

Construções Simbólicas dentro da transmissão de uma partida de futebol: Estudo de caso: Grêmio x Flamengo

Jorge Francisco Puente Arnao Galarreta*

Índice

Introdução	2
1 Metodologia	2
1.1 Som	4
1.2 Imagem	6
1.2.1 A construção do espetáculo	7
1.2.2 Narração	10
1.2.3 Grêmio x Flamengo 30/10/2011	12
Conclusão	16
Referências Bibliográficas	16

*Acadêmico de Comunicação Social – Relações Públicas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), RS. e-mail: francisco.pag@hotmail.com.

Resumo

O presente artigo tem como objetivo analisar as construções simbólicas dentro de uma partida de futebol. Para isto, foi analisado nas transmissões esportivas, em separado: o som (entonação), a imagem (o jogo) e a narração e os comentários da partida entre Grêmio x Flamengo, válida pelo Campeonato Brasileiro de 2010, onde o narrador é o Marco de Vargas, do canal PREMIERE Futebol Clube.

Palavras-chave: Transmissão, Futebol, Análise textual, Som e Imagem.

Introdução

O estudo realizado neste artigo é um trabalho inicial sobre as construções simbólicas presentes na transmissão televisiva de uma partida de futebol. A partir da análise textual como metodologia, escolhemos os seguintes tópicos para focar a nossa pesquisa: Som, Imagem e Narração.

Baseado nestes tópicos tentaremos verificar quais são as construções simbólicas criadas a partir da transmissão televisiva, seja no áudio ou no vídeo. Para isto, utilizaremos os teóricos Casetti e Chio, Williams e Savenhago para embasar teoricamente os principais temas propostos na pesquisa.

Como estudo de caso, analisamos o jogo entre o Grêmio e Flamengo, válido pelo Campeonato Brasileiro de 2010 e transmitido pelo Premiere Futebol Clube. Neste jogo, destaca-se a volta do Ronaldinho ao Estádio Olímpico (do Grêmio), o qual será a referência da transmissão.

1 Metodologia

Para este artigo, trabalharemos exclusivamente com uma análise empírica sobre as características simbólicas de uma transmissão televisiva. A metodologia abordada será a Análise textual. Segundo CASETTI e CHIO, (1999), é necessário ver a transmissão televisiva não só como um conteúdo que está passando, mas também como um elemento lingüístico.

A importância deste trabalho é apresentar resultados qualitativos que demonstrem o mundo simbólico nas transmissões televisivas do futebol, deixando de lado as características quantitativas. “Nos interesa reconstruir la *estructura* y los *procesos* del objeto investigado em terminos cualitativos.” (CASSETTI e CHIO, 1999, p. 250)

Para esta análise, usaremos de uma ferramenta do Análise textual: o esquema de leitura, que vem a ser “um dispositivo que sirve para «guiar» la atención de la investigación.” (CASSETTI e CHIO, 1999, p. 252)

O esquema em questão se divide em duas fases, na qual a primeira serve para dividir em tópicos dos diversos segmentos e enumerá-los, construindo um mapa dos componentes do programa analisado em questão. Em segundo lugar, escolhem-se os nós textuais mais importantes para serem analisados com maior cuidado.

Dividimos em 3 categorias diferentes:

O **som** – no qual analisaremos a entonação, a maneira de narrar a partida de futebol dos locutores e o motivo dela ser daquela maneira.

A **imagem** – nesta categoria analisaremos posicionamento das câmeras, o que é mostrado, por que e qual é a importância da imagem nas partidas.

A **narração** – aqui procuramos analisar o conteúdo das narrações, o que é dito e porque, de que maneira, qual é a origem e qual é o objetivo final nas frases dos narradores e comentaristas.

Utilizamos desta metodologia para nos guiar e avaliar da maneira mais correta possível, pois os dados trazidos para este trabalho, nem sempre contemplam todo o tema em sua totalidade, colocando algumas informações importantes de fora da pesquisa.

“Como já foi dito, não há um modo de coletar, transcrever e codificar um conjunto de dados que seja “verdadeiro” com referencia ao texto original. A questão, então, é ser o mais explícito possível, a respeito dos recursos que foram empregados pelos vários modos de translação e simplificação.” (ROSE, Diana, 2008, p. 344)

Para esta análise, escolhemos também da ferramenta da transcrição, utilizou-se sobre as frases ditas pelo narrador e o comentarista da partida, além das imagens colocadas pela televisão, com a finalidade de obter maiores informações sobre o objeto analisado.

“A finalidade da transcrição é gerar um conjunto de dados que se

preste a uma análise cuidadosa e a uma codificação. Ela translada e simplifica a imagem complexa da tela.” (ROSE, Diana, 2008, p. 348)

Avançamos agora para os seguintes tópicos da pesquisa, os quais servirão para fazer a análise da partida de futebol em questão. Com ajuda do material bibliográfico apresentado, iremos demonstrar as respostas da nossa inquietação.

1.1 Som

As locuções esportivas televisivas, mesmo que poucos percebam, têm uma importância muito grande dentro do jogo, pois é a partir destas narrações que o jogo é contado. A importância dos narradores passa a ser observada desde a sua criação.

Hoje, no Brasil, o fanatismo é tanto, que as pessoas costumam levar um rádio no estádio para ouvir a narração. “É interessante observar que o narrador do jogo logo caiu no gosto do povo brasileiro. Fascinou e se incorporou ao próprio jogo, permitindo retomar o papel do contador de histórias, mantendo-o como relator das emoções, de dramas, alegrias, vitórias e derrotas. (GUERRA, 2006, p.1)

Cada jogo é uma história, onde ao mesmo tempo podem acontecer milhões de possibilidades diferentes, acontecem movimentos e situações que acontecem em quase todos os jogos, como: faltas, escanteios, gols, impedimentos, pênaltis, etc.

O Futebol é o esporte mais emocionante para ser narrado, devido ao seu público, aos fatos que acontecem dentro de campo, mas principalmente aqui no Brasil, devido a sua própria identidade. “Se o brasileiro é apaixonado pelo futebol, é impossível não transmitir emoção. É preciso animar o público de diferentes maneiras, até quando isso parece impossível.” (WILLIAMS, 2002, p. 47)

A cada partida, a cada frase dita, o narrador tem uma entonação diferente para o que é dito, costumamos ver geralmente um narrador que, na hora do jogo, quando acontece algum lance de perigo, ou de impacto, o tom de voz e a maneira de como é comentada a partida altera do seu “jeito normal” de narrar. Fato disso se dá a partir da emoção passada nas narrações esportivas, característica dos locutores brasileiros.

“[...] a entonação é a forma mais simples e natural de demonstrar a emoção. O brasileiro é mais inventivo, usando muitas metáforas e

envolvendo-se intensamente com o ouvinte, que participa da sua fala em quase todos os momentos” (WILLIAMS, 2002, p. 5)

Outro marcador do propósito da emoção nas narrações, além da mudança de tom, pode ser visualizado no prolongamento das sílabas tônicas em palavras como “falta”, “pênalti”, etc. “A musicalidade e o ritmo veloz – mesmo quando a partida é disputada em ritmo lento – garantem uma emoção própria da narrativa e não do jogo em si.”

Segundo WILLIAMS, (2002), o locutor de futebol brasileiro faz do jogo um evento emocionante, a cada narração, coloca-se uma característica emotiva. Ela ainda compara esta narração por uma narração francesa, onde o locutor faz uma narração mais técnica, confundindo-se com um comentarista.

“Às vezes, é sabido, o locutor exagera, seja em gritos, metáfora ou pormenores sem fim, mas a ”cumplicidade emotiva” faz parte do cenário e da relação entre o locutor e seu ouvinte.” (WILLIAMS, 2002, p. 43)

Há também uma interação com os ouvintes e os interlocutores, que são os repórteres dentro de campo e os comentaristas que ficam junto aos narradores nas cabines de imprensa. Estes comentaristas são considerados como ouvintes-torcedores, dando como exemplo o telespectador que fica em casa assistindo o jogo.

“Por causa dessa identificação com o ouvinte, não gostam de “esno-bar” para pronunciar um nome difícil de um jogador estrangeiro. Pronunciam como se estivessem falando ou lendo esse nome em português. O importante é o ouvinte se sentir familiarizado e integrado em sua narração” (WILLIAMS, 2002, p. 46)

Porém, uma partida de futebol transmitida pela televisão, a locução é apenas 50% do jogo, os outros 50% são imagens, onde os dois se unem e se misturam para mimetizar a partida de futebol em prol do espetáculo.

“A linguagem do locutor na TV se ancora na imagem, é compartilhada pelo telespectador. Segundo o desempenho lingüístico do locutor, é possível observar a relação texto-imagem de sua narração.” (WILLIAMS, 2002, p. 59)

1.2 Imagem

O primeiro jogo transmitido na televisão brasileira foi no dia 18 de setembro de 1950, pela extinta TV Tupi. Em 1955, finalmente, a televisão mostraria um jogo de futebol ao vivo. O marco do futebol e da mídia no Brasil pode ser considerado o ano de 1956, quando a Record e TV Rio mostraram ao vivo, pela primeira vez, um jogo interestadual. “O sucesso da primeira transmissão interestadual de um jogo de futebol e o aumento na venda de aparelhos estimularam as emissoras a investigar a tecnologia.” (SAVENHAGO, 2011, p. 26)

No mundo capitalista, onde o lucro é o fim comum e esperado, o jogo transmitido pela televisão passa a ser mais do que uma partida de futebol, transforma-se em uma mercadoria para quem a fornece. O futebol não é mais apenas um esporte, mas também um espetáculo. É necessário torná-lo um produto atraente, para que possa ser comercializado e “bem” patrocinado.

Muito mais que filmar as partidas, o que se discutia nos canais de televisão era como ir além disso, mostrando os bastidores dos clubes, como eles se preparavam para uma partida, informando estatísticas, quais os times que mais ganharam competições, quem eram os astros de cada equipe. Esperava-se atrair cada vez mais telespectadores promovendo rivalidades entre torcedores de uma equipe e outra, revestindo, dessa forma, o futebol com uma linguagem de espetáculo. (SAVENHAGO, 2011, p. 29)

A televisão passa a ser “dona” dos eventos esportivos, adequando os jogos à sua maneira, a fim de que possa transmitir os eventos nos horários que melhor se encaixem em sua programação. A união entre o futebol e a televisão é extremamente lucrativa para ambos lados, pois por um lado o esporte ganha visibilidade e força pela mídia que transmite o jogo para as massas. Por outro, a televisão ganha com contratos elevados de patrocínios e diminuição de custos na programação, visto que, o cenário já está pronto e não gasta na produção do mesmo.

Aqui entra o patrocínio esportivo. Este item é um dos grandes influentes do jogo, porém, não é o determinante. O patrocínio no futebol não é nada mais do que o exemplo concreto de que uma partida de futebol tornou-se um espetáculo comercializável.

Em dias de jogos, os patrocinadores não compram o jogo em si das emissoras. Ao patrocinar um time eles não têm como saber se será um bom jogo ou não. Isso não depende deles. O que eles compram e tem direito é o privilegio de ter um espaço para divulgar a sua marca. As emissoras acabam por se tornar o meio de aproximação com o público. “O que elas vendem não é o programa em si, para o espectador, e sim o espaço na grade de programação para que o anunciante transmita a sua mensagem. Vendem, portanto, a possibilidade de contato entre o anunciante e um espectador” (OSELAME apud CANNITO, 2010, p. 112)

Para que haja mais patrocinadores, é necessário que as partidas realizadas sejam atraentes e que a audiência não diminua devido a um placar 0x0 ou porque a equipe do telespectador está perdendo. Por esse motivo, a transmissão deverá ser feita sob medidas premeditadas, conforme veremos a seguir, para que o telespectador assista a este espetáculo e os resultados do patrocínio esportivo surtam efeito. Este é o início de uma aproximação entre as empresas e os telespectadores (consumidores), a partir dos jogos de futebol, caminho no qual a mídia se torna a grande mediadora.

1.2.1 A construção do espetáculo

Ao ser transmitido pela televisão, podemos dividir o jogo de futebol em duas partes, às quais chamaremos de premeditadas e de improvisadas. Chamamos de improvisadas as narrações realizadas pelo locutor, as quais analisaremos no tópico seguinte. Chamamos de premeditadas toda a parte estrutural do jogo, as câmeras posicionadas nos lugares certos, o modelo das falas e comentários do narrador e dos comentaristas, respectivamente, o tempo e motivo em que cada câmera foca algum detalhe do jogo – conforme Figura 1.

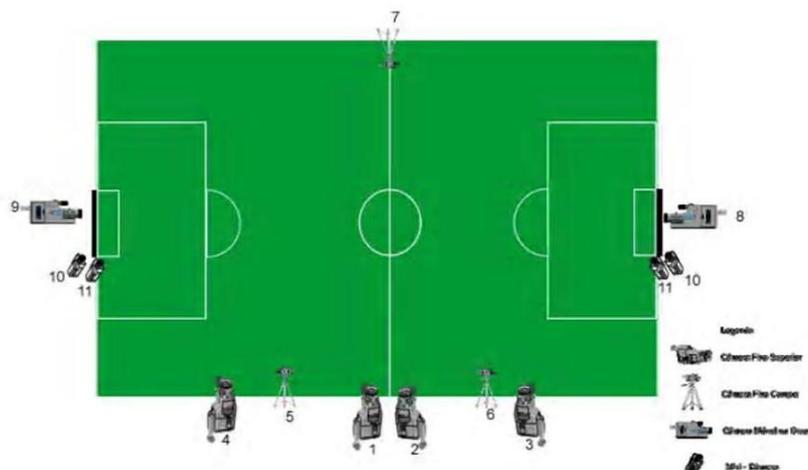


Figura 1 – Modelo de posicionamento das câmeras em campo
 Fonte: Adaptado de USHINOHAMA e AFFINI, 2010.

Posição das câmeras: Segundo o modelo ilustrado por USHINOHAMA e AFFINI (2010), as câmeras são posicionadas em locais pre-determinados. Duas câmeras fixas na linha central do campo (Figura 1 – itens 1 e 2), intercaladas, enquanto uma tenta mostrar a visão geral do jogo a outra os detalhes. Duas câmeras (Figura 1 – itens 3 e 4) são colocadas em alto, posicionadas exatamente no meio entre o gol e o meio de campo, responsáveis pelos lances de bola parada nessa região e linhas de impedimento. Três câmeras fixas (Figura 1 – itens 5, 6 e 7) nas laterais do campo ao nível do gramado.

Essas câmeras, na sua maioria das vezes, são utilizadas apenas quando o jogo está parado para mostrar detalhes das personagens (jogadores, juiz, técnicos) ou na forma de *re-plays* de jogadas, possibilitando ao telespectador outras informações para que ele forme idéias e crie expectativas a respeito da situação. (USHINOHAMA e AFFINI, 2010)

As câmeras móveis (Figura 1 – itens 8 e 9) localizadas sob uma grua atrás de cada goleira. Por último as câmeras diferenciais (Figura 1 – itens 10 e 11), que são colocadas atrás do gol para mostrar as imagens que acontecem na linha do gol. Estas posições são padrões no futebol

brasileiro, para que o telespectador identifique que está olhando para um estádio no qual irá acontecer um jogo de futebol. Está formado o cenário visual para o espetáculo.

A partir da espetacularização do futebol, com ajuda das transmissões esportivas, o evento torna-se uma forte ferramenta com poder de sedução e controle, controle não só nas mensagens transmitidas pelas vozes do narrador e comentarista, ou pelas vinhetas de propagandas, mas também nas imagens a serem mostradas, de um ou outro ângulo.

Ela “segue” e “cria” heróis do esporte, fazendo o futebol existir cada vez mais intensamente no dia a dia dos espectadores. Os locutores esportivos submetem-se à imagem e tem uma função especial na TV: eles unem pela imagem e pelo som, todo um país, ao transmitirem um feito esportivo de alguém ou de uma equipe nacional. (WILLIAMS, 2002, p. 30)

O que é passado na televisão, jogadores, juiz, torcida, técnico, etc. têm suma importância para o entendimento deste mundo subjetivo que acontece dentro de uma partida de futebol, pois é aqui que acontecem as interpretações dos gestos expressões delas.

O futebol pela televisão é modelo de aprendizagem social, além de imagens, projeta comportamentos, nos quais são realçados conteúdos simbólicos, associados às esferas ritual, espiritual e das crenças religiosas pertinentes ao universo popular, constituindo-se em um espetáculo público capaz de mobilizar sentimentos e emoções. (SIMÕES e CONCEIÇÃO, 2004, p. 3)

Esta representação nos ajuda a entender os objetivos das emissoras que, ao passar uma partida de futebol, tenta nos vender uma idéia de superação. “Um dos conceitos defendidos [...] é incentivar quem assiste não apenas a praticar esporte, mas também que a vida é feita de superações de obstáculos conseguidas através de bastante disciplina.” (PROCHNIK, 2010, p.12)

Outra questão importante é a calendarização dos jogos, na qual a televisão tem um grande poder na escolha dos jogos, mesmo que indiretamente, já que ao organizar a tabela de jogos, as emissoras propõem ajustes para que estes jogos se encaixem nas suas programações.

Assim, percebe-se a influência da televisão e das imagens mostradas para o entendimento e construção das partidas de futebol, onde cada tomada da câmera mostra algo para ser compreendido, mesmo que subjetivamente.

1.2.2 Narração

Num jogo de futebol, nenhuma frase é dita por acaso, o narrador tem a missão de transmitir a partida, contada como se fosse uma história, uma história de ação, emoção, conquistas ou desilusões. Esta narração tem características a cada frase como: reafirmar, julgar, criticar, etc.

Esta história contada, muitas vezes se confunde com o pensamento do torcedor, onde o locutor tem a missão de transmitir na TV o que o torcedor gostaria que fosse dito ou o que o telespectador está pensando no momento em que acontecem as ações dentro da partida.

Por causa de uma interação muito grande entre o ouvinte e o locutor, mediada pela televisão, muitas vezes, este quer falar as palavras de quem o ouve e não apenas narrar. Por isso, atos como “avaliar”, “advertir”, “animar” podem ser os mesmos atos que seriam executados pelo ouvinte, ao “torcer”. A voz do locutor passa a incorporar a “voz do ouvinte. (WILLIAMS, 2002, p. 92)

O Narrador é uma das figuras mais importantes, como citado no artigo até agora. Ele é o porta-voz do jogo, interpreta as imagens, recolhe objetos simbólicos e os traduz em palavras, quase tudo passa por ele. A principal tarefa do narrador é vender o jogo, fazê-lo interessante para os torcedores. Para isto, utiliza de temáticas específicas de cada jogo, por exemplo: a troca de treinador, o jogador reserva substituindo o titular, o novo esquema de jogo, estreia de jogador, revanche, jogo decisivo, etc.

Savenhago (2011) mostra uma reportagem sobre o Galvão Bueno, no qual ele se considera um vendedor de emoções. A partir disso, percebemos bem o objetivo do narrador: a venda do espetáculo.

Tornar o jogo atraente nem sempre é uma tarefa fácil, dependendo da qualidade dos times que estão em campo e como eles se comportam, por isso é preciso envolver o torcedor, criar expectativas, utilizar recursos, fazer o possível para que o jogo se torne atraente.

O debate tem que bater. Não interessa o que se fala, mas o que se grita e o que não se deixa falar. A polêmica pela polêmica. Uma opinião abalizada, equilibrada, que tenta entender o outro lado, que da margem ao pensamento contrário, que coloca fatos e deixa espaço para a opinião alheia, essa deve ser combatida. Não agrada. Não dá Ibope. Não dá. Chame os comerciais, anuncie uma enceradeira, de uma sacola de produtos quaisquer. É assim que se faz. É assim que hoje se paga. (BETTING, 2005)

Por outro lado, o improvisado é a parte do espetáculo no qual se encaixa a partida de futebol em si. Cada jogo é uma história diferente, com suas peculiaridades, pessoas diferentes, equipes diferentes, reações diferentes. Nesse momento, cabe à parte premeditada alinhar o jogo ao seu padrão de transmissão e contar a história da melhor maneira possível, para que o resultado esperado (um bom espetáculo) seja alcançado.

As narrações mudam também de cidade para cidade, se no Rio Grande do Sul se utiliza a palavra “bagaço” no Rio de Janeiro se utiliza a palavra “isolou”, ou seja, para cada estado uma linguagem, o mesmo é utilizado para marcar os lugares do campo, isto é visto geralmente nos jogos entre equipes da mesma região (campeonatos estaduais), fazendo desta narração, uma característica regionalista também. “Esta demarcação virtual é indispensável para a compreensão de narração esportiva, mas é preciso lembrar que os termos variam de acordo com a região”. (ABREU, 2001, p. 5)

Assim, percebemos que muitas vezes os narradores se confundem com os torcedores, e tentam beneficiar ou focar, direta ou indiretamente, seus comentários sobre uma das equipes. “Na transmissão de jogos de futebol, a maneira mais evidente de manifestar a subjetividade do locutor seria através da “torcida” pessoal deste por um dos times em campo.” (GASTALDO, 2001, p. 4)

Essa preferência tem ser o clube maior entre os dois, tendo maior torcida em relação à outra equipe e, portanto, um maior número de telespectadores. Isto já é uma característica do futebol atual, principalmente em relação aos times do RJ e SP em relação aos dos outros estados.

Os índices de audiência pautam a cobertura e o enfoque turvo dos fatos. Logo, manda na mídia quem manda na arquibancada, mais que no campo. Flamengo e Corinthians são os senhores da imprensa. Eles jogam mais que os rivais porque tem mais torcida em campo e no sofá, no rádio e no carro. As torcidas mais numerosas dominam o noticiário. E os noticiaristas, não raro. Corinthians e Flamengo (e os demais grandes clubes de grande torcida) não são derrotados; eles é que perdem. (BETTING, 2005)

A partir de agora, analisaremos o jogo em questão, levando em consideração todos os aspectos trabalhados até agora aqui. Com a metodologia mostrada, no início do artigo, escolheremos alguns pontos importantes para serem observados e analisados, assim conseguiremos verificar as nossas inquietações.

1.2.3 Grêmio x Flamengo 30/10/2011

Som:

- *1º TEMPO*
 - 1' jogada perto da área do Grêmio (entonação vai ficando elevada)
 - 2' bola na trave do Grêmio - “Na Traaaaave” (entonação alta)
 - 4' Carrinho do jogador do Grêmio – grito da torcida
 - 5' Chute do Grêmio e defesa do goleiro – “Felipeeee” (entonação alta)
 - 11' Chute do Flamengo – “cara a cara com Victor, Pra foooora” (entonação alta)
 - 14' Falta do jogador do Flamengo – Gritos da torcida

- 23' "É Rede" "Gooooool" (entonação alta)
- 34' "O desvio, é rede" "Gooooool" (entonação alta)
- 42' "Andre Lima, ele vira...É Rede" "Gooooool" (entonação alta)
- 2º TEMPO
 - 5' "Andre Lima, limpou bonito...É Rede..Gooooool" (entonação alta)
 - 14' "Chute, de loonge" (entonação aumentando)
 - 34' "Douglas, é redee...Gooooool" (entonação alta)
 - 39' "Miralles, é redee...Gooooool" (entonação alta)

A partir destes dados resgatados no jogo, percebemos que a entonação vai ficando maior nos lances de perigo dos jogos, tentando emocionar o telespectador ou avisando-o que está acontecendo algo importante naquele momento. Não foi constatada nenhuma palavra regionalista, seja gaúcha ou carioca.

Percebe-se também que há um microfone direcionado para a torcida do Grêmio principalmente, que está aberto para que os lances importantes, as vaías e os cânticos sejam captados com clareza e força, para serem ouvidos no som da televisão dos telespectadores.

Imagem:

Pré-jogo: Imagens do Ronaldinho, aquecendo, cumprimentando os funcionários do Grêmio.

- 1º TEMPO
 - 1' Falta no Thiago Neves – câmera focando o jogador
 - 9' Imagem da torcida com a bandeira do Grêmio
 - 10' focando o Ronaldinho caminhando
 - 13' focando o Ronaldinho
 - 14' Falta – câmera focando o goleiro arrumando a barreira
 - 15' Cobrança da falta – câmera focando o marquinho pós-chute

- 23' Gol – imagem do jogador e da torcida comemorando
 - 27' Torcedor do Grêmio preocupado
 - 29 Andre Lima caído, replay da falta nele
 - 34' Gol de Thiago Neves e comemoração dele e da torcida do Flamengo
 - 37' Impedimento – foca no auxiliar que levantou a bandeira
 - 42' Gol e imagem do jogador do Grêmio e da torcida, comemorando
 - Fim do primeiro tempo – imagem do Ronaldinho
- 2º *TEMPO*
- 5' Gol, comemoração do Andre Lima, do Técnico do Grêmio e da sua torcida
 - 10' Imagem da torcedora do Flamengo preocupada, após falta marcada para o Grêmio
 - 26' Julio Cesar, do Grêmio se machuca, a TV mostra ele deitado.
 - 34' Gol do Grêmio, comemoração do Douglas e da torcida
 - 36' Imagem do Ronaldinho levando cartão amarelo no lance do gol
 - 38' Imagem da torcida do Grêmio comemorando
 - 39' Gol do Grêmio, comemoração do Miralles e da torcida
 - 39' Imagem do Ronaldinho sério
 - 44' Torcida do Flamengo preocupada
 - Pós jogo – Imagem do Ronaldinho e do Miralles

Nesta parte, analisamos as imagens mostradas na televisão e percebemos que o foco principal era o jogador do Flamengo Ronaldinho, escolhido como protagonista da partida de futebol. Ao colocarem uma imagem, o narrador tenta acompanhá-lo na sua narração ou vice-versa, as câmeras tentam mostrar o lado emocional do jogo, sofrimento, alegria, desilusão, etc.

Narração:

Desde o começo do jogo, o narrador fala sobre a expectativa do desempenho do Ronaldinho, apesar das vaias, ao longo da partida estes comentários crescem, e o comentarista ressalta que a partida é boa mediante os ataques do Flamengo, comandados pelas jogadas do Ronaldinho.

11” BATISTA: *“Com esses toques rápidos já acertou três boas jogadas [...] o jogo é bom.”*

Depois do primeiro gol do Flamengo, o narrador ressalta a campanha do Flamengo rumo ao título. Aos 34” o segundo gol do Flamengo acontece, e o narrador ressalta o ataque do Flamengo como o melhor do campeonato. O Comentarista Batista cita as falhas do Grêmio e as possibilidades de mudança para tentar reverter o resultado, como por exemplo, a entrada do jogador Miralles, já no primeiro tempo.

38” BATISTA: *“Agora quanto ao Miralles é uma boa lembrança [...] não adianta entrar faltando 15 – 20 minutos é muito pouco.”*

Logo aos 42” do primeiro tempo acontece o gol do Grêmio, 2x1. Com isto, novamente o Batista passa a comentar sobre o Flamengo e a falha do zagueiro na hora do gol gremista, e que a partida está novamente em aberta. Logo no começo do segundo tempo, aos 5”, o Grêmio empata o jogo. A partir disso, o narrador e comentaristas falam do jogo movimentado e aberto. Aos 17” mais uma vez o comentarista Batista cita o segundo gol do Grêmio como falha do marcador do Flamengo.

17” BATISTA: *“O Flamengo falhou no segundo tempo quando levou o gol do empate”*

É possível ver que o jogo está direcionado para a torcida rubro-negra ao escutar o narrador falar sobre a luta do Flamengo pelo título, falas que vão se intensificando ao longo do jogo.

Aos 34” do segundo tempo o Grêmio vira a partida para 3x2. Imediatamente o narrador defende o Flamengo, dando esperanças aos telespectadores de que ainda tem tempo para conseguir o empate.

37” VEIGAS: *“Flamengo perde terreno na derrota parcial, mas o jogo está indefinido”*

Aos 39” do segundo tempo o Grêmio marca o quarto gol e decreta a vitória por 4x2 encima do Flamengo. A partir deste momento o narrador e o comentarista criam justificativas para a derrota do Flamengo, pois, mesmo que o desempenho do time tenha sido bom, está perdendo.

40” BATISTA: “*Uma situação realmente incrível né, Marco? [...] O Flamengo jogando bem, estava jogando bem o Flamengo, o jogo era muito bom de ambas as partes, estava em aberto, o Grêmio foi mais feliz, as individualidades foram que resolveram.*”

Ao não exaltar o Grêmio pelas qualidades da sua equipe, o comentarista ofusca a idéia de que o Grêmio jogou melhor do que o Flamengo, passando a sensação de que o Grêmio, segundo o próprio comentarista, apenas “foi mais feliz”.

Esta preferência, por São Paulo ou Rio de Janeiro, é histórica, e pode ser relacionada também a questões políticas brasileiras. De acordo com Guazzelli (2009), inicialmente Rio de Janeiro e São Paulo eram as grandes e únicas potências esportivas, com o tempo, Minas Gerais entrou no rol dos grandes clubes.

Conclusão

A partir desta análise podemos comprovar a importância da transmissão esportiva e do estudo da mesma. Verificamos os elementos simbólicos a partir do som, no qual o locutor tenta passar a emoção do jogo e algumas vezes utiliza uma linguagem regional, porém, esta linguagem não é vista em jogos nacionais.

A imagem se faz de suma importância para a criação da história do jogo, contada por exclusivamente fins lucrativos, tentando cativar o telespectador a cada lance da partida.

Por último, a narração a qual torce, cria situações de dúvidas ou certezas, esvazia identidades, reforça fatos, etc. Frases que trazem consigo questões políticas, culturais e históricas. Lembramos que este artigo é apenas uma análise empírica sobre um tema que deverá ser abordado com maiores dimensões, a fim de alcançar uma parte maior sobre a questão dos elementos simbólicos em uma partida de futebol.

Referências Bibliográficas

ABREU, João Batista de. Metáforas, hipérboles e metonímias, uma jogada de efeito – o discurso do radiojornalismo esportivo. *In: XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação*, 2001, Campo Grande, MS.

- AFFINI, Leticia Passos; USINOHAMA, Tatiana Zuardi. *Futebol: Aspectos da linguagem audiovisual nas transmissões esportivas*. In: CONGRESSO DE CIENCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIAO SUDESTE, XV, 2010. Vitória, ES, 2010.
- CASETTI, Francesco; CHIO, Frederico di. *Análisis de la televisión: instrumentos, métodos y prácticas de investigación*. Paidós: Barcelona, 1999.
- GASTALDO, Édison Luis. Narrando o fracasso: a locução esportiva na decisão da copa do mundo de 1998. In: *XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação*, 2001, Campo Grande, MS.
- GUAZZELLI, Cesar Augusto Barcelos. *500 anos de Brasil. 100 anos de futebol gaúcho: “construção da província de chuteiras”*. Revista Anos 90, Porto Alegre, n. 13, julho, 2000.
- GUERRA, Marcio de Oliveira. Rádio x Televisão: o jogo da narração. A imaginação entra em campo e seduz o torcedor. In: *Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom*, 4., 2004, Porto Alegre, RS.
- OSELAME, Mariana Corsetti. *Padrão globo de jornalismo esportivo*. Porto Alegre: Famecos, 2010.
- PROCHNIK, Luisa. O futebol na telinha: A relação entre o esporte mais popular do Brasil e a mídia. In: *XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*. 2010, Vitória, ES
- ROSE, Diana. Análise de imagens em movimento. In:BAUER, Martin W. GASKELL, George. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Traduzido por: GUARESCHI, Pedrinho A. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- SAVENHAGO, Igor José Siquiri. *Futebol na TV: evolução tecnológica e linguagem de espetáculo*. Ribeirão Preto: Unisinos, 2011.
- SIMÕES, Antonio Carlos. CONCEIÇÃO, Felix Marcelino. *Gestos e expressões faciais de árbitro, atletas e torcedores em um estádio de futebol: uma análise das imagens transmitidas pela televisão*. Rev. bras. Educ. Fís. Esp. v.18 n.4 São Paulo dez. 2004.

VILAS BOAS, Sérgio (Org.). *Formação e informação esportiva - Jornalismo para iniciados e leigos*. São Paulo: Summus, 2005.

WILLIAMS, Ana Clotilde Thomé. *Locução de futebol no Brasil e na França na XVI Copa do mundo: Um cruzamento lingüístico-cultural de um evento discursivo*. 2002. 331 p. 2002. USP, São Paulo, 2002.