



A partida de futebol como unidade de análise: do jogo em primeira pessoa à falação esportiva¹

Pedro Paula de Oliveira VASCONCELOS²
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

O objetivo deste trabalho é considerar cada partida de futebol como unidade básica de análise e, partir daí, detalhar formas de apreender e de se relacionar com esse esporte (desde a prática pessoal do atleta até o discurso tecnicamente mediado). Para tal, utilizamos como linha teórico-metodológica a proposta de Umberto Eco. O pesquisador italiano propõe uma categorização do esporte em níveis ou potências, chegando, inclusive, à instância midiática. Partimos, portanto, do pressuposto de que o jogo de futebol dentro das quatro linhas é complexo por si e, ao mesmo tempo, serve de fonte para diversas apropriações.

PALAVRAS-CHAVE: falação esportiva; futebol; mídias

Introdução

Em campo, duas equipes locais decidem o campeonato estadual de futebol. As arquibancadas, divididas ao meio, estão cheias. Dentre a torcida, há quem carregue o velho radinho de pilha para acompanhar as palavras exaltadas do locutor mais popular da cidade. Longe dali, um torcedor que não conseguiu comprar ingresso sintoniza a mesma emissora e desenha, na imaginação, os lances narrados.

Em determinado momento do segundo tempo, o meio-campista rouba a bola do adversário, inicia um contra-ataque, passa por dois volantes, chega à entrada da grande área, mas chuta mal. A bola, que tinha tudo para acertar o gol, passa longe das traves. Empolgado com o lance, o locutor grita um “quase” sonoro e prolongado, como se a chance de abrir o placar tivesse escapado por questão de centímetros. O torcedor que acompanha de casa imagina uma jogada de craque, ou uma defesa fantástica do goleiro que sequer precisou se mexer. O torcedor que está no estádio com o radinho de pilha xinga o locutor: “cego”, “exagerado”, “parcial”, no mínimo.

¹ Trabalho apresentado no DT 06 - Interfaces Comunicacionais, do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 2 a 4 de julho de 2015.

² Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo, formado pela Universidade Federal do Ceará (UFC). E-mail: vasconcelos.pedo@gmail.com.



Na situação descrita (hipotética, mas possível), a locução do narrador moldura a realidade do jogo que se passa dentro das quatro linhas. É uma *construção* discursiva, imediatamente confrontada pelo ouvinte que está nas arquibancadas. Nesse caso, “a ‘verdade’ do locutor sujeita-se à ‘verdade’ do torcedor-receptor” (TELLES; SILVEIRA, 2011, p. 9).

Iniciamos este trabalho com o pressuposto de que o referencial aparente do jogo, ou seja, sua manifestação “real” (BOURDIEU, 1997) é fonte para diversas apropriações, ou *verdades*, como citam Telles e Silveira (2011). A própria dinâmica da partida em campo, protagonizada pelos atletas, técnicos, árbitros etc. organiza-se como um ritual ou como uma dramatização do cotidiano (DAMATTA, 1982). A partir do jogo em si, desenvolve-se uma série de referenciais ocultos (BOURDIEU, 1997), ou o conjunto de representações desse espetáculo – daí que a partida vista pelo torcedor na arquibancada não seja, necessariamente, a mesma narrada pelo locutor de rádio. Formam-se aí camadas de fruição em torno de um objeto comum.

Umberto Eco (1984) nos ajuda a compreender as diversas formas de viver e de consumir esporte a partir de uma categorização em *potências*. São níveis de apropriação, que vão desde o exercício em primeira pessoa até o discurso especializado dos meios de comunicação. Quando a prática esportiva encontra o rádio ou a televisão, ela se enquadra em molduras midiáticas (TELLES; SILVEIRA, 2011), e o jogo é (re) definido e (re) construído como uma realidade textual autônoma (BETTI, 1997).

O objetivo deste trabalho é partir da categorização proposta por Umberto Eco (1984), através de uma releitura, e esmiuçar diferentes maneiras de se apreender o jogo de *futebol*, especialmente na relação desse esporte com as mídias. Consideramos cada partida como unidade básica de análise, sobre a qual se estabelece uma série de significados e a partir da qual se organizam diversas camadas. Mas antes de iniciar esse percurso, detalhando inclusive a proposta teórico-metodológica de Eco (1984) e suas implicações para o artigo, precisamos definir de qual futebol estamos falando.

As matrizes futebolísticas e o esporte de espetáculo

Para Mauro Betti (1997, p. 33), “não é mais possível referir-se ao esporte contemporâneo sem associá-lo aos meios de comunicação de massa”. A relação é tão profunda que impacta na própria maneira como “percebemos e praticamos o esporte” (BETTI, 1997, p. 1). Exemplo particular repousa no futebol, objeto de eventos midiáticos cada vez mais sofisticados. A final da Copa do Mundo de 2014, realizada no



Brasil, foi vista por um bilhão de pessoas em todo o Planeta, o que equivalente a 13,5 mil Maracanãs lotados³. Se pouco mais de 74 mil torcedores estavam no estádio, o restante acompanhou a partida entre Alemanha e Argentina principalmente pela televisão.

Mas essa matriz futebolística que cumpre funções econômicas e políticas tão exacerbadas não é a mesma (em termos formais ou de visibilidade) daquela praticada nos campos de várzea, por exemplo. Além disso, é profundamente diferente das formas folclóricas que deram origem ao jogo mais popular da atualidade. É importante, neste momento, um recorte bem definido do nosso objeto.

O futebol que se pratica hoje em mais de 190 países é uma expressão cultural com pelo menos 6 mil e 500 anos, se consideradas as formas mais antigas do jogo. Na literatura⁴ que detalha a gênese desse esporte não faltam referências a práticas arcaicas em todos os continentes. Elas geralmente estavam relacionadas ao treinamento militar, ao divertimento das realezas, à religiosidade popular, às festas e ao lazer das cidades.

No final do século XIX, nasceu o que se entende por futebol contemporâneo e regulamentado. Mais que um acontecimento específico dentro de uma linha cronológica, seu advento representou cisão considerável em relação às práticas precedentes. Bourdieu (2003), por exemplo, avalia que o esporte do século XIX se desenvolveu em contraponto aos jogos populares, fundando-se em uma moral aristocrática bem específica. Foi nas escolas da elite inglesa que as práticas folclóricas sofreram uma transformação de sentido e de função - o uso do corpo passou a ser um fim em si próprio. O esporte como comportamento autotélico tornou-se o oposto dos jogos relacionados a ocasiões sociais.

Nas palavras de Bourdieu (2003, p. 191, grifos do autor): “o desporto, que nasceu dos jogos realmente populares, quer dizer *produzidos pelo povo*, regressa ao povo [...] sob a forma de espetáculo, *produzido para o povo*”. A institucionalização dos esportes (e continuamos a usar o futebol como exemplo) fez com que aparecessem clubes e times de grande porte. Com o círculo dos praticantes cada vez mais estreito, “os homens comuns são reduzidos ao papel de fãs, limites caricaturais do militante, voltados a uma participação imaginária [...]” (BOURDIEU, 2003, p. 193).

³ Informações disponíveis na página: <<http://esportes.estadao.com.br/noticias/futebol,final-da-copa-do-mundo-foi-vista-por-mais-de-um-bilhao-de-pessoas,1564835>>. Acesso em: 09 maio 2015.

⁴ Giulianotti (2010) faz um levantamento bastante amplo das formas precursoras do futebol contemporâneo, as quais ele chama de *folk football*.



Esse tipo de futebol caracterizado pela intensa divisão social do trabalho recebe de Damo (2005) o nome de *matriz espetacularizada*. Há uma separação precisa entre quem pratica e quem assiste, além da presença de especialistas (no plano jornalístico, por exemplo) e de dirigentes, que comandam os times fora de campo. Para Damo (2005), o futebol como espetáculo deve considerar obrigatoriamente quatro processos: a constituição de público, “que demarca-o como espetáculo” (DAMO, 2005, p. 41); os dispositivos usados na preparação dos profissionais; as agências e os agentes que controlam o espetáculo (clubes, federações etc.) e a *mediação especializada* “que, além da comunicação entre os profissionais propriamente ditos e o público, recria o espetáculo” (DAMO, 2005, p. 41).

Esse tipo de futebol é notadamente diferente de outras variantes atuais do esporte. Damo (2005) pontua três: a matriz bricolada (caracterizada pelo improvisado e pela informalidade, cujo principal exemplo é a popular “pelada”); a matriz comunitária (representada pelo futebol de várzea) e a matriz escolar (praticada nos colégios e integrada às disciplinas legalmente constituídas).

Neste trabalho, interessa-nos o futebol de espetáculo – uma atividade que é mais vista do que jogada. Configura-se aí o “divórcio entre prática e consumo, já que não é necessário ter praticado um esporte para assistir a ele pela televisão e [...] emocionar-se com a ansiedade pelo resultado” (GASTALDO, 2003, p. 6-7). Mesmo longe das quatro linhas, o torcedor sente que é parte da festa, dos títulos e das decepções.

A matriz espetacularizada afasta-se, inclusive, da *arte pela arte corporal* (BOURDIEU, 2003) tão defendida no final do século XIX, quando o esporte começou a ganhar forma que tem hoje. A onipresença dos quatro processos que caracterizam o futebol-espetáculo (citados acima) diluiu o ideal aristocrático. O futebol da atualidade pode ser tudo menos desinteressado. Vale o resultado dentro de campo, as cotas de televisão, os patrocínios estampados nos uniformes, o *status* político e econômico do ser-campeão, a visibilidade dos grandes torneios etc.

É essa variante tão complexa que leva o público aos estádios, prende os torcedores à televisão e ao rádio e se configura como um rico objeto para a Comunicação. Ela é fonte dos cadernos de esporte nos jornais impressos e das páginas especializadas na internet. A atuação do time preferido, a falha do goleiro, a vitória nos últimos segundos, ou mesmo o empate sem gols representam o assunto do dia seguinte e a conversa entre desconhecidos na praça. O futebol, como referencial aparente, é terreno propício para especulações e para um conjunto diversificado de representações. Fala-se



tanto sobre o jogo que Eco (1984, p. 224) é categórico: “o esporte como prática não mais existe”. Para ele, “existe apenas a falação sobre a falação do esporte” (ECO, 1984, p. 224), um jogo próprio com todas as suas regras. É o que detalharemos a seguir.

Do esporte em primeira pessoa à falação esportiva

A abordagem de Umberto Eco (1984) sobre a atividade esportiva, linha teórica de partida deste trabalho, é crítica e até irônica quando se trata especificamente do futebol. Não por acaso, o pesquisador italiano, em artigo para o Mundial de 1978, comparou a paixão futebolística “aos rachas, às competições dos motoqueiros à beira do abismo, ao pára-quedismo desvaído, ao alpinismo místico, à travessia oceânica em barcos de borracha, à roleta russa e ao uso da droga” (ECO, 1984, p. 229). É importante, então, fazer um recorte cuidadoso dos aspectos que nos ajudam a compreender as possibilidades de apreensão do futebol e desenvolvê-los adiante.

Eco (1984) parte do princípio de que qualquer prática esportiva implica necessariamente desperdício. Numa simples caminhada, o atleta queima (ou desperdiça) calorias.

Ora, esse desperdício – fique claro – é profundamente saudável. É o desperdício próprio do jogo. E o homem, como todo animal, tem necessidade física e psíquica de jogar. Há então um desperdício lúdico ao qual não podemos renunciar [...] (ECO, 1984, p. 221).

Para o autor, o jogo como exercício físico “é coisa belíssima” (ECO, 1984, p. 229), mas se torna um discurso sobre a prática quando se eleva ao *quadrado*. O esporte ao quadrado é “o jogo enquanto espetáculo para os outros, e depois o jogo enquanto jogado por outros e visto por mim” (ECO, 1984, p. 222). É, portanto, o *espetáculo esportivo*, entendido por meio de sua alteridade, como campo de especulações. Nesse sentido, configura-se o divórcio da prática e do consumo, citado anteriormente. Consideramos que o esporte elevado ao quadrado se materializa nos estádios e nos torcedores nas arquibancadas.

Seguindo com a classificação, Eco (1984, p. 223) fala do esporte ao *cubo*, quando há o discurso sobre o esporte assistido: “esse discurso é em primeira instância o da imprensa esportiva”. Finalmente, o pesquisador pontua o esporte elevado à *enésima potência* – quando impera o discurso sobre a imprensa esportiva, ou seja, o discurso sobre o discurso. É como se a prática em si deixasse de existir a partir do momento em



que o esporte sai do domínio pessoal. Confunde-se o *falar sobre* com o *praticar*. No lugar do jogo, persiste a falação esportiva, ou a falação sobre a falação esportiva.

Se o desperdício decorrente do esforço pessoal é visto como necessário pelo pesquisador, o mesmo não acontece quando o esporte se desenvolve por meio da alteridade: “a falação esportiva é a magnificação do Desperdício e por isso o ponto máximo do Consumo. Sobre ela e nela o homem da civilização de consumo consome diretamente a si próprio” (ECO, 1984, p. 226).

Talvez o pessimismo de Eco (1984) ao tratar dos esportes em geral, e do futebol em particular, possa se explicado por ele mesmo. O próprio autor escreveu certa vez: “[...] o futebol nunca me amou, pois desde criança pertencço àquela categoria de crianças ou adolescentes que, só de tocar na bola – se é que conseguem chegar até ela –, a atiram imediatamente contra sua própria rede [...]” (ECO, 1984, p. 227). Mas o esporte ao quadrado, ao cubo ou a enésima potência, contra qual escreve o italiano, tem justamente a característica de colocar *no jogo* (como participante direto ou indireto) aquele que não pode desenvolver essa mesma prática em primeira pessoa. A falação esportiva amplia a experiência possível do futebol para além do domínio pessoal.

A despeito do teor eminentemente crítico, a análise de Eco (1984) sobre o espetáculo esportivo nos ajuda a perceber que o futebol pode ser vivido de formas completamente distintas, a depender do referencial. A experiência do jogador em campo é notadamente diferente daquela do torcedor na arquibanca, ou do telespectador que assiste a tudo em casa - ainda que a atenção e a ação de todos convirjam ao “mesmo” alvo. O jogo se dispõe em níveis, e eles vão desde a experiência em primeira pessoa até o discurso tecnicamente mediado. Cabe, agora, passear por essas camadas e tentar entender como se configura uma partida de futebol dentro de sua complexidade.

Em primeira pessoa, o futebol é uma tela

Neste ponto, retomamos Bourdieu (1997) para lembrar que a partida de futebol pode ser entendida como uma manifestação “real”, ou seja, como jogo *propriamente* esportivo, em primeira pessoa – mantendo a terminologia de Umberto Eco (1984). É o que chamados, aqui, de unidade básica de análise. DaMatta (1982, p. 15-6) entende que o jogo é um sistema com “suas regras, objetos, cenários, personagens, tempo e espaço e um conjunto de relações específicas”. Usando o exemplo citado no começo do trabalho, trata-se do domínio que inclui o jogador que rouba a bola, mas perde a chance do gol, além de todas as interações dele com os companheiros de time e com os adversários.



A partida em primeira pessoa é aquela produzida dentro das quatro linhas, “por todo um conjunto de agentes, atletas, treinadores, médicos, organizadores, juízes, cronometristas, encenadores de todo o cerimonial [...]” (BOURDIEU, 1997, p. 127). Mas não se limita *apenas* a isso. Para DaMatta (1982, p. 14), o futebol também é “uma imensa tela onde a experiência humana pode ser vivida e, o que é melhor, recordada e mesmo revivida”. Para o autor, a metáfora é perfeita: existem espaços sagrados e profanos; pessoas adversas e outras que estão do nosso lado.

É nesse campo que jogamos, correndo às vezes demasiado por uma bola muito fácil; ou perdemos boas jogadas, ou cometemos faltas que conduzem a um pênalti contra nós mesmos ou – e isso também ocorre – fazendo gols de placa, jogadas maravilhosas que, por sua classe e estilo chegam a espantar a nós mesmos... (DAMATTA, 1982, p. 14).

Por essa razão, o futebol dramatiza o mundo social. Ou seja, “é um modo específico, entre tantos outros, pelo qual a sociedade brasileira fala, apresenta-se, revela-se, deixando-se, portanto, descobrir” (DAMATTA, 1982, p. 21). É como se fosse possível enxergar relações, valores e ideologias através do que acontece dentro de campo. Isso ajudaria a explicar, inclusive, a popularidade do futebol no Brasil.

DaMatta (1982) nos dá exemplos: os jogadores precisam interagir, o tempo todo, com o time adversário. De maneira semelhante, atletas de ambas as equipes têm de se submeter às regras do espetáculo e ao conjunto de árbitros que controla essas normas, ritualizando uma ideia subjacente de Justiça. A partir desse conjunto de interações, o futebol dramatiza “o conflito básico existente na sociedade brasileira entre os homens e as forças impessoais que se colocam no seu caminho” (DAMATTA, 1982, p. 31).

Mas esse sistema fechado, de regras fixas, pode ser modificado “por meio da vontade individual com o uso do esforço, do planejamento e da técnica” (DAMATTA, 1982, p. 30). Um esquema defensivo bem montado pode parecer intransponível ao jogador de ataque. Mas o remédio para qualquer retranca é justamente uma boa jogada individual, cheia de técnica. O jogador que consegue passar pela marcação fechada dramatiza uma série de situações do cotidiano, em que as dificuldades são os sistemas defensivos e a superação é um drible providencial.

A título de constatação, é possível construir um paralelo: a partida de futebol reúne os principais elementos da narrativa⁵. De acordo com Gancho (2002), toda

⁵ Sinteticamente, a narrativa é um texto no qual se conta uma história. Desenvolve-se em gêneros e formatos e tem elementos básicos sem os quais não existe (GANCHO, 2002). O ato de narrar é uma manifestação que acompanha o



história tem componentes fundamentais. O conjunto de fatos de uma narrativa forma o *enredo*, desenvolvido em torno do conflito e definido como “qualquer componente da história [...] que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor” (GANCHO, 2002, p. 11). No jogo de futebol, o conflito já está dado: a partida se estrutura no antagonismo entre os times adversários.

O enredo é dividido em partes: exposição (na qual é apresentada a história); complicação (onde se desenvolve o conflito); clímax (momento de maior tensão, quando o conflito chega ao ponto máximo) e desfecho (solução dos conflitos e fim da narrativa). Paralelamente, podemos notar um fluxo semelhante dentro de campo. O enredo do jogo começa com a divulgação das escalações (apresentação dos personagens), a entrada das equipes em campo, o cara ou coroa, o pontapé inicial etc. A trama da partida se desenvolve com ataques incisivos, boas defesas, bolas na trave, contusões e substituições. O clímax pode ser o gol ou a defesa de um pênalti, por exemplo. Já o desfecho se dá com o resultado do jogo: surpreendente, feliz ou trágico, a depender do ponto de vista.

O jogo de futebol também apresenta *personagens* bem definidos – aqueles que desempenham o enredo. Há os protagonistas (às vezes elevados à condição de heróis), os antagonistas e os personagens secundários. O *tempo* é um elemento bem demarcado: a narrativa dura noventa minutos, mais os acréscimos (podendo se estender em casos isolados). O *espaço*, conceituado como o lugar onde se passam as ações do enredo, também é definido: dentro das quatro linhas se desenvolve a trama futebolística. Gancho (2002) traz ainda outro elemento: o *ambiente* é o espaço estendido, carregado de características socioeconômicas, morais e psicológicas. Dentro desta breve comparação, o ambiente do jogo transcende as quatro linhas, podendo significar o estádio de futebol como entidade imaterial, dotado de uma torcida barulhenta, de uma *aura* mística e de um histórico de títulos e de decepções. O jovem atacante que bate pênalti em uma final de campeonato carioca no Maracanã não tem como único adversário o goleiro. Ele considera, invariavelmente, o fato de estar em um estádio que já recebeu duas finais de Copa de Mundo, lotado de torcedores que o xingam e que o vão. O ambiente da narrativa, ou do jogo, está em constante conflito com os personagens.

homem desde sua origem (como exemplo, Gancho (2002) cita as pinturas rupestres em cavernas e os mitos de formação de povos, objetos e lugares).

Para finalizar, o *narrador* é o elemento que estrutura a história. Ainda que não seja um componente intrínseco ao jogo, tal figura tem relação com o esporte desde que o futebol virou objeto dos cronistas e dos jornais⁶. De forma mais intensa a partir dos anos 1920 (TOLEDO, 2000), criou-se um corpo de profissionais interessados em contar a trama da partida. Desde o advento do rádio e da televisão, o enredo futebolístico pode ser narrado na medida em que acontece e recontado nos dias seguintes a partir de diversos códigos.

Percebe-se, então, que o jogo de futebol agrupa elementos que o aproximam de uma narrativa. Em outras palavras, a partida, por conta própria, “escreve” o próprio enredo. Há uma trama única que se dá dentro de campo. Se o futebol pode ser a *fonte* de representações e um objeto a ser moldurado midiaticamente, ele, em si, já “cria uma moldura sobre a qual a sociedade é encompasada” (DAMATTA, 1982, p. 32). O esporte da bola nós pés, ainda que no domínio pessoal, não se limita ao puro exercício físico ou ao desperdício calórico, como diz Eco (1984). Os 22 jogadores correndo atrás de uma bola não são apenas atletas em movimento. O futebol se dispõe, na verdade, como “uma *imago mundi*, uma versão em miniatura, uma versão *pocket* do drama humano. O futebol não foi feito apenas para ser jogado, mas para ser visto, para ser contado e para ser narrado” (TELLES; SILVEIRA, 2011, p. 8, os grifos são dos autores)

Quando o *outro* “entra em campo”

Diante do jogo que se desenrola, o torcedor na arquibancada atribui significado próprio à fruição da partida (TOLEDO, 2000). Sobrepõe-se aí outra camada de sentido, e o esporte se eleva ao quadrado (ECO, 1984). É importante lembrar que a constituição de público é um dos quatro processos que caracterizam o futebol como espetáculo (DAMO, 2005).

A figura do espectador nasceu na Inglaterra do século XIX. No começo, eram *apostadores* nas lutas de boxe e nas corridas de rua. Já no século XX, segundo Betti (1997), o espectador-apostador foi substituído pelo espectador-torcedor, fiel a uma das partes em disputa e corporalmente presente em estádios e ginásios: um “indivíduo que está disposto a pagar para assistir a uma competição esportiva, e assim financiar o sistema comercial do esporte” (BETTI, 1997, p. 33).

⁶ Para um levantamento mais detalhado da relação do futebol com as mídias, ver Guterman (2009).

De acordo com DaMatta (1982), o próprio uso do termo *torcedor*, no Brasil, revela muito do nosso futebol. Se há uma partida em campo, existe outra *no outro mundo*, “onde entidades são chamadas para influenciar no evento [...]” (DAMATTA, 1982, p. 26). O antropólogo se refere à carga de misticismo, religiosidade e de sorte/azar que acompanha cada jogo. O espectador de futebol no Brasil é, portanto, aquele que *torce* e faz uma fé para que a equipe de coração supere o adversário. Mais que isso, é um sujeito que “[...] contorna e retorce o seu corpo para que seu time seja vencedor. Pois o ‘torcedor’ é aquele que urra dentro do estádio” (DAMATTA, 1994, p. 15).

Para Damo (1998, p. 11), o ato de torcer é o mesmo que participar da vida social, “[...] o que significa, literalmente, fazer parte, tomar partido, assumir certos riscos e vivenciar excitações agradáveis ou frustrações”. Toledo (2000) considera que os espectadores se expressam através de *práticas torcedoras*, *formas do torcer* ou *táticas performáticas*. O autor alerta que esses procedimentos só podem ser concebidos como formas-representações, ou seja, como índices de um processo sempre inacabado de identificações de grupos. Entre essas práticas torcedoras, Toledo (2000) pontua: uso de violência física e simbólica, associativismo, animosidade e intolerância, uso de linguajar evocativo de afirmação e sociabilização entre estranhos.

Em outro estudo, Toledo (1993) pontua *falas torcedoras* nas praças esportivas. São quatro modalidades básicas de expressão: vaias, xingamentos, cantos e/ou gritos de guerra. Esses dois últimos podem ser satíricos, jocosos, ofensivos, grotescos ou engraçados e se enquadram em categorias: incentivo ao próprio time; protesto (contra uma má atuação da equipe, contra o técnico ou a diretoria etc.); intimidação (geralmente voltada aos adversários ou ao árbitro) e autoafirmação. O acontecimento futebolístico, segundo Toledo (1993) é o momento e o lugar da permissividade. A condição do torcedor em dias de jogo (essencialmente ritualística) difere da condição do indivíduo no dia a dia (essencialmente cotidiana).

Há ainda outro aspecto fundamental a se considerar. Jogadores e espectadores estão em planos distintos, mas mantêm entre si elos simbólicos fundamentais. É a partir dessa conexão que o torcedor se enxerga como elemento ativo dentro da partida. Ele sente que “o seu desempenho no estádio como *torcida* – como plateia sofredora que se dá sem reservas ao seu clube e heróis – produz resultados palpáveis e vitórias completas” (DAMATTA, 1982, o grifo é do autor). Para Damo (1998), há uma crença no futebol de que o torcedor *interfere* no jogo, *co-autuando* simultaneamente aos ídolos.



No final das contas, o sujeito presente nos ginásios e nos estádios, aquele que permite ao espetáculo esportivo configurar-se como tal, impõe ao acontecimento futebolístico mais um nível de sentido. O torcedor carrega consigo expectativas, animosidades e paixões clubísticas que remontam, muitas vezes, à infância e ao contato familiar. Para Eco (1984), quem assiste ao esporte é o *outro*, alheio ao jogo em si. É aquele que “fica excitado: e grita e se agita [...]” (ECO, 1984, p. 223), mas não passa desse ponto. Mas esse *outro*, como vimos, associa-se em forma de torcida, sofre fisicamente com os resultados, grita, canta, xinga e, acima de tudo, crê que pode interferir na partida e, de fato, o faz em determinadas situações. E mesmo que não intervenha concretamente, tem a capacidade de recriar subjetivamente a trama desenvolvida em campo através de uma série de filtros.

O esporte na mídia e a falação esportiva

É certo que a recepção de futebol se baseia “numa história cuja sensibilidade fora gestada anteriormente à própria formação do campo midiático” (TOLEDO, 2000, p. 9). Em outros termos, o torcedor e o *hábito de torcer* são anteriores ao advento das crônicas especializadas, do rádio ou da televisão. Por outro lado, é necessário considerar que o futebol profissional chega aos espectadores, eminentemente, através dos meios de comunicação. De acordo com Toledo (2000, p. 9), a mídia filtra o futebol e estabelece com os torcedores uma “relação mediatizada”, ou seja, “constrói e formata um discurso” (TOLEDO, 2000, p. 11) sobre esse esporte. Chegamos, portanto, a um nível de entendimento que Eco (1984) chama de *esporte ao cubo*, ou o discurso sobre o esporte assistido. Para o pesquisador italiano, essa é a instância da imprensa esportiva.

Neste ponto, é preciso tratar de um conceito que vem permeando alguns tópicos do trabalho. Segundo Foucault (1987, p. 135), o *discurso* é “um conjunto de enunciados, na medida em que se apoiem na mesma formação discursiva”. Mas é fundamental não tomar o termo apenas como “um puro e simples entrecruzamento de coisas e de palavras” (FOUCAULT, 1987, p. 56). Para Charaudeau (2012, p. 40), “o discurso está sempre voltado para outra coisa além das regras do uso da língua”, embora se fabrique através dela. Há de se considerar ao menos dois movimentos na hora de qualquer análise discursiva: as circunstâncias em que se fala (quem fala, a quem se fala, relação entre as partes e as condições físicas) e a maneira pela qual se fala.

Assim, a prática discursiva produz sentido (CHARAUDEAU, 2012) e se configura como “um conjunto de regras anônimas, históricas, sempre determinadas no



tempo e no espaço [...]” (FOUCAULT, 1987, p. 136). Para além de uma reunião de signos, os discursos têm de ser tratados como “práticas que formam sistematicamente os objetos de que falam” (FOUCAULT, 1987, p. 56). Fica mais fácil, desse modo, entender Umberto Eco (1984) quando ele diz: mais se *fala* do que se *pratica* qualquer esporte. É *falando sobre* que se produz discurso – e o discurso midiático sobre futebol não pode ser entendido como uma simples combinação de formas gramaticais, mas como um texto socialmente, culturalmente e historicamente colocado, que produz, cria e atualiza o objeto futebol na medida em que fala dele. Dialeticamente, enquanto se alimenta do esporte, o discurso midiático constrói uma nova forma de compreendê-lo.

Para Telles e Silveira (2011, p. 8), a mídia surge como uma instância que “codifica e enquadra o jogo, define o jogo, insere-o numa agenda e dele faz uma construção enunciativa, via narração, via mediação técnica [...]”. A simbiose é tão poderosa que o futebol já teria transcendido o *status* de evento de mídia: “o futebol é quando está na mídia; fora da mídia *não é* futebol, é outra coisa: é jogo de várzea, pelada, brincadeira”. (SILVEIRA, 2010, p. 28). É preciso, no entanto, cautela nesse tipo de análise. Compreender que o jogo só se configura como tal ao estabelecer contato com os meios de comunicação significa limitar a complexidade do esporte (e é o oposto do que pretendemos aqui). O futebol pode até ser *outro* nas mídias, mas também é uma realidade específica em cada nível de fruição.

Por ser um veículo que “impõe sua própria semiologização do mundo, sua própria intriga, sua própria dramatização” (CHARAUDEAU, 2012, p. 112), a TV recebe um olhar apurado de alguns autores quando se relaciona com o futebol. Rial (2002), por exemplo, considera que a transmissão de um jogo pode ser incluída no que se entende cinematograficamente por documentário: os “atores” interpretam seu próprio papel, não há um roteiro pré-definido e a trama se desenrola em um cenário que não foi construído especialmente para a gravação. O importante, nesse contexto, é entender que, de forma alguma, existe uma transposição automática da partida para a tela: “a imagem representa o real mais ou menos analogicamente, mas sempre passando por um processo de construção que se afasta deste real apresentado” (RIAL, 2002, p. 17).

Para Silveira (2010), o futebol é reeditado na televisão através de determinadas *figuras de escrita*. São questões como o posicionamento de câmera, a escolha de planos e de enquadramentos, movimentos de imagem, manipulações espaço-temporais, além, claro, do discurso especializado de narradores e de comentaristas. Betti (1997) considera o esporte (tele) espetáculo como uma *realidade textual autônoma*. Isso porque



a TV fragmenta e distorce o fenômeno esportivo, seleciona imagens, interpreta e propõe modelos. A limitação vem dos próprios códigos do veículo. O futebol acontece onde a câmera está, e o que ela não mostra é como se não existisse. Ao mesmo tempo, a TV tenta passar a ilusão de que o telespectador tem contato direto com a realidade, “como se estivesse olhando através de uma janela de vidro” (BETTI, 1997, p. 37).

Essa imbricação complexa faz com Silveira (2010) bata o martelo: “dentro da televisão, o futebol tornou-se outra coisa”. Para o autor, o esporte “atravessado” pela TV ganhou nova identidade, ou uma *ethicidade televisiva*. O futebol-televisão “talvez seja hoje o *próprio* futebol” (TELLES; SILVEIRA, 2011, p. 2). De fato, é possível notar empiricamente as marcas de simbiose entre os dois campos. Como exemplo, há os jogadores que procuram as câmeras após marcar o gol, mostram camisetas com qualquer tipo de mensagem ou exageram na comemoração. Inversamente, a própria televisão costuma impor dias e horários insalubres para atletas e para torcedores que vão ao estádio, favorecendo quem prefere acompanhar tudo de casa.

As observações específicas sobre o futebol na TV valem para o esporte mediatizado como um todo. As transmissões de uma partida ou os comentários especializados sobre ela partem de um recorte, que costuma ser “autoritário e arbitrário: quem disse que o mais interessante do jogo ocorre sempre onde está a bola?” (TELLES; SILVEIRA, 2011, p. 10). Tal recorte depende de uma série de fatores: o tipo de mídia que transmite a partida, os elementos editoriais, econômicos e políticos da empresa e dos profissionais envolvidos, o aparato tecnológico à disposição, a dimensão subjetiva do narrador, locutor, comentarista ou cronista etc. No final das contas, a partida de futebol, considerando todos esses aspectos, é uma síntese da trama tecida em campo (complexa e significativa por si) e do discurso da mídia. Sem esquecer, claro, do torcedor na arquibancada ou do espectador remoto que impõem as próprias interpretações e os próprios sentidos multiplicadores (TOLEDO, 2000) ao jogo.

Há de se considerar, ainda, que o futebol chega à enésima potência quando se fala sobre o que foi falado. Nesse caso, o objeto não é mais o que acontece no limite das quatro linhas. Comenta-se o que um jogador disse de outro, e não seu desempenho dentro de campo. Especula-se sobre o futuro dos atletas, questiona-se o formato dos campeonatos, os bastidores dos jogos e dos clubes. Até a própria mídia esportiva vira objeto de destaque, num metadiscurso em *loop*. Não é por acaso que, mesmo nas semanas sem qualquer jogo de futebol (geralmente nos meses de dezembro e de janeiro), a mídia esportiva não deixe de existir. A impressão é de que o jogo dentro de



campo não é tão fundamental quando um jogo mais amplo toma o espetáculo futebolístico para si.

Considerações finais

Assistir a uma partida de futebol parece, hoje, atividade tão cotidiana que corremos o risco de esquecer a complexidade do objeto em questão. Mas a partir do momento em que tomamos qualquer jogo como unidade básica de análise, o fenômeno pretensamente *dado* se desvela em níveis de compreensão.

Iniciamos este trabalho com o pressuposto de que o referencial aparente do jogo, ou seja, sua manifestação estrita ao campo, pode ser fonte para diversas apreensões. Depois do percurso iniciado aqui, a ideia parece se confirmar. Por meio da abordagem teórico-metodológica de Eco (1984), consideramos o esporte em níveis de entendimento: jogado *em primeira pessoa*, assistido como *esporte ao quadrado* e falado na medida em que chega à *terceira* ou à *enésima* potência. Cada uma dessas camadas tem características e atores próprios (jogadores, técnicos, árbitros, torcedores, ouvintes, telespectadores, leitores, cronistas, locutores, narradores, empresários etc.). E eles interagem de forma constante. Preferimos apresentar os conceitos separadamente por motivos didáticos, mas compreendemos que o futebol é uma síntese de todo e qualquer nível de fruição, inclusive os que não foram apresentados neste trabalho.

Para finalizar, gostaríamos de ressaltar a relação estreita entre futebol e mídias, a ponto de alguns dos autores mencionados durante o artigo acreditarem que o esporte mediatizado muda a própria maneira como vemos e praticamos o jogo. De fato, os dois campos se articulam de maneira intrincada e irreversível. O futebol é *outra coisa* quando está na TV? Pode ser. Mas também é *outra coisa* quando está no rádio, nos jornais ou nas arquibancadas, na imaginação e no grito do torcedor. São formas diferentes de consumir, de apreender e de *viver* esse esporte – e juntas constituem um ente complexo: o Futebol.

REFERÊNCIAS

BETTI, Mauro. **A janela de vidro**: esporte, televisão e educação física. 1997. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 1997.

BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Lisboa, Fim de Século, 2003.

_____. **Sobre a televisão**: seguido de a influência do jornalismo e os jogos olímpicos. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.



CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das mídias**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

DAMATTA, R. Antropologia do óbvio: notas em torno do significado social do futebol brasileiro. São Paulo. **Revista da USP**, São Paulo, n. 22, 1994.

DAMATTA, R. (org.). **Universo do futebol**: esporte e sociedade brasileira. Rio de Janeiro: Pinakotheke, 1982.

DAMO, Arlei Sander. **Do Dom à Profissão**: uma etnografia do futebol espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

_____. **Para o que der e vier**: o pertencimento clubístico no futebol brasileiro a partir do Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense e seus torcedores. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1998.

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Editora Forense-Universitária, 1987.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Editora Ampliada, 2002.

GASTALDO, Edson. Futebol, mídia e sociedade do Brasil: reflexões a partir de um jogo. **Cadernos Ihu Idéias**, São Leopoldo, v. 10, 2003.

GIULIANOTTI, Richard. **Sociologia do futebol**: dimensões históricas e socioculturais do esporte das multidões. São Paulo: Nova Alexandria, 2010.

GUTERMAN, Marcos. **O futebol explica o Brasil**: Uma história da maior expressão popular do país. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

RIAL, Carmen. Televisão, futebol e novos ícones planetários: aliança consagrada nas copas do mundo. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 18, p.15-31, mar. 2002. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/viewFile/21103/19729>>. Acesso em: 23 abr. 2015.

SILVEIRA, Márcio Telles da. **Futebol da () televisão**: moldurações audiovisuais. 2010. Monografia (Graduação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

TELLES, Marcio; SILVEIRA, Fabrício. O espetáculo do futebol: experiência estética e experiência midiática. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 24., 2011, Recife. **Anais eletrônicos**. Recife: Intercom, 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-2123-1.pdf>>. Acesso em: 07 fev. 2015.

TOLEDO, Luiz Henrique de. **Lógicas no futebol**: Dimensões Simbólicas de um Esporte Nacional. 2000. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

_____. Por que xingam os torcedores de futebol? **Cadernos de Campo**, São Paulo, v. 3, n. 3, p.20-29, 1993.