



Reflexões sobre o jogo de futebol televisionado como representação material da narrativa

Mayra Moreyra Carvalho **1**

Resumo: Pretende-se neste trabalho investigar o jogo de futebol televisionado como representação material da narrativa, a partir dos conceitos elaborados pela teoria da literatura e pela narratologia cinematográfica. Analisa-se, em particular, a questão do ponto de vista (situação narrativa) e da estrutura da narrativa quanto aos seus elementos funcionais e suas fronteiras. A partida entre Brasil e Alemanha, disputada pela final da Copa do Mundo de 2002, serve às análises aqui apresentadas.

Palavras-chave: narrativa, narratologia, jogo de futebol.

Abstract: The intention of the present paper is investigating the televised soccer game as a material representation of narrative, taking to account the studies of theory of literature and cinematographic narratology. It is analyzed, in special, the point of view (narrative situation) and the structure of narrative in relation to its functional elements and boundaries. The soccer game played between Brazil and Germany in 2002 World Cup is used for the analysis presented here.

Key words: narrative, narratology, soccer game.

1 Introdução

[...] a função da narrativa não é de 'representar', é de constituir um espetáculo que permanece para nós muito enigmático (BARTHES, 1976: 57)

Uma definição restrita de *narrativa* ligar-se-ia ao domínio da linguagem verbal escrita, já que tradicionalmente ela é entendida como "a representação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos, reais ou fictícios, por meio da linguagem, e mais particularmente da linguagem escrita" (Genette, 1976: 257). Por essa razão, durante muito tempo, os estudos sobre narrativas permaneceram no domínio do registro verbal, dando maior enfoque à Literatura. Passa-se, contudo, que

1 Mestranda em Teoria Literária na Universidade de Brasília sob orientação do Professor Doutor Adalberto Muller Jr.

não só a Literatura é produtora de narrativas. É importante reconhecer que outras artes, outros "*sistemas simbólicos*" (Todorov, 1980: 74) valem-se também da narrativa, principalmente quando se entende o ato de narrar como "*traço distintivo de todo discurso humano*" (Rocha, 2003: 38). Tal visão antropológica permite aceitar que a narrativa é capaz de se materializar em suportes os mais variados.

Partindo dessa concepção da narrativa não restrita ao domínio literário, o presente trabalho tem a intenção de refletir sobre o jogo de futebol televisionado como representação material da narrativa. Tal proposta se viu plausível primeiramente às leituras de João Cezar de Castro Rocha (2003), que alerta para a necessidade do estudo da especificidade dos meios audiovisuais na produção de narrativas aplicando conceitos da teoria literária e da materialidade dos meios de comunicação; e Scholes & Kellogg (1966), que afirmam que é possível apreender o esporte como narrativa, já que o jogo televisionado é visto pelo olho da câmera e, portanto, percebido por nós depois de "filtrado" por um ponto de vista.

Uma vez que há necessidade de um estudo do mercado de narrativas que se nos apresenta, propõe-se aqui a análise do jogo de futebol televisionado, entendendo sua pertinência como representação material da narrativa.

Ciente da idéia de que "*o perfeito entendimento de uma forma particular de comunicação exige a reconstrução tanto das condições históricas de enunciação quanto da materialidade do suporte do meio de comunicação*" (Rocha, 2003: 47), toma-se para análise a partida de futebol entre Brasil e Alemanha, final da Copa do Mundo de 2002, transmitida pela Rede Globo. Assim, torna-se possível analisar a especificidade do meio de comunicação televisão, suporte para a materialização da narrativa.

As análises estruturais da narrativa da teoria literária ajudam a entender os elementos narrativos do jogo de futebol televisionado, por isso, empregam-se aqui as idéias de Barthes, Genette, Todorov, e Stanzel; e, já que o objeto de estudo é veiculado por um meio audiovisual, recorre-se às reflexões sobre a estética do cinema e a narrativa cinematográfica que elaboraram Aumont, Gaudreault e Lotman.

2 Uma visão geral do jogo como narrativa

Se entendermos a narrativa como "*evidente*", "*natural*" (Genette, 1976: 257), "*gesto definidor do propriamente humano*" (Rocha, 2003: 39), algo de que "*toda sociedade parece necessitar para viver*" (Todorov, 1980: 74), aceitaremos que ela pode se materializar em suportes diversos. Isso seria equivalente a dizer que uma necessidade inerente ao ser humano impele-o a criar histórias, contá-las e representá-las de inúmeras maneiras. Daí a infinidade de meios pelos quais a narrativa se materializa: livro, televisão, cinema, música etc.

A narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura [...], no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades ... (Barthes, 1976: 18)

Ampliado o conceito da narrativa, surge a necessidade de ampliar os estudos que dela foram feitos, lançando o olhar para as todas as formas narrativas, em especial, as audiovisuais, que predominam no mercado do mundo contemporâneo. Apresenta-se a narratologia - ciência da narrativa, que se dedica tanto ao estudo das formas de expressão que usamos para contar quanto ao do

conteúdo da narrativa independente dessas formas de expressão. Ela conjuga os conhecimentos da teoria literária, sobre aspectos como narração, tempo, ponto de vista, à linguagem dos meios audiovisuais, em especial do cinema, observando, por exemplo, a relação palavras-imagens e o papel da voz e dos sons (Gaudreault; Jost, 1990).

Dentre os meios audiovisuais, o cinema tem sido o mais estudado pela narratologia, já que é possível conceber que a narratividade do cinema advém do encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação de causalidade e temporalidade, efeito conseguido pelo trabalho de montagem (Aumont, 1994).

Ademais, o fato de a história cinematográfica não ser apresentada de maneira direta, mas sempre pelo olho da câmera, meio que controla o ponto de vista (Kellogg; Scholes, 1966), contribui para que um filme seja entendido como narrativa. Tal lógica permite-nos afirmar, também, que o jogo de futebol televisionado, em que há uma câmera que intervém e modifica a percepção do telespectador e direciona sua observação, é uma narrativa. A teoria literária já assinala que uma característica central do romance é a mediação de sua apresentação (Stanzel, 1971). Ora, sendo o romance apenas umas das formas de narrativa (já que vimos que há inúmeras), é possível estender o conceito de mediação a todas elas. O processo de mediação pode se dar de várias maneiras. Assim, têm-se diferentes *situações narrativas* de acordo com as estratégias que se criam para disfarçar a existência do narrador. Pensar a situação narrativa é importante, pois, nas palavras de Stanzel "it can reveal the angle, the bias, and the kinds of references and relationships through which the narrated material is presented to the reader" (1971: 29).²

Os estudos literários procuraram estabelecer também uma estrutura que pudesse ser aplicada à análise de qualquer narrativa. Assim, Barthes (1976) determinou a existência de funções e índices que compõem a narrativa, entendendo que seu estudo poderia aplicar-se a análise de quaisquer sistemas semióticos; Genette (1976) pensou na descrição e no discurso ao refletir sobre as fronteiras da narrativa.

Nota-se a importância de pensar a narração em si e o ponto de vista em que a história é narrada. Desse modo, situação narrativa, funções e índices e fronteiras serão os três campos em que se focará este trabalho para o entendimento do jogo de futebol como representação material da narrativa; aliados aos conceitos da narratologia cinematográfica, já que se trata da análise de um suporte audiovisual. Destaque-se que não se trata de uma simples aplicação de princípios estruturalistas. O significado das unidades será sempre pensado.

2 A situação narrativa pode revelar o ângulo, os pontos de vista, e os tipos de referências e relacionamentos através dos quais o material narrado é apresentado ao leitor

3 Situação narrativa: A mediação da apresentação

No jogo de futebol veiculado pela televisão, há o narrador explícito, a que chamaremos *locutor* e o *camera eye*, que pode ser entendido como um narrador invisível, que direciona os olhares sem que seja percebido.

No caso do jogo analisado neste trabalho, Brasil e Alemanha pela final da Copa de 2002, o papel do *locutor* cabe a Galvão Bueno. Portanto, a situação narrativa é a chamada autoral, já que se trata de um relato dos fatos que vemos através da tela. Na narrativa autoral, os fatos nos chegam a partir do ponto de vista espaço-temporal do narrador e são coloridos por sua interpretação (Stanzel, 1971). O *narrador-locutor* é um centro de orientação do telespectador.

Observando a transcrição dos primeiros minutos da partida, percebem-se momentos de narração dos lances que vemos (em marrom), mas também falas que são interpretações do locutor (em vermelho):

Autoriza o árbitro, mexe na bola a seleção brasileira. Começa o jogo, o Brasil vem pro ataque, olha o lançamento. E olha no lançamento, os zagueiros brasileiros saíram pro ataque. Os dois, o Lúcio e o Roque Jr. Deram, o Felipão armou uma jogada de saída, deram a saída, o Felipão armou lá, partiram pro ataque os dois. E já meteram uma bola alta pra eles

como dizer pros alemães, nós vamos pra cima.

Aí o Voeller. Cobrança do Oliver Kahn.

Vai ser um inicio nervoso como toda decisão de copa do mundo.

Ronaldinho, pra Rivaldo, pra Ronaldinho,

tem que jogar bonito, isso mesmo, tem que ir pra cima deles. Tem que jogar bonito. A categoria dos brasileiros é que vai fazer a diferença nessa decisão de copa.

Lá vem Ronaldinho, já rasgou ali por baixo. Já chegou por baixo rasgando ali o Linke cedendo o primeiro escanteio favorecendo a seleção brasileira.

A Alemanha vai jogar com Kahn, Linke, Ramelow e Metzelder; Frings, Jeremies, Schneider e Hamann; Bode, Neuville e Klose.

Aí cruzamento, vem bola pra área. Tentativa brasileira, a bola passou, Gilberto Silva tentava, ela foi pela linha de fundo, outra vez é tiro de meta pra Alemanha

O time brasileiro, você sabe, não tem problema nenhum, joga com Marcos, Lúcio, Edmilson e roque jr, o Cafu, o Gilberto silva, o Kleber, o Ronaldinho Gaúcho, o Roberto Carlos, Ronaldinho e Rivaldo. O trio de arbitragem tem o Sr. Pierluigi Collina, como árbitro principal,

Rivaldo escora de cabeça ali pelo meio, Ronaldinho vem pro primeiro lance. Chegou lá em cima dele o Metzelder. Ali lateral pra seleção da Alemanha

E vamos juntos identificando os jogadores da Alemanha.

Bode, sai jogando a frente, tocou de cabeça por lá o Klose.

Ele tem cinco gols marcados na copa do mundo, mesmo número do Rivaldo, tem seis gols o Ronaldinho que é o artilheiro da copa até aqui.

As falas de Galvão Bueno que não se referem aos lances que estamos vendo na tela correspondem não só às suas interpretações desses lances, como também servem à composição do cenário da história que começa a se delinear. Ao princípio ele avalia as intenções da Seleção Brasileira a partir de uma jogada e prevê a atmosfera do jogo, ou seja, são suas impressões espaço-temporais que chegam até o telespectador. Ao apresentar os jogadores de cada equipe, após a composição do cenário, o locutor parece listar os *personagens* que participarão da história. Em seguida, destaca o brasileiro Ronaldinho como artilheiro da Copa, comparando seu desempenho com um atacante alemão. Pode-se afirmar que aí o locutor mostra-nos quem será o *herói* da história que se inicia. Todos esses comentários vão compondo um imaginário do jogo, vão formando a opinião do telespectador e alimentando a crença que os torcedores têm na vitória da equipe, como se sente no trecho a seguir:

... os brasileiros começaram a jogar pra frente tentando jogar bonito mesmo. Vamos mostrar pros alemães, nós jogamos bola, vocês jogam uma coisa parecida com futebol, nós jogamos futebol. Mas é um time terrível. Não é à toa que tem três títulos mundiais e já chega a sétima decisão de copa do mundo.

Nota-se que a narração em si limita-se a reportar os fatos que a tela mostra ao telespectador. A partir dessa perspectiva, é possível também entender o locutor como um *sub-narrador*, na visão de Graudeault e Jost (1990). Para esses autores, o verdadeiro narrador de um meio audiovisual (filme, por exemplo) é invisível, implícito. Trata-se do *camera eye*, sobre o qual discorreremos com mais detalhes adiante. Por ora, importa pensar que quem gera as imagens que nos chegam é esse narrador implícito. O locutor seria, então, um narrador delegado, secundário, que além de nos reportar o que vê - e que também estamos vendo - se encarrega, no caso do jogo de futebol, da composição do cenário, de uma atmosfera e dos personagens, como vimos. O sub-narrador faz-nos mesmo esquecer que existe esse olho da câmera que filtra e direciona nosso ponto de vista.

Entendamos agora melhor o *camera eye* partindo das reflexões que se apresentam a seguir:

That the film is primarily narrative rather than dramatic in form may not be immediately obvious. We suggest that it is a form of narrative rather than dramatic art because it does not present a story directly, without narration, but always through the medium of a controlled point of view, the eye of the camera, which sharpens or blurs focus, closes up or draws off, gives the image its color and shading...(Kellogg; Scholes, 1966: 280) **3**

3 Que o filme é primariamente uma narrativa ao invés de uma forma dramática pode não ser imediatamente óbvio. Nós sugerimos que ele é uma forma narrativa ao invés de uma arte dramática porque ele não apresenta uma história diretamente, sem narração, mas sempre através de ponto de vista controlado, o olho da câmera, que foca e desfoca, aproxima ou corta, dá à imagem sua cor e matiz...

4 O olho da câmera, com suas longas tomadas e closes, o comentário do locutor, o deslocamento de tempo do replay com suas mudanças no ponto de vista.

Os autores estendem suas reflexões ao jogo televisionado e afirmam que ele é visto pelo "*camera eye, with its long shots and close-ups, the vocal commentary of the announcer, the time dislocation of the video-time replay with its shifts in point of view*" **4** (Ibidem, loc.cit.). Portanto, o olho da câmera é responsável por tudo o que o telespectador vê, é o seu principal centro de orientação. O jogo é percebido através desse ponto de vista, o que nos remete novamente à existência de um narrador invisível, implícito. Surge, pois, a mesma pergunta que se fizeram Gaudreaul e Jost ao refletir sobre a narrativa cinematográfica: "*qui raconte?*". Quem conta? Quem diz a narrativa? A resposta a que se chegou é que "*il y a un grand imagier filmique (implicite, extradiégétique et invisible), qui manipule l'ensemble du lacis audiovisuel*" (1990: 47). Há, portanto, um "*grande imaginador*", a que chamaremos mega-narrador.

Num filme, esse mega-narrador se revela por marcas de subjetividade, o modo como um plano é enfocado seria um exemplo. No jogo de futebol, o primeiro plano de um jogador também é uma marca do mega-narrador. Contudo, não se pode dizer que seja uma marca do sujeito, mas de um sistema televisivo e esportivo. O close, o primeiro plano, o plano americano, o plano médio e o plano de conjunto são usados no jogo televisionado para aproximar jogadores que participam de um lance especial da partida ou que têm a posse de bola da visão do telespectador. Na maior parte do jogo a visão que se tem é dada por um plano geral dos lances:



Close - Kahn prepara-se para cobrança de falta



Primeiro plano - jogador cobrará escanteio



Plano americano - jogador que fez falta



Plano médio - Cafu tem a posse de bola



Plano de conjunto - lance de falta



Plano geral - espera por substituição

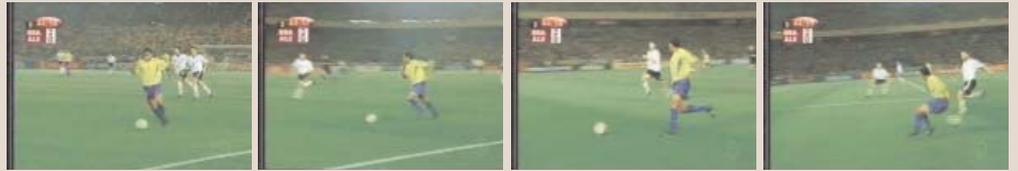
Há planos que fornecem ao telespectador a visão semelhante que tem o jogador que está em campo, como na seqüência a seguir, que mostra o ângulo de visão do goleiro Marcos:



O que mais se vê, contudo, é a imagem advinda da câmera posicionada no alto do estádio acompanhando a bola, movimento denominado panorâmica:



O mega-narrador proporciona também ao telespectador, através do *travelling*, a oportunidade de acompanhar a jogada como se estivesse "correndo ao lado do jogador", já que nesse movimento há "um deslocamento do pé da câmera, durante o qual o eixo de tomada permanece paralelo a uma mesma direção" (Gaudreault; Jost, 1990: 39). É o que se vê na seqüência a seguir:



Nota-se que Ronaldo é um jogador muito focado durante a partida. Pode-se afirmar que a insistência no primeiro plano e no close em Ronaldo deve-se à intenção de enfatizar sua importância para a seleção brasileira e seu destaque no futebol mundial. Suas aparições acabam por compor a figura de um personagem: o herói vitorioso e consagrado após uma série de percalços que lhe impôs a vida. Observemos as imagens a seguir e os comentários do locutor:



Locutor: Saiu do céu Ronaldinho como maior jogador do mundo e foi ao inferno, duas cirurgias, considerado como terminado, acabado para o futebol. É uma vitória do jogador, é uma vitória do craque, é uma vitória do ser humano, uma vitória da vida. Ronaldinho! Que dia, hein Ronaldinho! Artilheiro da copa, dois gols na final.

A situação narrativa do jogo de futebol televisionado dá-se, portanto, por duas formas de mediação da apresentação: o narrador autoral - *locutor* e o mega-narrador - o *camera eye*. Nota-se que o esforço é sempre por proporcionar ao telespectador todos os detalhes da partida, por isso a tomada por diversos ângulos, o recurso do replay e da aproximação dos jogadores através do close e planos especiais. Pode-se, assim, considerar que as situações narrativas do jogo televisionado, como acontece com qualquer outra narrativa, objetivam reforçar a ilusão do telespectador de que o material narrado faz parte de sua própria experiência da realidade. O objetivo, enfim, é a criação de uma atmosfera de verossimilhança (Stanzel, 1971).

4 Análise estrutural da narrativa do jogo de futebol televisionado

Retomando a idéia de que os estudos da teoria da literatura devem voltar-se para outras formas narrativas que não somente a literatura, refletindo também sobre os meios audiovisuais (Rocha, 2003), propõe-se a investigação da estrutura do jogo de futebol televisionado a partir dos conceitos formulados por Barthes, no campo dos elementos funcionais, e Genette, ao pensar as fronteiras da narrativa.

Elementos funcionais

Barthes inicia sua *Introdução à Análise Estrutural da Narrativa* afirmando que "inumeráveis são as narrativas do mundo" (1976: 18) e segue alertando para a necessidade de se chegar a "um princípio de classificação e um foco de descrição" diante da "anarquia aparente de mensagens" (*Ibid.*: 19). O autor propõe a análise da narrativa por níveis: o funcional, o actancial e o da narração, tendo a significação desde o princípio como critério na definição das unidades. Considerando que "uma mesma organização formal regula de maneira verossímil todos os sistemas semióticos quaisquer que sejam suas substâncias e dimensões" (*Ibid.*: 22), estenderemos as considerações de Barthes à análise do jogo televisionado.

No presente trabalho, será aplicada em especial a análise no nível das funções, sem, contudo, deixar de vinculá-la ao nível das ações e da narração (sobre este último refletiremos melhor a partir das idéias de Genette). A função corresponde a cada unidade que compõe a sucessão de fatos da narrativa. Obrigatoriamente, portanto, a narrativa se compõe de funções e todas significam e se ligam de algum modo aos outros níveis da história.

Barthes classificou as funções da narrativa como se apresenta, sinteticamente, no quadro abaixo (1976):

Nível Funcional			
Funções: sintagmáticas, metonímicas		Índices: paradigmáticas, metafóricas	
Cardinais: núcleos, articulações da narrativa, inauguram ou concluem uma incerteza.	Catálises: preenchem o espaço narrativo que separa as funções-articulações, notações subsidiárias.	Índices: remetem a um caráter, um sentimento ou uma atmosfera; significado implícito.	Informantes: dados imediatamente significantes; situam tempo e espaço da narrativa.

Em virtude da existência de duas instâncias narrativas no jogo de futebol televisionado - o locutor e o mega-narrador -, a análise funcional será feita considerando-as separadamente.

Análise do nível funcional: instância do locutor

Tomemos como objeto de análise a locução do primeiro gol do Brasil na partida contra a Alemanha:

5 Sobre as falas assinaladas em amarelo, discutiremos mais adiante ao falar das fronteiras da narrativa

Função - Catálise	Falta que favorece o time da Alemanha, cobrança da Alemanha, jogada pro outro lado pra Frings. Brasil aperta na marcação. O jogo vai entrando na zona mais perigosa que são os 25 minutos finais de uma grande decisão 5
Função - Catálise	Roque Jr. saiu pra abafar o lance e acabou cometendo falta.
Índice - Informante	Já vamos com 20 minutos desse segundo tempo. O para o Brasil, O para a Alemanha,
Índice - Índice	vale o pentacampeonato pro futebol brasileiro. Alemanha não tem pressa, já começa a dizer claramente o que o grande Bekenbauer, capitão alemão, campeão como jogador, campeão como técnico dizia, a Alemanha vai querer levar o jogo pro tempo extra.
Função - Catálise	E vai voltar o Jeremies.
Função - Catálise	Pedi substituição, ficou assustado, ta inteirinho, correndo à vontade.
Função - Catálise	A lá, ele correndo lá embaixo.
Função - Cardinal	E vem lance pra área brasileira, no meio, a bola sobrando por lá, de qualquer maneira apareceu Gilberto Silva pra tirar. O toque de cabeça foi mal feito.
Função - Catálise	É lateral para a seleção brasileira. Aí o Cafu.
Índice - Informante	Vinte e um minutos do segundo tempo. O x O.
Função - Catálise	Aí o Cafu, pra Ronaldinho gaúcho, não existiu a falta e a sobra é do Brasil.
Função - Cardinal	Com Gilberto Silva, tocou pro Ronaldinho, tentou partir Ronaldinho, marcação em cima dele, tá difícil a arrancada ali pelo meio, em cima dos alemães é muito difícil.
Função - Cardinal	Ele insiste, briga pela bola, insiste o Ronaldinho, pro Rivaldo, abriu espaço, bateu pro gol, Oliver Kahn, Ronaldinho bateu. GOOOOOOOOOOL!
Índice - Informante	É do Brasil. Ronaldinho, número 9. Aos 21:30 do segundo tempo,
Função - Cardinal	Rivaldo soltou a bomba, que Oliver Kahn que nada,
Função - Cardinal	bateu roupa o goleiro alemão. Ronaldinho meteu pro gol,
Índice - Informante	1 x O Brasil.
Índice - Índice	Ele provocou, provocou, provocou e falhou.
Função - Cardinal	Na pancada do Rivaldo bateu roupa Oliver Kahn.
Índice - Índice	Ronaldinho, artilheiro, tava lá, o sétimo gol dele na copa. 1 x O
Índice - Informante	Brasil. 22 do segundo tempo.

Segundo Barthes, "*para que uma função seja cardinal, é suficiente que a ação à qual se refere abra (ou mantenha, ou feche) uma alternativa conseqüente para o seguimento da história, enfim que ela inaugure ou conclua uma incerteza*" (1976: 31). Por isso, determinaram-se como cardinais as funções referentes à narração do gol em si e os lances imediatamente anteriores e posteriores a ele. É uma função cardinal também o lance em que a Alemanha dirige-se com perigo à área brasileira. Esses são "*momentos de risco da narrativa*" (Ibid.: 32).

As catálises se aglomeram em torno dos núcleos - as funções cardinais, e se referem a incidentes e descrições pequenas. Como bem define Barthes, as catálises são "*zonas de segurança, de repouso*" (Ibid.: 31). Pode-se dizer que, para o jogo, as catálises representam momentos de tranquilidade, calma; lances que não trazem perigo às equipes.

Quanto aos índices-informantes, eles servem à identificação do espaço, tempo e situação do jogo, para localização do telespectador portanto: "Vinte e um minutos do segundo tempo. 0x0". Já os índices-índices "*implicam uma atividade de deciframento*" (*Ibid.*: 33) por parte do receptor; isso porque eles querem dizer algo mais do que realmente dizem. Ao dizer: "Ronaldinho, artilheiro, tava lá, o sétimo gol dele na copa", o locutor não está só nos informando sobre quantos gols o jogador fez; nota-se aí a intenção de compor um personagem, o herói da história: ele é artilheiro, ele "*tava lá*" no momento preciso, fez *sete gols* na competição, um número expressivo. Observemos também outro índice-índice: "vale o pentacampeonato pro futebol brasileiro". Este serve à composição de uma atmosfera: a da importância e grandiosidade do que se está transmitindo.

Numa primeira análise teríamos as funções e índices distribuídos como no quadro e discutidos até aqui. Entretanto, seria, por assim dizer, uma classificação didática, incompleta e reducionista, pois a narração se dá de maneira tão complexa que apenas determinar uma função e um índice para cada enunciado torna-se insuficiente. O objetivo primeiro do quadro foi apenas o de ilustrar, de forma básica, as considerações de Barthes. Não cabe aqui (infelizmente, pela extensão do trabalho) a investigação de todas as possibilidades da complexa análise da narrativa. Apresentamos, contudo, reflexões sobre um aspecto, a título de instigação.

Barthes alerta para o fato de que "*uma unidade pode pertencer ao mesmo tempo a duas classes diferentes. [...] certas unidades podem ser mistas*" (1976: 33). O autor afirma ainda que a funcionalidade dos índices serve mais ao nível do discurso que da história. Desse modo, pode-se entender a função cardinal "Na pancada do Rivaldo bateu roupa Oliver Kahn" também como um índice-índice porque a expressão "bateu roupa" é pejorativa no futebol: o goleiro não foi capaz de segurar a bola. A função-índice nos remete a um sentimento: o locutor se revela torcedor, faz um julgamento da atuação do goleiro alemão. É um momento de natureza discursiva na narração.

Análise do nível funcional: instância do mega-narrador

No tocante aos elementos funcionais na instância do mega-narrador, tem-se o *camera eye* focando, na maior parte do tempo, os lances que se referem às funções cardinais ou às catálises, ou, respectivamente, momentos de risco para as duas equipes (como jogadas que podem resultar em gol); e lances de calma da partida.

Quando o *camera eye* deixa de focar o jogo propriamente dito, cria índices-índices e índices-informantes, o que acontece, por exemplo, quando mostra o rosto dos treinadores das equipes. É uma imagem que não faz parte do jogo, mas faz parte da narrativa, pois ajuda a compor uma atmosfera.

Observemos as cenas a seguir que são exemplos das funções e índices comentadas anteriormente:



Função Cardinal - Jogador alemão cobra uma falta com perigo



Dada sua importância - é uma função nuclear - o mesmo lance é repetido em ângulos diferentes



Função-Catálise: momentos de calma são normalmente mostrados num plano geral pela câmera fixa num ponto (panorâmica)



Índices-índices: compõem uma atmosfera e remetem a um sentimento
1 - jogador se lamenta por um lance perdido; **2** - a reação da torcida brasileira



Índices-informantes: orientação espaço-temporal
1 - informa que jogadores alemães estão se aquecendo; **2** - informa tempo e situação da partida

É importante perceber que a narração do locutor e a do mega-narrador acontecem simultaneamente, assim, há, na maioria das vezes, coincidência entre o que está sendo mostrado e o que está sendo relatado pelo locutor. No caso dos índices, o locutor participa sempre como um decodificador ou interpretante daquela imagem que está sendo veiculada, conforme se nota no exemplo a seguir:



Locutor: Ai, Rudi Voeller. Você viu ali a dificuldade, ele querendo engolir a saliva e a dificuldade, que frieza alemã que nada. No hino alemão, nós pudemos ver ali, Falcão...

Falcão: segurando o coração pra não sair pela boca. É natural isso, é um jogo muito tenso. Por mais experiente que você seja, por mais jogos importantes, este é um jogo diferente.

A estrutura da narrativa não se reduz a elementos puramente narrativos. Como já se pôde notar, Barthes (1976) assinala que os índices têm uma funcionalidade especial mais ao nível do discurso do que da história. A existência de elementos não-narrativos na composição de uma narrativa, uma aparente incompatibilidade, é, entretanto, um fato. Conforme discutimos brevemente, a narrativa se delinea de maneira muito complexa, o que torna insuficientes classificações estanques. Refletindo sobre essas questões, Genette afirma que:

Toda narrativa comporta com efeito, embora intimamente misturadas e em proporções muito variáveis, de um lado representações de ações e acontecimentos, que constituem a narração propriamente dita, e de outro lado representações de objetos e personagens, que são o fato daquilo que se denomina hoje a descrição. (1976: 264)

... as essências da narrativa e do discurso assim definidas não se encontram quase nunca em estado puro em nenhum texto (*Ibid.*: 272).

... é porque a narrativa não existe, nunca por assim dizer na sua forma rigorosa (*Ibid.*: 273)

A partir de tais considerações é possível analisar melhor os trechos destacados em amarelo quando se transcreveu a narração do primeiro gol brasileiro contra a Alemanha. Retomemo-las:

O jogo vai entrando na zona mais perigosa que são os 25 minutos finais de uma grande decisão

E vai voltar o Jeremies. Pediu substituição, ficou assustado, **tá inteirinho, correndo à vontade**

Com Gilberto Silva, tocou pro Ronaldinho, tentou partir Ronaldinho, marcação em cima dele, **tá difícil a arrancada ali pelo meio, em cima dos alemães é muito difícil.**

Rivaldo soltou a bomba, **que Oliver Kahn, que nada**, bateu roupa o goleiro alemão.

Mesmo a uma primeira olhar, é possível perceber que esses enunciados não são puramente *Narração*. Que seriam? *Descrição*, sem a qual a narrativa afinal não se cria; e *Discurso*, momento de expressão direta, em que o narrador fala em seu próprio nome e que se revela por escolhas e marcas - os dêiticos (*Ibid.*). Genette define a descrição e o discurso como as fronteiras da narrativa, fronteiras bem interiores, e que, como tais, acabam por compô-la também.

Nos exemplos destacados, observa-se que:

- "ali pelo meio" é uma marca discursiva, um dêitico, por sua natureza indicativa, demonstrativa, referente que nos remete a presença do sujeito no espaço narrado.

- "mais perigosa", "inteirinho", "muito difícil" são momentos descritivos. A escolha dos adjetivos, contudo, revela-nos novamente uma subjetividade, já que "implicam um julgamento cuja fonte é aqui visivelmente o narrador" (*Ibid.*: 273), nosso locutor, portanto.

- A expressão "que Oliver Kahn, que nada" é claramente outro julgamento do locutor e que revela ainda seu sentimento de torcedor satisfeito com a falha do adversário.

É interessante observar que a coexistência de narração/descrição/discurso não se dá só na linguagem verbal. Novamente, o mega-narrador se revela (como já se constatou ao comentar os índices).

A seguir estão uma seqüência de imagens e as falas do narrador correspondentes a elas a fim de se observar a relação entre a narrativa e suas fronteiras nas duas situações narrativas do jogo:



Narração da seqüência: *Locutor:* Vamos lá para o cara ou coroa, Cafu e Oliver Kahn. Oliver Kahn diz que quer fazer história como um dos maiores goleiros de todos os tempos, Cafu já está fazendo história. É o único jogador do futebol mundial, de todos os tempos, desde 1930, do outro século portanto, lá no início da copa do mundo, é o único jogador do futebol mundial a jogar três finais consecutivas de copa do mundo. **Que momento especial para o capitão brasileiro, para o Cafu. Ali ele e o Oliver Kahn, os dois se cumprimentando.**

Em síntese, teríamos os trechos assinalados em azul como narração; em laranja, como discurso; e em verde, como descrição. Entretanto, uma análise mais crítica perceberia que "ali", indicativo presente no trecho narrativo é uma marca discursiva; que ao destacar a importância de Cafu, o locutor não está só descrevendo, mas compondo um personagem, revelando sua opinião, julgando; que, enfim, ao fazer sua apreciação sobre o momento que vive Cafu, o locutor também o descreve, qualifica-o (capitão brasileiro).

Analisando a seqüência de imagens, percebe-se que ela também não é puramente narração. O fato que está acontecendo é o sorteio dos lados do campo e, em seguida, a foto oficial do trio de arbitragem e os capitães (1, 2, 5, 6). Não obstante, o mega-narrador leva-nos também a ver o que fazem as equipes enquanto isso, mostrando que se aquecem e se apóiam antes da partida (3, 4).

Finalmente, é possível constatar também a partir da seqüência destacada que as duas instâncias narrativas do jogo de futebol televisionado - o locutor e o mega-narrador, embora quase sempre em concordância, podem entrar em colisão: nem sempre o que é mostrado é o que está sendo relatado pelo locutor. Gaudreault e Jost (1990: 53) já observam tal possibilidade ao analisar a narrativa cinematográfica; assim como se encontra em Genette: "*nenhuma narração, mesmo a da reportagem radiofônica, não é rigorosamente sincrônica ao acontecimento que relata [...]*" (1976: 268).

A proposição inicial deste trabalho: investigar o jogo de futebol televisionado como narrativa, confirmou-se pela bem sucedida análise aplicando os conceitos da teoria literária e da narrativa cinematográfica.

Quanto ao processo de mediação da apresentação, chegou-se à conclusão de que há duas instâncias contantes no jogo de futebol televisionado: o narrador explícito, a que chamamos *locutor*; e o implícito, o *mega-narrador*.

No tocante à análise estrutural da narrativa, aplicando a teoria de Barthes, conclui-se que a narrativa do jogo televisionado se mostra tão complexa quanto a que se dá em outros sistemas simbólicos. Foi possível verificar a existência das funções e índices de que fala o autor. Tais reflexões propiciaram a posterior discussão sobre as fronteiras da narrativa, constatando-se que, como em qualquer outro registro, a narrativa do jogo televisionado não se apresenta de maneira pura: há momentos descritivos e discursivos.

Enfim, as reflexões a que se propôs este trabalho reforçam a hipótese de que a narrativa, como manifestação intrínseca do ser humano, pode se manifestar em outros suportes que não somente o literário. As conclusões a que se chegou somam-se à reflexão acerca do mercado de narrativas existente no mundo contemporâneo e aos estudos narratológicos.

- AUMONT, Jacques. (1994). *A estética do filme*. Campinas: Papirus.
- BARTHES, Roland. (1976). *Introdução à análise estrutural da narrativa*. In: *Análise estrutural da narrativa. Pesquisas semiológicas*. Rio de Janeiro: Vozes.
- GAUDREAU, André; JOST, François (1990). *Le récit cinématographique*. Paris: Nathan.
- GENETTE, Gérard. (1976). *Fronteiras da narrativa*. In: *Análise estrutural da narrativa. Pesquisas semiológicas*. Rio de Janeiro: Vozes,.
- KELLOGG, Robert; SCHOLLES, Robert (1966). *The nature of narrative*. Oxford: Oxford Univ. Press,.
- LOTMAN, Yurii. (1978). *Estrutura da narrativa cinematográfica*. In: *Estética e semiótica do cinema*. Lisboa: Ed. Estampa.
- ROCHA, João Cezar de Castro Rocha. (2003). *Literatura ou narrativa? Representações (materiais) da narrativa*. In: OLINTO; SCHOLLHAMMER. *Literatura e cultura* (orgs). São Paulo: Ed. Da PUC/Loyola,.
- STANZEL, Franz K. (1971). *Narrative situations in the novel*. Indiana Univ. Press,.
- TODOROV, Tzvetan. (1980). *Os dois princípios da narrativa*. In: *Os gêneros do discurso*. São Paulo: Martins Fontes.