquadrados nos dois tipos de *região* anteriormente referidos (cf. id, 1993: 161). Os indivíduos que se encontram no exterior do quadro apresentado são denominados "*estranhos*" (cf. id, 1993: 162).

Este quadro conceptual traduz portanto uma *abordagem dramatúrgica* e uma perspectiva de *representação teatral* que descreve as técnicas de administração de

impressões empregues numa organização e os principais problemas de tal administração (cf. Goffman, 1993: 281,282).

Esta abordagem e esta perspectiva parecem ser de fundamental importância na análise e estudo da vida quotidiana sendo muito significativa a seguinte asserção de Robert Ezra Park:

Não é provavelmente por um simples acaso histórico que a palavra "pessoa", na sua acepção de origem, designa uma máscara. Trata-se antes do reconhecimento do facto de toda a gente estar sempre e em toda a parte, com maior ou menor consciência, a representar um papel... É nestes papéis que nos conhecemos uns aos outros; é nestes papéis que nos conhecemos a nós próprios. (Ezra Park, cit. in. Goffman, 1993: 31,32) ¹⁴

CAP II OBSERVANDO E PARTICIPANDO NA REPRESENTAÇÃO

Os resultados de um processo de pesquisa social estão dependentes da metodologia adoptada. Este capítulo procura expôr o tipo de estudo realizado, a metodologia adoptada no presente trabalho, assim como as razões e condicionalismos que levaram à sua escolha. A operacionalização dos principais conceitos aplicados neste trabalho está também presente neste capítulo.

II.1. *Tipo de estudo*

De acordo com o objectivo deste trabalho ¹⁵, considera-se que se está perante um estudo de tipo descritivo. Este tipo de estudos "têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população" (Gil, 1989: 45) sendo também realizados quando se pretende ter em conta a actuação prática das populações. (cf. id, 1989: 46). Um estudo de tipo descritivo revela-se portanto adequado aos objectivos do presente trabalho.

Considerando as técnicas de recolha de dados adoptadas, bem como o período de permanência na claque *Super Dragões* o presente trabalho resulta de uma pesquisa qualitativa e de cariz intensivo (cf. Moreira, 1994: 93,94).

II.2. *Técnicas de recolha de dados*

Tendo em conta o objectivo deste trabalho, optou-se pela observação participante como a principal técnica de recolha de dados. Esta "consiste na participação real do observador na vida da comunidade, do grupo ou de uma situação determinada." (Gil, 1989: 107,108) Ainda segundo este autor, esta é "a técnica pela qual se chega ao conhecimento da vida de um grupo a partir do interior dele mesmo." (id, 1989: 108) Revela-se portanto adequada aos objectivos deste trabalho dado que permite aceder, por vezes rapidamente, a dados de domínio privado da comunidade e situações habituais em que os seus membros se envolvem sendo assim possível ouvir as palavras

destes (cf. id, 1989: 108). É também um dos grandes métodos a aplicar numa pesquisa qualitativa e de cariz intensivo (cf. Moreira, 1994: 93) 16.

A observação participante efectuada considerou e procurou seguir as recomendações avançadas por Bronislaw Malinowski 17. Em situações que poderiam levar a um excessivo envolvimento do observador nas situações vividas pela claque, optou-se por uma observação não participante. Esta ocorre quando o observador "Presencia o fato, mas não participa dele; não se deixa envolver pelas situações; faz mais o papel de espectador." (Marconi e Lakatos, 1990: 82) Contudo, ambos os tipos de observação efectuados assumiram um carácter de observação sistemática dado que se pretendia uma observação e descrição precisa de certos aspectos considerados aprioristicamente relevantes para o objectivo do trabalho (cf. Gil, 1989: 109 e cf. Marconi e Lakatos, 1990: 81).

Foram ainda recolhidos alguns dados do ficheiro da claque para posterior tratamento estatístico.

II.3. *Equação pessoal e papel do investigador*

Para ser credível, a observação participante deverá contudo ter em conta os valores pessoais e a subjectividade do observador dado que "o trabalho do investigador de campo assenta tanto nos seus pressupostos científicos como nos seus valores e qualidades pessoais." (Moreira, 1994: 109) O investigador deverá assim ter em conta todos os condicionalismos e valores pessoais que poderão afectar os resultados finais apresentados. Um meio lógico de protecção que o investigador poderá utilizar será a exposição clara dos seus valores pessoais mais relevantes que poderão influenciar o estudo de determinada sociedade (cf. Myrdal, 1976: 7-9).

Assim, será importante considerar que o autor deste trabalho é adepto do *Futebol Clube do Porto* e admira os espectáculos de c6r e som proporcionados pelas claques discordando todavia dos actos violentos que por vezes estas praticam.

O papel do investigador perante a comunidade é também factor condicionante de informação recolhida (cf. Gil, 1989: 108,109). Perante alguns dirigentes da claque, o autor deste trabalho assumiu o papel de estudante que realiza um trabalho académico. Em relação a todos os outros elementos da claque, o autor deste trabalho assumiu o papel de um comum elemento pertencente à claque que participa nas suas diversas actividades.

11. 4 *Técnica de análise de dados*

O registo das observações efectuadas foi feito num diário de campo que tomou a forma de fichas de jogo. Estas foram depois sujeitas a uma análise de conteúdo temática ¹⁸ que se baseou nos conceitos teóricos mais relevantes para este trabalho. Foi feita uma primeira análise temática a nível vertical procurando-se destacar o que de mais importante foi observado em cada jogo relativamente aos conceitos em análise ¹⁹. Seguiu-se uma segunda análise temática a nível horizontal que permitiu analisar os registos efectuados sobre o mesmo conceito, ao longo dos vários jogos ²⁰. Foi desta forma possível encontrar, ao nível dos diferentes conceitos teóricos analisados, regularidades que permitiram efectuar uma descrição das técnicas de administração de impressões praticadas pela claque *Super Dragões*.

II.5. *Universo e amostra*

O número de actores da claque que assistem aos jogos varia muito consoante a importância e características dos mesmos ²¹ sendo também impossível a sua contabilização. De acordo com vários dirigentes da claque, estarão presentes em cada jogo, em média, cerca de seiscentos actores da claque. Este número foi assim considerado como universo estimado deste trabalho. A principal técnica de recolha de dados aplicada ²² incidiu sobre a totalidade da população ²³ que constitui o universo estimado.

Os dados de cariz estatístico relativos à idade e género dos elementos da claque que apresentamos neste trabalho ²⁴ foram recolhidos de trezentos e vinte e oito fichas de registo de sócios da claque. Estas constituíram assim uma amostra por acessibilidade ²⁵ que parece no entanto ser representativa do universo em estudo ²⁶.

II.6. *Operacionalização dos principais conceitos*

Procura-se neste ponto adequar os principais conceitos teóricos já apresentados (no Cap.II) à realidade empírica observada. O quadro que se segue apresenta a operacionalização dos principais conceitos:

Operacionalização dos principais conceitos		
Conceito de interacção		
Dimensões	Componentes	Indicadores
interacção face a:		
• outras claques	claques das equipas adversárias	cânticos de desmoralização e insulto cânticos de resposta arremessos confrontações físicas aplausos gestos apupos e assobios insultos movimentações indiferença
	claques do F.C.P.	cânticos de resposta aplausos indiferença
• jornalistas		cânticos de insulto cânticos de apoio colaboração actos de exibição insultos
• polícia		cânticos de insulto insultos arremessos aplausos colaboração confrontações
• porteiros		colaboração conflitos entradas fraudulentas
• funcionários do clube		colaboração conflitos
• público em geral	adeptos do F.C.P.	aplausos apupos e assobios insultos cânticos de insulto cânticos de estimulação confrontações indiferença confrontações físicas colaboração
	adeptos da equipa adversária	cânticos de desmoralização e insulto cânticos de resposta arremessos confrontações físicas aplausos gestos apupos e assobios insultos movimentações indiferença

• participantes no jogo	jogadores do F.C.P.	desempenhos com material cânticos de apoio movimentações aplausos gestos apupos e assobios insultos indiferença
	jogadores da equipa adversária	cânticos de desmoralização e insulto movimentações arremessos apupos e assobios insultos aplausos gestos
	equipa de arbitragem	cânticos de insulto movimentações arremessos apupos e assobios insultos aplausos gestos
Conceito de fachada		
• quadro ou cenário		faixas bandeiras tochas extintores latas de fumo rolos de papel e confetis megafone plásticos
• fachada pessoal		vestimenta e calçado cremes e tinta para pintar a cara emblemas e pin's sexo idade atitudes expressões verbais ou maneiras de falar

CAP. III O ELENCO

Este capítulo procura apresentar o conjunto de actores que constituem a claque *Super Dragões* e ainda a *fachada pessoal* que estes deverão apresentar para pertencerem ao elenco desta claque.

Quando um indivíduo participa no *desempenho* da claque *Super Dragões* torna-se num actor desta recebendo um *papel social*²⁸ já definido. O novo actor verificará que a claque tem já definida uma *fachada* para o *papel social* que lhe foi atribuído. A entrada de um novo actor para a claque pode ser motivada pelo desejo de praticar o *desempenho* pré-estabelecido e/ou pelo desejo de envergar a *fachada pessoal* também pré-estabelecida. Terá contudo de fazer as duas coisas no sentido de se apresentar da

forma que a claque pretende (cf. Goffman, 1993: 40). A *fachada pessoal* e o *desempenho*, já pré-estabelecidos, estão na base da informação que o indivíduo possui ou adquire e é na base desta que ele traça as suas linhas de acção como actor (cf. id, 1993: 21). O indivíduo projecta então uma definição da situação, dado que pretende ser uma pessoa de determinado género (cf. id, 1993: 24), ou seja, um actor da claque esperando que os outros actores o entendam como tal.

Se um indivíduo quiser de facto ser actor da claque e pertencer ao seu elenco, deverá adoptar, como modelo ideal para o seu *desempenho*, a *fachada pessoal* que será descrita ²⁹. Por outro lado, deverá também ocultar as acções inconsistentes e eventualmente contraditórias com os critérios que definem uma *fachada pessoal* ideal para o *desempenho* pretendido (cf. id, 1993: 56).

III.1. A *fachada pessoal*

Tal como já foi referido, o número de actores da claque presentes em cada jogo varia consoante a importância do jogo e do adversário. Contudo, dirigentes da claque, devido à sua experiência e presença regular em todos os jogos em que a claque actua, estabelecem em seiscentos o número médio de actores por jogo.

A caracterização do elenco, no que diz respeito à idade e ao género, teve por base os dados recolhidos do ficheiro da claque ³⁰. Tais dados são apresentados nos gráficos que se seguem:

gráfico nº 1

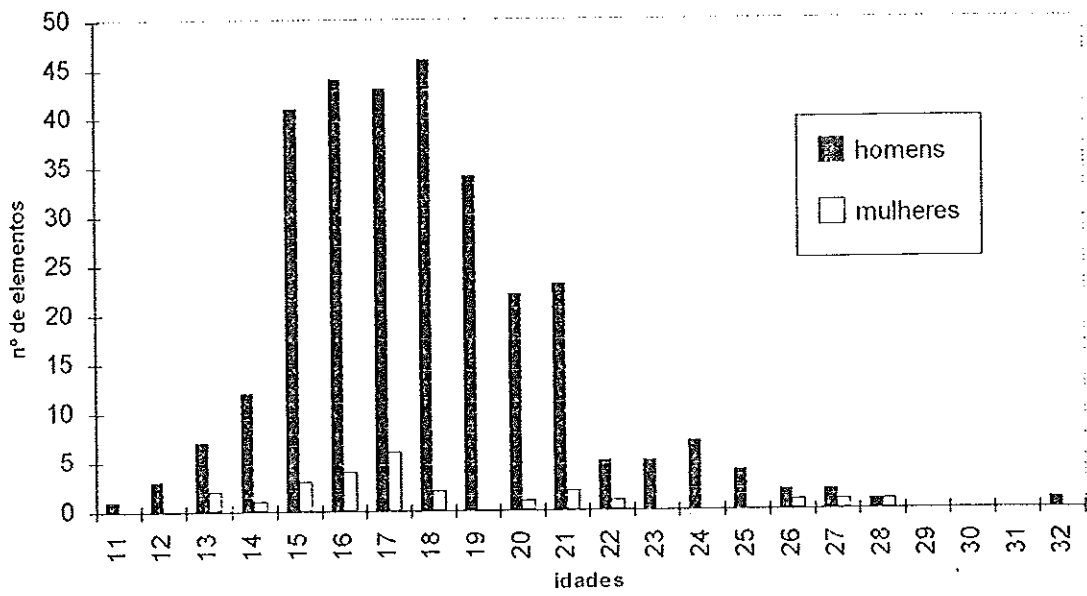
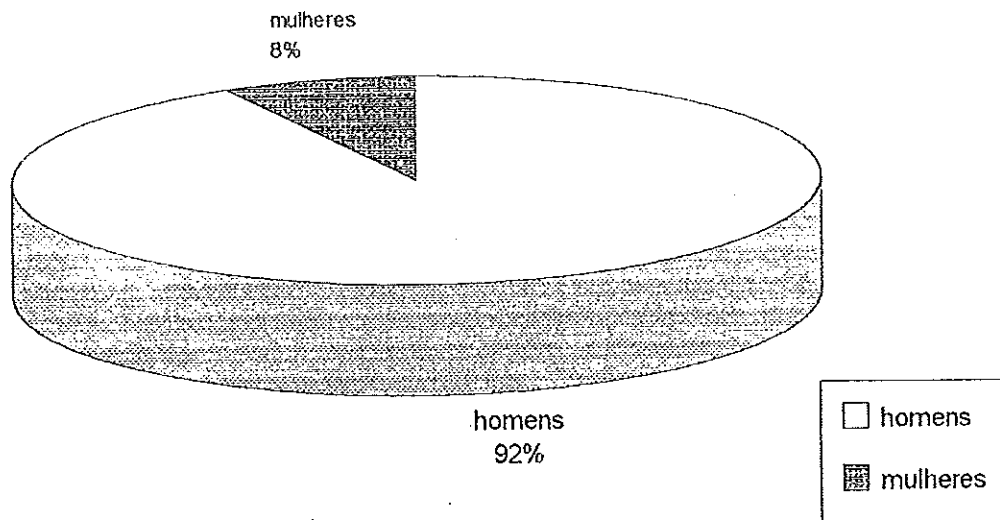


gráfico nº 2



A caracterização do elenco da claue teve ainda em conta os seguintes dados estatísticos:

	MULHERES	HOMENS	GERAL
MÉDIA	18.08	17.86	17.88
1º QUARTIL	16.00	16.00	16.00
MEDIANA	17.00	18.00	17.00
3º QUARTIL	20.00	19.00	19.00
MODA	17.00	18.00	17.00
ELEMENTOS	25.00	303.00	328.00
RELAÇÃO DE MASCULINIDADE		= 12	

Os dados estatísticos apresentados ³¹, assim os gráficos nº1 e nº2, demonstram que o elenco é essencialmente constituído por actores jovens e do sexo masculino. Esta preponderância poderá ter importante influência na claue sendo portanto admissível que o seu *desempenho* seja fortemente marcado pela juventude e masculinidade dos seus actores.

Juventude e masculinidade são portanto importantes características e indicadores da *fachada pessoal* dos actores que constituem o elenco ³². Relativamente à idade, a preferência por jovens é assumida pela direcção da claue. Contudo, serão admitidos actores menos jovens desde que estes apresentem uma *fachada pessoal* e um *desempenho* semelhante a todos os outros jovens. Acerca do género, os dados recolhidos demonstram a presença de jovens actores do sexo feminino, ainda que em flagrante minoria. Todavia, estas apresentam uma *fachada pessoal* e um *desempenho* em tudo semelhante aos actores do sexo masculino ³³.

Os actores devem ter em conta outros aspectos da sua *fachada pessoal* tais como a vestimenta, distintivos indicadores da sua condição, atitudes e maneiras de falar. Relativamente à vestimenta ³⁴, os actores deverão apresentar-se com t-shirts ou camisolas da claque dado que estas apresentam uma simbologia muito própria ³⁵ de apoio ao clube e de acordo com a iconografia *ultra* ³⁶. Verifica-se também uma clara preferência pelas calças de ganga. Os actores devem ainda calçar sapatilhas ou botas de modo a completar toda uma coerência da *fachada pessoal* ao nível da vestimenta que se pretende de cariz "guerreiro". O blusão negro, virado do avesso no sentido de tornar visível o forro côr de laranja, constitui também um importante complemento desse tipo de vestimenta. O cachecol da claque ou do clube deverá também estar sempre presente. Bonés, chapéus e lenços relativos à claque e ao clube são ainda peças que costumam estar presentes assim como diversos distintivos alusivos à iconografia *ultra* tais como emblemas e pin's. Nos jogos de maior importância, alguns actores pintam o rosto com cremes e tinta das cores do clube. De todos estes elementos apresentados, o cachecol, as t-shirts ou camisolas da claque, o blusão e o rosto pintado são claramente os elementos mais relevantes da *fachada pessoal* dos actores. O cachecol é mesmo o elemento mais importante sendo também a principal forma de identificação com a claque, clube e movimento *ultra*.

Em coerência com estas partes da *fachada pessoal*, os actores do elenco deverão completá-la com um conjunto de atitudes, expressões e maneiras de falar conducentes a um determinado *desempenho* que a claque procura apresentar. Assim, um actor da claque *Super Dragões* deverá defender exacerbadamente, pelas palavras e pelos actos, o *Futebol Clube do Porto*. Esta é mesmo a condição *sine qua non* para fazer parte do elenco. Todos os actores deverão, através dos seus actos e palavras, defender e apoiar activamente o clube honrando-o e prestigiando-o em todas as situações. Deverão ainda ser sócios do clube e referir-se a este como sendo o "grande *Porto*", o "mágico *Porto*", manifestando assim o seu amor ao clube. Os actores deverão também manifestar um sentimento patriótico envergando, nas suas vestimentas, as cores nacionais. Ao invés, todos os actores devem expressar, por atitudes e palavras, o

ódio ao *Benfica*. Este surge também explícito nas vestimentas usadas, através de desenhos claramente alusivos a tal sentimento. São portanto estes os valores que todos os actores deverão defender, através de atitudes de um verdadeiro *ultra*.

A expressão *ultra* é de difícil definição e caracteriza um tipo de *desempenho* que os actores pertencentes ao elenco devem adoptar como componente da sua própria *fachada pessoal*. Ser *ultra* encerra um significado muito próprio do que é ser um adepto de futebol em geral, e de um clube em particular. É uma expressão conhecida internacionalmente à qual está adstrita uma iconografia e um *desempenho* muito próprio de adepto de futebol. Para serem verdadeiros *ultras* os actores deverão estar sempre presentes em todos os jogos disputados pelo clube, apresentando-se para tal com a vestimenta e distintivos identificativos da sua condição. Nunca deverão usar guarda-chuva, demonstrando assim coragem no apoio à equipa independentemente das condições climatéricas. Um actor *ultra* não deverá vêr os jogos sentado. Deverá estar sempre de pé e em posição activa para apoiar a equipa com a maior dedicação, mesmo que para tal tenha que enfrentar ameaças dos adeptos das equipas adversárias. Deverá também manter até final do jogo, independentemente do resultado do mesmo, uma atitude de apoio constante à sua equipa. Um *ultra* nunca deverá reconhecer como justa a derrota do seu clube. Se esta acontecer, deverá afirmar que o clube foi "roubado" pelo árbitro. Um *ultra* nunca afirma que a equipa joga mal aceitando apenas que esta, uma vez ou outra, se atrapalha um pouco. Deverá afirmar bem alto que a força, o valor e a verdade estão sempre com o seu clube. Ser *ultra* implica, da parte do actor, estar imbuido de um "espírito" ³⁷ muito característico de determinados adeptos de futebol. Significa também, da parte do actor, uma entrega total ao clube.

Em síntese, é possível considerar que a juventude e masculinidade são duas componentes importantes da *fachada pessoal* dos actores pertencentes ao elenco. A *fachada pessoal* deve ser ainda composta por uma vestimenta adequada ao *desempenho* e à apresentação pretendida pela claque. Como componente da própria *fachada pessoal*, os actores devem ainda ter expressões e atitudes de força, coragem,

capacidade de sofrimento, determinação e participação activa no apoio à equipa. Em nenhum caso esta deve ser criticada. Os actores deverão ainda expressar sempre o seu optimismo em relação à vitória do clube sendo intolerável o pessimismo, a apatia e a crítica.

Cada actor deve ainda expressar a sua solidariedade para com os outros actores do elenco vendo-os como um membro de uma grande família. Apesar de eventuais diferenças em vários aspectos (níveis socio-económicos, culturais, etc.), os actores da claque "acabam por se descobrir numa relação de familiaridade forçada, característica de companheiros de equipa que encenam uma representação." (id, 1993: 105) No caso concreto da claque *Super Dragões*, parece verificar-se a seguinte asserção de Goffman:

Os indivíduos podem reunir-se formal ou informalmente num grupo de acção em vista de promoverem interesses semelhantes ou colectivos através dos meios ao seu dispôr. Na medida em que cooperam na manutenção de uma impressão determinada, servindo-se disso como meio de realização dos seus fins, constituem aquilo a que aqui chamamos uma equipa. (id, 1993: 105)

III. 2. A EQUIPA

Tendo em conta a asserção de Goffman, a claque apresenta-se então como sendo uma *equipa*. Desta forma, "apesar dos seus papéis sociais muito diversos, os diferentes indivíduos podem viver um mesmo clima de experiência dramática." (id, 1993: 209) A *fachada pessoal* que cada actor enverga, será neste caso talvez mais importante pelo facto de contribuir para a definição de um campo mais vasto, do que propriamente para possibilitar ao actor uma apresentação meramente pessoal (cf. id,

1993: 97). Assim, verifica-se que "a definição da situação projectada por um participante determinado é parte integrante de uma projecção visada e alimentada pela estreita colaboração de mais do que um actor." (id, 1993: 98) Estas considerações parecem permitir que se considere, no caso da claque, que a *fachada pessoal* se estende com uma certa uniformidade aos seus diversos actores. Poderá então estar-se perante uma *fachada de equipa*. Desta forma, "a fachada transforma-se numa 'representação colectiva' e numa realidade por direito próprio." (id, 1993: 40) que "tende a institucionalizar-se em termos de expectativas abstractas e estereotipadas a que dá lugar" (id, 1993: 40).

Estas considerações permitem compreender a claque como uma *equipa* constituída por um elenco de diversos actores que deverão procurar manter, numa *acepção dramática*, a lealdade e disciplina exigidas para a apresentação da exibição pretendida (cf. id, 1993: 256). Os actores não deverão trair os *segredos* da *equipa* mas agir sob influência de obrigações para com a *equipa* (cf. id, 1993: 250). A protecção contra as deslealdades poderá passar por uma técnica que "consiste no desenvolvimento de um alto grau de solidariedade intragrupal" (id, 1993: 252), importante para a manutenção coerente da exibição pretendida. Os actores da claque "não devem explorar a sua presença na região de fachada para encenarem uma exibição pessoal" (id, 1993: 251) dado que tal acção afectaria a exibição pretendida pela claque. Esta só deverá ser eventualmente contrariada numa região que Goffman considerou ser a *região de traseiras ou bastidores* (cf. id, 1993: 135).

CAP. IV PREPARAÇÃO DA REPRESENTAÇÃO

Procura-se neste capítulo descrever o *desempenho* praticado pelo elenco na preparação da *representação*. Esta é uma operação que poderá ser mais ou menos rápida consoante a importância do jogo que vai ser disputado. A preparação da *representação* a efectuar num jogo de menor importância é relativamente rápida. Ao invés, a preparação da *representação* a efectuar num jogo muito importante poderá demorar várias horas.

IV.1. *Os actores nos bastidores*

A *região de bastidores* da claque *Super Dragões* é relativamente bem definida e compreende uma sala, situada na loja azul (esta situada na Superior Sul do estádio das Antas), e um átrio de entrada contíguo a esta. Estes lugares podem ser considerados como *região de bastidores* pois é neles que os actores praticam um *desempenho* susceptível de contrariar as impressões que a claque pretende transmitir (cf. Goffman, 1993: 135), mesmo ao nível da *fachada pessoal* que os seus actores devem manter. As funções características (que a seguir se apresentam) da sala da claque e do átrio que lhe está contíguo são semelhantes às funções que Goffman considera serem características de uma *região de bastidores* (cf. id, 1993: 136). Podem assim ser consideradas como *região de bastidores* da claque.

Ainda que a sala da claque e o átrio que lhe está contíguo sejam duas áreas pertencentes à *região de traseiras ou bastidores*, é importante considerar que a sala da claque é, nos dias de jogos, de acesso restrito sendo permitida a entrada apenas a alguns actores, que são geralmente os dirigentes encarregados da "coreografia" ³⁸, ou seja, da *realização dramática* ³⁹ a apresentar durante o jogo.

Nos jogos importantes ou internacionais, o *cenário* e o *desempenho* a apresentar tornam-se *segredos estratégicos*. Estes referem-se às intenções e qualidades que a *equipa* esconde da audiência, e que mais tarde revelará quando consumir a acção preparada em segredo (cf. id, 1993: 170). Apenas alguns actores dirigentes da claque conhecem estes *segredos estratégicos* já que a sua quebra perturbaria o desempenho pretendido (cf. id, 1993: 170). Apesar de Goffman afirmar que "Negar a um companheiro de equipa a informação a respeito da posição que a equipa vai tomar equivale, de facto, a negar-lhe a qualidade de membro de equipa," (id, 1993: 110) tal não parece suceder na claque dado que os actores, apesar de não terem informações

relativamente ao *desempenho* que a claque apresentará, sentem-se em condições de se apresentar como personagens perante a respectiva audiência (cf. id, 1993: 110).

É ainda na sala da claque que se realizam as tarefas de cariz mais administrativo (registo de sócios, registo de contas, telefonemas, serviço de escritório, etc) e são tratados os assuntos considerados como *segredos internos*. O conhecimento destes *segredos* assinalam o actor como membro dirigente da claque, separando-o assim daqueles que não conhecem tais *segredos* (cf. id, 1993: 170). A revelação ou quebra accidental dos *segredos internos* não perturba grandemente o desempenho da claque (cf. id, 1993: 171). É ainda importante considerar que a escolha dos membros dirigentes da claque é feita de acordo com a linha de acção planeada pelo seu presidente. Este, no sentido de manter a linha de acção pretendida, escolhe para dirigentes da claque companheiros de *equipa* dos quais pode esperar um *desempenho* adequado (cf. id, 1993: 112).

Nesta sala são também armazenados os componentes do *cenário* e algum material relativo à *fachada pessoal* (tshirts, camisolas, cachecois, etc) vendido pela claque. Nos dias de jogo, este material é vendido aos actores da claque através de uma janela que estabelece a ligação entre a sala da claque e o átrio de entrada.

Este átrio é o ponto de encontro de todos os actores da claque antes destes entrarem no estádio. É aqui que os actores conversam descontraidamente acerca de todos os assuntos não relativos ao *desempenho* da claque. Falam sobre a escola, sobre os seus empregos, músicas preferidas, contam anedotas, jogam futebol num jardim próximo, etc. É aqui que diversos actores procuram vender fotografias da claque em pleno *desempenho* nos estádios (são também vendidas fotografias de outras claques) e ainda as fanzines da claque ⁴⁰. A preparação dos materiais de maiores dimensões que fazem parte do *cenário*, tais como faixas e bandeiras, é também feita neste local, especialmente pelos dirigentes da claque e outros actores mais activos.

É ainda neste átrio que os actores comentam, elogiando ou criticando, os *desempenhos* anteriores da claque bem como o *cenário* exibido por esta. A organização da claque é por vezes muito criticada reconhecendo-se a superioridade

das claques rivais em alguns pontos. Reconhecem-se também os fracassos na exibição do *desempenho* pretendido e as derrotas decorrentes da *interacção* com as outras claques ao nível do *desempenho* ou mesmo da confrontação física. Contudo, são também muitas vezes recordadas as grandes vitórias do clube, os grandes *desempenhos* da claque, as viagens divertidas que se fizeram, as vitórias conseguidas em confrontações físicas com outras claques, a forma como se entrou sem pagar no estádio da equipa adversária, etc. É também neste local que os actores elogiam ou criticam as exhibições da equipa de futebol e as opções do seu treinador.

Ouvem-se também, com grande regularidade, críticas mútuas entre os actores. São normalmente criticados aspectos da *fachada pessoal* como o uso de cachecois de clubes estrangeiros ⁴¹ que nada têm a ver com a claque ou com o clube. Critica-se muito o facto de bastantes actores não se deslocarem com a claque aos estádios dos clubes adversários. A fuga aos confrontos físicos com actores de claques adversárias é também bastante criticada. Esta não será a atitude de um verdadeiro *ultra*. Em síntese, são criticados todos os actores que não apresentam uma *fachada pessoal* coerente com o *desempenho* pretendido.

São também frequentes " as ocasiões de bastidores em que os actores terão que se prestar apoio moral mútuo, sustentando a impressão de que o espectáculo a representar correrá bem ou que o espectáculo acabado de representar não correu tão mal como pode ter parecido." (id, 1993: 156)

Verifica-se assim uma ambiência muito característica da *região de bastidores*. Nesta, "o próprio facto de não se registar qualquer esforço destinado à obtenção de efeitos importantes tende a determinar a atmosfera peculiar da interacção, levando todos os que nela se encontram implicados a agirem como se fossem íntimos em todos os aspectos da vida." (id, 1993: 151) Os actores da claque tendem, nesta região, a manter entre si relações de familiaridade dado que cooperam num mesmo *desempenho de equipa* (cf. id, 1993: 154). Ainda que Goffman afirme que tal familiaridade tende a expressar-se apenas quando a audiência não está presente (cf. id, 1993: 154), ou seja, na *região de bastidores* tal não se verifica na claque. As

relações de familiaridade expressam-se também quando os actores estão situados na *região de fachada* e conseqüentemente em presença da audiência.

Apesar do ambiente de descontração e de liberdade de expressão crítica por parte dos actores que caracteriza a *região de bastidores* dificilmente são tornados públicos os *segredos inconfessáveis* da claque. Estes "referem-se a factos relativos à equipa, que ela conhece e esconde, sendo incompatíveis com a imagem de si própria que a equipa tenta sustentar perante a sua audiência." (id, 1993: 169,170) Os factos escondidos são normalmente actos de destruição praticados noutros estádios, furtos, detenções, grandes confrontações físicas, burlas, problemas relativos a drogas, etc.

Acerca da *região da fachada* e *região de bastidores* da claque, é pertinente considerar ainda a seguinte afirmação de Goffman:

embora se observe uma tendência no sentido de dada região passar a ser identificada como fachada ou como bastidores em função do desempenho a que regularmente se acha associada, existem numerosas regiões que funcionam em certos momentos e em certo sentido como região de fachada e noutras alturas, e noutros sentidos, como bastidores. (id, 1993: 151)

Pode-se desta forma considerar que a *região de fachada* e a *região de bastidores* definem-se, não propriamente e apenas pelo local físico, mas sim pelo tipo de *desempenho* levado a cabo nelas. A afirmação apresentada dá conta de uma situação que se concretiza relativamente à *região de bastidores* da claque. Ainda que esta seja identificada, em função do *desempenho* a que está associada, como *região de bastidores* em certos momentos e situações funciona como *região de fachada*. Isto verifica-se nas situações em que a claque, na sua *região de bastidores* entra em *interacção* com jornalistas e participantes no jogo. Sempre que os primeiros procuram efectuar entrevistas aos actores, estes geralmente colaboram e assumem desempenhos normalmente adstritos à *região de fachada* praticando actos de exibição e cânticos de apoio ao clube. Todavia, alguns jornalistas (pertencentes a algumas rádios ou televisões) são confrontados com insultos e cânticos de insulto. Por outro lado,

sempre que os participantes no jogo chegam ao estádio e o autocarro que os transporta passa junto à *região de bastidores* da claque, os actores desta manifestam-se através de um *desempenho* normalmente adstrito à *região de fachada*. Face à passagem dos jogadores do *Futebol Clube do Porto*, entoam cânticos de apoio e movimentam-se para junto do autocarro fazendo gestos ⁴² de apoio à equipa. A passagem dos jogadores da equipa adversária leva os actores a movimentarem-se para junto do autocarro que os transporta para entoarem cânticos de desmoralização e insulto, para assobiarem, apuparem, insultarem e ainda para fazerem alguns gestos mais agressivos ou arremessarem objectos. Este *desempenho* dos actores da claque leva a que a polícia acompanhe e proteja o autocarro e os jogadores que este transporta surgindo desta forma alguns conflitos entre actores e polícia, que chegam por vezes à confrontação física.

É ainda na *região de bastidores* que são por vezes recebidos os actores de algumas claques adversárias com as quais a claque *Super Dragões* tem boas relações. Em tais circunstâncias, as linhas divisórias existentes entre duas claques apoiantes de clubes adversários são momentaneamente quebradas e os actores de *equipas* opostas esquecem, por momentos e na *região de bastidores*, os lugares prescritos que devem manter uns perante os outros durante o *desempenho* adstrito à *região de fachada* (cf. id, 1993: 241). Os adeptos das equipas estrangeiras são também geralmente bem recebidos na *região de bastidores* da claque uma vez que procuram comprar, na loja azul, algum material relativo à claque *Super Dragões* e ao *Futebol Clube do Porto*. Nesta circunstância, os actores da claque procuram estabelecer diálogo com estes adeptos na tentativa de conseguirem trocar os seus cachecoís pelos cachecoís das equipas estrangeiras.

Está desta forma caracterizada, de uma forma geral, a *região de bastidores* da claque *Super Dragões* assim como o *desempenho* dos actores da claque na referida *região*.

IV.2 A entrada dos actores na região de fachada

A entrada dos actores na *região de fachada* decorre durante a hora que precede o início do jogo e realiza-se quase sempre de uma forma muito fracccionada. Os actores terão que se deslocar da *região de bastidores* para a *região de fachada*. Para tal, devem-se dirigir para as portas de entrada no estádio, e depois de entrar neste, devem-se posicionar no local da bancada que é sempre ocupado por todos os actores dentro do estádio ⁴³. Os diversos actores vão entrando no estádio isoladamente ou em grupos muito pequenos. A entrada de actores em grupos de maior dimensão sucede apenas em jogos nacionais importantes e em jogos internacionais. Nestes últimos, verifica-se por vezes que os actores da claque reúnem-se todos em conjunto na *região de bastidores* para que os dirigentes da claque transmitam, pelo megafone, algumas instruções acerca do *desempenho* a ser apresentado na *região de fachada*. Nestes casos, todos os actores entram ao mesmo tempo no estádio e em grupo compacto. Todavia, esta situação é excepcional.

O espaço percorrido pelos actores desde a *região de bastidores* até à *região de fachada* pode ser considerado como uma *região de exterior*. Trata-se de uma região residual que não se enquadra no tipo de regiões já caracterizadas (cf. id, 19993: 161). A passagem dos actores da claque pela *região de exterior* coloca-os em *interacção* com os porteiros que controlam as entradas no estádio, com a polícia que também está presente nas portas do estádio e ainda com o público em geral que assiste aos jogos. Posicionados na *região de exterior*, estes elementos podem ser considerados como *estranhos* uma vez que se encontram no exterior do quadro considerado (cf. id, 1993: 162). Contudo, é fundamental considerar que o público em geral que assiste aos jogos, ainda que possa ser considerado como *estranho* na *região de exterior*, assume por direito próprio a condição de público quando está presente na *região de fachada* e

assiste ao *desempenho* da claque. Deixa portanto de ser *estranho* ao quadro geral considerado.

A *interacção* dos actores da claque com os porteiros que controlam as entradas no estádio é geralmente conflituosa. Os primeiros tentam, de diversas formas, entrar de forma fraudulenta no estádio. Assistem-se por vezes a discussões com os porteiros pois estes nem sempre facilitam entradas gratuitas ou fraudulentas. A entrada do material de maiores dimensões que compõe o *cenário* leva também a alguns conflitos com os porteiros uma vez que as grandes bandeiras e faixas são difíceis de entrar nas portas e perturbam o trabalho dos porteiros e a normal entrada de público. Devido a estas situações, alguns porteiros, no sentido de facilitar a entrada, colaboram com os actores que transportam este tipo de material e abrem portas que normalmente se encontram fechadas.

A *interacção* com os polícias posicionados nas entradas do estádio é geralmente conflituosa pois são estes que revistam os actores e suas mochilas na procura de objectos que não possam entrar para o estádio. Estas medidas de segurança são executadas com maior cuidado nos jogos nacionais mais importantes e nos jogos internacionais. Os actores não gostam destas verificações dado que procuram levar, para a *região de fachada*, objectos pertencentes ao *cenário* tais como tochas, latas de fumo e ainda outros tipos de objectos que são por vezes arremessados para o relvado quando se verificam determinadas situações. A policia tem contudo uma atitude mais permissiva para com os actores da claque sempre que os jogos a disputar não exigem grandes medidas de segurança.

A *interacção* com o público em geral que assiste aos jogos é também marcada pela conflitualidade. Na entrada para o estádio, verificam-se conflitos com os adeptos do *Futebol Clube do Porto*. Os actores procuram frequentemente entrar no estádio sem respeitar a fila de entrada onde se encontram os adeptos do clube aguardando a sua vez de entrar. Nestas situações, actores e adeptos trocam insultos e apesar da revolta dos segundos, os actores conseguem quase sempre entrar primeiro apresentando por vezes a desculpa de que "têm de ir pôr as faixas". Os adeptos das equipas adversárias

do *Futebol Clube do Porto* surgem por vezes nesta *região de exterior*. Verifica-se normalmente uma certa indiferença dos actores da claque em relação a tais adeptos e raramente se ouvem frases provocatórias. Os adeptos das equipas estrangeiras são mesmo abordados com simpatia pelos actores da claque quando estes procuram trocar os seus cachecois pelos cachecois das equipas estrangeiras registando-se por vezes diálogos interessantes. Todavia, face a adeptos de equipas como o *Benfica* ou *Sporting*, verificam-se por vezes alguns insultos, roubos de bandeiras e cachecois e ainda certas movimentações dos actores no sentido de entrarem em confrontações físicas com os adeptos adversários. Estas situações de potencial confronto não se verificam apenas na *região de exterior* contígua ao estádio mas também em locais mais afastados. Verificam-se por isso maiores cuidados de segurança por parte da polícia, o que nem sempre agrada aos actores.

Tal como foi referido, a entrada do material de maiores dimensões que faz parte do *cenário* causa alguns inconvenientes à normal entrada de espectadores no estádio. Para evitar tal situação, alguns actores dirigentes da claque, com a anuência da direcção do clube, entram para a *região de fachada* por uma porta de acesso reservado que conduz ao relvado e às bancadas. Torna-se assim mais fácil o transporte do material do *cenário* sendo conseqüentemente mais fácil a preparação deste.

IV.3. *A preparação do cenário*

Após a chegada à *região de fachada*, os actores agrupam-se e iniciam a preparação do *cenário*. Esta consiste na disposição ajustada dos materiais que o constituem, bem como a sua preparação para um correcto e imediato funcionamento quando a claque

iniciar o seu *desempenha*. A primeira acção de preparação do cenário consiste na colocação das faixas ⁴⁴ na rede do estádio. Esta operação é feita por alguns dirigentes da claque e outros actores habitualmente mais activos. Estes contam por vezes com a colaboração de funcionários do clube que abrem a porta que permite a passagem de actores da bancada para o relvado. Contudo, surgem por vezes conflitos dado que estes funcionários não autorizam a passagem de todos os actores, passando apenas os mencionados.

A quantidade de faixas penduradas na rede depende da importância dos jogos que irão ser disputados. Em jogos nacionais não muito importantes, são colocadas poucas faixas. Ao invés, em jogos nacionais importantes e internacionais são colocadas um grande número de faixas da claque. A colocação de faixas leva a algumas situações conflituosas na *interacção* com o público adepto do *Futebol Clube do Porto*. Considerando que as faixas colocadas pela claque retiram a visibilidade para o relvado, o público apupa, assobia e insulta os actores da claque. Estes tomam em geral uma atitude de indiferença. Por vezes, respondem também da mesma forma. Nalguns casos, verificam-se mesmo algumas confrontações físicas entre actores e público que são rapidamente resolvidas por dirigentes da claque e público mais pacífico. À medida que as faixas são colocadas, são também preparadas as bandeiras que serão agitadas quando os jogadores do clube entrarem em campo. Os dirigentes da claque distribuem também, pelos actores da claque, um certo número de tochas e latas de fumo que são acesas quando os jogadores do clube entram em campo. A distribuição deste material provoca alguma confusão dado que são muitos os actores que pretendem acender tochas.

Faixas, bandeiras, tochas e fumos são materiais quase sempre presentes no *cenário* da claque independentemente da importância do jogo a disputar ⁴⁵. Mas nos jogos nacionais mais importantes e jogos internacionais, os dirigentes da claque têm mais cuidados na preparação do *cenário*. Recorrem por isso a rolos de papel e confetis, extintores de pó azul (tal como as tochas, não são utilizados nos jogos internacionais), baldes, plásticos, etc. Os baldes e os plásticos são muitas vezes espalhados por todo o

público. Este colabora com a claque na preparação de um *cenário* mais abrangente e grandioso. A claque usa ainda nestes jogos um megafone que é utilizado por um actor que profere os cânticos e as palavras de ordem que a claque deverá repetir. Os actores que não participam na preparação do *cenário* mantêm um *desempenho* mais característico da *região de bastidores*

Todos os componentes do *cenário* da claque terão que ser transportados por alguns actores para a *região de fachada* dado que não podem permanecer no local mesmo depois da claque ter apresentado o seu *desempenho*. Nestas circunstâncias, verifica-se que os actores, para porem em acção o seu *desempenho*, terão sempre que se deslocar para a *região de fachada* transportando os materiais que compõem o *cenário*. O abandono da *região de fachada* significa também o fim do *desempenho* praticado pela claque (cf. id, 1993: 34,35). Todo este controlo do *cenário* é vantajoso para a *interacção* da claque pois esta poderá introduzir os dispositivos estratégicos que pretende no sentido de melhorar o seu *desempenho* (cf. id, 1993: 115).

CAP . V A REPRESENTAÇÃO DA CLAQUE *SUPER DRAGÕES*

Este capítulo procura descrever o *desempenho* característico da região de fachada, apresentado pelo elenco.

V.1. *Prólogo*

Este termo é utilizado para classificar o *desempenho* característico da *região de fachada* que a claque apresenta antes dos participantes no jogo entrarem no relvado.

É de certo modo um *desempenho* preâmbular que os actores apresentam com grande vivacidade sendo contudo semelhante ao *desempenho* apresentado durante o jogo.

Este *desempenho* preâmbular é mais frequente nos jogos mais importantes e surge em consequência de um ambiente mais emotivo e/ou ainda como resposta ao *desempenho* dos adeptos e da claque da equipa adversária. Este tipo de *desempenho* caracteriza-se pela constante apresentação de cânticos de apoio ao clube e cânticos de desmoralização e insulto dirigidos ao *Benfica*, ou então aplicados ao nome do clube adversário. Ao *desempenho* dos adeptos e claque do clube adversário, a claque responde com fortes cânticos de resposta, de desmoralização ou insulto. Executa também alguns gestos, apupos e assobios. A claque apresenta ainda cânticos de estimulação que visam motivar todos os actores, intensificar o seu *desempenho* e também envolver todos os adeptos no apoio ao clube. A claque procura desta forma definir uma situação em que marque de forma clara a sua superioridade perante a claque e os adeptos da equipa adversária, situados no lado oposto do estádio. Contudo, esta situação nem sempre se verifica. Por vezes, observa-se a colaboração com a claque da equipa adversária e ambas cantam os mesmos cânticos de forma repartida. Uma delas canta a primeira frase do cântico e a outra acaba por completá-lo. Esta colaboração só acontece com claques de equipas adversárias que mantêm boas relações com a claque *Super Dragões* (a claque *Juve Leo* -do *Sporting*- foi o melhor exemplo observado acerca desta situação. Ambas as claques repartiram, ao longo do prólogo, diversos cânticos insultuosos que visavam o *Benfica*).

Este tipo de *interacção* com outras claques verifica-se também com outras claques do *Futebol Clube do Porto*. Nos jogos importantes, surge, no lado oposto onde se situa o elenco da claque *Super Dragões* uma outra claque de apoio ao clube. As duas claques entram em *interacção* através de constantes cânticos de resposta, através da repartição de cânticos já referida e ainda pela troca de aplausos. Verifica-se assim uma estimulação mútua que intensifica este *desempenho* preâmbular. Relativamente à claque feminina presente em todos os jogos, os actores manifestam nesta fase uma

total indiferença. Este desempenho preâmbular termina com a entrada no relvado dos participantes no jogo.

V.2 *I acto*

O I acto caracteriza-se pelo *desempenho* que a claque apresenta desde o momento em que os participantes no jogo entram no relvado, até ao momento em que saem deste no final da primeira parte do jogo.

A equipa de arbitragem, quando entra no relvado, é sempre recebida pelos actores com apupos, assobios, insultos, e gestos. Este *desempenho* é invariavelmente repetido em todos os jogos. Relativamente aos jogadores da equipa adversária, estes são quase sempre recebidos com insultos, apupos, assobios, gestos e em alguns casos (especialmente contra o *Benfica*), cânticos de desmoralização e insulto. Todavia, poderão ser recebidos pelos actores com aplausos caso tomem uma atitude de cortesia perante o *Futebol Clube do Porto*. Esta atitude poderá ser o transporte da bandeira do clube ou o aplauso aos seus adeptos. Ao invés, os jogadores do *Futebol Clube do Porto* são sempre recebidos com palmas e cânticos de apoio. Acendem-se as tochas e os fumos e são agitadas as bandeiras que fazem parte do cenário. A grande quantidade de fumos empregue pela claque leva a que o público em geral, adepto do clube, manifeste o seu desagrado em relação aos fumos tóxicos que por sua vez também tiram a visibilidade para o relvado. Os actores da claque são então assobiados e insultados. Estes respondem da mesma forma, ou então, manifestam total indiferença.

O *desempenho* que se segue depende em muito da importância e características do jogo. Se este não é muito importante, sendo previsível uma vitória fácil do clube, a

claque apresenta ainda alguns cânticos (por vezes dirigidos apenas a um jogador) acabando contudo por deixar de se manifestar. Os actores adoptam então um *desempenho* semelhante ao adoptado na *região de bastidores*. Confirma-se desta forma a asserção de Goffman segundo a qual, "Recorrendo a um estilo de bastidores, os individuos podem transformar em bastidores toda e qualquer região." (Goffman, 1993: 155) Assim, actores trocam e vendem materiais, fotografias, fanzines, etc. Comentam *desempenhos* passados e projectam *desempenhos* futuros, criticam a claque e seus actores, etc. Surgem por vezes situações conflituosas e até confrontações físicas. Segundo Goffman, estas situações só deveriam ocorrer "Quando os membros de uma equipa não se encontram perante a audiência" (id, 1993: 208). Da forma como ocorrem, estas situações podem ser denominadas "cenas" e verificam-se portanto quando os companheiros de equipa deixam de se apoiar mutuamente nos seus *desempenhos* e explodem em críticas públicas (cf. id, 1993: 247,248).

Mas ainda que aparentem uma certa indiferença, os actores estão atentos ao jogo. Reagem imediatamente com insultos, assobios e gestos a qualquer decisão da equipa de arbitragem considerada injusta e prejudicial para o clube. Se os erros se repetirem, os actores recorrem aos cânticos insultuosos e movimentam-se para a rede para insultar o árbitro sempre que este se aproxima do local onde se situa a claque. Em situações mais tensas, os actores chegam a arremessar objectos à equipa de arbitragem. Ao invés aplaudem qualquer decisão que penalize os jogadores adversários especialmente a advertência ou expulsão destes.

Os actores da claque também reagem prontamente a qualquer prestação agressiva dos jogadores adversários. Qualquer atitude provocatória ou violenta destes levará os actores a responderem com cânticos de insulto, apupos, assobios e gestos. A reacção é por vezes ainda mais violenta. Podem verificar-se movimentações para junto da rede no sentido de insultar, cuspir e arremessar objectos para os jogadores adversários. Alguns actores (especialmente os seus dirigentes), não concordam com este *desempenho* e procuram evitá-lo. Isto leva a algumas situações de conflito entre os actores surgindo por vezes situações de confrontação física. Este desacordo manifesto

perante a audiência introduz uma nota dissonante que não ajuda a manter a definição da situação (cf. id, 1993: 108).

Podem contudo surgir outras situações. A lesão de um jogador da equipa adversária leva quase sempre a claque a cantar a marcha fúnebre. Uma má jogada dos jogadores adversários é quase sempre correspondida pelo elenco com assobios, apupos e gestos. Ao invés, atitudes de desportivismo e simpatia dos jogadores da equipa adversária são correspondidas com aplausos por parte dos actores.

O *desempenho* agressivo referido leva normalmente à intervenção da polícia que procura identificar os actores que arremessaram objectos. A claque não gosta da presença da polícia no sua *região de fachada* e manifesta o seu desagrado proferindo cânticos insultuosos e todo o tipo de insultos, não se coibindo de arremessar água e objectos à própria polícia. Este *desempenho*, sendo semelhante ao praticado por alguns actores da claque em *interacção* com os jogadores da equipa adversária, suscita também as situações de conflito já referidas.

Apesar da aparente indiferença, os actores respondem às boas jogadas da equipa com aplausos e cânticos de apoio que atingem o máximo de intensidade quando o *Futebol Clube do Porto* marca um golo. Nesta situação, os actores movimentam-se na direcção da rede pendorando-se nela e manifestando desta forma a sua alegria pela marcação do golo. Outros optam por manifestar a sua alegria movimentando-se e empurrando-se mutuamente na bancada. Outros ainda voltam a acender tochas e a agitar as bandeiras da claque. Gera-se assim uma certa confusão muito característica dos momentos de golo.

No primeiro acto, raras são as vezes em que os actores manifestam desagrado em relação a eventuais falhanços dos jogadores do *Futebol Clube do Porto*. Apenas em situações em que a equipa está a perder e a jogar muito mal é que se ouvem alguns apupos e assobios.

No final do primeiro acto, o elenco costuma ter uma atitude de indiferença em relação ao regresso dos participantes no jogo aos balneários. Esta indiferença não se verificará se o elenco considerar que os jogadores da equipa adversária tiveram um

comportamento incorrecto ou que a arbitragem prejudicou o clube. Neste caso, a claque assobia, insulta, faz gestos, arremessos, canta cânticos de insulto, etc. Este *desempenho* é semelhante mesmo nos jogos mais importantes.

Considere-se então o *desempenho* do elenco durante o primeiro acto de jogos nacionais importantes ou internacionais. Neste tipo de jogos, a claque não se mantém indiferente ao jogo mantendo quase sempre o *desempenho* característico da *região de fachada*. Todos os actores procuram assim manter um apoio constante aos jogadores do clube através de palmas e cânticos de apoio. Estes são dirigidos por um actor que, através da utilização do megafone, comanda e estimula todo o *desempenho* do elenco controlando assim o avanço da acção dramática (cf. id, 1993: 119). Neste tipo de jogos, cada actor pertencente ao elenco deverá mostrar uma luz particular para que o efeito de conjunto produzido pela equipa se torne satisfatório (cf. id, 1993: 98). A *interacção* com os restantes participantes no jogo caracteriza-se por um *desempenho* semelhante ao apresentado pelos actores em jogos relativamente menos importantes. Todavia, tal *desempenho* é feito de forma mais activa e intensa. Nos jogos internacionais verificam-se contudo algumas diferenças. Os dirigentes da claque procuram exercer maior controlo sobre o *desempenho* dos actores, tentando impedir que estes acendam tochas e pratiquem os desempenhos agressivos já descritos. Num jogo internacional, este tipo de *desempenho* poderá acarretar fortes penalizações para o clube.

Neste tipo de jogos, a claque apresenta ainda outros *desempenhos de fachada* adstritos à *interacção* com outras claques, jornalistas, polícia e público em geral. Relativamente às claques apoiantes dos clubes adversários, não se mantém a atitude de indiferença característica dos jogos menos importantes. Ao invés, os actores procuram responder ao *desempenho* da outra claque através de cânticos de desmoralização, insulto e resposta. A claque responde ainda com insultos, apupos, assobios e gestos ofensivos. Porém, a claque apoiante da equipa adversária será aplaudida pelo elenco dos *Super Dragões* se apresentar algum cântico insultuoso contra o *Benfica* ou se cantar um cântico de forma repartida. A *interacção* da claque

Super Dragões com as outras claques do clube caracteriza-se nestes jogos pela apresentação de mútuos cânticos de resposta que resultam numa multiplicação dos cânticos de apoio à equipa e ainda pelos aplausos mútuos ao *desempenho* das diferentes claques. Esta *interacção* contrasta com a atitude de indiferença que se verifica em jogos menos importantes.

São também característicos os actos de exibição e cânticos de apoio que a claque apresenta perante os jornalistas. Mas este *desempenho* poderá ser diferente consoante a televisão ou rádio para a qual se apresenta o *desempenho*. Na presença de certas televisões ou rádios, os actores optam por insultar os jornalistas recorrendo mesmo a alguns cânticos com esse fim.

A *interacção* dos actores com a polícia é semelhante à *interacção* verificada em jogos menos importantes. É contudo de assinalar que neste tipo de jogos, os actores aplaudem a polícia sempre que esta agride os elementos das claques apoiantes da equipa adversária e/ou os seus adeptos. Quando estes últimos procuram apoiar a sua equipa, os actores respondem com apupos, assobios, insultos, cânticos de resposta e de desmoralização e insulto. Os adeptos da equipa adversária só são aplaudidos quando colaboram no *desempenho* que a claque pretende que seja praticado por todo o público presente no estádio. O mesmo acontece relativamente aos adeptos do *Futebol Clube do Porto*. Estes são aplaudidos pelos actores sempre que respondem aos cânticos de estimulação e colaboram no *desempenho* que a claque pretende ver alargado a todo o público. Ao invés, a não colaboração desencadeia um desempenho caracterizado pelos habituais apupos, assobios e gestos ofensivos.

V.3. *Interlúdio*

O termo *interlúdio* refere-se ao período de tempo entre dois actos que se inicia com a entrada dos participantes no jogo para o balneário e termina com a sua reentrada para o relvado. Durante este período, a claque abandona por momentos o *desempenho* adstrito à *região de fachada* passando a praticar o *desempenho* característico da *região de bastidores*. É durante este período que se verifica uma atitude de relaxamento e divertimento por parte dos actores. Alguns deles abandonam momentaneamente a *região de fachada* para se deslocarem ao Bar ou ao W.C. Este *desempenho* é contrariado sempre que ocorrem neste período homenagens a atletas do clube. Nestes casos, os actores cantam cânticos de apoio ao clube e ao atleta.

V.4. *II acto*

O II acto caracteriza-se pelo *desempenho* que a claque apresenta desde o momento em que os participantes no jogo entram no relvado, até ao momento em que saem deste no final do jogo.

Em *interacção* face a outras claques, jornalistas, polícia e público em geral, o *desempenho* dos actores neste II acto é semelhante ao *desempenho* já descrito no I acto. Porém, é fundamental considerar o resultado do jogo como factor influenciador do *desempenho* da claque. Perante um resultado favorável e decisivo para a vitória do clube no fim da primeira parte do jogo, os actores, durante o II acto, mantêm um *desempenho* essencialmente caracterizado pela indiferença reagindo apenas aos golos

do clube. Ao invés, se o resultado se tornar ou fôr adverso, os actores procuram apresentar um *desempenho* caracterizado por cânticos de apoio ao clube. À medida que o jogo se aproxima do seu final, o seu resultado torna-se determinante para o *desempenho* da claque.

V.5. *Final dramático*

Se nos últimos quinze minutos do jogo se verificar um resultado adverso ao *Futebol Clube do Porto*, a tensão consequente do resultado dificilmente deixa os actores indiferentes. O *desempenho* da *equipa* é então muito afectado uma vez que os actores passam a manifestar-se de forma mais individual abandonando assim o seu *desempenho* de cariz colectivo. Alguns actores contrariam então a *fachada pessoal* que devem manter e chegam mesmo a apupar, assobiar e insultar os jogadores do clube. Estas atitudes provocam conflitos com os actores que não concordam com elas. Tais actores mantêm sempre um *desempenho* de apoio ao clube mesmo perante resultados adversos. Desta forma, e independentemente do resultado do jogo, é mantida a *fachada pessoal* que todos os actores deveriam manter. Os conflitos entre os actores acabam por eliminar o *desempenho* de *equipa* que deveria ser apresentado. Verifica-se assim que "o desacordo público entre os membros da equipa não só os incapacita para uma acção conjugada como também leva à ruptura da realidade que a equipa define" (id, 1993: 106).

V.6. *Apoteose final*

Por outro lado, se nos últimos quinze minutos do jogo se verificar um resultado favorável ao clube, o elenco apresenta geralmente um *desempenho* intenso e de constante apoio ao clube através de palmas e de todo o tipo de cânticos. Nesta situação são por vezes apresentados cânticos de desmoralização e insulto dirigidos aos jogadores da equipa adversária. Apenas nos jogos pouco importantes se verifica alguma indiferença dos actores neste período de jogo.

V.7. *Arrumação do cenário*

No final do jogo, todos os participantes no mesmo regressam aos balneários. Se o resultado do jogo fôr positivo para o *Futebol Clube do Porto*, a claque saúda o regresso dos jogadores ao balneário com cânticos de apoio e ainda com alguns cânticos dirigidos especificamente a certos jogadores do clube que se destacaram durante o jogo que acabou de ser disputado. Todavia, se o resultado do jogo fôr adverso, alguns actores insultam e apupam os jogadores da equipa adversária e ainda a equipa de arbitragem. Outros actores têm uma atitude de indiferença e passividade enquanto outros, ainda que em clara minoria, optam por apupar e assobiar os jogadores do *Futebol Clube do Porto*. É assim clara, aos olhos da audiência, uma situação de desacordo entre os actores. Esta situação afecta a realidade que a *equipa* procura definir (cf. 1993: 106).

Consumado o referido regresso, pode-se considerar que o *desempenho* adstrito à *região de fachada* está praticamente terminado. É então necessário arrumar todo o material utilizado. Esta tarefa é sempre feita pelos dirigentes da claque e alguns actores mais colaborantes enquanto a maior parte dos actores abandona a *região de fachada* sem prestar qualquer tipo de ajuda. São por isso acusados pelos primeiros de "malandros", "baldas", etc. Todo o material é arrumado e transportado para a sala da claque situada na loja azul.

A *representação* e o *desempenho* da claque terminam assim com o elenco a abandonar a *região de fachada* e com a retirada do material que compõe o *cenário* (cf. id, 1993: 34,35). Já na *região de exterior*, os actores dispersam-se rapidamente. Todavia, e após os jogos disputados contra o *Benfica* ou *Sporting*, verifica-se por vezes que alguns actores perseguem os adeptos e actores das claques dos clubes referidos no sentido de os agredirem e roubarem os seus cahcecois, bandeiras, etc.

EPÍLOGO

A presença em praticamente todos os jogos que o *Futebol Clube do Porto* disputou no estádio das *Antas* nos últimos três anos permitiu muitas observações do *desempenho* da claque *Super Dragões* em *interacção* com os diversos públicos adstritos ao espectáculo futebolístico. Considerando as *expressões transmitidas* e as *expressões emitidas* foi possível observar que o *desempenho* da claque, em *interacção* com os diversos públicos, apresenta uma certa regularidade. Perante definições de situação semelhantes e com os mesmos públicos a interagir com a claque, esta apresenta *desempenhos* sempre muito semelhantes aos caracterizados ao longo deste trabalho.

Assim, os *desempenhos* descritos constituem um modelo de acção que é pré-estabelecido e é susceptível de ser *apresentado* ou *representado* noutras ocasiões. Podem desta forma ser considerados como *práticas ou papeis de rotina*. As técnicas de administração de impressões empregues pela claque *Super Dragões* nos jogos

efectuados no estádio das *Antas* descritas ao longo deste trabalho, são portanto consideradas *práticas de rotina*. Um actor da claque, ao apresentar a *prática de rotina* numa série de ocasiões para os mesmos tipos de audiência ou para um público que vai sempre ao futebol, acaba por ter um conjunto de direitos e deveres ligados à sua categoria de actor da claque o que lhe confere um *papel social*.

Será importante considerar que, no caso da claque *Super Dragões*, são os próprios actores que procuram estabelecer esta *relação social* com o público em geral adepto do clube e com os participantes no jogo. Referem mesmo que pretendem apoiar os jogadores do clube e desmoralizar os jogadores da equipa adversária sentindo que a vitória do *Futebol Clube do Porto* é também a vitória de todo o elenco. Esperam também vêr gratidão e reconhecimento de jogadores e direcção pelo apoio dado à equipa. Os actores pretendem ainda estabelecer uma *relação social* com o público em geral adepto do clube pois apelam ao seu apoio constante à equipa.

O elenco procura assim proporcionar aos seus espectadores uma impressão de certa forma idealizada da situação. Procura também pôr em evidência os valores oficiais defendidos pela claque. O *desempenho* desta na *região de fachada* torna-se assim numa cerimónia de rejuvenescimento e de reafirmação dos seus valores expressivos assumindo características de uma celebração.

Tal como foi mencionado, o objectivo genérico do elenco é apoiar os jogadores do *Futebol Clube do Porto*, desmoralizar os jogadores da equipa adversária e motivar o público em geral adepto do clube. Procuram portanto sustentar esta definição de situação visada pelo *desempenho*. Todavia, verificam-se por vezes fragilidades da coerência expressiva exigida pela realidade dramatizada. Todavia, é decisivo para a salvaguarda do *desempenho* da *equipa* que todos os actores do elenco possuam a *disciplina dramática* necessária e a exerçam ao exhibir a sua prestação.

A descrição do *desempenho* da claque, efectuada ao longo deste trabalho, permitiu verificar que esta *disciplina dramática* nem sempre é mantida. Na verdade, a claque pode ser considerada como um conjunto de actores com carácter corporativo sendo estes estreitamente identificáveis uns com os outros pelo público. Assim, quando um

actor se expõe e/ou causa um escândalo, todo o elenco vê a sua imagem pública afectada pois o público formulará uma opinião negativa acerca de toda a claque e não apenas acerca dos actores envolvidos nos escândalos. Estes abandonam assim a *disciplina dramática* exigida para a salvaguarda do *desempenho* da *equipa*, passando a apresentar um *desempenho* de cariz individual. Um aumento deste tipo de *desempenho*, em detrimento do *desempenho de equipa*, poderá favorecer a definição de novas situações conducentes ao surgimento de focos de violência e simbologia de partidos de extrema direita ou de cariz *nazi*. Nestas situações, o actor eventualmente tentará persuadir a audiência a considerá-lo, a si próprio e à situação, de um modo particular sendo assim possível que tal juízo seja visado como um objectivo supremo em si próprio.

Pertencer a uma claque de futebol é ter assim uma oportunidade de representar um determinado papel. Será importante ter em conta esta dimensão do problema no sentido de se perceber as razões que levam os jovens a integrar uma claque de apoio a um clube de futebol e a envolverem-se por vezes em práticas violentas.

NOTAS

- 1 Trabalho não publicado mas disponível para consulta na Biblioteca da *Universidade Fernando Pessoa*. Vêr bibliografia.
- 2 Esta obra constitui a base teórica do presente trabalho. Vêr bibliografia.
- 3 A aplicação da referida abordagem e perspectiva justifica a estrutura deste trabalho conferindo a este uma tendência predominantemente dedutiva que não é contudo limitativa. Poderão assim ser considerados os dados empíricos de mais difícil enquadramento na abordagem e perspectiva teórica aplicada neste trabalho.
- 4 Os condicionalismos inerentes a este trabalho tornam inviável uma observação regular do *desempenho* da claque nos jogos disputados fora do estádio das *Antas*. Tal *desempenho* é substancialmente diferente nesse tipo de jogos o que implicaria a realização de dois trabalhos paralelos. Este trabalho teve assim por base o desempenho da claque *Super Dragões* no estádio das *Antas*.
- 5 Pretende-se neste ponto apresentar, de forma concisa, as permissas básicas da perspectiva proposta por Goffman. Estas são apresentadas pelo autor na introdução "necessariamente muito abstracta" (Goffman, 1993: 10) da obra *A apresentação do eu na vida de todos os dias*. Assim, este ponto do trabalho poderá ser confrontado com a introdução da obra mencionada.
- 6 Este ponto procura apresentar, definir e inter-relacionar os principais conceitos a aplicar neste trabalho, e que constituem o quadro conceptual proposto por Goffman.
- 7 O conceito de *papel social* é definido por Goffman como "o conjunto de direitos e deveres ligados a uma dada categoria" (Goffman, 1993: 27).
- 8 Tais elementos constituem neste trabalho duas dimensões do conceito de *fachada* às quais estão também adstritos alguns indicadores. A operacionalização deste conceito é apresentada no ponto II.6. deste trabalho. Vêr páginas 29 e 30.
- 9 A tradução portuguesa da obra de Goffman intitulada *A apresentação do eu na vida de todos os dias* apresenta, na página 34, o termo *quadro* e sua definição. Por outro lado, a tradução brasileira da mesma obra (que se intitula *A representação do eu na vida cotidiana*) apresenta, na página 29, e para a mesma definição apresentada na tradução portuguesa, o termo *cenário*. Estes dois termos são portanto definidos da mesma forma apresentando o mesmo significado. Ainda que este trabalho se tenha baseado na tradução portuguesa da referida obra, optou-se pelo emprego do termo *cenário*. Esta opção não afecta a compreensão do conceito pois ambas as traduções o definem da mesma forma. A opção pelo termo *cenário* deve-se à sua melhor adequação à abordagem dramaturgica e perspectiva de *representação teatral*, bem como à realidade empírica observada. Relativamente ao termo *quadro*, João Arriscado Nunes refere, no artigo intitulado "Erving Goffman, a Análise de Quadros e a Sociologia da Vida Quotidiana.", uma outra definição apresentada por Goffman na obra *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, páginas 10 e 11. O termo *quadro* é então definido do seguinte modo: "Parto do pressuposto de que as definições de uma situação são construídas de acordo com princípios de organização que determinam os acontecimentos -pelos menos os acontecimentos sociais- e o nosso envolvimento subjectivo neles; quadro é a palavra que uso para me referir àqueles dentre estes acontecimentos básicos que sou capaz de identificar." (Goffman, cit in Nunes, 1993: 36) Vêr bibliografia. O presente trabalho não contempla minimamente esta definição.
- 10 Os indicadores adstritos à dimensão *quadro* ou *cenário* do conceito de *fachada*, indicam o material relativo ao *quadro* ou *cenário* utilizado pela claque *Super Dragões*. Vêr o quadro relativo à operacionalização dos principais conceitos nas páginas 29 e 30.
- 11 As dimensões e as componentes do conceito de *interacção*, apresentadas no quadro relativo à operacionalização dos principais conceitos, referem as diversas audiências da claque *Super Dragões*. Vêr páginas 29 e 30.
- 12 Tendo em conta este conceito, a claque *Super Dragões* é considerada neste trabalho como uma *equipa*.
- 13 Os indicadores adstritos a todas as dimensões e componentes do conceito de *interacção*, apresentados no quadro relativo à operacionalização dos principais conceitos, mencionam as principais acções que constituem o *desempenho* da claque *Super Dragões*. Vêr páginas 29 e 30.
- 14 Robert Ezra Park, *Race and culture*, The Free Press Ill., 1950, página 249.
- 15 Já referidos na introdução do mesmo. Vêr página 15.
- 16 Tal como foi referido no ponto II.1., este tipo de pesquisa esteve na base deste trabalho. Vêr página 25.
- 17 Este autor defende uma participação dinâmica nas actividades da comunidade assim como um contacto estreito com os elementos da mesma. As recomendações de Bronislaw Malinowski podem ser analisadas em pormenor na obra *Les Argonautes du Pacifique Occidental*, s/l, Editions Gallimard, 1989, páginas 61 a 82.
- 18 Que seguiu os princípios apresentados por Laurence Bardin na obra *Análise de conteúdo*, páginas 30,31 e 77 a 82.
- 19 Apresenta-se em apêndice um exemplo concreto deste tipo de análise, efectuada após a observação de um jogo.
- 20 Este tipo de análise segue assim o método proposto pelos autores J. Poirier, S. Clapier-Valladon e P. Raybaut na obra *Les récits de vie. Théorie et pratique*; Capítulo II; pontos 2,3,4,5 e 6; páginas 153 a 180. Vêr bibliografia.
- 21 Jogos nacionais de maior importância e jogos internacionais levam ao estádio um número muito maior de actores. Ao invés, jogos menos importantes levam ao estádio um número muito reduzido de actores.
- 22 Tal como já foi mencionado no ponto II.2. deste trabalho, páginas 25 e 26, a principal técnica de recolha de dados aplicada neste trabalho foi a observação participante.
- 23 Sendo esta entendida como "o conjunto de elementos constituintes de um todo." (Quivy e Campenhoudt, 1992: 162)
- 24 Tais dados são apresentados no ponto III.1. deste trabalho, páginas 33 e 34.
- 25 Neste tipo de amostra são seleccionados os elementos a que o investigador tem acesso. Ainda que seja o tipo de amostragem menos rigoroso, a sua aplicação neste trabalho parece satisfatória dado que se trata de um estudo qualitativo (cf. Gil, 1989: 97).

- 26 Segundo a tabela de determinação da amplitude de amostras apresentada por Sierra Bravo na obra *Técnicas de Investigación Social. Teoría y ejercicios*, s/l, Editorial Paraninfo, 1992, página 234; e para uma margem de erro de aproximadamente 5%.
- 27 Segundo Quivy e Campenhoudt, um conceito complexo obriga "a decompor algumas dimensões em componentes antes de chegar aos indicadores." (Quivy e Campenhoudt, 1992: 123) A relativa complexidade dos conceitos empregues neste trabalho, bem como a quantidade de indicadores a aplicar, parecem justificar a utilização de componentes.
- 28 Definido por Goffman como "o conjunto de direitos e deveres ligados a uma dada categoria" (Goffman, 1993: 27) Na verdade, "Ser um certo tipo de pessoa, portanto, não consiste meramente em possuir os atributos requeridos, mas também em adoptar os modelos de comportamento e apresentação a que um dado grupo social se encontra apegado." (Goffman, 1993: 93)
- 29 A descrição da fachada pessoal é feita no ponto III.1. deste trabalho. Vêr página 32
- 30 Vêr o ponto II.5., página 28. O comentário ao tipo de amostra utilizada e sua representatividade foi já apresentado no ponto referido.
- 31 O cálculo da relação de masculinidade, neste caso particular, não contempla a multiplicação do resultado da divisão por cem dado que não existem cem elementos femininos na amostra considerada sendo mesmo difícil, em qualquer jogo, verificar-se a presença de cem actores do sexo feminino.
- 32 Segundo Goffman, o sexo e a idade são partes da *fachada pessoal* (cf. Goffman, 1993: 36).
- 33 Talvez o surgimento de claques femininas seja indicador de uma não identificação, da parte das aderentes, com o comportamento e *desempenho* tipicamente masculino das claques já existentes.
- 34 O trabalho intitulado *Mágicos Dragões de combate*, apresenta no Cap.VI (II Vol.), com recurso a fotografias, as vestimentas e distintivos usados pelos actores pertencentes à claque *Super Dragões*.
- 35 Normalmente enquadrada em três grandes temas gerais: símbolos agressivos e guerreiros conotados com a ideia de combate e guerra; símbolos que procuram incutir a ideia de morte nos adversários; símbolos que procuram ofender e mostrar a incompetência sexual dos adversários e sua condição de dominados. Estão ainda presentes símbolos célticos, caveiras, índios, animais ferozes, etc. Usados nas vestimentas, estes símbolos pertencem assim à *fachada pessoal* dos actores.
- 36 Esta expressão surge explicitada na página 36.
- 37 Conhecido e referido por todos os actores como "o espírito *ultra*". Esta expressão procura sintetizar todo um conjunto de atitudes que caracterizam um adepto "*ultra*".
- 38 Expressão utilizada pelos actores para definir o *desempenho* apresentado na *região de fachada*, quando os jogadores do Futebol Clube do Porto entram pela primeira vez no relvado. Este *desempenho* é descrito no ponto V.2. deste trabalho. A expressão "coreografia" é curiosa e parece indicar que os próprios actores têm, de certa forma, a consciência de que o seu *desempenho* se assemelha a uma *representação teatral*.
- 39 Esta efectua-se quando um ou mais indivíduos são responsáveis pela dramatização de outros. Assim, para que a actividade de um ou mais indivíduos se torne significativa para os outros, é necessário mobilizá-la de modo a que esta expresse, durante a *interacção*, aquilo que se pretende transmitir (cf. Goffman, 1993: 43,44).
- 40 Pequeno jornal da claque escrito à máquina e depois fotocopiado para venda. Notícia as diversas actividades da claque e apresenta ainda fotografias desta.
- 41 Trocar cachecois com adeptos de equipas estrangeiras, mesmo por correspondência, aumenta o prestígio de actor *ultra*. Estes têm portanto grande orgulho em mostrar as suas colecções de cachecois. Contudo, é importante referir que os cachecois de equipas estrangeiras poderão ser comprados junto ao estádio. Isto levanta algumas dúvidas e críticas entre os actores em relação à origem dos cachecois estrangeiros apresentados.
- 42 Os gestos mais relevantes, praticados pelos actores da claque, são apresentados no volume III, páginas 249 a 252, do trabalho *Mágicos Dragões de combate*.
- 43 Em todos os jogos, os actores da claque ocupam sempre lugar na Superior Sul do estádio das *Antas* posicionando-se junto à rede que separa os espectadores do relvado e numa posição mais próxima da arquibancada. Os actores referem-se a este local utilizando expressões como "o tribunal", "local do massacre", "lugar da morte", "curva da morte", "mágica curva sul", etc. A posição da claque no estádio é apresentada de forma esquemática na página 118 do trabalho intitulado *Mágicos Dragões de Combate* disponível para consulta na biblioteca da *Universidade Fernando Pessoa*.
- 44 Estas são apresentadas no trabalho intitulado *Mágicos Dragões de Combate*, páginas 194 a 207, II Vol.
- 45 Devido à proibição da U.E.F.A. (*Union European Football Association*), as tochas não são utilizadas nos jogos internacionais.

BIBLIOGRAFIA

- BARDIN, Laurence. - *Análise de conteúdo*,
Lisboa, Edições 70, s.d.
- BRAVO, Restituto Sierra. - *Técnicas de Investigación Social. Teoría y ejercicios*,
1992 s.l., editorial Paraninfo.
- BUFORD, Bill. - *Entre os vândalos. O futebol e a violência*,
1994 Porto, Edições Asa.
- ELIAS, Norbert. - *A busca da excitação*,
1992 Lisboa, Difel.
- GIL, António Carlos. - *Métodos e técnicas de pesquisa social*,
1989 São Paulo, Editora Atlas.
- GOFFMAN, Erving. - *A representação do eu na vida cotidiana*,
1983 Petrópolis, Editora Vozes.

- GOFFMAN, Erving. - *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*.
1986 Boston, Northeastern University Press.
- GOFFMAN, Erving. - *A apresentação do eu na vida de todos os dias*.
1993 Lisboa, Relógio D'Água.
- GONÇALVES, António Custódio. - *Questões de Antropologia social e cultural*.
1992 Porto, Edições Afrontamento.
- MALINOWSKI, Bronislaw. - *Les Argonautes du Pacifique Occidental*.
1989 s/l, Editions Gallimard.
- MARCONI, Marina Andrade e
LAKATOS, Eva Maria. - *Técnicas de pesquisa*.
1990 São Paulo, Editora Atlas.
- MOREIRA, Carlos Diogo. - *Planeamento e estratégias da investigação social*.
1994 Lisboa, Instituto Superior de Ciências sociais e políticas.
- MORRIS, Desmond. - *A tribo do futebol*.
1981 s.l., Publicações Europa América.

MURPHY, P.;

WILLIAMS, J. e

DUNNING; E. - *O futebol no banco dos réus,*

1994 Oeiras, Celta Editora.

MYRDAL, Gunnar. - *A objectividade nas ciências sociais,*

1976 Lisboa, Assírio e Alvim.

NUNES, João Arriscado. - "*Erving Goffman, a Análise de*

1993 *Quadros e a Sociologia da Vida*

Quotidiana", in

Revista Crítica de Ciências

Sociais, nº 37, páginas 33 a 49.

PARK, Robert Ezra. - *Race and Culture,*

1950 Glencoe Ill., The Free Press.

POIRIER, J.;

CLAPIER-VALLADON, S.;

RAYBAUT, P. - *Les récits de vie. Théorie et*

1983 *pratique,*

Paris, Presses Universitaires de

France.

QUIVY, Raymond e

CAMPENHOUDT, Luc Van. - *Manual de investigação em*
1992 *ciências sociais,*

Lisboa, Gradiva.

SEABRA, Daniel Alves. - *Mágicos Dragões de Combate,*

1993

Porto, s.e., 3 vol.

(trabalho não publicado,

disponível para consulta na

Universidade Fernando Pessoa).

APÊNDICE

Esta ficha de jogo apresenta apenas os dados mais relevantes que foram observados num jogo entre o *Futebol Clube do Porto* e *Benfica*. Não são portanto contemplados todos os pormenores observados e registados. Evidentemente que esta ficha não apresenta todos os dados que foram apresentados neste trabalho. Foi escolhida dado que se considerou ser esta uma das que apresentava uma maior variedade de situações que se podem verificar num jogo.

FICHA DE JOGO

ANÁLISE TEMÁTICA

21/9/94

FUTEBOL CLUBE DO PORTO - 0 : *BENFICA* - 0

DESEMPENHO NA REGIÃO DE BASTIDORES:

Muita gente à porta da loja Azul. Duas horas antes do jogo começar, estava já a ser preparado todo o material que fazia parte do cenário. Preparavam-se as faixas, as bandeiras,

etc. Muitos membros da claque conversavam acerca de outros jogos disputados contra o Benfica. Recordavam os jogos, os confrontos, etc. Comentava-se também a morte do *Gullit*, membro da claque do Benfica, e ainda a forma como o jogo iria decorrer. Relativamente ao *Gullit*, os membros da claque manifestavam indiferença em relação à sua morte. Era um dos elementos mais odiados da claque do Benfica. Alguns elementos da claque afirmavam que, quando havia confrontos, ele batia como um desalmado. Por isso, muitos afirmavam: "Antes ele do que eu."

A chegada dos autocarros que transportavam os jogadores provocou grande agitação. Os membros da claque dirigiram-se na direcção dos referidos autocarros apresentando um desempenho semelhante ao apresentado quando estão dentro do estádio; ou seja, um desempenho de fachada. Insultaram os jogadores do Benfica com gestos e cânticos e apoiaram, também com cânticos, os jogadores do Porto.

Neste jogo, os jornalistas procuraram entrevistar e filmar os membros da claque. Alguns evitavam ser filmados. Outros procuravam aparecer cantando diversos cânticos. Foi interessante observar a entrevista efectuada ao Presidente da claque. Enquanto este afirmava que a claque ia dar um grande espectáculo e que não haveriam problemas, os outros membros da claque, ao lado dele, negavam as suas palavras afirmando bem alto: Não, não. Vai haver problemas. Vámos matá-los (referindo-se evidentemente aos elementos da claque adversária).

Depois disto, chegaram os membros da Ribeira. Um deles afirmou que, de tarde, tinham atirado um benfiquista ao rio.

FACHADA PESSOAL

Neste jogo, muitos membros da claque levavam os blusões pretos vestidos e virados do avesso para mostrar a cor laranja. Muitos calçavam também as botas da tropa. Claro que quase todos tinham as habituais t-shirts e os indispensáveis cachecois.

DESEMPENHO NA REGIÃO DE EXTERIOR

Passado pouco tempo, os membros da claque começaram a entrar no estádio em grandes grupos. A entrada foi muito confusa. O público reclamava contra os membros da claque pois estes não respeitavam a bicha. Os membros da claque reclamavam com os porteiros que não facilitavam as entradas. A polícia era também visada já que procurava revistar, um a um, todos os membros da claque. A confusão foi então enorme.

DESEMPENHO NA REGIÃO DE FACHADA

Já dentro do estádio, os dirigentes colocavam um grande número de faixas pelo lado de fora da rede. Estava também presente o megafone que serve para comandar os cânticos da claque. A distribuição das tochas levou ainda a alguns

problemas e conflitos já que quase todos queriam acender uma tocha. Chegou mesmo a haver porrada por causa de uma tocha. Este conflito foi resolvido por um dirigente da claque.

A claque começou a manifestar-se meia hora antes do início do jogo através de cânticos de apoio ao clube e ainda muitos cânticos de insulto dirigidos especificamente ao Benfica. Foi curiosa a interacção que se estabeleceu com com outra claque do clube situada na Superior norte. Ambas cantavam de forma repartida os cânticos. O desempenho da claque procurava envolver todo o público no estádio. Foi interessante verificar a colaboração do público que cantou alguns cânticos da claque.

A equipa do Benfica e a equipa de arbitragem foram fortemente assobiadas quando entraram no relvado. Aos jogadores do Benfica foram dirigidos cânticos de insulto. Os jogadores do Porto foram recebidos com aplausos. Foram acesas as tochas e foram ainda abertas algumas latas de fumo e agitadas as bandeiras da claque.

Durante a primeira parte do jogo a claque manteve-se muito atenta. Apoiou sempre a equipa com cânticos e assobiou e insultou os jogadores do Benfica. Perante jogadas disputadas próximo da rede, alguns membros da claque movimentaram-se na direcção dos jogadores do Benfica para lhes cuspir, insultar e atirar objectos. Alguns membros da claque tentaram evitar estas manifestações. No intervalo, foi a polícia a tentar resolver este problema. Colocaram-se então junto da rede no sentido de evitar tais situações. A

claque não gostou desta atitude. Como consequência, o intervalo não foi como de costume calmo e descontraído. Os membros da claque começaram a insultar e a atirar objectos à polícia. Estes conflitos só terminaram com o recomeço do jogo.

A claque continuou a manter-se activa no apoio à equipa do Porto e nos insultos aos jogadores do Benfica através dos habituais cânticos. Mas para o final do jogo, a claque começou a deixar de manifestar-se e surgiram as discussões entre os seus membros uma vez que todos eles estavam pouco satisfeitos com o resultado do jogo. Enquanto uns procuravam apoiar a equipa, outros já a criticavam.

No final do jogo, muitos membros da claque insultavam os jogadores do Benfica quando estes regressavam aos balneários.

Após a entrada dos jogadores, os dirigentes da claque começaram a arrumar todo o material do cenário da claque enquanto muitos outros elementos da claque corriam em direcção à saída. Fora do estádio, e já na Avenida Fernão de Magalhães, foi possível perceber porque é que os membros da claque saíram do estádio a correr. Na referida avenida, os membros da claque procuravam adeptos do Benfica para lhes roubarem os cachacois ou as bandeiras. Foi possível observar um rapaz, adepto do Benfica, a ser agredido e a ficar sem cachecol.

