

No campo, no rádio, na televisão e no videogame: a significativa presença da voz no jogo de futebol

Ricardo de Araujo Soares
Universidade Federal da Bahia

João Pedro Prado Mercês Lázaro
Universidade Federal da Bahia

*A um passe de Didi, Garrincha avança
Colado o couro aos pés, o olhar atento
Dribla um, dribla dois, depois descansa
Como a medir o lance do momento.*

*Vem-lhe o pressentimento; ele se lança
Mais rápido que o próprio pensamento
Dribla mais um, mais dois; a bola trança
Feliz, entre seus pés – um pé de vento!*

*Num só transporte a multidão contrita
Em ato de morte se levanta e grita
Seu unísono canto de esperança.*

*Garrincha, o anjo, escuta e atende: – Gooooool!
É pura imagem: um G que chuta um O
Dentro da meta, um L. É pura dança!*

[Vinicius de Moraes, 1962]

A voz ausente

Apita o árbitro, o jogo começa. As regras são conhecidas por aqueles que o praticam – profissionais e amadores – e por aqueles que o assistem. Para além das habilidades do corpo, há nos jogadores em campo a voz do guerreiro que grita, que comanda o toque de bola, que faz provocações e que desestabiliza o adversário. A voz que reclama a falta, a voz que xinga, que explode e faz o corpo ampliar sua energia na vontade primeira de vencer. Os jogadores, com suas habilidades, experiências e estratégias, têm o poder de elevar a emoção da torcida das mais diversas formas.

Se por um lado os jogadores em campo falam quase que o jogo inteiro, seja para reclamar do árbitro, ludibriar do adversário ou se entender com o companheiro, por outro, a torcida se liberta em vibração... Cantando, chorando, praguejando... “Agita o lenço, engole saliva, engole veneno, come

o boné, sussurra preces e maldições, e de repente arrebenta a garganta numa ovação e salta feito pulga abraçando o desconhecido que grita gol ao seu lado” (Galeano, 2010: 15). A torcida também joga o seu jogo: dizem que quando seu time joga em “casa”, as chances de vitória são maiores, pois o peso das arquibancadas é multiplicador da vontade e da obrigação de vencer.

A presença da voz na arena do jogo é reverberada em uníssono. As múltiplas vozes da torcida que grita e vibra, marcam o ritmo da partida, ou simplesmente o acompanha quando o jogo é considerado “morno”. A voz da torcida em campo, em sua unicidade e pluralidade, é poderosa: “na torcida, são milhões de treinadores” conforme versa a canção *Coração Verde-Amarelo* (Letras, s.d). A torcida tem o poder de comandar o ritmo do jogo, mas também o obedece, numa dialética cuja síntese é o movimento próprio do futebol. Quando, de um lado do campo, a voz se cala, o silêncio se faz perturbador: a ausência da voz pode representar o fim, pois nessa guerra das vozes, a que se cala reconhece a derrota, mesmo que momentaneamente.

Múltiplos brados se mesclam em campo e a figura do treinador complementa essa sinfonia: na beira do gramado, em desvantagem, disputa a possibilidade de ser ouvido. O treinador, com sua voz quase inaudível, em meio a vinte e dois jogadores e milhares de torcedores, tenta passar as instruções dos mais diversos esquemas táticos¹: “tá muito frio, muito frio... o time precisa pegar!” – usando jargões, por vezes, nada técnicos –, “pô, nós estamos jogando em casa... o que é isso?!”²(Dailymotion, 2014).

O futebol é, em sua forma própria, um emaranhado de sons e vozes. Da torcida ao jogador, do árbitro ao técnico que grita sem parar na tentativa de comandar sua equipe, da incessante comunicação entre os que ali trabalham, dos vendedores aos profissionais da imprensa... A voz é tamanha, impossível de ser isolada ao ouvido humano, mas possível de ser percebida pelo sistema sensorial e, portanto, traduzida em emoção. E quando toda a imensidão da arena é reduzida para as ondas do rádio e da televisão, surge uma outra voz, até então ausente: a presença do narrador esportivo, daquela figura confinada em sua cabine, e que muitas vezes não pode ser ouvida no estádio. É essa voz, que a princípio não pertence ao jogo, a que ouvimos com maior intensidade durante uma transmissão ao vivo.

A voz presente

A midiaticização do futebol foi o pontapé inicial para a sua espetacularização. A experiência do rádio como meio de difusão de partidas de futebol é um marco na popularização desse esporte.

1 Como revelou o programa televisivo *Fantástico* (Rede Globo) no quadro *Jogo Falado* (Dailymotion, 2014), quando especialistas em leitura labial foram convidados para decifrar o que treinadores e jogadores falavam em campo.

2 Clique no ícone com o botão direito do *mouse* para acessar o conteúdo multimídia.

Embora a primeira transmissão radiofônica de uma peleja futebolística no Brasil date de 1927 (Bezerra, 2008), foi na década de 1930 que o futebol passou a compor, de forma cada vez mais permanente, a pauta de sua programação. Nas cabines, os narradores esportivos criavam jargões, experimentavam linguagens e métodos próprios de narrar os jogos. Através de suas vozes empostadas, vitórias e derrotas foram narradas, ídolos surgiram e outros desapareceram, alimentando imaginações, sonhos e paixões por clubes e jogadores.

A ausência do narrador esportivo no rádio, por questões intrínsecas ao meio, impossibilitaria a transmissão de uma partida de futebol. A voz do narrador se faz necessária, primeiramente, para indicar ao ouvinte em que setor a bola do jogo se encontra ou a maneira como os jogadores estão posicionados, e outros elementos que compõem o repertório reconhecido do futebol. Numa transmissão radiofônica, muitas das mensagens somente são possíveis de serem “visualizadas” se o ouvinte possuir essa “gramática” na memória; do contrário, palavras e expressões como “pequena área” ou “saiu pela lateral” não trarão o significado esperado. Por isso, nos primórdios do rádio, os jornais impressos publicavam esquemas gráficos para indicar a colocação dos jogadores em campo, assim como as terminologias específicas do dicionário futebolístico, o que facilitava o entendimento da cobertura naquele meio. Esse recurso permaneceu por algum tempo, até o campo do jogo fazer parte da memória coletiva do ouvinte (Teles, 2005: 13). A proximidade do povo com o futebol, que cada vez mais compunha seu cotidiano, bem como sua crescente popularidade, incentivou o aumento das transmissões de jogos e a profissionalização dos envolvidos no meio, da imprensa especializada e do narrador esportivo.

Aprimoramentos foram desenvolvidos com o passar dos anos, e métodos foram se consolidando para a atividade narrativa. Conforme depoimento de Nicolau Tuma (Guerra, 2002), narrador da *Rádio Educadora Paulista* em 1931, nas primeiras apresentações não havia “um modelo de narração”, o fundamental era conhecer as regras. Tuma contou que optou “por uma descrição fotográfica, que desse ao ouvinte a imagem exata do campo e do jogo”. Essa perspectiva acabou se tornando umas das características fundamentais na narração esportiva no rádio. A impossibilidade do espectador em acompanhar o jogo visualmente colocava no narrador a responsabilidade de traduzir as imagens através da sua voz. Além disso, essa ausência da imagem transmitida ao ouvinte possibilitava a criatividade dos narradores, que “davam aos jogos da época uma vibração que eles jamais tiveram” (Prado, 1997: 204). O narrador esportivo buscava transmitir emoção ao ouvinte por meio do jogo de palavras, além da introdução de outros elementos como música, vinhetas e cortinas sonoras, com o objetivo de “levar o ouvinte a ver praticamente outro jogo, mais vibrante, que o prendesse ao rádio durante os noventa minutos” (Almeida; Micelli *apud* Teles, 2005: 14).

O rádio foi por muitos anos o principal meio de transmissão de partidas e programas relacionados ao futebol³. Durante mais de vinte anos, era através das ondas curtas que se consolidava a emoção por esse esporte, e a cada vitória ou derrota do time, o torcedor era envolto em uma enigmática paixão que, hoje, já atravessa gerações. Entre as décadas de 1930 e 1950 o rádio foi se tornando um meio de comunicação cada vez mais acessível junto à população brasileira. No entanto, nos idos dos anos 1950, se iniciou o processo de lançamento e valorização da televisão no Brasil (Calabre, 2004)⁴. A narração esportiva nesse meio, passou inicialmente a seguir a mesma estrutura do rádio, descrevendo tudo o que acontecia em campo, sendo mera transposição daquilo que se via no momento. Entretanto, essa função informativa da narração na transmissão televisiva não seria, à primeira vista, necessária a esse meio, pois o telespectador consegue ver o que está acontecendo e sabe precisar, sem nada ouvir, como a partida está se desenvolvendo. Mas “qualquer que seja o poder expressivo e simbólico do olhar, o registro do visível é desprovido desta espessura concreta da voz [...]” (Zumthor, 2010: 11). O que está em jogo em uma transmissão de futebol, portanto, não é somente a informação daquilo que acontece, mas a transmissão da emoção:

Comunicar (não importa o quê: com mais forte razão um texto literário) não consiste somente em fazer passar uma informação; é tentar mudar aquele a quem se dirige; receber uma comunicação é necessariamente sofrer uma transformação. Ora, quando se toca no essencial [...], nenhuma mudança pode deixar de ser concernente ao conjunto da sensorialidade do homem. Falta ver a que nível corporal intervêm essas modificações e, sem dúvida, neste ponto não há resposta universal. (Zumthor, 2007: 52)

No final da década de 1950 e a partir dos anos 1960, por sua vez, novos formatos e uma linguagem própria afirmaram-se com mais força. Assim como as transmissões radiofônicas anos antes, a transmissão de uma partida de futebol na televisão teve que incorporar uma gramática própria, com elementos importados do rádio, e também do cinema, através do cinejornal *Canal 100* (Teles, 2005: 17). Nas décadas seguintes, com a consolidação cultural e social da televisão (Castells, 2011: 418), o futebol já marcava presença em grande parte da grade de programação das emissoras nacionais. Ver jogos pela televisão tornou-se hábito cultural frequente, quando o número de telespectadores se tornou “muito maior que a presença dos torcedores que acompanham as partidas *in loco*, nos estádios” (Teles, 2005: 1).

3 A popularidade do rádio não nasce com a implementação desse meio no Brasil. Em que pese o caráter educativo previsto por Roquette Pinto e Henry Morizy na Rádio Sociedade do Rio de Janeiro, primeira rádio do Brasil, no início a programação era restrita a quadros de músicas e eruditos. Segundo Haussen (2004), só a partir de algumas medidas relacionadas ao uso da publicidade, foi possível uma maior diversificação das emissoras, dos programas e dos temas abordados. Um desses temas apropriados pelo sistema de radiodifusão brasileiro foi o futebol.

4 Alguns aspectos atravancaram uma maior e mais rápida disseminação de transmissões e aparelhos televisivos pelo Brasil. Madrigal (2009) chamou atenção para as dificuldades de apresentações ao vivo dos jogos de futebol, bem como o baixo número de redes de eletrificações no território nacional entre esses fatores.

Assistir ao jogo acomodado no sofá da sala não significa, contudo, uma solidão fria do torcedor em sua casa. Se, por um lado, entendemos que a experiência que compõe o ato de assistir ao jogo no estádio é específica e compreende um tipo de interação coletiva, por outro, ainda que sozinho, o torcedor que não pode ou não quer estar no estádio se sente integrado ao espetáculo de uma outra maneira: “conectado” nas ondas do rádio, televisão ou internet. Esse torcedor, à distância, sofre também as tensões do jogo e, nos momentos decisivos, expressa sua emoção com a voz e a sensorialidade do seu corpo.

O instante do gol ou de um lance polêmico o conecta à vizinhança, também atenta ao jogo midiaticizado, por meio dessa voz do torcedor que grita, muitas vezes direcionado propositalmente para fora da casa, nessa conexão com o outro que compreende o jogo, tanto na relação de irmandade quanto na de rivalidade. “Em vez de dispersar a coletividade (acusação de que é as vezes vítima), a mídia, pelo menos num primeiro tempo, agrega” (Zumthor, 2010: 28). Seja sozinho ou acompanhado, o torcedor que assiste ao jogo pela televisão ou escuta no rádio “está internamente presente”, embora, aos olhos do emissor, seja apenas uma “figura abstrata e estatística” (Zumthor, 2010: 27). Por meio do rádio, televisão e ainda internet, podemos dizer que a torcida que está fora do estádio é uma extensão da torcida que está nas arquibancadas, tendo na figura do narrador esportivo a ampliação do seu olhar através da fala.

A “recepção” vai se fazer pela audição acompanhada da vista, uma e outra tendo por objeto o discurso assim performatizado: é com efeito, próprio da situação oral, que transmissão e recepção aí constituam um ato único de participação, co-presença, esta gerando o prazer. (Zumthor, 2007: 65)

Para que o torcedor “vibre” ou “sofra” em casa, o narrador amplifica a emoção daquilo que vê e, no caso da televisão, também do que é mostrado por meio das imagens: um gol sem o seu grito parece não emocionar... Soa paradoxal, uma vez que a partida sem narração poderia ser comparada a uma experiência mais próxima da real, na arena. No entanto, desde a popularização do rádio e da sua portabilidade técnica, multiplicaram-se os exemplos de torcedores que participam dos jogos *in loco* acompanhados de seus aparelhos portáteis. A presença da voz do narrador esportivo conquistou um lugar fundamental para a cultura do futebol, cuja gramática e os significados elencados nas partidas complementam o jogo até mesmo dentro do estádio. A voz do narrador busca incessantemente transmitir a emoção do gol e da vitória, objetivo primaz da partida de futebol. Nessa iminência e desejo constante do gol, mesmo quando a jogada é um simples toque de bola, o narrador tenta intensificar o lance, ampliando a jogada e, conseqüentemente, eliminando os espaços vazios que existem durante a transmissão da partida. E assim, da arena ao sofá da sala, a voz está em campo, em todos os cantos que se possa ouvir.

A voz em seus ritmos

Durante a premiação esportiva *Craque do Brasileirão 2010* (Youtube, 2010), o comediante Marcelo Adnet expressou no palco as diferenças de narração esportiva entre rádio e televisão. No *stand-up*, o humorista inicia com a narração de uma partida de futebol fictícia em uma transmissão radiofônica. O ritmo acelerado, a pontuação excessiva que exalta cada lance da partida, as inserções publicitárias no meio de uma jogada, entre outros... até o momento esperado do gol. Adnet encerra a primeira parte da performance e anuncia que fará a mesma “transmissão”, porém, para a televisão. É nesse ponto que o humorista alcança o ápice da apresentação, recebendo as graças da plateia, ao explorar os momentos de ausência da voz, as longas pausas e o ritmo mais lento do narrador, denotando uma das características da transmissão televisiva. Não se trata de definir “esse” ou “aquele” como o meio ideal, pois cada meio possui características intrínsecas que os definem e, conseqüentemente, os limitam. A partir desse exemplo, podemos imaginar que se a transmissão de uma partida de futebol na televisão ocorresse no mesmo ritmo da radiofônica, seria carregada de obviedades, cansativa para o telespectador – que tudo vê. No rádio, por seu turno, desprovido da visualidade, a transmissão, se no mesmo ritmo da televisão, seria monótona e igualmente cansativa.

Na televisão, a imagem é o recurso que preenche os espaços vazios. Quando o jogo está “morno”, podem ser transmitidas repetições, por meio do *replay* de alguma jogada importante, evocadas imagens da torcida, do árbitro, do treinador ou banco de reservas, bem como outras informações que não pertencem ao jogo, como os anúncios publicitários e chamadas de programas da grade televisiva. A voz do narrador, na transmissão desse meio áudio-e-visual, é espaçada, e as imagens visualizadas pelo espectador complementam o que o narrador deixou de dizer. “O olhar não para de escapar ao controle, registra, sem distinguir sempre, os elementos de uma situação global, a cuja percepção se associam estreitamente os outros sentidos” (Zumthor, 2007: 72). E se o narrador esportivo disser algo contraditório, o espectador, como observa Zumthor (2010: 27), consegue contestar a partir de sua visualidade, mas não o pode responder.

Já no rádio, os espaços vazios são preenchidos, vez ou outra, por ruídos e efeitos sonoros, mas necessária e predominantemente pela voz, que ocupa quase todo o espaço da transmissão. Voz muitas vezes preenchida pela imaginação, hipérboles que compõem as narrativas direcionadas a ouvintes destituídos de certo aprisionamento imagético, em grande medida “libertos das limitações que a realidade impõe à imaginação, e, sobretudo, sem o implacável testemunho da televisão” (Prado, 1997: 204). Ainda, como marca, a narração de um jogo de futebol nesse meio é mais veloz que na televisão. O narrador profere dezenas de frases por minuto, muitas até aparentemente

incompreensíveis. “Ela coloca o ouvinte-espectador num estado de receptividade mais ativa, solicita mais a sua imaginação e a força de seu desejo, fascina ou perturba” (Zumthor, 2010: 28). Como toda comunicação oral que “estabelece um ato de autoridade [...]” (Zumthor, 2010: 31), a voz do rádio é incontestável ao espectador, já que, neste caso, ele nada vê – exceto quando está no estádio com um rádio portátil.

Em toda transmissão de futebol, há, como é possível notar, a presença de vozes auxiliares à do narrador: a dos comentaristas esportivos e a dos repórteres em campo, estes mais informativos. São vozes que entram em outro ritmo, diferente do narrador, e podem ser observadas como breves pausas na performance deste. Normalmente, os comentaristas fazem o papel da autoridade esportiva, “especialistas” no dizer de Toledo (2000), sujeitos detentores do poder legítimo de interpretar e conceituar o esporte. À voz daqueles que dominam a análise, é concedida a autorização para opinar sobre a partida; é a voz que pode duvidar do árbitro, contestá-lo. Um típico provocador, capaz de atestar sobre um lance polêmico ou criticar determinado jogador que não esteja rendendo conforme o esperado. A voz do comentarista provoca o espectador, colocando a opinião do profissional e seus conhecimentos técnicos acima de qualquer outro, afinal, é ela a voz especializada, e que coloca posições que muitas vezes contrariam o que o torcedor gostaria de ouvir. Enquanto narrador e torcedor costumam ser mais passionais, o comentarista esportivo é um tipo mais técnico.

Tanto o narrador quanto o comentarista esportivo, numa transmissão de futebol, devem possuir uma linguagem que se aproxima do grande público. “A mensagem linguística da televisão deve levar em conta a categoria, o tipo de audiência, que regulará não só o desenvolvimento do tema, mas também as características da linguagem utilizada” (Preti, 1991: 232). As bases da narração futebolística são fincadas numa linguagem popular e direta, com maior liberdade das estruturas coloquiais, usando bordões e frases de efeito – as “fórmulas” – ou “esquema textual indefinidamente reutilizável” (Zumthor, 2010: 127). Desse modo, “a recorrência discursiva constitui o meio mais eficaz de verbalizar uma experiência do espaço e do tempo, e de fazer com que o ouvinte dela participe” (Zumthor, 2010: 160).

A linguagem é um tanto previsível, e ainda mais no futebol, de modo que seria possível catalogar muitas das frases comumente utilizadas: “olha o cruzamento perigoso”, “dividiu na grande área” ou “partiu, bateu, é gol!” são elementos discursivos que, em linhas gerais, funcionam com qualquer tipo de público. “A solução parece ser a de nivelar por baixo, pois a preocupação do entendimento imediato sobrepõe-se a qualquer outra” (Preti, 1991: 238). A escolha das palavras certas durante a performance do narrador possibilita “a rede das associações e correspondências” (Zumthor, 2010: 130), e a composição lúdica de frases que remetem a batalhas épicas – “os heróis

entram em campo para defender o país” – conferem à transmissão um grau de dramaticidade reconhecível e envolvente.

Essa previsibilidade do processo de narração no futebol é a forma utilizada também nas arenas virtuais dos jogos digitais. A utilização dessas estruturas discursivas pode ser percebida no processo convergente (Jenkins, 2009) da narração para o videogame, quando a voz, agora programada em *bits*, tenta aproximar a experiência virtual da realidade dos gramados.

A voz programada

Mesmo ao vibrar e participar, inclusive com o corpo, das emoções de um jogo de futebol através do rádio ou da televisão, o distanciamento do espetáculo *in loco* no estádio pode sugerir uma aparente passividade do torcedor em assistir/escutar a uma transmissão. Embora, como demonstramos, não corroborem com essa ideia, podemos entender que esses artefatos técnicos possibilitam outras formas de experiência – que não a do jogador – com o fenômeno cultural que é o futebol: a do espectador, mediado pelos elementos que caracterizam esses meios de comunicação.

Um outro modo de interação com o futebol através da televisão tornou-se possível a partir dos anos 1980 com os videogames (IGN, 2014), embora de gráficos rudimentares e muita limitação nas suas formas iniciais. Mas a ideia de se jogar futebol virtual de forma mais realista, como um simulador, começa mesmo no final dos anos 1990, com os avanços cada vez mais rápidos da computação gráfica e da captura de movimento de jogadores reais. Atualmente, os jogos digitais alcançaram alto grau de realismo e complexidade, como as séries *Pro Evolution Soccer (PES)* (Konami, 2016) e *FIFA* (EA Sports, 2016) (IGN, 2016), a tal ponto que torneios profissionais são realizados – os *eSports* –, despertando interesse do meio televisivo, a exemplo de transmissões pelos canais *BT Sport* (The Guardian, 2017), *ESPN* (2017), *SporTV* (Meio..., 2017), entre outros.

De tão previsível e/ou repetitiva, a narração no futebol das arenas do videogame é ilusoriamente realista. O narrador de um jogo virtual é, em primeira instância, uma pessoa real. As frases e os bordões para as diferentes – e previsíveis – situações do jogo são exaustivamente gravadas previamente por uma pessoa real, geralmente um narrador esportivo profissional e, posteriormente, programadas – com a inteligência artificial – para serem aplicadas durante o jogo, de acordo com o que acontece na partida.

A pessoa real que dispõe a sua voz para a do virtual também consegue ampliar a emoção de uma partida no videogame. Nesse meio, a inteligência artificial tenta simular uma narração espontânea, através de frases aplicáveis às mais diversas situações. “Você tem que criar, as vezes, quatro opções para uma jogada”, conta Silvio Luiz (RedeTV, 2017), conhecido narrador de

televisão e também do jogo digital *PES* entre os anos 2011 e 2016. A narração esportiva no videogame é programada para dar ênfase a determinadas jogadas ou nomes de jogadores, a depender do posicionamento destes em campo. Há certo número de variações na entonação da voz para uma mesma frase, como atesta Daniel Perassolli, coordenador de tradução da série de jogos digitais *FIFA* (EA Sports, 2016), tal como fazem os narradores televisivos:

Atendemos uma queixa antiga da comunidade do game e adicionamos mais gritos de gol. Eles reclamavam que depois de dois ou três jogos, os gritos de gol se tornavam repetitivos pois não tinham muita variação. Gravamos 100 novas variações, tanto para lances específicos, como um gol de bicicleta ou de peixinho, quanto para gols genéricos e específicos para alguns jogadores. (G1, 2014)

A importância da narração e, ainda, da captação, por meio do som, do clima real das arquibancadas, dos gritos da torcida, é tamanha no videogame que antes mesmo da primeira versão oficial em Português, a série *PES* chegou a ser modificado por *hackers* para constar o grito de torcedores brasileiros, bem como as vozes e as expressões mais usuais de narradores famosos da televisão (UOL, 2017). Embora a experiência fosse extremamente repetitiva e descoordenada, a versão brasileira (e não oficial) fez muito sucesso entre os jogadores de videogame.

No futebol do videogame, além do narrador, há também a presença da torcida e do comentarista esportivo, que tem em vista a previsibilidade de situações no jogo. Nesse aspecto, os comentários são os mais genéricos possíveis – mas a televisão e o rádio não estão longe de comentários desse tipo –, como “realmente, não pegou bem na bola, não”, aplicado a qualquer jogador que cometer um erro de passe. As vozes dos torcedores nas arenas dos jogos digitais, como se nota no *FIFA* (EA Sports, 2016) e no *PES* (Konami, 2016), se adaptam ao time que está jogando em “casa”, com cantos, gritos de guerra, vaias e aplausos. A narração num jogo de futebol do videogame é pura inteligência artificial, e é por isso que, nesse tipo de partida, o narrador virtual é programado para não errar nenhum lance. Entretanto, conforme observou Silvio Luiz, “tem jogo que você vê uma desconexão muito grande entre o que eu falo e o que está acontecendo” (TV UOL, 2017).

Embora programada conforme um *script*, o narrador virtualizado do videogame também consegue criar, variar a cada lance imprevisível e imprimir sua marca à narração com certa autonomia. A exemplo do apresentador Tiago Leifert, conhecido por suas matérias esportivas com narrações irreverentes e que também narra, junto com o ex-jogador e comentarista Caio Ribeiro, a série *FIFA* (TV UOL, 2012), com direito a pérolas metalinguísticas como “parece até jogada de videogame... mas é!” ou “você podia estar trabalhando ou mesmo estudando mas não, está jogando FIFA”.

Entre as diferenças de fazer comentários no game e na TV, Caio [Ribeiro] diz que “Fifa” dá uma liberdade maior que a transmissão de TV ao vivo não permite. “No ao vivo, as pessoas têm família e mexemos diretamente com a paixão do torcedor. Aqui no jogo temos mais liberdade para fazer piada e tirar sarro.” (G1, 2013)

Em que pese as diferenças entre as narrações num jogo de futebol nos gramados dos estádios e na tela do videogame, chamamos atenção para a importância do elemento sonoro, aqui recortado na narração, como mecanismo de aproximação e possibilitador de uma relação sensível do fruidor com o produto, nesses diferentes artefatos tecnológicos.

A voz que emociona

Na disputa da audiência na transmissão futebolística, além da qualidade dos recursos tecnológicos na geração das imagens ou do áudio, o narrador esportivo é um elemento diferencial, haja vista que as imagens, com exceção de um ou outro ângulo, são parecidas entre as emissoras. Assim, o narrador mais popular é aquele que consegue ampliar a emoção da partida, o que melhor consegue trabalhar o seu desempenho através da voz. Nesse caso, deve-se levar em conta a narração como uma voz em performance, ou seja, que é construída ao longo dos fatos, com suas previsibilidades, mas também com as surpresas, e que deve responder, quase que instantaneamente, à demanda do acontecimento.

A adaptação do texto ao ouvinte se produz, mais facilmente, no curso da performance. O intérprete varia espontaneamente o tom ou o gesto, modula a enunciação, segundo a expectativa que ele percebe; ou de modo deliberado, modifica mais ou menos o próprio enunciado (Zumthor, 2010: 262)

O narrador, em sua performance vocal, mesmo utilizando elementos repetitivos e seguindo determinadas fórmulas durante a transmissão, sabe que cada jogo trará combinações de situações distintas. E isso não se refere apenas ao resultado, como também à imprevisibilidade dos acontecimentos durante a partida.

Se a narração é um ato performático, adaptável até certo ponto ao torcedor, podemos pensar que a narração para o videogame, quando desenrolada pela inteligência artificial, é apenas um jogo de palavras e frases que buscam coerência direta com aquilo que se vê na tela. Mas a narração artificial do futebol digital, mesmo midiaticizada, “não deixa de ser por isso uma voz” (Zumthor, 2010: 26). Por isso, o futebol “transmitido” no videogame se utiliza da parcela previsível e da gramática usuais das transmissões do futebol para passar a emoção, ainda que de forma mais limitada.

Em torneios de *eSports*, como o da série *FIFA*, que presenciamos na *Paris Games Week* (ESWC, 2016) – bem como na sua transmissão pela televisão –, as vozes virtuais do narrador e do comentarista são desativadas para a torcida presente no evento – ou em casa –, para que narrador e comentarista reais, presentes no evento, ocupem seus lugares (YouTube, 2016). Nesse caso, a dupla passa a exaltar muito mais a performance do jogador e-esportista do que a dos jogadores virtuais em campo. A presença da narração nos *eSports*, não apenas em jogos de futebol, introduz um elemento novo, impossível de existir no jogo digital: a voz em performance, ao vivo, e menos previsível da que seria no videogame.

Como já dissemos, um jogo de futebol com narração é mais vibrante, e, no videogame, a narração também complementa a emoção do jogo, mesmo quando limitada às frases elencadas por inteligência artificial, direcionadas a situações específicas. No fundo, o jogador de videogame sabe que tudo não passa de uma programação, que o narrador não é propriamente real, apenas arquivos de áudio previamente gravados. Mas a tentativa de aproximação da realidade das transmissões, com a presença de um narrador, uma pessoa real, como nas transmissões do rádio e da televisão (quase sempre um narrador famoso) (The Enemy, 2016), conferem ao jogador de futebol do videogame o envolvimento com todo o clima da partida – e, nesse caso, com um aditivo emocional: é ele quem controla os jogadores em campo.

Seja no rádio (sonoro), na televisão (visual-sonoro) e no videogame (visual, sonoro e imersivo), há um elemento comum, que já faz parte do imaginário coletivo: a voz do narrador, com suas qualidades materiais – “o tom, o timbre, o alcance, a altura, o registro” –, e, como afirma Zumthor (2010, p. 9), carregada de valor simbólico.

Referências Bibliográficas

BEZERRA, P. R. M., [2008]. *O Futebol Midiático: Uma reflexão crítica sobre o jornalismo esportivo nos meios eletrônicos*. Dissertação (Mestrado): Faculdade Cásper Líbero, São Paulo.

CALABRE, L., [2004]. *A Era do Rádio*. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

CASTELLS, M., [2011]. *A Sociedade em Rede: A era da informação: economia, sociedade e cultura*. v.1. São Paulo: Paz e Terra.

GALEANO, E., [2010]. *Futebol ao sol e à sombra*. Porto Alegre: L&PM.

GUERRA, M. O., [2002]. *Você ouvinte, é a nossa meta: a importância do rádio no imaginário do torcedor de futebol*. Rio de Janeiro: ETC Ed, UFRJ.

HAUSSEN, D. F., [2004]. *Rádio brasileiro: uma história de cultura, política e integração*. In: BARBOSA FILHO; PIOVESAN; BENETON (Org.). *Rádio – sintonia do futuro*. São Paulo, Paulinas.

JENKINS, H., [2009]. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph.

MADRIGAL, D., [2009]. *Futebol Narrado no Rádio e na Televisão: as vozes da paixão brasileira*. 81 f. Dissertação (Mestrado): Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo.

PRADO, D. A., [1997]. “*Latejando com o futebol*”. In: PRADO, D. A., [1997]. *Seres, coisas, lugares*. São Paulo. SP. Companhia das Letras.

PRETI, D., [1991]. *A linguagem da TV: o impasse entre o falado e o escrito*. In: NOVAES, Adalto (org.). *Rede Imaginária*. São Paulo: Editora Companhia das Letras.

TELES, L. C., [2005]. *Uma caixinha de surpresas: um estudo do discurso na transmissão televisiva de futebol*. Dissertação (Mestrado): Universidade Federal da Bahia.

TOLEDO, L. H., [2000]. *Lógicas no futebol: dimensões simbólicas de um esporte nacional*. Tese (doutorado): Universidade de São Paulo. São Paulo.

ZUMTHOR, P., [2007]. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac Naify.

ZUMTHOR, P., [2010]. *Introdução à Poesia Oral*. Belo Horizonte: Ed. UFMG.

Websites:

ESPN, [2017]. *ESPN lança programação dedicada a eSports na TV e transmitirá Brasil Premier League*. Disponível em <http://www.espn.com.br/noticia/667668_espn-lanca-programacao-dedicada-a-esports-na-tv-e-transmitira-brasil-premier-league>, acesso em 31 out 17.

ESWC, [2016]. *Final: schedule and results*. Disponível em <<http://www.eswc.com/en/2016-pgw/live/fifa17>>, acesso em 31 out 17.

G1, [2013]. *Tiago Leifert e Caio Ribeiro falam de bastidores da narração de “Fifa 14”*. Disponível em <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/06/tiago-leifert-e-caio-ribeiro-falam-de-bastidores-da-narracao-de-fifa-14.html>>, acesso em 31 out 17.

G1, [2014]. *“Fifa 15” teve 80 horas de gravação com Tiago Leifert e Caio Ribeiro*. Disponível em <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/09/fifa-15-teve-80-horas-de-gravacao-com-tiago-leifert-e-caio-ribeiro.html>>, acesso em 31 out 17.

IGN, [2014]. *IGN’s History of Football Games*. Disponível em <<http://www.ign.com/articles/2014/07/01/igns-history-of-football-games>>, acesso em 31 out 17.

LETRAS, [s.d]. *Coração Verde-amarelo*. Disponível em <<https://www.lettras.mus.br/aerobanda/591578/>>, acesso em 31 out 17.

MEIO E MENSAGEM, [2017]. *SporTV amplia investimento em eSports*. Disponível em <<http://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2017/08/21/sportv-amplia-investimento-em-esports.html>>, acesso em 31 out 17

MORAES, V., [1962]. *O Anjo das Pernas Tortas*. Disponível em <www.viniciusdemoraes.com.br/pt-br/poesia/poesias-avulsas/o-anjo-das-pernas-tortas>, acesso em 31 out 17.

THE ENEMY, [2016]. *8 narrações memoráveis dos games de futebol*. Disponível em <<https://theenemy.com.br/fifa-17/8-narracoes-memoraveis-dos-games-de-futebol>>, acesso em 31 out 17.

THE GUARDIAN, [2017]. *FIFA 17 matches to be broadcast live on TV for first time by BT Sport*. Disponível em <<https://www.theguardian.com/football/2017/feb/23/fifa-17-gaming-matches-broadcast-live-television-first-time-bt-sport>>, acesso em 31 out 17.

UOL, [2017]. *5 coisas que só quem jogou um “Bomba Patch” vai lembrar*. Disponível em <<https://jogos.uol.com.br/listas/5-coisas-que-so-quem-jogou-um-bomba-patch-vai-lembrar.htm>>, acesso em 31 out 17.

Vídeos:

DAILYMOTION, [2014]. *Jogo Falado – Brasil*. Disponível em <<http://dai.ly/x22xazd>>, acesso em 31 out 17.

IGN, [2016]. *Comparamos uma partida entre PES 2017 e FIFA 17*. Disponível em <<http://br.ign.com/pro-evolution-soccer-2017-ps3-1/40015/feature/comparamos-uma-partida-entre-pes-17-e-fifa-17>>, acesso em 31 out 17.

REDETV, [2017]. *Mariana Godoy entrevista Silvio Luiz – Íntegra*. Disponível em <<http://www.redetv.uol.com.br/jornalismo/marianagodoyentrevista/videos/programas-na-integra/mariana-godoy-entrevista-silvio-luiz-integra>>, acesso em 31 out 17.

TV UOL, [2012]. *FIFA 14*. Disponível em <<https://tv.uol/yew6>>, acesso em 31 out 17.

TV UOL, [2017]. *Silvio Luiz explica porque parou de narrar o game PES*. Disponível em <<https://tv.uol/16Fjg>>, acesso em 31 out 17.

YOUTUBE, [2016]. *Paris Games Week 16 Finale FIFA 17 FUT ESWC*. Disponível em <https://youtu.be/ybp9M_edu5w>, acesso em 31 out 17.

YOUTUBE, [2010]. *Marcelo Adnet – Futebol no Radio e na Televisão*. Disponível em <<https://youtu.be/VCBjOGj3niQ>>, acesso em 31 out 17.

Jogos:

EA SPORTS, [2016]. *FIFA 17*. Plataforma: Xbox One.

KONAMI, [2016]. *Pro Evolution Soccer 2017*. Plataforma: Xbox One.