

# SIMULAÇÃO OU SIMULACRO: O FUTEBOL CONTEMPORÂNEO A PARTIR DA FOTOGRAFIA DE ANDREAS GURSKY

---

## SIMULATION OR SIMULACRUM: CONTEMPORARY SOCCER FROM ANDREAS GURSKY'S PHOTOGRAPHY

---

**Gabriel Orenge Sandoval**  
**Alcides José Scaglia**

---

FUTEBOL  
JOGO  
SIMULACRO  
HIPER-REAL  
PÓS-MODERNIDADE

Sendo o jogo permeável à imprevisibilidade em seu desenrolar, é essencial, no momento de se jogar, a percepção do que ocorre em tal ambiente. Entretanto, na contemporaneidade, o futebol mostra-se, como a sociedade, atrelado a uma maneira de jogar desprovida de riscos e imprevisibilidades. Nesse sentido, o ensaio vislumbra relatar a influência e as alterações realizadas pela sociedade contemporânea no jogo/esporte futebol. Em função disso, a realidade pós-moderna será abordada durante o texto para que seja possível inaugurar o entendimento do futebol contemporâneo a partir da fotografia de Andreas Gursky e do conceito de sublime oriundo de Kant, coincidindo, por conseguinte, em uma forma de se jogar atrelada ao simulacro baudrillardiano, ou seja, desprovido da compreensão do ambiente de jogo.

---

FOOTBALL  
GAME  
SIMULACRUM  
HYPERREAL  
POSTMODERNITY

As the game is permeable to unpredictability in its development, it is essential, when playing, to understand what is happening in such an environment. However, in contemporary times, football shows itself, like society, tied to a way of playing devoid of risks and unpredictability. In this sense, the essay aims to report the influence and changes made by contemporary society in the game/sport of football. As a result, post-modern reality will be themes covered during the text so that it is possible to inaugurate the understanding of contemporary football based on Andreas Gursky's photography and the concept of the sublime originating from Kant, coinciding, therefore, in a form of playing tied to the Baudrillardian simulacrum, that is, devoid of understanding the game environment.

---

ISSN 1518-5494

ISSN-E 2447-2484

## INTRODUÇÃO

O jogo somente se legitima quando há um ambiente de jogo que o envolve. Ou seja, necessita-se de um local em que, segundo Scaglia et al (2015), a partir de Caillois (1990), obrigatoriamente deve-se ter representação, desafio, imprevisibilidade e desequilíbrio. Em outras palavras, em todo jogo há a expressão de quem joga, mobilizado em decorrência da motivação por se estar em estado de jogo, imerso em um ambiente de falta de controle e gerador de novos aprendizados.

O desafio deve ser capaz de colocar o/a jogador/a em situações de desconforto, estimulando a buscar alternativas para resoluções dos problemas que emergem do jogo, através da representação da subjetividade que lhe é pertencente, gerando, assim, um desequilíbrio e rearranjando a estrutura de seus esquemas de ação, uma vez que se está imerso em um ambiente de completa imprevisibilidade (SCAGLIA *et al.*, 2015).

Sendo assim, dentro desse ambiente, com o entrelaçar das ações de seus/suas jogadores/as, atrelado aos efeitos delas, Scaglia (2011) ressalta a complexidade que se instaura no jogo. Segundo ele, o ir e vir das ações dos/as jogadores/as contribuem para o caráter caótico, expresso na interação de quatro elementos: condições externas, regras, jogadores e esquemas motrizes. Ao passo que o imbricar entre estes elementos se vigore, o jogo se organiza e reorganiza, novas emergências organizacionais são vistas, sendo, portanto, essa dinâmica chamada de Processo Organizacional Sistêmico (SCAGLIA, 2011; 2017).

No entanto, ao passo que o jogo/esporte se desenvolveu, essa incerteza que ronda o jogo passou a motivar aqueles que “fazem o futebol” a buscarem todas as alternativas possíveis para vencer suas competições. O modelo de jogo, por exemplo, pode ser o embrião para uma demasiada análise do jogo em prol de seu total conhecimento, uma vez que é entendido por Garganta (1997) como uma forma de as ações dos jogadores, a partir de sua compreensão do jogo, dependerem de um “metanível”, algo que o oriente tendo em vista a organização de sua equipe. Dessa forma, os aspectos técnicos, táticos, físicos e estratégicos devem estar atrelados ao modelo de jogo instituído (TEODORESCU, 1984).

Essa busca por uma organização das equipes na prática do futebol emerge de uma sociedade que investiga todos os objetos materiais ou sociais, em virtude do desenvolvimento do cientificismo. Na verdade, pode-se enxergar o amadurecimento da modernidade como época em que encontra o início da discussão sobre esses conceitos. O amadurecimento acarreta diversas compreensões da modernidade: radicalizada (GIDDENS, 1991), líquida (BAUMAN, 2001) ou até mesmo que nos encontramos na pós-modernidade (LYOTARD, 2009; JAMESON, 2000). A falta de consenso sobre o momento atual demonstra uma “transição de eras”, acarretando desta forma em incertezas e dificuldades de lidar com as novas demandas.

Nesse sentido, o artigo vislumbra, pisando sob a teoria do jogo, relatar a influência e as alterações realizadas pela sociedade contemporânea no jogo/esporte futebol. Em função disso, o artigo tratará: I: da *realidade* pós-moderna para Alain Badiou, Slavoj Žižek e Jean Baudrillard; II: do entendimento do futebol pós-moderno a partir da fotografia de Andreas Gursky e do conceito de sublime oriundo de Kant; III: e da influência do simulacro baudrillardiano, na compreensão do ambiente de jogo por parte de quem pauta as estratégias do jogo

## A REALIDADE NA PÓS-MODERNIDADE

Giddens (1991), por exemplo, estabelece enxerga a pós-modernidade na literatura, artes plásticas e arquitetura. Somado a isso, complementa que a pós-modernidade deve ser vista “como uma série de transições imanentes afastados dos deveres dos diversos feixes institucionais da modernidade”. Entretanto, isso não é suficiente para uma emancipação no que tange o momento em que estamos, ele considera que nos encontramos em uma modernidade radicalizada.

Bauman (2001), na mesma direção, relata a passagem de uma solidez para uma liquidez na modernidade. Ao empregar esses termos, ele vislumbra explicitar uma flexibilidade, uma constante mudança, acarretando uma efemeridade de toda a constituição da sociedade. Isso se deve ao fato de, após a segunda metade do século XX, se passar a buscar não substituir os elementos que compunham a sociedade, mas alterar drasticamente a dinâmica social, provocando uma alteração na concepção de tempo: sem coesão e continuidade.

Consolidando, por outro lado, o termo pós-moderno, Lyotard (2009) credita à superioridade do conhecimento em detrimento ao trabalho mecânico, o estabelecimento deste conceito. Nesse local, sendo que a verdade deixa de existir, a ciência tem a responsabilidade e capacidade de consolidar os discursos mais sedutores, estando sempre atrelado ao grande número de informações, vinculados à cibernética.

Doll Junior (1997) acredita que, por estarmos em um momento de transição, há uma dificuldade grande de definir a pós-modernidade, o importante é entender que não mais nos encontramos na modernidade do início do século XX. Nesse sentido, embasando-se em Jencks (1992), apresenta a pós-modernidade como um momento de transgressão da modernidade, enquanto carrega elementos pertencentes a ela, mas os subvertem as demandas atuais. Dessa maneira, autores como Baudrillard e Jameson são considerados pertencentes à pós-modernidade.

Nessa direção, a ciência terá função primordial para desenvolver a pós-modernidade a partir de critérios balizadores (DOLL JUNIOR, 1997). Badiou (2011), observando essa necessidade, adianta que o desenvolvimento da ciência vem atrelado a um grande desejo de se explicar a totalidade dos fenômenos encontrados pelo homem. Essa “paixão pelo real” que fala Badiou (2011) pode ser vista no futebol com a emergência de um profissional responsável somente por decifrar os padrões de comportamentos dos rivais e compreender por completo os jogadores que integram sua equipe: o analista de desempenho.

Segundo Badiou (2011), a divinização do real se configurou como o grande problema do século XX, ou seja, uma busca incessante de adentrar o real e não somente contemplá-lo, interpretá-lo, para, posteriormente, dominá-lo por completo, mas também se relacionar de maneira passiva com ele, ao passo que o mergulho na contemplação do real, promove uma limitação a ele, tendo por finalidade a constituição de um homem, por meio do cientificismo, inteiramente novo, livre de sua subjetividade, em prol de uma autenticidade que somente o século XX poderia entregar, através da busca por uma unicidade de cada um, atrelada a uma investigação de mínimas diferenças, visando o esfacelamento de dúvidas (SAFATLE, 2007).

Assim, a “paixão pelo real” que anima o século XX, nos termos de Badiou, coincide com o grande entusiasmo moderno pela nitidez intrusiva, pelas lentes que aumentam enormemente o zoom e o foco do olhar, destruindo a distância aurática do pin-

tor, e permitindo-nos acessar um real insuspeito, situado para além das aparências, revelado (WISNIK, 2018, p. 167-169).

Como consequência, segundo Zizek (2003), o real, ao ser estrangulado para saciar todas as demandas do século XX, não mais serve para contemplar os anseios da sociedade. Por isso, o virtual surge como alternativa. Nesse caso, busca-se, radicalizando, a dor, por exemplo, como alternativa para se manter em contato com a realidade, visto que essa é a possibilidade máxima de relação com o real. Nessa direção, surgem produtos como o café sem cafeína, cerveja sem álcool e creme de leite sem gorduras que demonstram um mundo no qual o real foi transgredido. Somado a isso, buscando essa realidade que não mais lhe pertencem, as pessoas cortam sua própria pele, uma vez que há a emergência de um sentimento que rompa essa falta de realidade do mundo real (ZIZEK, 2003).

Observando fatores como esse, Baudrillard (1991) caracteriza o mundo atual como hiper-real. Para ele, a mídia e a publicidade são produtoras de um mundo mais real que a própria realidade pode comportar, fazendo com que as pessoas vivam pautadas nessa representação da realidade inventada, esquecendo o concreto de fato. Assim, se Zizek (2003) relata o anseio social de ressuscitar o real que não lhe pertence mais, Baudrillard, por outro lado, afirma que, ao mesmo tempo, em que o hiper-real cria uma dependência para que o factual ainda seja possível, ele é feito para contrapor a realidade, vislumbrando se esconder da percepção sobre a inexistência do natural. Em suma, não há real, apenas ilusórios resquílios descontextualizados (DESTRI, 2020).

Porém, na tentativa de reanimar o inexistente na sociedade, o homem se desvincula da realidade a ponto de suas ações somente anteciparem, coincidirem ou copiarem o que realmente acontece. Isso se deve ao fato de signos – ilusões produzidas pela mídia - serem criados a partir do que é vivenciado corriqueiramente, entretanto, esses signos ganham vida própria e se sobrepõe, norteando, eles mesmos, a forma de se viver: por isso, a contemporaneidade é hiper-real (BAUDRILLARD, 1991).

Portanto, vive-se, segundo Baudrillard (1991), no tal simulacro, um local em que se propaga uma realidade desprovida de significado. Sabendo que o simulacro se diferencia da simulação através da desconexão com a realidade, enquanto a simulação sabe que está incorporado numa realidade, o simulacro está despido de significação, ele próprio é criador de uma realidade, sendo por meio de signos criados, mas que não tem verossimilhança com o mundo atual.

Conceber simulacros é imaginar a substituição do real pelos signos do real, isto é, o real não é mais referência para a produção do sentido, mas os sentidos já estão dados e se constituem no padrão aos quais os acontecimentos deverão se enquadrar. As teorias apresentadas trataram de nos esclarecer ao mesmo tempo, em que causavam a perplexidade de um possível mundo ilusoriamente real que precisa ser apreendido em sua profundidade, pois dele todos participamos tanto como produtores quanto como consumidor (OLIVEIRA, 2005).

Em consequência, o território não mais precede o mapa. Como se produz uma realidade sem origem e significado, o hiper-real, a ordem se alteram: o território passa a ter seu desdobramento a partir do que já está configurado pelo mapa, por isso, vive-se em um deserto do real (BAUDRILLARD, 1991).

Nesse sentido, Derri (2020) usa da teoria baudrillardiana para discutir o retrato cinematográfico de um homem que se apaixona por uma inteligência artificial. No filme



**Figura 1.** Andreas Gursky. Paris, Montparnasse (1993). Disponível em: <https://www.andreasgursky.com/en/works/1993/paris-montparnasse>

1. *Her*. Direção: Spike Jonze. Produção de Annapurna Pictures. Estados Unidos: Sony Pictures. 2013. Netflix.

*Her*<sup>1</sup> paulatinamente o protagonista se convence que a inteligência artificial mais se aproximava, em relação às outras mulheres que havia se relacionado, da perfeição. A hiper-realidade que exprimia as atitudes da IA seduziam o sujeito, já que, ao passo que se humanizava, dizia somente falas que satisfaziam seu interlocutor.

Por outro lado, há artistas que desejam retratar o simulacro sob o qual estamos imersos. Andreas Gursky compõe, através de suas fotos, exatamente a hiper-realidade que Baudrillard (1991) compõe em sua obra. Para isso, imagens imponentes, simétricas, agradáveis e lisas são construídas por ele, por meio de uma manipulação digital. Dessa forma, “A alta definição das imagens, a saturação cromática, a monumentalidade física das obras, as tecnologias de impressão e montagem e, é claro, a excelência técnica do fotógrafo, acabam criando algo que às vezes parece ‘mais real do que o real’” (VIEIRA, 2020a, p. 89).

Ao retratar ambientes relacionados ao entretenimento, mercado financeiro e varejo (WISNIK, 2018), Gursky vislumbra colocar o espectador em um local de contemplação, a partir da desmesura que apresenta sua tela. Para isso, ele se alia ao capitalismo pós-industrial, elaborado com um funcionamento perfeito, podendo ser chamado de um “sublime capitalismo” (SAFATLE, 2007).

Um sublime que se deixa facilmente formalizar pelas cores de alta definição, pelo ambiente “limpado” com Photoshop e pelo apelo sensual de uma estética publicitária. Uma arte segura, que pode trazer um sublime que não nos desorienta mais. Figura maior de um tempo que quer a todo custo esquecer que a arte fiel a seu conteúdo de verdade é necessariamente terrorista (SAFATLE, 2007, p. 53).

O hiper-realismo se escancara na obra gurskyana ao passo que o photoshop é usado para retirar as imperfeições que dela podem surgir, acarretando uma inexpressão, cores que seduzem a visualização da fotografia são escolhidas, assim como, se assemelha a um produto publicitário, fazendo jus ao que anseia com seus trabalhos: enquanto retrata a sociedade, satisfazer a comunidade com a contemplação que entrega.

Nessa direção, o sublime retratado por Safatle (2007) se relaciona com o potencial contemplativo das fotografias de Gursky, em decorrência da imperiosidade de sua obra. Ao passo que a grandiosidade é uma característica do sublime, é inevitável a comparação. Porém, o sublime pode tanto constranger quem lhe vê, como estimular

quem lhe presencia a fim de investigá-lo. No caso da obra gurskyana, uma vez que traz elementos do capitalismo, não há incitação ao descobrimento, apenas desorienta seus cúmplices (VIEIRA, 2020a).

### **O FUTEBOL ATUAL É UMA FOTOGRAFIA DE GURSKY: A ESTÉTICA GURSKYANA COMO DESEJO DOS TREINADORES/AS DE FUTEBOL**

Assim como a obra de Gursky somente causa admiração em quem a presencia, o futebol contemporâneo não ultrapassa essa condição. Se as fotografias trazem frieza, simetria, hipervisibilidade, manipulação digital, monumentalidade e um vácuo de ambiguidade (WISNIK, 2018), o futebol atual expõe características semelhantes.

É cada vez mais comum partidas nas quais as equipes se apresentem com esquemas táticos previamente definidos, em que impera a simetria entre os jogadores, uma vez que os treinadores vislumbram um interesse pela organização hermética, dada a dificuldade em lidar com o risco inerente aos jogos. Essa simetria contribui para uma imagem fria e desanimadora do jogo. A incessante busca pela aplicação do modelo de jogo vem, gradualmente, retirando “o jogo do jogador”, visto que, em seu ato de jogar, há a limitação pela expansão da ideia do treinador, excluindo a necessidade de lidar com os problemas que se originam, de maneira imprevisível, do jogo (SCAGLIA, 2021).

Isso se deve ao fato de os jogadores estarem sob a hipervisibilidade de quem os comanda. Se na fotografia de Gursky todas as janelas eram claramente vistas de frente, fazendo com que, ao mesmo tempo, em que tudo se está à vista, em momento algum há uma nitidez de fato para enxergar o que se dá no prédio; da mesma maneira, o futebol contemporâneo, com a presença de treinadores/as, auxiliares/as e analistas de desempenho, cada jogador é, sempre, vigiado pela comissão técnica. Porém, o monitoramento não garante a vitória nos jogos. Enquanto é possível a escolha de jogadores que mais se adequam a ideia que permeia o modelo de jogo do/a treinador/a, a resolução dos problemas que emergirão do jogo não estará contemplada (SCAGLIA, 2021).

Em função dos aspectos levantados, a ideia de modelo de jogo defendida por Garganta (1997) – o encontro da percepção sob um fundo unânime entre os/as outros/as – foi corrompida em favor de uma orientação totalitária na ação deste que joga, norteando por completo as decisões que serão tomadas. Sendo assim, o caráter monumental, responsável pelo ar sublime entregue à fotografia, se aproxima ao modelo de jogo, visto que expressa a grandiosidade, capaz de diminuir o restante - como a pequenez das janelas gurskyanas. No caso do futebol, os/as jogadores/as se tornam ínfimos expositores das ações ordenadas pelo modelo de jogo, dessa maneira, o esquema tático e os movimentos treinados anteriormente se engrandecem, fazem com que os jogadores, funcionários da máquina-modelo-de-jogo, se tornem irrelevantes em relação à grandiosidade da ideia do treinador: eles passam a, plenamente, exercê-la.

Em função disso, assim como a obra de Gursky, o futebol atual se aloca, do ponto de vista da estética kantiana, no plano do sublime, a partir da leitura de Safatle (2007). Para Kant (2016), sublime é aquilo demasiado grande para a compreensão e deslocado dos sentidos humanos. Sendo assim, o sublime não gera prazer, mas somente satisfação, a partir daquilo que é apreendido pela mente humana. Por isso, para Kant (2016, p. 146, grifo do autor), “A definição acima pode ser assim expressa: *é sublime aquilo em relação ao qual todo o resto é comparativamente pequeno*”, acompanhado por “(...) é sublime aquilo que, pelo simples fato de podermos pensá-lo, prova uma

faculdade da mente que ultrapassa qualquer medida dos sentidos.” (KANT, 2016, p. 147). O sublime, assim sendo, se constitui a partir da apreensão humana de fenômenos impactantes que abduzem a capacidade imaginativa de quem o presencia. Por conseguinte, há duas consequências: o desprazer provocado pelo fracasso e impotência da imaginação em lidar com o fenômeno, porém, o sucesso do poder ilimitado que a razão é capaz de fornecer (MURICY, 2007).

Por isso, Kant (2016) diz que a natureza não é, necessariamente, sublime, uma vez que somente a partir da apreensão de algo se pode considerar, por cada um, se o sublime foi presenciado ou não. Por exemplo, as pirâmides do Egito podem ser sublimes para quem as enxerga, mas, para isso, necessita-se de uma visão nem tão próxima delas (já que pode abolir sua grandeza), nem tão distante (pois pode excluir os detalhes). Assim sendo, a racionalidade expressa no sublime coincide com o processo de constituição do modelo de jogo para o treinador. Suas ideias são levadas ao máximo da rigorosidade, através de análises de vídeos e de dados para não haver margem de erros na preparação dos jogos. Com a grandiosidade do modelo de jogo, o jogador, ínfimo executor das ações determinadas, se pequena. Dessa maneira, a racionalidade impera nas ações dos jogadores, indo ao encontro do que Schiller (1995) propôs como o jogar pleno: um equilíbrio entre a razão e a emoção.

Por isso, o jogo de futebol vai se tornando sublime a quem vê. As equipes têm metódicas organizações, tendo a assanha maior em movimentos treinados previamente. Por consequência, o funcionamento da equipe transmite uma ideia de sublime: a simetria entre os jogadores e os movimentos ensaiados causam, no limite, satisfação. Em função disso, a comoção do sublime substitui o prazer provocado pelo belo, uma vez que o prazer, no sublime, ocorre em virtude da paralisação de forças vitais, em consequência, se localiza na seriedade, portanto, se distancia da ludicidade, algo que reside no ato de jogar (KANT, 2016).

Por conseguinte, o futebol – majoritariamente subjetivo, como disse Freire (2002) – vai, paulatinamente, esboçando-se a favor da objetividade. Como afirmado por Kant (2016), a seriedade coloniza a imaginação no sublime e, na mesma direção, o jogador utiliza da objetividade do modelo de jogo para agir em campo, renegando a suas percepções. Mas, convenhamos, se o que se deve ser feito já está escancarado pelo modelo de jogo, por que ele de imaginar algo? A seriedade do modelo de jogo que é mantida pelos infundáveis e indiscutíveis dados não margeia a possibilidade do duvidoso, do improvisado, do incerto e do impreciso. Os jogadores, tendo a certeza em suas mãos – ou, no caso, em seus pés – não acionam o erótico e, sendo assim, não estabelecem o jogo no plano do belo na estética kantiana, uma vez que não lhes faz sentido. Isso decorre, portanto, como conceituou Baudrillard (1991), da incessante busca pelo hiper-real que sonham os treinadores no funcionamento de suas equipes. Dessa maneira, as organizações da equipe se pautam no que o treinador imagina como o mais controlável e eficaz no âmbito do jogo.

Porém, como dito anteriormente, o hiper-real se distancia do real. Muitas vezes, traz somente signos do real, mas não se relacionada de fato com a realidade (BAUDRILLARD, 1991). No que tange o futebol, parece que o mesmo ocorre. Em diversos momentos, as orientações estabelecidas *a priori* não coincidem com a organização que o jogo tomou durante seu degradingolar, todavia, os jogadores, incumbidos de agir de tal maneira, não alteram suas ações, sendo assim, jogam um jogo que, no limite, não existe.

## O FUTEBOL ENQUANTO SIMULACRO: A FUNCIONALIZAÇÃO EM SOBREPOSIÇÃO À REPRESENTAÇÃO

Com a tentativa de tornar o jogo o mais próximo possível à vitória, estimulando movimentações e posicionamentos advindos das análises antecedentes, explorando defeitos do adversário e qualidades da própria equipe, é formulado um jogo hiper-real. Isso porque não se leva em consideração as imprevisibilidades que do jogo podem emergir: dialoga-se com padrões e não com surpresas que podem surgir. Fato é, entretanto, que a boa intenção dos treinadores, um tipo de paixão pelo real como disse Badiou (2011), buscando extrair ao máximo as possibilidades de acontecimentos dos jogos, a fim de minimizar os erros de suas equipes, acarreta uma passagem do jogo enquanto simulação para simulacro, retomando os termos de Baudrillard (1991).

Se a simulação se configura como sendo a suspensão de uma realidade, atrelada ao conhecimento de que há uma realidade concreta a qual se está inserida; o simulacro se caracteriza pelo expurgamento de uma realidade, desconsiderando o tangível em que se está imerso. Em outras palavras, enquanto na simulação se tem o discernimento de que há uma realidade maior que envolve os atos, o simulacro se caracteriza pela perda de referências, pois não há uma relação fidedigna entre realidade e simulacro, somente signos descontextualizados de um real (BAUDRILLARD, 1991).

Nesse sentido, o jogo, ao suspender a realidade, inaugura um novo mundo: o mundo do jogo. Por conter regras específicas e se basear em estruturas próprias, o mundo do jogo tem suas peculiaridades (Freire, 2002). Sendo assim, ao passo que os jogadores/as trazem seus conhecimentos da vida vivida, os articulam com as (re)organizações que se dão durante o jogo. Dessa maneira, há um embate entre a subjetividade que quem joga expressa com a imanência do jogo (SCAGLIA, 2011; 2017; SCAGLIA et al., 2021).

Destarte, ao passo que somos cúmplices de um jogo/esporte protagonizado pelo imperativo do modelo de jogo e somente funcionalizado pelos jogadores, há dúvidas se o caráter simulatório inerente a todos os jogos é levado em consideração. A realidade que é expressa pelas (re)organizações dos jogos, considerando o modelo de jogo como o guia para o ato de jogar, não tem validade como norteador do jogar, uma vez que o modelo de jogo impera na influência das ações dos jogadores/as, se distanciando do que Garganta (1997) pregou: o modelo de jogo se encontra em comunhão à percepção e ação dos/as jogadores/as.

Como consequência, pode se concluir que, ao invés de ser visto como uma simulação, o jogo/esporte, na contemporaneidade, é jogado como se simulacro fosse usando os termos de Baudrillard (1991). Se se ignora a imprevisibilidade das emergências advindas da complexidade em virtude do imperativo do modelo de jogo, a relação com a realidade inexistente, ou seja, o ato de jogar não é pautado nas demandas reais do jogo, mas se relaciona com uma hiper-realidade fundada no modelo de jogo. O jogo vira simulacro quando perde suas referências nas emergências organizacionais.

Isso se deve ao fato de o treinador, visando o melhor para sua equipe, acompanhado de sua comissão técnica, investigar ao máximo os possíveis cenários da partida. Dessa maneira, porém, cria-se um jogo hiper-real para seus jogadores, uma vez que, quando jogam, suas ações são signos que estão desconectados das demandas que o mundo do jogo representa. Em decorrência disso, as ações dos jogadores são provenientes do jogo/esporte que atuam, já que estão padronizadas e disseminadas, entretanto, se entendemos o fenômeno Jogo do ponto de vista da complexidade, compreendendo que cada Jogo tem sua peculiaridade, nunca havendo uma possível

repetição (SCAGLIA, 2011), os jogadores/as deverão estar preparados para resolver os problemas reais que emanam do jogo, por isso, se se inserirem na hiper-realidade estarão descolados da realidade.

Já não existe coextensividade imaginária: é a miniaturização genética que é a dimensão da simulação. O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando e pode ser reproduzido um número indefinido de vezes a partir daí. Já não tem de ser racional, pois já não se compara com nenhuma instância, ideal ou negativa. É apenas operacional. Na verdade, já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera (BAUDRILLARD, 1991, p. 8).

Dessa forma, se o ambiente de jogo tem como elementos básicos a representação, o desafio, o desequilíbrio e a imprevisibilidade (SCAGLIA *et al.*, 2015), põe-se em dúvida a legitimação do jogar nesse ambiente. A incerteza decorre do fato de, apesar de a representação estar implícita no ato de jogar, a subjetividade de quem joga é marginalizada em comparação a operacionalização das ações previstas no modelo de jogo. Nessa direção, o desafio que todo jogo apresenta não é sentido pelo/a jogador/a, já que, fechado no modelo de jogo, não está aberto a interpretação dos problemas que não constavam na estratégia pensada anteriormente. Assim sendo, não há desequilíbrios gerados, pois não há abertura para os riscos existentes no jogo e, também, o/a jogador/a não se desenvolve, uma vez que não leva em consideração a imprevisibilidade que acomete o jogo, somente a concretude do modelo de jogo.

### **SOBREVOANDO À CONCLUSÃO: DA NÉVOA AO NEVOEIRO**

O simulacro em que estamos imersos na sociedade contemporânea depende de uma concepção do local como um hiperespaço. Esse conceito é usado para expressar a autorepresentação dos signos vivenciados na atualidade: não há mais relação com a realidade, ou seja, esse local se demonstra mais real que a realidade pode ser, por isso, os signos, ali, imperam (BAUDRILLARD, 1991).

Para Jameson (2000), o hiperespaço, ao ser produzido por signos que fomentam a hiper-realidade atrelada uma saturação, fragmentação e justaposição dos espaços, se constitui como um ambiente desorientador, tornando dificultoso localizar-se e organizar-se perceptivelmente. Nesse sentido, ele exemplifica o *shopping center* como um hiperespaço, dado seu caráter totalizante, uma vez que visa suprir todas as necessidades dos indivíduos neste local. Somado a isso, a organização das lojas, corredores e saídas, imersos em uma iluminação e climatização promovem não só uma desorientação da noção de dia/noite, mas também induzem ao desejo do local: um desenfreado desejo de se consumir. Dessa maneira, pode-se dizer esse é um não-lugar, conceito apresentado por Augé (1994) que denota não somente a falta de identidade e relação com a sociedade, mas, ao mesmo tempo, de algo passageiro, temporário e exclusivamente vinculado ao capital (WISNIK, 2018).

Ambiente como esses induzem a uma dificuldade de interpretar o ambiente em que se está inserido, uma vez que o ambiente é construído para induzir tal difusão. O irônico é constatar a incapacidade de discernir onde se está quando se vive em um

mundo em que a totalidade se encontra mapeada, atrelado a um excesso de informações e de imagens. Se no momento o mapa sobrepõe o mapeamento, ou seja, se a facilidade de se recorrer ao mapa rompe com a necessidade de se mapear onde se encontra, a possibilidade de intervenção é cortada pela raiz. Dessa forma, uma vida alienante é cada vez mais vivida pela sociedade, ao passo que para se alterar o meio em que se vive e, dessa forma, exercer a cidadania, é pré-requisito a capacidade de interpretá-lo (VIEIRA, 2020b).

Por situações como essas, autores como Bauman (2014) expressam uma preocupação ao decretar o “fim do futuro”, já que acreditam que a possibilidade de se imaginar soluções diferentes das que são dadas de maneira obscena na sociedade contemporânea se mostram cada vez mais raras, uma vez que nos encontramos talhados em uma relação de direta relação com os objetos mundanos, incapazes de proporcionar tempo e espaço para a uma percepção eficaz da realidade.

Nessa linha, Crary (2016) expõe como a uniformização dos comportamentos provocados pelas ações fomentadas na pós-modernidade, como exemplo os hiperespaços idênticos em diversos lugares do mundo, provocam a formação do “homem genérico”, aquele que não apresenta uma peculiaridade, já que se relaciona com uma cidade padronizada nos moldes da pós-modernidade. Atrelado a isso, ele acrescenta não só que um turista já se sente familiarizado com o local que está a conhecer, em função de ter a possibilidade de conhecê-lo pela internet, mas também, a definição por este local está diretamente vinculada à possibilidade de se produzir imagens dele, podendo, por vezes, essa ânsia por se expor em contato com este local anular a experiência de se conhecer um distinto ambiente.

De certa maneira, o futebol atual apresenta similaridade com esta forma de se relacionar com o novo. O hiper-realismo expresso no jogo/esporte contemporâneo, tendo uma notável influência dos treinadores, busca a formação de um jogo que possibilite sua mensuração a *posteriori*. Em outras palavras, da mesma forma que a experiência fotográfica antecede propriamente a experiência vivencial com novo local que o turista se aproxima, o jogo é jogado pelas orientações produzidas anteriormente às demandas organizacionais do jogo, uma vez que somente dessa maneira é possível analisá-lo com critérios definidos. Porém, se o indivíduo aniquila sua experiência como turista ao colocar como prioridade o retrato do local, o jogador/a não experiencia, não sente, não dialoga com as emergências do jogo, já que a fotografia foi tirada anteriormente. Um quadro de Andreas Gursky.

Tendo isso em vista, o campo de jogo do futebol dos dias atuais é, a partir de Jameson (2000), um hiperespaço: nele, os/as jogadores/as expressam os comportamentos combinados, ocupando os espaços e produzindo ao mesmo tempo uma fragmentação (através da função de cada um) e uma justaposição (pois todas as funções somadas geram o funcionamento do sistema). Porém, a simples soma das funções não permite a intervenção adequada, dada a imprevisibilidade que o jogo exprime. Se o homem contemporâneo para Crary (2016) caracteriza-se por ser genérico, o jogador, a partir dessa visão, também, atualmente, é formado para o mesmo intuito.

Isso porque em um mundo rodeados de mapas a interpretação e intervenção se mostram cada vez mais suprimidas, já que não há necessidade de reflexão se está tudo dado (VIEIRA, 2020b). Mapas, esses, que no futebol são desenhados pelo numeroso departamento de análise de jogo. Os relatórios com as análises da equipe e dos adversários, apesar de serem minuciosos, vão, paulatinamente, excluindo a possibi-

lidade de se imaginar soluções, já que a interpretação não é estimulada: se os dados já trazem todas as minúcias, não há sentido em imaginar para se ter o discernimento sobre o jogo.

Isso delega ao jogo a condição de *não-lugar*: a falta de representação por parte de quem joga em detrimento à exposição, fomenta a formação de um local com exclusiva relação com o trabalho, ou seja, não há uma identidade formada pelo ser-do-jogo, nem um significado real ao que é feito. Diferentemente, do lugar, em seu sentido antropológico, uma vez que guarda memórias, afetos e pertencimento (AUGÉ, 1994), o futebol contemporâneo se relaciona inexoravelmente com os comportamentos que devem ser realizados para o bom funcionamento da equipe, sem levar em consideração a subjetividade daquele/a que joga. Por isso, o jogador-genérico é marca flagrante.

Se o fenômeno Jogo, como citado no início, se associa a nevoa em função de seu caráter dinâmico e desprovido de nitidez, o jogo/esporte atual, dada suas alterações, se mostra a quem joga atualmente com essas características de maneira mais intensa, provocando um ambiente mais difuso. Isso decorre de uma influência demasiada dos treinadores na preparação para os jogos, tendo um caráter excessivamente nordestor no ato de jogar de seus jogadores, como alerta Scaglia (2021).

Em função disso, a partir dos conceitos de Baudrillard (1991) o jogo vai sendo compreendido – ao não ser compreendido – como simulacro, ou seja, os jogadores não estão em contato com as demandas emergentes do jogo. Isso está atrelado à quantidade assombrosa de informações vinculadas às ações dos jogadores, acarretando na falta de necessidade do contato permanente com as (re)organizações que o jogo vai ter.

Dessa forma, se o jogo por ser ambiente de dúvida, incerteza e, portanto, nebulosidade, podendo se associar à imagem da névoa, o futebol contemporâneo se radicaliza: torna-se nevoeiro. Tal mudança acontece ao passo que não só no momento que se proporciona uma dinâmica mais veloz nas gotículas de água, mas também em decorrência de uma dificuldade maior para se enxergar o que se encontra a frente, segundo o Dicionário Enciclopédico Ilustrado Veja Larousse 24-Vol (2006). Sendo assim, apesar de Bradley et al (2013), Barnes et al (2014) e Zhou et al (2020) demonstrarem que o futebol tem, ao longo do tempo, apresentado mais intensidade nas ações dos/jogadores/as – o que gera a imagem do jogo como se fosse uma névoa mais intensa -, o futebol-nevoeiro não é fundado somente por esse aspecto: a dificuldade de se discernir o hiperespaço em que se está pisando é a protagonista para a emergência de uma névoa mais densa.

Dessa maneira, não se pode afirmar que a maior quantidade de *sprints* de curta duração são os responsáveis pela incapacidade de interpretação do jogo, mas sim, em decorrência da maciça quantidade de informações vinculadas pelo/a treinador/a ao jogador/a sobre o jogo, fazendo com que este que joga, extasiado de direções e desestimulado a se situar no campo de jogo, haja a partir do combinado. Como consequência, o jogo é formado pelas hiperações dos jogadores visando o melhor desempenho para a equipe, mas pouca – ou nenhuma – reflexão sobre elas.

Claramente, o verdadeiro hiperespaço agora é a nuvem, o espaço global da comunicação ininterrupta, ambiente profundamente imersivo e sem recuos perceptivos, e todo mediado por dispositivos tecnológicos de uso cotidiano que se infiltraram em cada segundo da nossa vida, 24 horas por dia, 7 dias da semana. Dentro dessa imensa nuvem o céu é sempre branco acinzentado, e não mais azul ou preto, e

o tempo não pendula mais entre os momentos de luz e de sombras, ou as horas de trabalho e as de ócio, lazer e repouso, como mostra Crary. Dentro do nevoeiro contemporâneo estamos expostos permanentemente, como numa vigília, a uma luz intensa e difusa, ao clarão de uma “névoa cerrada”. Aqui, toda a variação climática que pode ocorrer não é de intensidade de luz, mas de ventos e de raios, provocando mais ou menos turbulências. (WISNIK, 2018, p. 305).

Em função disso, o treinador se coloca na posição do construtor do mapa para o simples segmento daquele que joga. Por isso, ele se coloca na posição de “intérprete” do jogo, enquanto o/a jogador/a realiza essas impressões. Como consequência, tendo os jogadores desempenhando o combinado incessantemente, o nevoeiro se funda da consequente incapacidade de um recuo perceptivo para conseguir agir autonomamente, lidando com as reais demandas do jogo, através das “poéticas do embaçamento e do retardamento”.

Sendo assim, portanto, apesar de a arte se colocar como uma alternativa para clarear o nevoeiro, esperar, por exemplo, a revolta de Camus (2018) no ato de jogadores/as (SANDOVAL et al., 2023) na atualidade se estabelece no plano da ingenuidade. Considerando que nos encontramos em uma época em que os mapas dos treinadores impossibilitam o emancipado mapeamento daqueles que jogam, a má-fé que conceitua Sartre (2015) é vista com muita mais frequência.

## REFERÊNCIAS

- AUGÉ, Marc. Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade. 9ª ed., São Paulo: Papirus Editora, 1994.
- BADIOU, Alain. El siglo. Buenos Aires: Manantial, 2011.
- BARNES, Chris. The evolution of physical and technical performance parameters in the English Premier League. *International journal of sports medicine* (Georg Thieme Verlag KG Estugarda), v. 35, n. 13, p. 1095-1100. Nova Iorque, 10 jul. 2014.
- BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulação. 1ª ed., Lisboa: Relógio D'água, 1991.
- BAUMAN, Zigmund. Modernidade líquida. 1ª ed., Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- \_\_\_\_\_. Cegueira moral: a perda da sensibilidade na modernidade líquida. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2014
- BRADLEY, Paul; CARLING, Christopher; DIAZ, Antonio Gomez; HOOD, Peter; BARNES, Chris; ADE, Jack; BODDY, Mark; KRUSTUP, Peter; MOHR, Magni. Match performance and physical capacity of players in the top three competitive standards of English professional soccer. *Human movement Science*, v. 32, n. 4, p. 808-821. 2013.
- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens. 1ª ed., Lisboa: Portugal, 1990.
- CAMUS, Albert. O homem revoltado. 12ª ed., Rio de Janeiro: Record, 2018.
- CRARY, Jonathan. 24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono. 1ª ed., São Paulo: Ubu Editora, 2016.
- DERRI, Alana. Elementos da sociedade hiper-real em “her”. *Revista Café com Sociologia*, v. 9, n. 1, p. 14-26. Maceió, jan./jul. de 2020.
- DOLL JÚNIOR, Willian. Currículo: Uma perspectiva pós-moderna. 1ª ed., Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- FREIRE, João Batista. O Jogo: entre o riso e o choro. 1ª ed., Campinas: Autores Associados, 2002.

- GARGANTA, Julio. Modelação táctica do jogo de Futebol: estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento. 1997. 325f. Tese de Doutorado (Educação Física) - Universidade do Porto- FCDEF, Porto-Portugal, 1997.
- GIDDENS, Antony. As consequências da modernidade. 5ª reimpressão ed. (1 março 1991), São Paulo: Editora Unesp, 1991.
- Dicionário Enciclopédico Ilustrado Veja Larousse 24-Vol. 1ª ed. São Paulo: Editora Abril, 2006.
- JAMESON, Fredric. Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio. 1ª ed., São Paulo: Ática, 2000.
- JENCKS, Charles. The Post-modern Reader. New York: St. Martin's, 1992.
- KANT, Immanuel. Crítica da faculdade de julgar. Petrópolis/Bragança Paulista: Vozes/Ed. São Francisco, 2016.
- LYOTARD, Jean-François. A condição pós-moderna. 12ª ed., Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.
- MURICY, Katia. O sublime e a alegoria. Revista O que nos faz pensar (PUC-RIO), v. 16, n. 21, p. 39-52. Rio de Janeiro, jul. de 2007.
- OLIVEIRA, Fabiano Vieira. "Conhecendo o simulacro". Caligrama (São Paulo. Online), v. 1, n.1, 2005. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1808-0820.cali.2005.61336>. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/caligrama/article/viewFile/61336/64276>. Acessado em: 07/06/2023.
- SAFATLE, Vladimir. Do sublime capitalista e das ruínas. Revista Cult. Editora Bregantini, v. 120, p. 51-54. São Paulo, dez. de 2007.
- SANDOVAL, Gabriel Orenga; LEONARDO, Lucas; SILVA, Luis Felipe Nogueira; SCAGLIA, Alcides José. A ética da revolta de Albert Camus e o ato de jogar : aproximações teórico-filosóficas com a atuação do jogador no fenômeno "jogo". Cuadernos de Filosofía Latinoamericano, [S. l.], v. 44, n. 129, 2023.
- SARTRE, Jean Paul. O ser e o nada: ensaio de ontologia fenomenológica. 24ª ed., Campinas: Editora Vozes, 2015.
- SCAGLIA, Alcides José. O futebol e as brincadeiras de bola com os pés. 1ª ed., São Paulo: Phorte, 2011.
- SCAGLIA, Alcides José. Pedagogia do Jogo: O processo organizacional dos Jogos Esportivos Coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. Journal of Curriculum Studies, [S. l.], v. 49, n. 2, p. 27–38, 2017.
- \_\_\_\_\_. Pedagogia, Futebol e... Rua. 1ª ed., Goiania: Talu Esporte Educacional, 2021.
- \_\_\_\_\_. ; REVERDITO, Riller; SANTOS, Marcos; GALATTI, Larissa Rafaela. O processo organizacional sistêmico, a pedagogia do jogo e a complexidade estrutural dos jogos esportivos coletivos: uma revisão conceitual. In: LEMOS, K. L. M.; GRECO, P. J.; MORALES, J. (Orgs.) 5º CONGRESSO INTERNACIONAL DE JOGOS DESPORTIVOS. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.
- SCAGLIA, Alcides José.; SILVA, Luis Felipe Nogueira; LIMA JUNIOR, João Bosco; GOES, Alberto Lobato; MACHADO, João Claudio. Pedagogia do jogo: bases conceituais e epistemológicas. In: E. I. SILVA, , P. A SILVA. (Orgs.) A cultura e a pedagogia da rua nas aulas de Educação Física escolar: implicações para prática docente. São Paulo: Alexa Cultural, 2021.
- SCHILLER, Friedrich. A educação estética do homem: numa série de cartas. 3ª ed., São Paulo: Iluminuras, 1995.
- TEODORESCU, Leon. Problemas de teoria e metodologia nos jogos desportivos. 1ª ed.,

- Lisboa: Livros Horizonte, 1984.
- VIEIRA, Tuca. As coisas como elas são. Revista ARA, v. 9, n. 9. São Paulo, 01 jun 2020a.
- VIEIRA, Tuca. Salto no escuro. 1ª ed., São Paulo: N-1 Edições, 2020b.
- WISNIK, Guilherme. Dentro do nevoeiro: arquitetura, arte e tecnologia contemporânea. 1ª ed., São Paulo: Ubu Editora, 2018.
- ZHOU, Changjing.; GÓMEZ, Miguel-Ángel.; LORENZO, Alberto. The evolution of physical and technical performance parameters in the Chinese Soccer Super League. *Biology of sport*, v. 37, n. 2, p.139-145, 11 fev. 2020. DOI: <https://doi.org/10.5114/biolSport.2020.93039>. Disponível em: <https://www.termedia.pl/The-evolution-of-physical-and-technical-performance-parameters-in-the-Chinese-Soccer-Super-League,78,39891,0,1.html>. Acessado em: 07/06/2023.
- ZIZEK, Slavoj. Bem-vindo ao deserto do Reall: cinco ensaios sobre o 11 de Setembro e datas relacionadas. 1ª ed., São Paulo: Boitempo, 2003.

**GABRIEL ORENGA SANDOVAL**

Bacharel em Ciências do Esporte pela Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas (FCA/UNICAMP). Atualmente, é mestrando em Educação Física e Sociedade pela Faculdade de Educação Física da FEF/UNICAMP. Integrante do Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte (LEPE).

*<http://lattes.cnpq.br/9986691932220266>*

**ALCIDES JOSÉ SCAGLIA**

Livre Docente em Pedagogia do Esporte e Pedagogia do Jogo pela UNICAMP. Doutor em Pedagogia do Movimento pela UNICAMP. Mestre em Pedagogia do Esporte pela UNICAMP. Licenciado e Bacharel em Educação Física pela UNICAMP. Atualmente, é professor associado na Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA-UNICAMP) no curso de Ciências do Esporte. Co-responsável pelas pesquisas do LEPE.

*<http://lattes.cnpq.br/6052868681786447>*