



Lendo o jogo: o futebol enquanto linguagem¹

Marcio Telles da Silveira²

Alexandre Rocha da Silva³

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

Resumo

Este artigo faz parte de pesquisa maior, ainda em desenvolvimento, na qual analisamos a linguagem audiovisual das transmissões de futebol. Na era em que até narradores, comentaristas e repórteres entram em contato com o futebol sobretudo através da televisão, aprendemos a pensar o jogo como um telefilme estruturado sobre a narrativa tradicional dos meios audiovisuais. O objetivo do presente artigo é sistematizar um processo de leitura do futebol que irá nos auxiliar a compreender o jogo para além dos sentidos instaurados pela *ethicidade* televisiva. Pois acreditamos que toda partida de futebol tem sua história para contar, que independe da dramatização imposta pela televisão. Para isso, trataremos o futebol enquanto Linguagem, atualizando proposta apresentada por FRANCO JUNIOR.

Palavras-chave

Televisão; Linguagem audiovisual; Jornalismo esportivo; Semiologia; Futebol

Introdução

“Independente dos motivos de cada emissora, a oferta de futebol na TV é enorme”, conclui Felipe dos Santos Souza na *Revista Trivela*, em matéria⁴ que relata a presença cada vez maior de “campeonatos alternativos” nas grades das emissoras.

No Brasil, cerca de 400 partidas de futebol das duas principais divisões do campeonato nacional são transmitidas anualmente, em canais abertos e fechados, acompanhadas por mais de 100 milhões de pessoas todas as semanas. A FIFA, entidade máxima do esporte, estimava a audiência global da Copa do Mundo deste ano em 30 bilhões de pessoas dispersas em mais de 200 países e territórios. A partida final da

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática de Estudos Interdisciplinares da Comunicação da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação: 9º semestre do Curso de Jornalismo da UFRGS, pesquisa o desenvolvimento da linguagem audiovisual das transmissões de futebol, como trabalho de conclusão de curso, email: tellesdasilveira@gmail.com

³ Orientador do trabalho de conclusão de curso. Professor do Departamento de Comunicação da UFRGS e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, email: ars@ufrgs.br

⁴ Para a última temporada (segundo semestre de 2009 e primeiro de 2010), 25 emissoras de televisão, abertas e a cabo, exibiram 37 competições, somando internacionais, nacionais e regionais. (SANTOS SOUZA, Felipe dos. *Sim, eles atraem audiência*. Revista Trivela, São Paulo, n. 42, p. 62-63, ago. 2009)



penúltima edição, realizada em 2006 na Alemanha, foi assistida por 715 milhões de pessoas⁵.

É nesse contexto que viemos analisando o futebol: enquanto produto televisivo de grande apelo midiático. Em ensaio anterior⁶, introduzimos algumas questões que vêm nos incomodando, sobretudo a existência de uma *ethicidade*⁷ do futebol na televisão que difere da identidade do futebol praticado dentro de campo.

Em era em que até os narradores, comentaristas e repórteres acessam o futebol através da televisão, evitando o contato com o estádio, somos instruídos a pensar o futebol como um jogo tão dinâmico quanto um filme *blockbuster*, dotado de heróis e vilões, estruturado sobre a narrativa própria do audiovisual.

Ao longo daquele ensaio, clamamos várias vezes pela necessidade de entendermos o futebol independentemente da televisão, ou seja, buscando uma identidade própria que permita compreendê-lo enquanto código dotado de significados. Pois acreditamos que toda partida de futebol tem sua história para contar, e que ela exista independentemente da *dramatização* imposta pela televisão.

WISNIK, citando Tostão, chama a atenção para a necessidade de ‘ler’ cada partida como um texto em si, aparte das leituras sobrepostas pelos meios de comunicação que, não raro, mais escondem o jogo do que o revelam. Para o autor,

“prestar a atenção no jogo como um todo, como uma partitura, como uma trama onde cada detalhe diz algo sobre o conjunto, como um texto cifrado e cheio de enigmas, soa como atitude quase esotérica, deslocada e bizarra. Mas é, de certa maneira, a única forma de acompanhar o lugar menos evidente para onde o acontecimento real do futebol se deslocou e onde se esconde. Pode-se dizer que o estilo crítico de Tostão implantou com autoridade, na discussão do futebol atual, um *procedimento de leitura do jogo que corresponde ao melhor estilo de um crítico literário*.” (WISNIK, 2008, p.401, grifo nosso)

O futebol já foi tratado como informação por SIMÕES (2009). Agora, acatando a sugestão de Tostão, iremos tratá-lo enquanto linguagem, tentando criar um *procedimento de leitura do jogo* que irá nos auxiliar para compreender o jogo para além dos sentidos instaurados pela montagem televisiva.

Tal modelo será baseado em uma das múltiplas leituras metafóricas do futebol empreendidas por FRANCO JÚNIOR em seu livro “A Dança dos Deuses” (2007).

⁵ Para os dados completos, ver <www.fifa.com/aboutfifa/marketing/factsfigures/tvdata.html> (acessado em 20 de novembro de 2009)

⁶ SILVEIRA, M. T. e SILVA, A. R., 2010

⁷ Entendemos *ethicidade* como “subjetividades virtuais (as durações, personas, objetos, fatos e acontecimentos que a televisão dá a ver como tais, mas que são, na verdade, construções televisivas), cujos sentidos identitários (éticos e estéticos) são agenciados num mix de molduras e moldurações de imagens” (KILPP, 2003, p.33).



Conferindo ao futebol o mesmo estatuto de arte performática que existe na dança (e no teatro), este autor observa que, antropológicamente, dança é Linguagem. Logo, surge a constatação de que futebol é também uma dança,

“constituída de gestos técnicos, precisos, não aleatórios, de controle do espaço, do tempo e do Outro... No futebol, como em toda dança, o corpo é instrumento de comunicação, de dominação, de excitação, de subliminação. E também de entrega, de auto-abandono, de cooperação”. (p. 226)

Em artigo recente na revista *Veja*, Roberto Pompeu de TOLEDO (2010) foi perspicaz em afirmar que “não há pior lugar para se assistir a um jogo de futebol do que no estádio”, ressaltando a quantidade de sentidos instaurados pela máquina. Porém, operando independente dela, existe um sistema de códigos dotado de significados próprios. É este o objeto deste trabalho.

Língua-futebol e fala-futebol

Entendendo a Língua⁸ como instituição social, convencionada, inatingível pelo indivíduo; e a Fala⁹ como expressão individual a partir das possibilidades disponibilizadas pela Língua, diríamos que a Língua-futebol é um sistema composto por todas as possibilidades aceitas entre as quatro linhas¹⁰. Mas não apenas as possibilidades oferecidas pelas 17 regras oficiais, legitimadas, e sim somadas a essas todas as outras práticas e habilidades táticas (posicionamento, visão de jogo, etc.), físicas (resistência, antecipação, etc.) e técnicas (o drible, o chute de trivela, o desarme, o carrinho, etc.) necessárias para jogar futebol. Ao selecionar e combinar elementos deste acervo, cada jogador instaura sua Fala-futebol.

Como a *langue* de Saussure, este acervo¹¹ da Língua-futebol não está completamente acessível aos seus falantes, mas constitui-se da soma de sinais depositados em cada um deles. Isso faz com que um jogador crie um novo movimento – a bicicleta de Didi, por exemplo – que depois passará a fazer parte do acervo universal

⁸ Entendo como Língua aquilo que Saussure define como *langue* em seus múltiplos significados: enquanto acervo linguístico, enquanto instituição social e enquanto realidade sistemática e funcional. Ou seja, um sistema adotado por convenções sociais que permite representar o pensamento, seja por meio de signos sonoros, gráficos, gestuais, etc.

⁹ Considera-se a Fala, nesse caso, como sistema de comunicação por meio de palavras, que serve de expressão a certo grupo. Logo, existe linguagem sem língua, mas não o contrário.

¹⁰ CARVALHO (2005) faz a mesma leitura baseada em Barthes e Saussure, porém limita a Língua-futebol somente às regras, desconsiderando todas as regras que existem somente na prática.

¹¹ A *langue*, enquanto acervo linguístico, sendo o conjunto de hábitos linguísticos que permitem a uma pessoa compreender e fazer-se compreender.



da língua-futebol¹², já que é um movimento permitido dentro deste conjunto de “regras e possibilidades”. É o mesmo processo que acontece com as gírias no português, no inglês, etc.

Ainda que a habilidade de cada jogador seja importante para o seu domínio da linguagem – e, conseqüentemente, para o tamanho de seu acervo – o mais interessante é pensar na necessidade técnica e tática de cada posição, que especializa o conhecimento de cada jogador profissional, dependendo de sua posição (função tática). Podemos pensar nestas linguagens técnicas dentro da Língua-futebol como as linguagens especializadas dentro de uma Língua: jurídica, médica, científica, etc.

Ou seja, enquanto que algumas habilidades são universais para expressar-se no futebol – o passe, por exemplo – outras são específicas de certas posições ou executadas com mais habilidade apenas por especialistas. Ainda que um zagueiro possa chutar a gol, a função para qual foi talhado não é esta e, portanto, será muito mais importante que ele saiba executar desarmes com habilidade do que tentar praticar algo que não domina.

Por ser constituída de atos individuais e de múltiplas expressões, a Fala é sempre imprevisível. Seus exemplos de vanguarda podem ser imitados, mas nunca um falante poderá executar com perfeição a fala típica de outro – exatamente como a nossa fala, soma de todos nossos sotaques, cacoetes, costumes e traços de personalidade. É por isso que apenas Robinho pedala, apenas Rivelino é mestre no elástico, apenas Beckham cobra faltas daquele jeito¹³ e apenas Pelé é Pelé. Como escritores habilidosos, cujas cópias parecem insossas e mercenárias.

Sendo, como já dito, o futebol uma dança, e se toda dança é comunicação instrumentalizada pelo corpo, entende-se que é necessário um autocontrole excelente dos movimentos para melhor expressar-se. A neurobiologia¹⁴ indica serem a fala e a habilidade motora regidas pelos mesmos centros cerebrais. Logo, FRANCO JÚNIOR propõe que pensemos o futebol como “linguagem ao mesmo tempo natural (correr,

¹² No amistoso preparatório à Copa de 2010 entre Espanha e Arábia Saudita, um jogador da última empregou o drible da pedalada, mas seus movimentos eram tão lentos que mais parecia um pastiche da técnica de Robinho.

¹³ Aliás, *Bend it Like Beckham* (dir. CHADHA, 2002) é um filme que usa como gancho justamente a maneira única com que o jogador inglês David Beckham cobra faltas e escanteios, com a bola fazendo uma curva que contraria muitas regras da física (“entortando”, em uma tradução livre da expressão *bend it*). A *tagline* do filme, que conta a saga de uma menina cujo desejo é jogar futebol e não casar-se segundo os costumes da família indiana, brinca com esse sentido quase místico daqueles que melhor expressam em suas falas a Língua-futebol: “Quem quer cozinhar Aloo Gobi quando você pode entortar uma bola como Beckham?”.

¹⁴ Ver a entrevista concedida pelo neurocientista Miguel Nicolelis ao programa “Juca Entrevista” da ESPN Brasil (exibido em 15/05/2010).



fugir, enganar, chutar e pegar) (...) e artificial (regra para organizar a representação moderna daqueles atos primordiais)” (p. 349).

Portanto, por essa dupla natureza, podemos afirmar que a Língua-futebol não se restringe apenas àqueles que os dominam (os jogadores). O ato infantil de correr atrás de uma bola e o reflexo quase inconsciente de chutar uma pedrinha no chão, também podem ser abordados como indícios da Língua-Futebol.

Podemos conceber o futebol seguindo a teoria behaviorista do linguista norte-americano Leonard Bloomfield: “é sempre um estímulo externo que leva o primeiro locutor a falar, o que provoca a reação de um segundo e assim por diante” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p.350). Ou seja, a Língua-futebol é sistema de valores, pois uma regra só vale com relação à outra. O futebol é sempre diálogo: depende dessa troca entre dois falantes para existir. Os dois exemplos anteriores – correr atrás de uma bola e chutar uma pedra – ainda que sejam da esfera da Língua-futebol, não podem ser considerados enquanto tal, pois não existem as ações dos interlocutores. Se, nos casos acima, alguém interceptasse a bola da criança ou chutasse de volta a pedra, começariam a se instaurar os movimentos da Fala-futebol.

Elementos gramaticais do futebol

Diferenciadas a língua da fala no futebol, é hora de analisarmos os elementos que constituem este esporte enquanto linguagem. Como toda língua, o futebol possui morfologia, semântica e sintaxe (uma gramática que permite interpretações¹⁵). Veremos agora cada elemento¹⁶.

Morfologia: Toda palavra é constituída por morfemas. No futebol, esse elemento é o controle de bola, já que está na base de todos os outros gestos do jogo.

Aliás, a bola, esse *objeto-impossível* (porque sempre escapa, porque é imprevisível, porque é perfeito como nenhum outro), “sem quinas, pontos, dorso ou face, igual a si mesmo em todas as direções de sua superfície, que rola e quica como se animado por uma força interna” (WISNIK, 2008, p.57), traz em si “dados que necessitam ser interpretados pelos jogadores e árbitros” (SIMÕES, 2009, p.39). A velocidade da bola, suas mudanças físicas devido à umidade do clima e os calombos do

¹⁵ Exemplos: falta ou choque corporal? Pênalti ou falta fora da área? Recuo para o goleiro ou passe involuntário? Mão na bola ou bola na mão? Além destes, FRANCO JÚNIOR percebe que “passe sem querer é válido, gol por acaso acontece” e gol contra é fatalidade.

¹⁶ Ver FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 348-392 para boa parte das ideias aqui abordadas.



gramado são todos elementos que precisam ser registrados e domados pelos jogadores para que se possa dar continuidade ao discurso.

Ninguém se comunica sem usar a palavra, nem faz gol sem estar com a bola. No modelo anteriormente apresentado, a ação de cada jogador (um homem que usa os pés para chutar uma bola) seria um morfema com o qual se constrói a fala do futebol – ligando estes fonemas está a bola.

Os morfemas podem ser livres (palavras em si) ou presos (formam palavras quando ligados a outros). Passe de primeira é morfema livre, já que é ato completo em si mesmo. O chute também é livre, já que geralmente remata uma frase complexa que envolve vários falantes (jogadores). Cabeceio em direção ao gol também pode ser considerado morfema livre, mas o cabeceio em direção a um companheiro (um passe de cabeça), não.

Como em toda língua, no futebol prevalecem os morfemas presos: caminhar com a bola, driblar, passar, dominar, etc. Só existe *passe* se existir destinatário e se este receber a bola. É movimento em dois tempos: é preciso lançar a bola e o outro tem de dominá-la. Logo, bola entre dois jogadores equivale a passe (2 morfemas, uma ‘palavra’). Da mesma forma, bola lançada por jogador um (morfema 1) ao jogador dois (morfema 2), porém interceptada por jogador três (morfema 3) tem outro resultado e outro discurso – roubada de bola, interceptação.

Semântica: Agora, analisaremos como os jogadores conjugam estes morfemas futebolísticos e os colocam em prática. Este aspecto do da linguagem Futebol engloba duas relações – jogar com a bola (eixo sintagmático) e jogar sem a bola (eixo paradigmático). Os dois eixos cruzam-se o tempo todo: enquanto um jogador está com a bola, os outros se movimentam taticamente, ocupando espaços, puxando consigo seus interlocutores diretos (marcadores) e criando brechas na defesa adversária para dar continuidade à frase – receber o passe, o cruzamento, etc. O famoso carrossel holandês da Copa de 1974, por exemplo, *jogava* mais sem a bola do que com ela, criando “triângulos” no gramado – movimento que hoje a imprensa esportiva chama de “triangulação” – ou seja:

“O jogador que estivesse com a bola deveria ter uma opção mais atrás, na cobertura, outra ao lado, indo na sua direção para a tabela, e outra se projetando para receber em velocidade. Quando o jogador passasse a bola a um companheiro, tinha de se movimentar, dando opção”. (BETING, 2010, p.80)

No eixo paradigmático (sem a bola), cada equipe tem a possibilidade de pronunciar vários elementos da Língua-futebol ao mesmo tempo, o que não existe no



eixo sintagmático (jogo com a bola): correr para abrir espaços, ocupar vazios para limitar o jogo adversário, criar uma linha de impedimento ao juntar dois ou mais zagueiros, mover-se taticamente no gramado. As opções, na verdade quase infinitas, são limitadas pela estrutura discursiva utilizada por cada time – se, por exemplo, certa equipe não adota a linha de impedimento, seria erro semântico o zagueiro observar a movimentação de seu companheiro para formar este modelo.

No eixo sintagmático (jogo com bola), as relações baseiam-se no caráter linear do signo linguístico, que exclui a possibilidade de pronunciar dois elementos ao mesmo tempo, pois há a necessidade de encadear elementos um após outro na Fala a fim de se pronunciar um discurso inteligível. Sendo a bola o instrumento utilizado pelos jogadores para exercitarem suas falas, a existência de duas bolas em campo é erro semântico e, portanto, rapidamente corrigida pelo árbitro do jogo.

Quando a imprensa jornalística critica certo jogador por sua ineficiência no contexto de uma jogada, está referindo-se às relações semânticas do time. Pode haver confusão semântica entres os falantes – um passe adiantado em que o outro jogador não percebeu o espaço sobre o qual deveria correr – ou entre os defensores – defensores de frente para o próprio gol em cobrança de escanteio, o que pode resultar em gol contra.

Podemos pensar a semântica sobre três vértices: significante (imagem acústica), significado (referência a um pensamento) e referente (contexto). O significante seria a forma, o gesto técnico (chutar, passar, cabecear, etc.); o significado a intenção daquele gesto, o “sentido técnico-tático” (passe ofensivo ou defensivo, etc.); por fim, o referente engloba todo o fator extracampo da partida, incluindo aí a torcida, a sociabilidade dos jogadores, a estrutura do clube, a arbitragem, etc.

Na Língua-futebol, o *referente* é muitas vezes mais importante do que os outros elementos da pirâmide: o extracampo pode ser decisivo. A capacidade técnica de um jogador pode ser influenciada pelas reações da torcida, afetando a sua transmissão de significantes, que não conseguirão imprimir os significados que ele gostaria de dar àquelas comunicações.

Em campo, entre as quatro linhas, o futebol tem capacidade limitada de dar novo sentido a cada item lexical – chute é sempre chute, passe é sempre passe, mesmo se for errado. Chutes tortos podem servir de passe, mas na origem o significado daquele gesto era o arremate. Todavia, é no referente que o futebol apresenta grande capacidade de gerar debates: pressão contra técnicos, brigas entre torcidas, cantos racistas, políticos ou xenófobos, etc.



Quase sempre, para o jornalismo esportivo, é isto que FRANCO JÚNIOR chama de *referente* o mais abordado nos debates, como exaustivamente comprovado na cobertura da Copa do Mundo 2010. As discussões em torno da Seleção Brasileira privilegiaram os a condição física de Kaká; a condição psicológica de Luís Fabiano (muito tempo sem marcar gol); a arrogância do técnico Dunga; os treinos fechados; a contusão de Elano; a convocação de Grafite, Gilberto, Doni, Júlio Batista, Felipe Melo e Kléberson; etc – todos assuntos extracampo. Raramente falou-se do esquema tático (sintaxe, veremos logo mais) empregado por Dunga.

Sintaxe: Para comunicar, toda língua precisa encadear os seus elementos lexicais na forma de conteúdo inteligível por seus falantes. Chamamos esse processo de sintaxe e seu princípio é de que todos os elementos (de uma frase) estejam organizados de forma coerente, conectados entre si, compondo um sistema. Sistema, no futebol, é modelo de jogo, que organiza a disposição dos jogadores dentro de campo (formação) e lhes atribui funções específicas (esquema).

Vale ressaltar que esquema tático e formação tática *não são* sinônimos, como aborda FRANCO JÚNIOR e muitos jornalistas esportivos. Esquema refere-se às instruções individuais de cada jogador, sua função no discurso coletivo. Afinal, é no nível microscópico que irá se construir o discurso final de uma equipe: a atuação de atacantes contra defensores; de médios contra médios; de defensores contra atacantes; do goleiro contra todo o time adversário. Assim, de um defensor cujo discurso individual seja marcar o adversário, espera-se que o significado de todos os seus gestos seja anular os significantes do atacante marcado. Esta é a *função tática* deste jogador.

Já a formação nada mais é do que a maneira de armar uma equipe para cada partida. Pode ser considerado como uma atitude: armar uma equipe no 4-3-3 implica, *teoricamente*, em armá-la ofensivamente; enquanto que entrar em campo num 3-5-2 implica em jogar defensivamente. Na prática, porém, o 4-3-3 pode ser extremamente defensivo e o 3-5-2 extremamente ofensivo – depende, repito, do esquema tático empregado por cada equipe¹⁷.

Ao opor dois esquemas táticos e duas formações táticas distintas, ocorre que toda partida é sintaxe em funcionamento. A imprensa – e o torcedor – tende a ver cada

¹⁷ O Brasil em 1970 era escalado na formação 4-3-3, porém, devido a seu esquema tático, funcionava quase em um 4-5-1: Pelé e Jairzinho recuavam para compor o meio-de-campo e dar fluência ao jogo brasileiro. Em 2002, o Brasil era 3-5-2 no papel, mas os laterais Cafu e Roberto Carlos funcionavam como “alas”, abrindo canais pelas beiradas do campo e somando-se a Ronaldinho Gaúcho e Ronaldo no ataque.



jogo pelas expressões individuais dos participantes – seus elementos constitutivos¹⁸ – e não enquanto sistema, como “conjunto organizado de elementos interativos, como conjunto complexo e dinâmico” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p.380).

O texto do futebol

Um corpo de palavras precisa estar articulado para formar uma oração. Da mesma forma, é necessário um encadeamento de gestos futebolísticos para formar um enunciado. Somente um grupo de frases organizado conforme sua sintaxe forma um texto, uma partida de futebol. Ao articular o grupo de elementos até então apresentados – os gestos dos jogadores (morfologia), seus significados (semântica) e sua organização (sintaxe) – é hora de pensarmos como é dado o discurso de uma partida de futebol.

O cineasta italiano e entusiasta do futebol Píer Paolo PASOLINI (1971) propôs classificar o texto futebolístico como *futebol-prosa* (baseado no encadeamento lógico de jogadas) e *futebol-poesia* (preponderância de jogadas imponderáveis, que destroem e reorganizam o jogo), exemplificados, respectivamente, pelo jogo europeu (teleológico) e o sulamericano (imponderável).

Pasolini, inspirado com o “futebol-arte” da seleção canarinha de 1970, limita a expressão poética do futebol ao drible e à finta, expressões individuais de inegável talento e beleza plástica. Assim, comete o mesmo erro do espectador médio e da imprensa esportiva, que analisa os elementos constitutivos da sintaxe futebolística e não o texto de uma partida. Logo, é fácil concordar com Pasolini (ver CARVALHO, 2006).

No entendimento de Pasolini, a *poesia* é a jogada individual bonita: Robinho pedalando, Garrincha fintando, etc. A manifestação da poesia durante uma partida surpreenderia ao quebrar-lhe a lógica – mas sem ela não existe sintaxe; logo não há texto. O que Pasolini entende por *poesia* do futebol é o drible, a junção de vários morfemas, que resulta em uma *imagem* de inegável beleza plástica. Aqui, percebe-se, o critério de avaliação *não é* o futebol, mas sim as artes visuais, tanto que se fala que um drible – ou um gol – é belo devido a sua *plasticidade*.

Em nosso sistema, a pedalada de Robinho¹⁹ é uma palavra de vários morfemas, pois exige que a perna passe consecutivamente por sobre a bola sem tocá-la, a fim de

¹⁸ Exemplos de FRANCO JR: “Fulano ‘comeu a bola’ e levou o time à vitória”, “Sicrano falhou em lances capitais”, “O árbitro comprometeu o espetáculo”. Manchetes da Copa 2010: “Com chuveirinho e Higuaín redimido, Argentina faz 4 a 1 na Coreia do Sul” (globoesporte.com, 17/06/2010); “África do Sul 0x3 Uruguai teve show de Fúrlan” (globoesporte.com, 18/06/2010).



confundir o marcador (interlocutor). É, portanto, um gesto cujo significado é *desinformar*, “enviar uma mensagem contendo dado falso para que o outro tome uma decisão errada” (SIMÕES, 2009, p.59).

Se estivesse mais atento aquilo que chamamos de sintaxe do futebol, PASOLINI, exímio poeta, teria percebido que a *poesia* não está somente na palavra, mas sim na relação entre elas.

“É curioso que ele [Pasolini], admirador da seleção brasileira de 1970, não tenha sido sensível à jogada do quarto gol na decisão daquela Copa: nove diferentes jogadores deram 28 toques na bola antes do chute final de Carlos Alberto Torres.” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 384)

No futebol, *poesia* é aquela forma (portanto, sintaxe) de jogo que a imprensa britânica chama de *joga bonito*, expressão em português que serve de etiqueta a todas as equipes que atuam ofensivamente, cujo ápice é a seleção brasileira de 1982 (ver BETING, 2010 e LEITE, 2010). O oposto deste estilo seria o *catenaccio*, “a antiliteratura”, diria o escritor italiano Ignacio Taibo ressoando Pasolini. Ao longo das décadas, a palavra tornou-se sinônimo de tudo que é feio no futebol: jogadas defensivas, faltas agressivas, maldade, mentalidade pobre. De sistema de jogo, transformou-se em etiqueta de certos encadeamentos futebolísticos²⁰.

Toda partida de futebol (texto) possui frases poéticas e outras prosaicas, como bem notou Néelson Rodrigues em sua famosa citação: até “a mais sórdida pelada é de uma complexidade shakespeariana”. Logo, a “prosa pode ser bela, íntegra, articulada e fluente, ou burocrática e anódina, e a poesia, imprevista, fulgurante e eficaz, ou firula retórica sem nervo e sem alvo” (WISNIK, 2008, p. 14).

Lendo uma partida

Todo jogo tem sua história. É um texto construído entre dois falantes coletivos (times), que constroem seus discursos com as orações encadeadas pelas ações de vários

¹⁹ Robinho é muito criticado pela imprensa esportiva pelos floreios excessivos, que podem ser definidos na nossa teoria como ruídos na comunicação, que diminuem a eficácia da mensagem.

²⁰ O *catenaccio*, na verdade uma invenção suíça, postula a troca de um atacante por um zagueiro. Na época de sua criação, o sistema usual era o WM, ou 2-3-5. Passar ao *verrou* (como o sistema é conhecido no país alpino) consistia em transformá-lo em 3-3-4. “Já que todos os times jogavam com três centroavantes naquela época, e usavam marcação homem-a-homem, assim que um atacante batia a defesa, estava livre para marcar”, ensina FOOT (2007, p.142, tradução minha). No jargão italiano, este homem a mais da defesa ganhou o nome de *libero* (“livre”), pois era dispensado de suas obrigações defensivas. Com um atacante a menos, este zagueiro extra se postava atrás dos dois zagueiros, *varrendo* (daí o termo em inglês *sweeper*, “varredor”) as bolas que furavam a defesa. A história do *catenaccio* pode ser dividida em três fases distintas: como sistema tático específico, sobretudo empregado pela seleção Suíça na década de 1930 e pelos bons times italianos do final da década de 1960; como estado de espírito, uma maneira de pensar o futebol apenas como resultado; como resumo do futebol italiano, antropológicamente, incluindo suborno a juízes, agressão física a treinadores, “faltas táticas” e outros esquemas tão comuns ao futebol da velha bota (ver FOOT, 2007).



indivíduos que fazem parte de cada comunidade linguística (jogadores), obedecendo à gramática da Língua-futebol. Este discurso de cada falante coletivo é desenvolvido sobre uma estrutura predefina, porém adaptável às intervenções do interlocutor. E todo esse diálogo acontece sobre o olhar atento de outros indivíduos (os torcedores), que “vêm naquela troca de mensagens, na interatividade daqueles discursos, um sentido que os sensibiliza” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p.350).

É sobre esse texto desenvolvido em campo que a televisão constrói sua rede de significados. Ou ressignificados. No futebol televisivo, o texto futebolístico é desconstruído em cápsulas (planos) amarradas por uma edição com forte herança cinematográfica, que procura heróis, vilões, pontos de virada, etc. e que se preocupa, sobretudo, com o *ritmo* do produto televisivo – para manter a audiência, o jogo cujo diálogo é pífio tem de se tornar aprazível.

A qualidade da partida independe da qualidade da transmissão. Pode-se ter uma partida interessante, de jogo com muitas frases poéticas e gols, e transmissão péssima, com falhas técnicas e equívocos nos enquadramentos, o que resulta em um produto audiovisual desinteressante. Em oposição, pode-se ter uma partida pobre discursivamente, de texto truncado e/ou de difícil compreensão, e uma transmissão tecnicamente impecável, com ótimo trabalho de edição, com vasta opção de câmeras e imagens que buscam detalhes que acrescentam ao contexto do jogo, ampliando nosso entendimento sobre ele. Tal cruzamento resulta em um produto audiovisual atraente, ainda que o espetáculo futebolístico seja pífio. Salvo raras exceções, as transmissões dos jogos da última Copa do Mundo da África do Sul foram do segundo tipo.

Para analisarmos o “texto” de uma partida, isto é, os sentidos que os discursos das equipes criam independentemente daqueles propostos pela televisão, podemos utilizar a mesma ferramenta empregada em análises de texto escrito: a análise sintática, que pode tanto descrever as estruturas possíveis ou aceitáveis de uma língua, quanto decompor o texto em unidades a fim de compreendermos a maneira pela qual os elementos são organizados nas sentenças.

No discurso do futebol, os dez primeiros minutos (quase um terço do primeiro tempo) são importantes para que cada falante coletivo (time) apresente seu discurso a seu interlocutor. Diz-se, no jargão do jornalismo esportivo, que durante estes minutos as equipes “se estudam”. São minutos que definirão grande parte da dinâmica do jogo: o time que decide empregar uma tática (esquema sintático) agressiva, de ataque, parte



para cima do adversário; enquanto aquele time que entra para defender pode procurar manter a posse de bola – com a bola não se sofre gol.

Assim, podemos dizer que os primeiros minutos definem *sintaticamente* as duas equipes, ao definir as funções táticas de cada jogador e o esquema de jogo (formação) sobre a qual cada equipe construirá seu discurso. Da interatividade entre estes discursos, isto é, dos encontros que se darão a partir do momento em que a bola começar a rolar, serão realizados ajustes e alterações nos esquemas. É por isso que o discurso futebolístico é mutante e seu sentido globalizado só nos será acessível após o apito final.

O jornalista Paulo Vinícius Coelho (PVC), ao comentar a partida final da Copa do Mundo 2010, entre Holanda e Espanha, para o canal ESPN Brasil, definiu que “o discurso [da Holanda] é o da marcação sobre pressão”, quer dizer, o preenchimento dos espaços vazios deixados no discurso espanhol. Porém, a proposta holandesa foi prontamente rechaçada pela equipe espanhola, cujo discurso durante toda a competição foi o da posse de bola, isto é, trabalho sobre o eixo sintagmático.

Cabe aqui ressaltar que com a prática crescente de comentar partidas em estúdio, vendo apenas o ângulo fechado da transmissão (que segue a bola), perde-se a capacidade de análise do eixo paradigmático do futebol – ou seja, o eixo em que as equipes atuam sem bola.

Ainda nesta partida, podemos afirmar que os jogadores espanhóis foram prolixos, com o uso verborrágico da palavra falada (troca incessante de passe, não raramente envolvendo três ou mais jogadores). Paradoxalmente, o discurso coletivo espanhol organizou seus integrantes para que ocupassem espaços-chave do campo, assim empurrando seus interlocutores para dentro do campo de defesa holandês. Com dificuldades para construir seu próprio discurso, os jogadores holandeses começaram a cometer erros de comunicação: passes equivocados e/ou mal interpretados (erros semânticos); meia de armação (Sneijder) atuando como meia de contenção (erro de sintaxe, já que é elemento fora de função); uso excessivo do mesmo recurso linguístico (encurralados, os jogadores procuraram dar a saída de jogo através do goleiro, que tentava a ligação direta com o ataque).

Percebendo a dificuldade de impor seu discurso, o time holandês reorganizou a estrutura após os dez minutos iniciais, evitando a pressão espanhola e passando a “desafogar” seu jogo. Ao adiantar seus jogadores de meio de campo – mudar a função sintática destes elementos – empurrou os dois armadores da equipe espanhola (Xavi e



Iniesta), obrigando-os a trocar passes no campo de defesa e, assim, retardar a montagem do discurso coletivo.

Paulo Vinícius Coelhos, após alguns minutos com a nova configuração dos discursos em campo, afirmou que “o jogo ficou chato”, pois a Espanha enfrentava dificuldades em construir seu discurso até a meta adversária. Com 60% do tempo em posse da bola até os 20 minutos do primeiro tempo, a prolixidade espanhola caiu ao longo dos dez minutos seguintes, chegando aos 30 com 55% de posse. Discursos interativos e adaptáveis podem transformar a cara de uma partida.

Aos 33 minutos, ao devolver a bola ao goleiro espanhol Casillas após este tê-la colocado para fora de jogo a fim que um jogador de sua equipe fosse atendido, Van der Wiel quase marcou gol. Analisando as relações semânticas deste lance, podemos destacar que a imagem acústica (forma, significante) do gesto de Van Der Wiel foi o chute fraco em direção ao gol, cujo significado (intenção) era devolver a bola ao goleiro, sobre o contexto (referente) do *fair play*, ou jogo justo²¹. O erro do goleiro Casillas, que se surpreendeu com o quique da bola e acabou encoberto por ela, foi falhar em decifrar as informações contidas na mensagem de Wiel.

A proposta de jogo holandesa (seu discurso) pregava o intenso contato físico, o que resultou em muitos jogadores punidos por faltas, elementos que também integram a Língua-futebol, mas que não são necessariamente permitidos, somente tolerados. O antijogo, no futebol, também é jogo, tanto que a Itália tornou-se profícua naquelas que denomina de “faltas táticas”. Porém, agressões explícitas, sobretudo no eixo paradigmático (sem bola), são elementos inválidos da Língua-futebol, portanto puníveis com a expulsão de seu falante.

Até certo ponto, toda falta já é, em si, como uma interjeição que encerra abruptamente a construção frasal do adversário. É um elemento cuja reincidência no discurso de um mesmo falante ou da mesma coletividade resulta na advertência feita pelo árbitro (o gramático de plantão, que corrige os discursos conforme a gramática futebolística). Reincidir depois de advertido pode resultar na exclusão do falante do texto.

Com sapiência, os interlocutores podem utilizar as faltas como estratégia de jogo (sintaxe): um time (como a Holanda) pode propor interromper o discurso adversário

²¹ O *fair play* “representa os benefícios positivos de jogar conforme as regras, usando o bom senso e respeitando outros companheiros de equipe, árbitros, oponentes e fãs”, na definição da FIFA. Ver << <http://www.fifa.com/aboutfifa/worldwideprograms/fifacampaigns/fairplay/index.html>>> (acessado em 13 de julho de 2010).



com estas interjeições, enquanto o outro time (como a Espanha, sobretudo após a entrada de Jesus Navas), pode provocar seu adversário para que ele precise usar este recurso, resultando assim em sua exclusão – o que ocorreu com o zagueiro holandês Heitinga.

A vitória da Espanha, por 1x0, provocou Paulo Vinícius Coelho a concluir que “venceu o futebol bem jogado contra o antifutebol total”. De fato, ainda que Pasolini pudesse ter dificuldades em encontrar poesia no jogo espanhol, pela raridade de dribles plásticos, ela estava lá, na prosa coletiva, correta e objetiva. Para o futebol, texto sem excesso de adjetivos (firulas desnecessárias), com cada elemento desempenhando bem sua função sintática (jogadores desempenhando corretamente suas funções táticas no esquema do time), com substantivos bem definidos (jogadas diretas), frases curtas e objetivas (encadeamento de passes visando o ataque) é o equivalente ao bom texto jornalístico: comunica e é eficiente.

Considerações finais

A partir desta sistematização e do breve estudo de caso foi possível indicar apontamentos para o futuro da pesquisa em linguagem audiovisual das transmissões do futebol. Consideramos que futebol na tevê *é* espetáculo e que, como todo espetáculo, ele possui uma *linguagem*. De fato, duas linguagens: uma enquanto produto televisivo, outra como arte performática. Foi a segunda que nos interessou aqui.

O treinador inglês Bill Shankly imortalizou que o futebol é “muito maior do que a vida”, referindo que existem muitos mais significados intrínsecos ao esporte do que imaginamos. “Uma complexidade shakespeariana”, como diria Néelson Rodrigues. Daí a necessidade de “ler o futebol como um crítico literário”, apontaria Tostão.

O círculo, porém, ainda não está fechado de todo. As transmissões de futebol na TV surgem do casamento entre duas linguagens distintas, porém com muitos pontos que se cruzam, ao ponto de se tornarem, hoje, talvez os produtos culturais mais assistidos no mundo inteiro, eliminando diferenças intransponíveis para muitas obras jornalísticas e de ficção, como filmes e telesséries.

Sendo parte de uma pesquisa em construção, quando voltarmos a falar sobre o futebol na TV será para analisá-lo enquanto produto e em todas suas significações. Até lá, deixaremos a reflexão de Roberto Pompeu de TOLEDO, que resume bem nosso interesse em analisar este objeto: “O futebol não sabia disso, mas não existia antes da



televisão. E a televisão não sabia disso, mas vivia uma existência incompleta antes de investir todos os seus dotes no casamento com o futebol”.

Bibliografia

BETING, Mauro. **As melhores seleções estrangeiras de todos os tempos**. São Paulo: Contexto, 2010.

CARVALHO, M. M. **Além das linhas do campo e dos versos do poema: investigações sobre o futebol-arte**. Dissertação de Mestrado em Teoria Literária da Universidade de Brasília, Brasília, 2006.

FOOT, John. **Calcio: a history of italian football**. Londres: Harper Perennial, 2007.

FRANCO JÚNIOR, H. **A dança dos deuses: futebol, sociedade, cultura**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

KILPP, Suzana. **Ethnicidades televisivas**. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2003.

LEITE, Milton. **As melhores seleções brasileiras de todos os tempos**. São Paulo: Contexto, 2010.

PASOLINI, Pier Paolo. **O gol fatal [1971]**. Disponível em: <http://www.italiaoggi.com.br/not01_0305/ital_not20050306a.htm>. Acessado em 18 de novembro de 2009.

SANTOS SOUZA, Felipe dos. Sim, eles atraem audiência. **Revista Trivela**, São Paulo, n. 42, ago. 2009, p. 62-63

SILVEIRA, M. T. e SILVA, A. R., 2010. O jogo que se vê: ensaio introdutório à linguagem televisual do futebol. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, XI, 2010, Novo Hamburgo, RS. **Anais da XI Intercom-Sul**. 1 CD-ROM.

SIMÕES, Roberto José Porto. **Futebol e Informação: driblando incertezas**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2009.

TOLEDO, Roberto Pompeu de. A era dos técnicos. **Veja**, ano 43, n. 26, 30 de junho de 2010, p. 142.

WISNIK, J. M. S. **Veneno remédio: o futebol e o Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.