

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

MARCIO TELLES DA SILVEIRA

**A RECRIAÇÃO DOS TEMPOS MORTOS DO FUTEBOL PELA TELEVISÃO:
MOLDURAS, MOLDURAÇÕES E FIGURAS TELEVISIVAS**

Porto Alegre, maio de 2013.

Marcio Telles da Silveira

A RECRIAÇÃO DOS TEMPOS MORTOS DO FUTEBOL PELA TELEVISÃO:
MOLDURAS, MOLDURAÇÕES E FIGURAS TELEVISIVAS

Dissertação apresentada à banca examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM-UFRGS) como requisito parcial para obtenção do título de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

Porto Alegre, maio de 2013.

Marcio Telles da Silveira

**A Recriação Dos Tempos Mortos Do Futebol Pela Televisão: Molduras,
Moldurações e Figuras Televisivas**

Dissertação apresentada à banca examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM-UFRGS) como requisito parcial para obtenção do título de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

Profa. Dra. Sandra de Deus

Profa. Dra. Sara Alves Feitosa

Profa. Dra. Suzana Kilpp

Profa. Dra. Nísia Martins do Rosário (suplente)

AGRADECIMENTOS

Nenhum trabalho é composto solitariamente. Muitos ajudaram ao longo deste intrincado percurso que se revelou o mestrado, e esta pesquisa não estaria completa sem eles. Agradeço a Anderson David Gomes dos Santos, que se revelou um ótimo interlocutor para debater as ideias aqui contidas – e cujo trabalho excepcional também influenciou este trabalho; a André Araujo, que comprou muitas das minhas teses antes mesmo do que eu, e que me instigou a continuar perseguindo uma direção que, do contrário, não teria força de vontade para seguir; aos colegas de pós-graduação Jamer Mello, Felipe Diniz, Ana Maria Acker e, especialmente, Marcelo B. Conter, pelos conversas “acadêmicas” e os debates “esportivos” na Tia Vilma; a Luciana Fumagalli, por acreditar mais em mim do que eu; a Guilherme Daroit, cuja paixão por futebol me inspirou a continuar admirando o esporte, inclusive nos momentos em que a saturação do tema fez disto uma prova duríssima; aos colegas de GPESC, TCAV e do GP Comunicação e Esporte da Intercom, cujos debates refletem neste trabalho; às turmas de Teorias da Comunicação 2011/2, 2012/1, 2012/2, que me acolheram de braços abertos e despertaram em mim a paixão em lecionar – em verdade, a compreensão e a reflexão sobre os estudos aqui apresentados refletem muito a visão e as críticas destes grupos de alunos. Quero deixar também agradecimentos especiais a Suzana Kilpp, pela constante inspiração; Alexandre Rocha da Silva, pelas críticas e conselhos valiosos; meus pais, Marco Aurélio e Vera Regina, pelo apoio; e Adriana Leonel, pela curiosidade que tanto admiro e, sobretudo, pelo amor e carinho sem o qual este trabalho não veria a luz do dia. Por último, a meus amigos Antônio Xerxenesky, Bruno Mattos, Diego Amorim, Fernando Silva e a meu irmão Pedro Telles: “Que época para se viver!”.

RESUMO

O objetivo desta dissertação é pensar a transmissão direta via televisão a partir do que aqui se denomina tempo morto, períodos menos concentrados de fluxo do evento transmitido. Em toda teletransmissão, há embates entre dois fluxos informativos distintos – o do evento e o da televisão –, que são resolvidos segundo processos (moldurações) que expressam figuras (molduras) propriamente televisivas. Ao circunscrever a observação aos tempos mortos, pode-se compreender com maior clareza que estratégias televisivas são empregadas nesta transposição. O objeto de estudo é o futebol televisivo, a partir da observação das onze últimas finais de Copas do Mundo (1970-2010). Nelas, são identificadas algumas figuras de tempo morto, como imagens de *personas* e figuras de manipulação temporal, analisadas sincrônica e diacronicamente.

Palavras-chave: televisão, jornalismo esportivo, linguagem audiovisual, futebol, transmissão direta.

ABSTRACT

The aim of this work is to think direct broadcast television from what is called dead time herein, periods less concentrated of flow of the event broadcast. Throughout teletransmission there is clashes between two different information flows - the event and the television - which are resolved in accordance with processes (moldurações) expressing television figures (molduras). When observing the dead time, one can understand more clearly what strategies are employed in this transposition of an event to the television. The object of study is football, based on the observation of the eleven last World Cups final games (1970-2010).

Palavras-chave: television, sports journalism, cinema, soccer, direct broadcast.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema de planos da Copa de 1982.....	40
Figura 2 Evolução no Número de Cortes.....	42
Figura 3 Esquema de planos da Copa de 1982.....	61
Figura 4 Rosto Reflexivo, de cima para baixo: Xavi, Zidane, Taffarel e Graziani	68
Figura 5 O rosto intensivo em diálogo (de cima a baixo, da esquerda para a direita)	70
Figura 6 Ramos e as fases expressivas do rosto intensivo	72
Figura 7 A afecção do futebol impressa no rosto dos treinadores holandeses, em relação a um objeto (lance de jogo) externo.....	73
Figura 8 A evolução nas escalações: a Holanda de 1978 (esquerda) contra a Holanda de 2010 (direita)	77
Figura 9 Pelé (esquerda) e Müller (direita) em duas imagens antológicas	79
Figura 10 Exemplos de rostos ancorados na bola.....	81
Figura 11 Zidane na Copa de 1998.....	84
Figura 12 Zidane na Copa de 2006.....	84
Figura 13 As lentes das câmeras procuram os craques nas Copas 1982-2010.....	86
Figura 14 O torcedor centralizado nas Copas de 1998, 2006 e 2010 (da esquerda para a direita)	89
Figura 15 A torcida plural nas Copas de 1978, 1982 e 1986 (da esquerda para a direita)	90
Figura 16 O exotismo dos torcedores também é exaltado pela teletransmissão	92
Figura 17 Técnicos enquadrados de baixo para cima, em 1994 e 1998.....	98
Figura 18 Evolução da persona técnico inclui gestos a seu repertório	99
Figura 19 A televisão aproxima-se do técnico, enquanto este ‘pensa’ e ‘reflete’ sobre o jogo, como se quisesse ‘entrar’ em sua cabeça	100
Figura 20 Em raro momento, persona quebra a 'quarta parede' e encara a câmera de televisão (ao centro).....	100
Figura 21 O técnico, em replay, e suas diversas fases de expressão após a tentativa frustrada de um de seus jogadores	101
Figura 22 O técnico e suas instruções aos jogadores – que podem ou não escutá-las..	101
Figura 23 O treinador Aimé Jacquet e seu caderninho: que segredos ele esconde?.....	101
Figura 24 As substituições torna-se instrumento visível da ação do técnico sobre o jogo – porém a televisão não ousa, apesar da possibilidade técnica, escutar estas instruções	103
Figura 25 O árbitro é a presença física da autoridade.....	105
Figura 26 Os gestos dos árbitros.....	106
Figura 27 Auxiliar precede e sucede replay de lance duvidoso	107
Figura 28 Iniesta olha para o árbitro, fora de quadro, para confirmar seu gol.....	108
Figura 29 Os closes dos árbitros não são apenas em seus rostos, mas também em seus instrumentos de trabalho (da esquerda para a direita, cenas de 1986 a 1998)	110
Figura 30 Coelho e sua vaidade, que chegam ao limite na imagem do topo à esquerda e na imagem de baixo, à direita, momentos em que chama os olhares para si	109

Figura 31 Usos de imagens de celebridades nas Copas de 1970, 1986, 1998, 2002, 2006 e 2010.....	111
Figura 32 O ator hollywoodiano Morgan Freeman assiste à final da Copa de 2010....	112
Figura 33 Pertini caçoa do chanceler alemão após o terceiro gol italiano: momento incomum de emoção das celebridades	113
Figura 34 Evolução de enquadramentos do replay	115
Figura 35 Evolução nas inserções de replays	116
Figura 36 Vinhetas delimitando replays	118
Figura 37 O replay como 'tira-teima' em dois momentos: em 1990, na esquerda, e em 2010, na direita	122
Figura 38 Replay em 1998: todos os ângulos possíveis.....	125
Figura 39 O primeiro gol da final de 1998.....	133
Figura 40 O nervosismos de Barthez antes das cobranças.....	134
Figura 41 Buffon e Barthez antes do jogo.....	135
Figura 42 Grosso com o mundo a seus pés	136
Figura 43 Modelo de cobrança de penalidade	137
Figura 44 Esquema de cobrança de falta.....	139
Figura 45 O coup de boule	143
Figura 46 O rosto de Zidane.....	145

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. MOLDURAS DO ESPORTE TELEVISIVO	24
2.1 Televisão e esporte: aproximações	30
2.2 Televisibilidade esportiva	33
3. MOLDURAÇÕES DO FUTEBOL TELEVISIVO	36
3.1 Centralização e enquadramento.....	37
3.2 Máxima ação no mínimo espaço	38
3.3 Tipos de planos.....	39
3.4 Ritmo e montagem.....	41
4. TEMPO MORTO.....	46
4.1 O tempo morto da televisão	46
4.2 O tempo morto do futebol.....	50
4.3 O tempo na e da transmissão.....	55
5. METODOLOGIA	61
6. PERSONAS TELEVISIVAS	66
6.1 O rosto como afeto	67
6.2 O jogador.....	75
6.3 Torcidas e torcedores.....	87
6.4 O técnico de futebol.....	96
6.5 O árbitro e seus auxiliares	104
6.6 As celebridades.....	110
7. REPLAY E SLOW-MOTION.....	115
7.1 Replay: guias gerais.....	116
7.2 Replay: máquina de verdade	120
7.3 Replay: sobredramatização do real.....	123
8. CONSTRUÇÃO DE CENAS.....	128
8.1 Atmosfera de jogo	129
8.2 Gol	131
8.3 Penalidades.....	132

8.4 Cobranças de bola parada	138
8.5 O <i>coup de boule</i>	140
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS	147
10. REFERÊNCIAS.....	153
ANEXO	157

1. INTRODUÇÃO

É um pouco mais de 12h30, horário local, do dia 29 de junho de 1986 no Estádio Asteca, Cidade do México – ou 10h30, horário de Brasília – e 28 minutos e 55 segundos da teletransmissão da final da Copa do Mundo entre Argentina e Alemanha quando Lothar Matthäus (que em poucos anos seria ídolo de uma geração de alemães reunificados) cabeceia para fora uma bola alçada em sua defesa.

A bola escapa lentamente pela linha de fundo – um trajeto que leva quase cinco segundos para ser concluído – quando então a tela é ocupada pela imagem de um cabisbaixo Matthäus caminhando lentamente em direção à linha da pequena área. O número oito branco se destaca na camiseta verde escura. Não há imagem que melhor resuma o abalado espírito da seleção alemã naquele momento: pela segunda vez consecutiva, lá estava a poderosa Alemanha Ocidental prestes a deixar passar um título mundial.

Àquela altura, os alemães perdiam por 1 a 0 dos argentinos.

Schumacher, o goleiro de dourado, aproxima-se de Matthäus com a bola debaixo do braço direito e lhe dirige algumas palavras. Agora os dois jogadores enquadrados não poderiam estar mais próximos e mais distantes: dali a quatro anos, Matthäus seria eleito o melhor jogador da Copa da Itália e o primeiro ‘melhor do mundo’ da FIFA; enquanto isso, Harald Schumacher, acusado de dar uma voadora proposital em um jogador francês na Copa da Espanha em 1982, estaria banido do futebol em menos de um ano após a publicação de sua controversa autobiografia. Se são palavras de incentivo que um “personagem” tão irascível e impulsivo quanto Schumacher sussurra para Matthäus, elas pouco fazem efeito: o meia que se definiria como um “obcecado por eficiência” (RIBAS, 2010, p.322) joga os braços para baixo em desespero.

Então advém o corte: durante um brevíssimo segundo, avistamos a área alemã apinhada de jogadores. Matthäus, identificável apenas pela montagem da sequência, confunde-se com outros jogadores de camisa verde.

Outro corte: agora é Franz Beckenbauer que ocupa a tela. Técnico daquela seleção, Beckenbauer seria eleito o maior jogador alemão de todos os tempos, fruto de seu histórico vencedor: campeão mundial como jogador em 1974 e como treinador dali quatro anos. Seu olhar é tenso. Beckenbauer fala com o auxiliar técnico à sua direita e então balança a cabeça negativamente. Ele não está satisfeito.

Nem cinco segundos e outro corte: um *plongée* da torcida. As alvas camisas germânicas misturam-se na arquibancada. Estáticos, em nada lembram os festivos torcedores de Copa do Mundo, mais preocupados em sorrir para as câmeras do que torcer por suas equipes. Mas aqueles alemães, que aguentaram um dia de viagem entre sua gélida terra natal e o calor do México, querem sair dali comemorando o tricampeonato. E por isso eles se calam. Tensos.

A tensão escorre de um plano a outro e deságua no plano seguinte: agora é Burruchaga, meia argentino de então 23 anos, que calmamente arruma a bola na marca de escanteio. O vento empurra a bola para sua esquerda e ele se vê obrigado a recolocá-la no lugar. Não tem pressa. Sua seleção está derrotando a poderosa Alemanha Ocidental para se tornar bicampeã do mundo. Maradona, de quem se dirá que ganhou uma Copa sozinho, esconde-se entre as linhas defensivas alemãs. Não importa: ele já fez o bastante, até com a ajuda de Deus e sua mão.

Sete segundos se passam até que um novo corte leva à telinha a imagem afastada da área alemã. Burruchaga cobra escanteio, a bola voa em direção ao aglomerado de jogadores e é rebatida por Matthäus, eficiente como gostaria de ser lembrado.

A bola sai pela lateral.

O jogo – e a teletransmissão – continua...

Eu não assisti à Copa de 1986 – tinha então um ano e meio à época – mas foi assim que os brasileiros – à exceção daqueles afortunados o bastante para viajar ao México – assistiram à final. Não só brasileiros: mexicanos, alemães, argentinos, italianos, ingleses, franceses, espanhóis, portugueses, colombianos, etc., etc., etc. Todos os cinco bilhões de pessoas no mundo à época, com exceção dos 114.600 presentes no Azteca naquele meio-dia, assistiram, ao menos potencialmente, à final da Copa do Mundo da mesma maneira. Pela televisão. Como um programa de tevê. Com imagens geradas pela mexicana Televisa e retransmitidas para o mundo todo. No Brasil, pela TV Manchete.

Segundo a FIFA, 166 países retransmitiram aquela Copa para treze milhões, 506 mil e 689 telespectadores. Isso quer dizer que, caso os números da FIFA sejam confiáveis¹, que 1.392.089 pessoas não viram Valdano receber livre de Enrique, avançar

¹ Os números da FIFA não são nem um pouco confiáveis, sequer condizem com a imagem que a própria entidade tem dela. Para uma federação esportiva que se gaba de representar o esporte mais popular do

pela esquerda, entrar na área e tocar de mansinho na saída de Schumacher. Também não viram Völler, na pequena área, cabecear antes da chegada de Pumpido e empatar o jogo, faltando menos de dez minutos para o encerramento do tempo regulamentar. Eles sequer viram Maradona, cercado por dois alemães, lançar para Burruchaga ganhar de Briegel na velocidade e rolar a bola para aquele que seria o gol do título argentino.

Treze milhões de pessoas não viram Valdano, Völler, Maradona, Briegel e Burruchaga. Eles não estavam sob o sol acachapante da Cidade do México ao meio-dia. Estavam acomodados em suas poltronas ou sofás, no meio da manhã (no Brasil), no meio da tarde (na Europa), ou à noite (no Japão). Eles não fizeram a recém-criada “Ola”; não dançaram com as charangas argentinas nem cantaram com os coros alemães. Eles não estavam presentes, não em corpo – e ainda assim se emocionaram, torceram, vibraram.

Eles assistiram à final da Copa do Mundo de 1986 pela televisão.

Se estar presente à uma partida esportiva, no ginásio ou estádio, é forma de consumo de determinado texto, então assistir à mesma partida pela televisão é outra maneira de fruição deste mesmo texto. Para Rowe,

assistir a este mesmo evento 'remotamente' na televisão é, em primeira instância, uma compensação pela ausência da experiência sensorial de mover-se com a multidão, imergindo na atmosfera e em todos os cheiros e vistas de um evento único no espaço-tempo (ROWE, 1999, p. 147, tradução minha²).

Como “toda partida é constituída por gestualidades (passes, dribles, chutes, carrinhos, abraços, etc.) e sonoridades (apito, exclamações, gritos, advertências, palmas, vaias, cânticos, etc.)” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p. 270), parece difícil contestar que algumas destas esferas de significação sejam modificadas quando os eventos esportivos são transpostos para a televisão. Para não dizer no afeto do fã: “você deveria ter estado lá quando ganhamos o campeonato...” Como repara Gumbrecht (2007, p. 19): “o esporte [é] uma questão de estar ali no momento em que as coisas acontec[em] e em que as formas emerg[em] através dos corpos, uma presença real e em tempo real”.

mundos, um pouco mais de 13 milhões de pessoas como espectância *total* de uma Copa (52 jogos, ou 250 mil por jogo) é muito pouco.

² No original: “[...] then watching that same event ‘remotely’ on television was in the first instance a compensation for the absence of sensory experience of moving with the crowd, soaking up the atmosphere and all the sights and smells of an event unique in space and time”.

Todavia, a transmissão televisiva é hoje a maneira mais difundida de fruição esportiva. Ela dá vazão a outras esferas de sentido que não se oferecem ao espectador presente *in loco* (o *replay*, os múltiplos pontos de vista, as diversas temporalidades, os dados e informações sobre a partida, etc.), que criam uma forma muito particular de texto televisivo. Mais do que isso, como aponta Eco (1984), o esporte assistido (ao quadrado) dá origem a um discurso sobre ele e sobre este discurso, o que faz do mundo esportivo (e mais ainda do *jornalismo* esportivo) uma realidade teleológica e metassemiótica.

Mas não se trata apenas da presença e da experiência (do telespectador): o futebol televisivo, argumentarei, é outro em relação ao futebol jogado dentro de campo e assistido nos estádios. E isso devido à própria televisão. Kilpp (2003) argumenta que esta é ‘habitada’ por

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

É isto o que a autora chama de *ethicidades televisivas*, ou seja, elementos do mundo que a televisão mostra como se fossem reais, mas que são agenciados por ela – muitas vezes não propositalmente – através de seus processos (suas molduras³ e moldurações⁴), criando identidades negociadas dentro do imaginário de uma cultura. É como se a mera colocação em tela de uma partida de futebol o realizasse no plano do imaginário televisivo. E a televisão, de fato, elaborou ao longo do último século uma série de estratégias para exibir o futebol em sua tela, para “moldurá-lo” entre seus procedimentos. Acredito que isto levou à criação de um “futebol televisivo”, hoje o principal ponto de acesso aos aficionados pelo esporte.

Isto quer dizer que, muitas das vezes em que pensamos no esporte, estamos pensando-o em seus termos televisivos. Como coloca Rowe, “é quase impossível agora ‘imaginar’ esporte sem conjurar na mente *replay*, *slow motion* e imagens em multiperspectiva, acompanhados da voz fantasmagórica dos comentaristas” (1999, p.13,

³ Compreendo, a partir de KILPP (2003), molduras como territórios de significação construídos conforme a lógica de cada meio. Entre elas, as que aqui me interessam são os programas, as faixas de horário, os gêneros, a grade de programação.

⁴ Da mesma forma, também segundo KILPP (2003), moldurações são os processos técnico-estéticos que combinam, no interior de uma moldura, os elementos visuais. Neste trabalho, analiso a composição e escolha de quadros e planos, assim como os artifícios visuais, o ritmo de montagem.

tradução minha⁵). Até os *videogames* de futebol emulam mais a versão televisiva do esporte do que sua versão “real”: as duas principais franquias atuais – FIFA Soccer e Pro Evolution Soccer – utilizam como opção básica um plano de visualização com a mesma perspectiva que a televisão (chamo-o de ‘plano principal’), enquadrando o jogo na horizontal em um *travelling* que corre ao longo do campo. Para aumentar a semelhança, porém, ambos os jogos também possuem a opção “TV Cam”, na qual a câmera move-se fixa sobre eixo posicionado junto à linha de centro, oferecendo uma visão perpendicular das duas metas a partir de um espectador ideal. Isso para não falar dos comentários, escalações, estatísticas e *replays* que aparecem ao longo de uma partida de futebol na tela do computador. E então sou forçado a lembrar, especulando, que jogos que ousaram romper com a tradição de emular a teletransmissão e tentaram emular o próprio futebol se deram mal: Super Soccer (1992) e VR Soccer (1996), por exemplo, seguiam um jogador por vez a partir de suas costas, em horizontal, imergindo o usuário dentro do campo de jogo.

Como alerta Kilpp: “Tendo a achar que a televisão está a engendrar novas formas de percepção, e por isso pode-se dizer que instaura mundos...” (2003, p.52). Assim, que futebol é naturalizado a partir da experiência televisiva? Ainda é possível falar do mesmo futebol, ou estamos já a falar de outro, esquemático, narrativo, interpretativo? As formas de ver e sentir o futebol com certeza mudam entre um esquema e outro; mas o que me interessa surge no segundo momento; quero dizer, se vemos de maneira diferente, também interpretamos diferentemente. Comparar o futebol de campo com o televisivo não é o objetivo; mas sim estudar e destrinchar o televisivo e compreender o que e como o jogo é narrado visualmente, e que interpretações são daí possíveis.

Este trabalho vem compor – acrescentar e modificar – meu trabalho de conclusão de curso, defendido em dezembro de 2010, onde, a partir da análise diacrônica e sincrônica de finais de Copas do Mundo, notei padrões que se repetiam (e que ora se somavam ou então retornavam modificados) ao longo deste período de tempo. Assim, listei uma série de estratégias (moldurações) utilizadas pela televisão para “enquadrar” (aqui em um sentido muito mais amplo que o cinematográfico) o

⁵ No original: “it is almost impossible now to ‘imagine’ sport without the mind’s eye conjuring up replay, slow motion and multi perspectival images, accompanied by the inner voice of phantom sports commentators” (p.13).

futebol dentro de seu fluxo. Isto deu a ver a *ethicidade televisiva* do futebol, quer dizer, como a televisão, a partir de um mix de molduras e moldurações (KILPP, 2003), tomava para si o esporte, criando uma identidade sua que passava a ser negociada no imaginário de nossa cultura.

A proposta de utilizar as Copas do Mundo para análise partiu de uma ideia bastante simples: se a Copa do Mundo é o maior evento mundial do futebol, logo é compreensível que seja referência para todas as tendências desse esporte – inclusive para a televisão. Assim, quando uma emissora do interior gaúcho ou da Malásia capta e transmite uma partida de futebol local, o modelo seguido é o das transmissões de Copa, ainda que contingências econômicas e culturais possam torná-las únicas. Por isso a repetição do padrão, confirmando se tratar de uma identidade (*ethicidade*) fortemente estabelecida ao longo de décadas de transmissão, estudo, processo. No segundo e terceiro capítulo deste trabalho, irei elencar e debater sucintamente estas molduras e moldurações, a fim de inserir o leitor na perspectiva da qual estudo as teletransmissões esportivas.

Ainda que as molduras e moldurações estejam no horizonte deste trabalho, sobretudo enquanto aporte teórico, esta dissertação foca um ponto particular: quais as estratégias utilizadas pela televisão (quer dizer, suas moldurações) quando a bola sai de jogo, o que chamo, na falta de uma expressão melhor, *tempo morto*. Assim, são aos quadros, aos planos, aos ritmos e à montagem destes momentos, particularmente expressivos no esporte, que dedicarei este trabalho. A motivação para este tema em particular vem de minha participação no GP Comunicação e Esporte, integrante do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, evento no qual foi apresentado um trabalho que, empregando métodos parecidos aos que usei no trabalho de conclusão de curso, chegava a conclusões distintas: ainda que a análise sobre a linguagem e a estética das transmissões esportivas fosse bastante semelhante, Ushinohama (2011) desconsiderava a presença das imagens que não seguiam a bola e das que emergiam quando a bola estava fora de jogo, o que a autora chama de “imagens extras” – e o que eu chamo de “tempo morto”. Estas imagens, que emergem principalmente (mas não exclusivamente) durante os tempos de bola parada, dão a ver outras imagens do jogo que não seguem a posição de câmera geralmente usada para apresentar uma visão totalizante da ação na teletransmissão.

A denominação “*tempos mortos*” segue Dubois (2004), que exemplificava a inserção de *replays* nas teletransmissões esportivas precisamente nestes momentos em que a bola parava de rolar. A meu ver, creio que muito do que é mostrado nestes momentos seja o essencial da teletransmissão, mais do que os momentos de bola rolando, ainda que sejam neles que ocorram as faltas, os lances duvidosos, os gols. Mas, após o gol e depois do lance duvidoso, ao apito do juiz, a televisão permite-se divagar: mostra a euforia do goleador, insere um *replay* a partir de outro ângulo para dirimir a dúvida, ou então apenas passeia pelo palco de jogo, conferindo o torcedor na arquibancada, as rugas de preocupação no rosto do treinador, o árbitro e seus auxiliares.

Que dizem estas imagens sobre o todo do jogo?

Primeiro, é importante ter claro que, justamente por serem dotadas de sentido, não são/estão mortas; pelo contrário, ousaria dizer que os “tempos mortos” do futebol são tão vivos, televisivamente falando, quanto seus “tempos vivos”. Há aqui, então, um primeiro problema que se coloca: o que é tempo morto? E por que ele aparece, repetidas vezes, nos textos sobre televisão?

Visualizo dois caminhos contrastantes de conceituar o tempo morto. Assim como Ushinohama (2011), Machado (1990, 1997) pensa o tempo morto enquanto pausa, suspensão narrativa do objeto a ser estudado (o programa televisivo). É isso o que lhe leva a afirmar que a televisão é constituída principalmente por tempos mortos – afinal, os intervalos comerciais e até os tempos de bola parada no futebol ocupam espaços tão significativos quanto os dos programas. Todavia, justamente por serem significativos, estes mesmos espaços dizem muito sobre o programa cuja faixa horária dividem. Para Kilpp (2006, 2007), o tempo na televisão nunca chega a “morrer”, tudo que passa no fluxo televisivo é interessante para uma análise global de seus mecanismos. Como diz a autora, a narrativa audiovisual alterna tempos mais e menos concentrados e instaura “audiovisualidades de cuja natureza também os tempos mortos são constitutivos” (KILPP, 2007, p.33).

Entre os dois extremos, Fachine (2008) oferece uma alternativa: os tempos mortos existem, mas eles não fazem parte do fluxo televisivo, mas sim do fluxo do evento. Em todo evento, diz ela, existirão momentos em que a ação principal (a bola rolando no futebol, a música no concerto) “morrerá”, estancará, e é nestes intervalos que emergirá um “tempo morto”. Para estes, a televisão precisará montar estratégias para defender o “seu” tempo, impedir que ele também morra – através, por exemplo, do silêncio ou da estática.

Ao contrário, na perspectiva que adoto, o tempo morto é vida cinza-chumbo televisiva: enquanto a bola rola no futebol, a televisão limita-se a segui-la. Todavia, assim que a bola sai de jogo, ela permite-se inserir outras das várias imagens captadas por suas câmeras em número cada vez maior. Ambos os momentos são estruturados pelo hábito formado por um banco de memória de teletransmissões; ainda assim, é nos tempos mortos que as inovações tecnológicas e criativas se mostrarão mais evidentes.

Eis por que é necessário evoluir para a compreensão de “fluxo”: os tempos mortos, na perspectiva que adoto neste trabalho, é uma qualidade de tempo, não um tempo de natureza diferente. É, em suma, os momentos em que certo fluxo – a ação esportiva, no caso – relaxa, dando vazão a conteúdos televisivos distintos daqueles em que o fluxo esportivo é alto.

Trata-se, em verdade, de um compósito de fluxos: do esporte, da televisão, e também do telespectador. Entre o fluxo televisivo e o fluxo esportivo, os tempos mortos aparecem como *pulsão* das formas televisivas, isto é, enquanto impulso enérgico interno que expulsa os típicos artifícios televisivos, liberando-os para que tomem conta do evento televisionado. Assim, é nos tempos mortos que haverá a inflação do uso destas formas, em comparação ao tempo de bola rolando, limitado à alternância a-criativa de duas ou três delas.

O propósito deste trabalho é, portanto, explorar a forma televisiva do esporte, sobretudo o futebol (as molduras) e os processos técnicos e estéticos nela utilizados (as moldurações), tendo como enfoque particular o caso dos tempos mortos (que também pode ser pensando enquanto moldura *dotada* de moldurações). Para tanto, me debruço sobre onze finais⁶ de Copa do Mundo, um período que abrange de 1970 a 2010 – desde a primeira transmissão a cores de uma final, quando a *ethicidade* da teletransmissão futebolística estava consolidada⁷.

Ao debater cada uma das moldurações presentes nos tempos mortos, avança-se o conhecimento sobre os procedimentos ético-estéticos realizados pela televisão ao “incorporar” eventos extratelevisivos às suas gramáticas. No tocante que o ‘ao vivo’ é intrincado fenômeno semiótico (FECHINE, 2008), também o são todas as outras molduras inseridas dentro da teletransmissão: o *replay*, o *slow-motion* e as imagens de

⁶ Estes vídeos estão disponíveis na íntegra nos quatro DVDs anexos.

⁷ Trato de modelos contrastantes a este consolidado – como os de 1958, 1962 e 1966 – no meu trabalho de conclusão de curso. Cf. TELLES, 2010.

personas, obedecem a propósitos específicos dentro da narrativa televisual; são estratégias empregadas pela televisão a fim de combater e prevenir a ameaça do tempo morto externo, a fim de impedir que se torne, também, tempo morto televisivo⁸.

É por estes motivos que acredito que o estudo dos tempos mortos, acima definidos, pode fazer avançar a compreensão dos mecanismos da televisão. Não se trata de um trabalho sobre o esporte – este é o pano de fundo – mas um trabalho sobre a televisão e sua ‘televisibilidade’. O propriamente televisivo passa pelos tempos mortos do evento, ao fazer estes converterem-se em criação (tempo vivo) televisiva. Uma passagem sutil, mas significativa: enquanto o futebol é jogado, a televisão prende-se muito ao que acontece dentro de campo, não se permitindo utilizar-se de seu aparato técnico. Aparato que se faz presente justamente nos tempos mortos: enquanto apenas duas ou três câmeras são suficientes para gravar o jogo e toda sua ação, a televisão usa mais trinta *apenas* para os tempos mortos – são câmeras focadas nos rostos dos jogadores, voltadas para a torcida, ou enquadrando os técnicos. Este dado, aparentemente trivial, revela a importância que os momentos de tempo morto possuem na estrutura televisiva do esporte.

A análise diacrônica que apresento (juntamente com a sincrônica) irá demonstrar, porém, que nem sempre este processo era evidente, e talvez ainda hoje não seja de todo consciente (na medida em que a televisão é e pode ser consciente dela mesma). Antes, nas primeiras teletransmissões, o tempo morto do evento se transfigurava em tempo morto televisivo, em *espera*: não só o fluxo esportivo era relaxado, mas também o televisivo, pela ausência de ação. A bola se perdia na lateral e nós, enquanto telespectadores, esperávamos ela ser repostada em jogo. Ao longo do último quarto do século passado esta concordância entre tempo morto esportivo e tempo morto televisivo foi-se esvanecendo. Sobrou, ao contrário, o relaxamento do fluxo esportivo bombardeado pelas figuras televisivas: há mais planos, cortes, detalhes, imagens e informação nos tempos mortos esportivos do que em seus tempos vivos. Ao contrário, para a televisão o tempo vivo é então o morto do esporte...

⁸ Para PELBART (1993), tratar-se-ia de uma redundância: a televisão *é/está* tempo morto, já que sua velocidade de informação e sua característica de fluxo (em que o usuário é incapaz de discernir entre passado e presente, ou ‘gravado’ e ‘direto’) é a morte do tempo, que transforma-se-ia em um plano nivelado, sem hierarquias (um platô). Não é este o entendimento de tempo morto aqui adotado, todavia é uma perspectiva interessante sobre o assunto.

Este estudo está voltado, portanto:

- À compreensão do televisivo nas transmissões diretas a partir do ponto em que a ação principal do evento transmitido (no caso, partidas de futebol) é diminuída ou estancada (tempo morto);
- À análise e problematização das moldurações (seus conteúdos e seus processos) mais recorrentes em uma teletransmissão de futebol durante os períodos de tempo morto;
- À observação do todo da partida a partir de seus tempos mortos, suas molduras e seus conteúdos.

Este trabalho é dividido em nove capítulos, dos quais esta introdução é o primeiro. No capítulo seguinte, atualizo meu trabalho de conclusão de curso para compreender as “Molduras do Esporte Televisivo”. Considero este capítulo chave no todo do trabalho para ilustrar o local de onde falo a respeito do esporte na televisão, e também dela própria. Farei algumas aproximações entre esporte e televisão, e discutirei a questão da ‘televisibilidade’: o quanto um esporte pode ser adaptado (quicá pensado) para e pela a televisão. Pensa-se, assim, na questão da moldura de dado esporte – e o quão ele se adapta às molduras já pré-estabelecidas na televisão.

No terceiro capítulo, continuo a recapitulação ao estender esta revisão teórica para as *moldurações* propriamente ditas. Aí então penso outros dados, como enquadramentos, tipos de planos, ritmos de montagem, e elaboro um léxico comum que utilizarei pelo restante do trabalho.

Ainda fazendo parte do fundo teórico, o quarto capítulo constrói a ideia de *tempo morto*. Divido as abordagens sobre o tema segundo alguns autores, antes de apresentar a minha. Como já dito, Machado (1990, 1997), Dubois (2004) e, em parte, Deleuze (1985, 1990), tratam do tempo morto enquanto suspensão narrativa; por outro lado, Fechine (2008) argumenta que os tempos mortos, ainda que ‘narrativos’, são extratelevisivos e, para Kilpp (2006), sendo a televisão formada por qualidades de tempo, eles são constitutivos da narrativa televisual⁹. Por fim, é preciso pensar também o *tempo* no futebol e no esporte em geral, o que fará com que a discussão mais abstrata sobre o tempo possa atualizar-se concretamente e na prática. É só aí que se poderá

⁹ Em um quarto caso, considerado apenas nas considerações finais deste trabalho, Pelbart (1993) e Deleuze (1990) vão chamar de ‘tempo morto’ um tempo de qualidade muito específica (a de estar ‘do lado de fora’ da tessitura temporal; bolsão de virtualidades).

chegar ao ponto-chave do trabalho, o de pensar o tempo como uma ativa criação televisiva, e não apenas como tradução de um tempo do evento para um tempo televisivo.

O quinto capítulo, ‘Metodologia’, é o ponto de virada deste trabalho, e serve como divisão imaginária. Ao encerrar a primeira parte do trabalho, faço deste pequeno capítulo a compilação de meu processo criativo e metodológico para a criação e redação deste trabalho. Posso resumi-lo, brevemente, da seguinte forma: observei as partidas selecionadas por diversas vezes; criei tabelas e tabulei planilhas a fim de quantificá-las objetivamente e também de desmembrar seus elementos; ao fim, porém, empreendi a análise de forma livre e despreocupada, ocupando-me mais em dar vazão a certos *insights* e desconfortos que estas partidas me causavam, do que em descrevê-las e analisá-las através de metodologias já consagradas, como a análise fílmica ou a semiótica. O que não quer dizer que estas escolas deixaram de me influenciar ao longo do processo, já que muitos dos meus métodos coincidem com os delas.

Na segunda parte deste trabalho, ao longo dos três capítulos seguintes, descrevo aquilo que chamo de *figuras de escrita* – mas que podem também ser pensadas como moldurações – que ‘escrevem’ o tempo morto do futebol na televisão. O capítulo seis lida com as imagens de jogadores, treinadores, torcedores, árbitros e celebridades inseridas ao longo das partidas. O debate aqui se dá sobre o decalque destas pessoas em ‘personas televisivas’ (Kilpp, 2003), ou seja, suas construções enquanto elementos do televisivo que ora podem se manifestar como artifício narrativo (personagens), ora como elo relativo entre o micro e o macroespecífico (o caso das celebridades dentro e fora de campo, e dos torcedores). Sustentarei que estas inserções tratam, em grande parte, de “imagens-afecção” (Deleuze, 1985), que tendem a conferir *personalidade(s)* ao todo da partida teletransmitida. No futebol televisivo, direi, os músculos mais importantes do corpo de um atleta são os faciais.

As *personas* também são interessantes porque compõem a transmissão não apenas como personagens, mas também como objetos cênicos. Há uma verdadeira *mise-en-scène* da transmissão, da qual o que defino como *personas* são elementos-chave. Por exemplo, as imagens de torcedores expressam, através de seus rostos, um sentimento ou sensação sobre a partida, possibilitando a interpretação do jogo a partir de suas expressões (da mesma forma como acontece com os jogadores e com os treinadores). Porém, há aqui fronteiras movediças entre afeto do torcedor e afeto do telespectador (projeção) – ou então identificação com os homens nas arquibancadas – e o retorno da

direção para a qual olham (o campo). Portanto, o objetivo do sétimo capítulo é discutir estas possibilidades interpretativas que são ofertadas pela televisão durante os tempos mortos.

No capítulo seguinte preocupo-me com as formas de “Manipulação Temporal” – o *replay* e o *slow motion* – demarcando as duas funções básicas que elas possuem na teletransmissão esportiva (a de ser uma máquina de verificação de ‘verdade’, e a de sobreinterpretar no imaginário os lances da partida). Estas inserções tendem a confundir o fluxo televisivo ao apresentar ao telespectador conteúdos ‘em direto’ (“ao vivo”) e ‘gravados’ da mesma maneira, provocando-o a diferenciar um antes de um depois. Talvez sejam as moldurações que mais coloquem questões a serem pensadas: como verdade maquínica, tende a atropelar as interpretações dos homens e colocar-se como verdade absoluta e objetiva (o popular ‘tira-teima’); enquanto elemento essencial do imaginário, é capaz de realizar as imagens do esporte em outro plano, mítico, e, então, fazer circular estas imagens desterritorializadas por outros locais de falação esportiva (as mesas redondas). O *replay/slow-motion* é dúbio e insiste que a imagem do jogador não lhe pertence.

No oitavo capítulo, reúno as moldurações escritas nos dois capítulos anteriores para examinar sequências específicas das partidas analisadas e desvendar como a televisão tem nos tempos mortos seu grande potencial interpretativo para o telespectador. Assim, a partir de modelos básicos, discuto a estrutura que a televisão emprega para mostrar os gols, as penalidades, as cobranças de bola parada e a criação de atmosfera de jogo. Como exemplo desviante, discuto o episódio ocorrido na final de 2006 que ficou conhecido como *coup de boule*, a famigerada cabeçada de Zidane. É um exemplo rico de possibilidades interpretativas, em que a televisão se pega tecendo ao vivo maneiras de lidar com o inesperado.

Por fim, as considerações finais – nono capítulo – lança novas questões que emergiram durante a confecção deste trabalho, e que extrapola a proposta desta dissertação. Penso, por exemplo, na peculiar relação que há entre a evolução da gramática televisiva destas teletransmissões nos usos que fazem dos tempos mortos e, de outro lado, a concepção cultural daquilo que é o tempo, profundamente afetada pelos desenvolvimentos nas tecnologias de comunicação ao longo do período analisado. Esta aparente relação é inverificável neste momento, mas trata-se de uma pequena semente para investigações futuras.

Quando da última Copa do Mundo, o colunista da revista Veja Roberto Pompeu de Toledo polemizou ao afirmar que “o futebol não sabia disso, mas não existia antes da televisão. E a televisão não sabia disso, mas vivia uma existência incompleta antes de investir todos os seus dotes no casamento com o futebol” (TOLEDO, 2010). Fiz desta frase quase que o mote para continuar investigando esta relação intrincada entre futebol e televisão, que é muito maior do que o esporte e, de certa forma, diz muito sobre a mídia e a comunicação em geral. Este trabalho é fruto desta curiosidade.

2. MOLDURAS DO ESPORTE TELEVISIVO

No Brasil, quase mil partidas das duas principais divisões do Campeonato Nacional são exibidas na televisão a cada ano, espalhando-se pelas emissoras abertas, pelas segmentadas e, cada vez mais, pelo *pay-per-view*. Se somados os campeonatos internacionais, as copas continentais e nacionais, os torneios regionais, as eliminatórias interseleções, etc., o número de horas dedicadas ao futebol na televisão ultrapassa as dez mil ao ano. Se, ainda, levarmos em conta outros esportes televisionados – como o vôlei, o basquetebol, o pôquer e o automobilismo (ainda que haja divergências se os últimos dois podem ser considerados esportes) – a ocupação dos esportes nas grades televisivas alcança números estratosféricos.

A recente briga por direitos televisivos no Brasil levou ao fim das tratativas coletivas, e cada clube passou a negociar de maneira independente com a emissora de sua escolha – estranhamente, sempre a Rede Globo. Isto é prova de que o esporte alcançou um patamar de importância dentro das redes teletransmissoras. Em períodos de eventos como as Olimpíadas ou a Copa do Mundo, o esporte tem a capacidade de garantir grandes audiências fora dos horários tradicionais de pico. Segundo Gastaldo (2011), citando como fonte o Ibope, a maior concentração de audiência da história da televisão brasileira foi uma partida de futebol em horário que classifica de improvável: o jogo Brasil x Inglaterra, pela Copa de 2002, às 3 horas de madrugada, obteve 98% dos televisores ligados, estimativa de 110 milhões de pessoas ligadas no canal. A FIFA estima em 715 milhões a audiência global da final da Copa de 2006 e, se existem dúvidas quanto à confiabilidade deste número, ainda assim é um feito impressionante. Nos Estados Unidos, os dez programas mais assistidos da última década foram transmissões ao vivo das últimas dez finais do campeonato de futebol-americano (com regras diferentes das do futebol), com figuras entre 750 milhões e um bilhão de audiência global (KUPER e SZYMANSKI, 2009).

Pela capacidade de aglutinar espectadores, os esportes (e sobretudo o futebol), torna-se central no plano de comercialização de qualquer emissora, inclusive das estatais (que têm se dedicado, ainda timidamente, à cobertura de esportes e ligas ainda desinteressantes para os grandes conglomerados). Como as emissoras são sustentadas diretamente pela publicidade, ligada indiretamente à audiência, o esporte aumenta consideravelmente a qualidade das quantidades de tempo comercializadas pela televisão. Há de se levar em conta, também, que o custo de produção de uma teletransmissão esportiva e da quantidade de materiais dela é menor do que outros

formatos de programas, como as novelas, tornando-as interessantes sobretudo pela longa vida útil que possui este material decorrente (como mesas redondas, videoteipes e inserções em programas jornalísticos).

Pelo lado do esporte, a televisão e os patrocinadores são os fatores decisivos para o desenvolvimento da última fase de profissionalização, ocorrida nas últimas três décadas (WHANNEL, 1992; BETTI, 1998). Basta pensar na inserção televisiva que o pôquer e a sinuca obtiveram nos últimos anos; ou na mudança das regras do voleibol para que o esporte se tornasse mais fluido, ágil e adequado às grades televisivas (de partidas de três horas em média, agora dificilmente ultrapassam os noventa minutos). O exemplo mais evidente, todavia, é ainda o futebol: desde patrocínios nas camisetas até o horário dos jogos, organizados pelas emissoras que detêm os direitos de transmissão – o que quer dizer, no caso brasileiro, que as partidas raramente vão ao ar antes da novela ‘das 8h’, para o azar do torcedor de estádio que precisa lidar com a inevitável falta de infraestrutura das cidades brasileiras. Reflexo nacional de um fenômeno global, onde a

televisão tornou-se central para a proeminência do esporte. Ocasões esportivas excepcionais levam enormes audiências à televisão, às vezes metade da população de um país. A televisão, por sua vez, tornou-se fonte de renda significativa para vários esportes. Mais importante, a cobertura televisiva abriu o caminho para ganhos muito mais significativos para o esporte na forma de patrocínios. Ao tornar-se central para o mundo do esporte, a televisão também transformou esse mundo. Esportes relativamente obscuros ganharam novos e largos séquitos. [...] Por outro lado, esportes com grande número de praticantes (squash, pescaria, badminton) [no caso brasileiro, o handebol, esporte mais praticado nas escolas] foram afetados adversamente devido à sua aparente inadequação à televisão. Para a maioria de nós, pela maior parte do tempo, esporte é esporte-televisivo (WHANNEL, 1992, p.3, tradução minha¹⁰).

Ao longo desse período de mudanças decisivas, que durou cerca de meio século, os esportes eram “transformados pelas forças da televisão, dos patrocínios e da globalização, [enquanto isso] a vívida intensidade de tensões entre tradição e modernidade, amadorismo e profissionalismo, nacionalismo e individualismo, se

¹⁰ No original: “Television has become central to the prominence of sport. Major sporting occasions draw enormous television audiences, sometimes over half the population. Television has in turn become a significant source of revenue for a variety of sports. More importantly, television coverage has opened the way to much larger earnings for sport in the form of sponsorship. In becoming central to the world of sport, television has also transformed that world. Relatively obscure sports have gained huge new followings. [...] Conversely, sports with high participation rates (squash, angling, badminton) have been adversely affected by their apparent unsuitability for television. For most of us, for most of the time, sport is television sport”.

tornavam mais claras” (WHANNEL, 1992, p.1, tradução minha¹¹). Este processo vem a acrescentar-se e modificar o composto esporte-mídia, uma interface de relações que redefine as identidades de parte a parte, revisando teses como a de Bourdieu (1997), para quem toda competição esportiva era um espetáculo produzido ao menos duas vezes: a primeira pelo conjunto de figuras esportivas (os agentes, atletas, treinadores, dirigentes, etc.); a segunda, pelas entidades responsáveis pela reprodução do discurso deste espetáculo (o aparato midiático). Esporte e mídia seriam, então, mundos separados: o primeiro fornecendo o material bruto a ser “reproduzido” nos jornais, na Internet e nos programas de rádio e televisão. Esta visão soa bem para os meios de comunicação, sobretudo para a televisão, veículo em que seus profissionais veem sua principal característica (a transmissão direta) “como um recurso técnico-expressivo [...] eficaz para propor ao espectador a experiência de, em frente à tela de TV, sentir-se diante do mundo ‘real’” (FECHINE, 2008, p.23). O que Bourdieu só poderia perceber por um exercício de futurologia, todavia, é que as duas instituições se tornaram mutuamente dependentes desde quando escreveu seu ensaio, durante as Olimpíadas de Barcelona (1992). Hoje, já não existe (se um dia existiu) um evento esportivo extrínseco sobre o qual operará a mídia com sua cobertura, mas os eventos são pensados tendo justamente a mídia como um dos principais objetivo, enquanto esta dedica vasta gama de recursos (pessoal, econômico, tecnológico) para fazer parte deles.

Esta interface criou um novo tipo de telespectador, o “espectador autoridade” (MIDWINTER *apud* VENDITE et all., 2007), um sujeito capaz não apenas de acompanhar as partidas e os eventos em detalhe, mas também de conhecer as personalidades, analisar as estatísticas e os indicadores de desempenho, participar de discussões e compartilhar opiniões as mais variadas sobre o esporte. Enfim, alçar-se plenamente àquilo que Umberto Eco chama de “falação esportiva”, o limite do discurso fático e, por consequência, a negação de toda comunicação, “quando o esporte, de jogo que era jogado em primeira pessoa, se torna uma espécie de discurso sobre o jogo, ou seja, o jogo enquanto espetáculo para os outros, e depois o jogo enquanto jogado por outros e visto por mim” (ECO, 1984, p.222).

O texto de Eco, apesar de breve, talvez tenha sido um dos que melhor captou a complexa rede de relações que se estabeleciam entre o esporte e a cultura, o esporte e a

¹¹ No original: “As the Olympic movement has been transformed by the forces of the television, sponsorship and globalisation, the vivid intensity of the tensions between tradition and modernity, amateurism and professionalism, and nationalism and individualism, has been plain to see”.

sociedade, enquanto as instituições esporte/mídia tornavam-se cada vez mais mutuamente dependentes. Para Eco, tal relação se dava na ‘representação’ ou no ‘discurso’ que era engendrado a partir da prática esportiva direcionada a outrem (positivamente o esporte, afinal, seria uma forma de melhorar a própria saúde física e mental), que originava desumanizações como o atleta, um ser humano que hipertrofiou um único órgão, especializando-se para desenvolver uma função apenas. O mercado de transferências esportivas seria o ápice de tal reificação do ser humano.

O interessante no raciocínio de Eco é que o discurso sobre o esporte se torna o próprio espetáculo e, conseqüentemente, a degeneração total de qualquer princípio esportivo positivo. Eco não nega que exista no esporte um polo positivo; antes, aponta sua “mistificação”, que se converte negativamente: “quando vejo os outros jogarem, não estou fazendo nada de saudável [...] de fato retiro o máximo de prazer dos acidentes que ocorrerão a quem pratica exercícios de saúde” (ECO, 1984, p.222). A referência implícita ao *voyeur* não é gratuita, vejam-se os números citados acima.

Este esporte assistido, *esporte ao quadrado*, “sobre o qual já são exercidos especulações e comércios, bolsas e transações, vendas e consumos” (ECO, 1984, p.223), engendra um *esporte ao cubo*, “o discurso sobre o esporte enquanto assistido” (ECO, 1984, p.223). Este discurso é próprio da imprensa: narradores, comentaristas e repórteres dele locupletam-se na sua atividade diária. Mas este esporte ao cubo constrói também um *esporte em enésima potência*, um discurso sobre o discurso da mídia esportiva. As mesas redondas, os noticiários esportivos, documentários e demais programas informativos satisfazem o narcisismo da imprensa esportiva, que transforma o discurso sobre o esporte em verdadeiro objeto de seu discurso – não o esporte *em si*.

Isso levou Eco a concluir que o “esporte atual é essencialmente um discurso sobre a imprensa esportiva” (ECO, 1984, p.223), no qual o esporte praticado poderia inclusive sequer existir, bastaria que se continuasse falando dele como se existisse. Eco, assim, chega ao limite ao afirmar que “o esporte como prática não mais existe [...] existe apenas a falação sobre a falação sobre o esporte” (ECO, 1984, p.224), esta também um jogo regrado, como procurarei demonstrar no caso específico da televisão.

Pode-se argumentar, todavia, que a mídia e o esporte estiveram interligados desde o início: a participação do esporte na indústria de entretenimento não é novidade, mas constitui o cerne do esporte moderno (ROWE, 1999). Por outro lado, desconsiderar que os veículos midiáticos tenham participação na maneira como vemos, pensamos e

observamos o mundo a nosso redor é ingenuidade. Como dizem Rowe (1999, p.13, tradução minha¹²): “é quase impossível agora ‘imaginar’ o esporte sem conjurar na mente replay, slow motion e tomadas em multi-perspectiva, acompanhadas pela voz interior de um fantasmagórico comentarista esportivo”; e Whannel (1992, p.2, tradução minha¹³): “um dos interessantes efeitos do vívido realismo colorido da televisão é que, após certo tempo, você começa a ter dúvidas de quais eventos assistiu em carne e osso”.

Apesar do ímpeto esportivo e o prazer que os indivíduos extraem de jogos os mais variados serem características presentes em todas as sociedades humanas (como aponta HUIZINGA, 2010), o esporte como a instituição cultural e social que conhecemos não é universal ou a-histórica, mas emerge em uma localização (a Grã-Bretanha) e em um período (Revolução Industrial) bastante particulares (como aponta GUTTMAN, 1978). O esporte e a industrialização são fenômenos que se baseiam “em competição, produtividade, secularização, igualdade de chances, supremacia do mais hábil, especialização de funções, quantificação de resultados, fixação de regras” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p.25). Soma-se a isso a ideologia do ‘cristianismo atlético’, “a concepção pedagógica que pretendia desenvolver a fibra moral da elite britânica destinada a governar regiões longínquas e inóspitas, plenas de súditos hostis e pouco civilizados” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p.26).

Em um segundo momento, a ideologia atlética transborda da elite para uma forma de dominação das classes trabalhadoras através da educação física compulsória e da inserção do esporte nas escolas administradas pelo Estado. O ‘cristianismo atlético’ é então visto como resposta ao “medo de que o lazer ‘preguiçoso’ do ‘homem comum’ levaria à degeneração física e a um Império enfraquecido incapaz de se defender (ou de atacar outros)” (ROWE, 1999, p.16, tradução minha¹⁴).

Apesar da vontade, por parte das instituições, de ter no esporte um passatempo saudável, o fato é que sempre houve mais pessoas dispostas a pagar para assisti-los do que a praticá-los:

a habilidade e o desejo de ser entretido por aqueles especializados em atividades particulares – um fenômeno periodicamente presente nas

¹² No original: “It is almost impossible now to ‘imagine’ sport without the mind’s eye conjuring up replay, slow motion and multi-perspectival images, accompanied by the inner voice of phantom sports commentators”.

¹³ No original: “One interesting effect of the vivid full-colour realism of television is that after a while you begin to be unsure about which events you saw in the flesh”.

¹⁴ No original: “The fear that the ‘idle’ leisure of the ‘common man’ would lead to physical degeneracy, a weakened kingdom unable to defend itself (or to attack others)”.

sociedades pré-industriais na forma de grupos viajantes de trovadores e atores – cresceu como parte de um desenvolvimento mais geral na divisão de trabalho nas sociedades capitalistas e industriais, enquanto a nova complexidade e profusão da produção massiva de bens e crescente disponibilidade de serviços demandavam um espectro maior de ocupações, habilidades e tarefas. [...] Além disso, o agora rígido e cuidadosamente calculado tempo de trabalho nas fábricas (e depois nos escritórios) criou sua própria alternativa – o tempo de lazer – que demandava um nível equivalente de planejamento e organização para ser utilizado plenamente (ROWE, 1999, p.18, tradução minha¹⁵).

Forma-se, ao redor da espectância esportiva, toda uma economia, que inclui associações esportivas formadas por membros assinantes, competições com prêmio em dinheiro, mercado de trabalho com mão-de-obra profissionalizada, verba estatal para o desenvolvimento do esporte como instrumento de saúde, empresas especializadas em *merchandise*, roupas e aparelhos esportivos, desenvolvimento de produtos midiáticos voltados aos esportes (ROWE, 1999, pp.20-1).

Gastaldo (2011, p.41) aponta que a “característica ‘especular’ [...] inerente às competições esportivas e seu poder de mobilização coletiva [...] articulam-se perfeitamente com o surgimento de jornais impressos em rotativas, destinados a grande número de leitores”. Todavia, mais do que adequar-se aos padrões da mídia noticiosa, o esporte aplica, desde sua origem, princípios da indústria do entretenimento, os mesmos do teatro, cinema, circo, *vaudeville* e demais casas de espetáculo: o estádio é construído para limitar fisicamente a audiência a um número finito que, de vários pontos de vistas (dependendo de quanto esteja disposto a pagar), pode assistir ao esporte sendo praticado. Os que não podem ou não querem pagar o preço determinado pelos organizadores do evento são excluídos.

Historicamente, até o primeiro quarto do século passado, o tamanho dos estádios em que as partidas eram realizadas limitava o potencial midiático e econômico dos esportes. É o rádio, na década de 1920, que vai somar uma multidão de desconhecidos a um ‘mercado’ consumidor de clubes e modalidades esportivas. Na década seguinte, a televisão expande este mercado: cabe aos Jogos Olímpicos de 1936, realizados em Berlim, a “honra” de ser o primeiro megaevento esportivo a ter transmissão televisiva.

¹⁵ No original: “This ability and desire to be entertained by those who specialize in and excel at particular activities – a phenomenon periodically present in pre-industrial societies in the shape of travelling groups of troubadours and actors – grew as part of a more general development of the division of labour in capitalist and industrial societies, as the new complexity and profusion of mass produced goods and available services demanded as much wider range of occupations, skills and tasks. [...] Furthermore, the now rigid and carefully calculated segments of work time in factory (and later office) labour created its own alternative – leisure time – that demanded on equivalent level of planning and organization in order to be utilized to the full”.

Quanto ao futebol, a primeira partida a ter transmissão em ondas eletromagnéticas é aquela disputada entre Arsenal e Sheffield United em 22 de janeiro de 1927 e veiculada pela rádio BBC. A Copa do Mundo de 1934 teve transmissão direta para os doze países europeus participantes e, com *delay* de até um dia, também para o Brasil. Na televisão, o futebol teve seu marco zero a 16 de setembro de 1937¹⁶, quando a estatal inglesa BBC transmitiu para alguns poucos televisores o amistoso entre o clube londrino Arsenal e seus reservas, em jogo especialmente preparado para a ocasião. No ano seguinte, ocorreria a primeira partida internacional televisionada, entre Inglaterra e Escócia, a 9 de abril de 1938, mesmo ano em que aconteceram as primeiras transmissões de corrida de barco (2 de abril) e críquete (24 de junho).

2.1 Televisão e esporte: aproximações

Não custa apontar que, como o esporte, a televisão também opera com as mesmas prerrogativas da produção em série de outras esferas industriais, onde a repetição de um mesmo protótipo é praticada à exaustão – ou, ao menos, até que se esgote o potencial comercial deste e se parta para outro. “A necessidade de alimentar com material audiovisual uma programação ininterrupta teria exigido da televisão a adoção de modelos de produção em larga escala” (MACHADO, 2001, p.86). É essa a explicação comercial para a criação de programas seriados, como novelas e telejornais, e sua estruturação em uma grade de programação mais ou menos fixa. Ademais, a máxima capitalista de replicar um produto tão barato quanto possível é um princípio praticando tanto pela televisão quanto pelo esporte.

Pela sua natureza de fluxo, hoje é impossível imaginar um telejornal sendo cancelado porque não há nada que valha a pena ser noticiado, assim como filmes não sendo produzidos por falta de talento. Como lembra Rowe (1999, pp.28-30), o discurso repetitivo dos gerentes comerciais de grandes conglomerados midiáticos afirmando que um produto só é feito porque existe um público é, no mínimo, viciado. Ao extremo, um telejornal só é veiculado todo dia porque as *ethicidades* televisivas que se constituíram com o hábito não conseguem suportar a tela em branco. Não apenas a televisão, mas

¹⁶ Segundo a própria BBC <http://news.co.uk/sport2/hi/funny_old_game/2260280.stm>, acessado em 16 de agosto de 2010. FRANCO JÚNIOR (2007) registra que o adversário do Arsenal não foi seu time reserva, e sim o Everton. BINDI (2007) traz uma data diferente: 1º de maio do mesmo ano, quando ocorreu a final da Copa da Inglaterra entre Preston North End e Sunderland. Porém, segundo outra fonte, o primeiro jogo da Copa inglesa televisionado só ocorreria a 30 de abril de 1938, entre Preston e Huddersfield Town <<http://www.teletronic.co.uk/tvera.htm>>, acessado em 16 de agosto de 2010.

boa parte da mídia ocidental é avessa aos silêncios, às páginas vazias, aos rádios calados e às telas estáticas, pois sua economia comercial baseia-se na disponibilidade incessante de ‘novo’ material, ainda que a forma como este material é apresentado seja reutilizada à exaustão. Trata-se, entretanto, de uma situação habituada – não é, ao contrário do que indica Rowe, uma questão ontológica ou um traço característico da televisão e da mídia, mas antes a forma constituída por suas práticas e seus usos, como aponta Kilpp (2003).

Mesmo passado quase um século da sua primeira transmissão, a televisão ainda é um objeto pouco estudado, se levarmos em conta a presença que possui em nosso cotidiano. Machado (2001, pp.18-9), ao fazer uma retrospectiva histórica dos estudos em televisão, distingue dois modelos esquemáticos. Aquele que chama de “modelo de Adorno” parte do pressuposto que a televisão é um objeto “mau”, e, portanto, que o pesquisador deve evitar “sujar as mãos (ou os olhos)” com seu conteúdo. Esta posição elitista assume a televisão como vértice central da cultura do “populacho”, um lugar onde tudo já é lixo antes mesmo de ser veiculado. O segundo modelo, de McLuhan, é, para Machado, o avesso: a televisão é congenitamente “boa”, não importa o que ela veicula, porque

a imagem de televisão é granulada, é ‘mosaicada’, porque a sua tela pequena e de baixa definição favorece uma mensagem incompleta e ‘fria’, porque as suas condições de produção pressupõem processos fragmentários abertos e, ao mesmo tempo, uma recepção intensa e participante (MACHADO, 2001, p.19).

Machado não discorda da leitura de McLuhan, mas nota que essas condições materiais geram produtos tão díspares quanto *Dekalog* e *I Love Lucy*. Ainda que os dois modelos de Machado sejam bastante reducionistas e não façam justiça aos autores citados, o autor aponta que, ou a televisão é vista como uma prima-pobre do Cinema, o pior da “baixa” cultura (de massa), ou são enfatizadas sua materialidade, sua economia e sua política, como se a diferença entre filme e telefilme estivesse apenas na forma como são produzidos. Advém disso que “sabemos muitas coisas sobre o negócio e sobre o uso político da TV [...] mas dizemos pouco sobre como ela funciona e sobre como ela produz os benefícios ou os malefícios que lhe atribuímos” (KILPP, 2003, p.16).

O caso, como é de se esperar, é mais crítico quando observamos a pouca literatura que trabalha de forma aprofundada a interface futebol-televisão. Mesmo com a quantidade cada vez maior de transmissões disponíveis em nossas televisões, são ainda

poucos os trabalhos espalhados pelos programas de pós-graduação em Comunicação¹⁷ (e em Educação Física¹⁸) pelo Brasil, falta que também é sentida na literatura de língua estrangeira: mesmo os pragmáticos manuais norte-americanos (como OWENS, 2007) quanto os compêndios de Estudos Culturais ingleses (ROWE, 1999; WENNER, 2000) tratam do futebol-televisão de forma corriqueira (a exceção notável é WHANNEL, 1992).

Assim, se, por um lado, já sabemos pouco como a televisão funciona operacionalmente com o futebol (e demais esportes) – isto é, como operam suas estruturas políticas e econômicas – por outro, sabemos ainda menos sobre como a televisão constrói imageticamente o futebol. O que há é uma sensação, e às vezes até uma certeza, de que o futebol se tornou “mais televisivo” ao longo das últimas décadas, discurso que funciona como a defesa nostálgica de uma época em que o futebol era mais “puro”. Como debati até aqui, o esporte e a mídia estiveram interligados desde o início. Ainda assim, este trabalho ‘compra’, como hipótese, esta certeza do senso comum; argumentarei que, ainda que televisão e esporte estejam juntos desde o início, as operações praticadas pela televisão foram sutilmente alteradas com o passar dos anos.

É preciso inverter um pouco esta lógica e pensar em um “esporte-televisivo” – ou *televisível* – ou seja, um esporte que seja parte da televisão e de seus mundos. Kilpp (2003) aponta que a televisão é constituída por virtualidades (objetos, *personas*, situações, etc.) que dá a ver como reais, mas que são, em verdade, suas construções. Com o esporte acontece o mesmo processo: a prática consolidada de levá-lo ao ar pelos últimos cinquenta anos *moldurou-o* dentro da grade televisiva e, através de processos técnicos e estéticos (o que Kilpp chama de *moldurações*), criou-se uma identidade (*ethicidade*, para Kilpp) televisiva para o futebol; identidade esta que é constantemente negociada toda vez em que uma partida é veiculada na televisão. O interessante é que tanto esta *ethicidade* quanto os processos que a compõem (suas molduras e moldurações) nem sempre (diria que quase nunca) são exercidos conscientemente pelos produtores televisivos. São os hábitos consolidados pela repetição destas práticas que originam um esporte que é ligeiramente diferente daquele assistido nos estádios.

¹⁷ Exceções interessantes são apresentadas na coletânea organizada por Marques (2007).

¹⁸ Destaque deve ser feito ao bom trabalho de VENDITE, Caroline Colucio. *Sistema, estratégia e tática de jogo: uma análise dos profissionais que atuam no futebol*. Dissertação (mestrado) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP: [s.n.], 2006; sobretudo o debate com comentaristas esportivos sobre as transmissões via *tubo* (televisão).

2.2 Televisibilidade esportiva

Whannel (1992), em seu estudo sobre as teletransmissões esportivas, coloca como princípio de sua abordagem a necessidade de pensar a relação entre evento esportivo e transmissão televisiva direta como uma transformação, e não representação. Eco concorda com Whannel, mas oferece um termo mais interessante. Diz ele que “a transmissão direta nunca se apresenta como representação especular do acontecimento que se desenvolve, mas sempre – ainda que às vezes em medida infinitesimal – como *interpretação dele*” (ECO, 1986, p.182, grifo meu).

Kilpp (2003) pensa a televisão com o mesmo viés: todo o ato televisivo é instaurador de outras subjetividades, uma identidade televisiva (que ela chama “ethicidade”) que não corresponde à identidade extratelevisão (esquivarei do “real”) daquele sujeito. Para ela, é como se a televisão trabalhasse sempre com seus próprios termos, ao ponto de que todo discurso televisivo ser, antes, um discurso sobre a televisão.

Nesta perspectiva, não faz sentido se a observação de Machado (2001, p.26) – “a TV é utilizada para exibir filmes que foram feitos originalmente para o cinema, ou para transmitir espetáculos musicais, concertos e partidas esportivas não necessariamente concebidos para a tela pequena” – esteja correta ou não. O fato de serem veiculados na telinha já pressupõe sua “adaptação”, “transformação” ou “interpretação”. O fato de que filmes sofram cortes e tenham que suportar intervalos comerciais não pensados em sua forma original é um indício de que a televisão trata o cinema por seus termos. As fronteiras entre aquilo que é produzido para a televisão e o que é por ela adaptado foram borradas (ou sempre estiveram). A crescente intrusão da televisão na determinação dos horários das partidas, para melhor se adequar a sua grade de programação, já demonstra problemas ideológicos e econômicos para quem quer que defenda qualquer um dos lados...

Alheio a esse debate, Whannel (1992, p.94) nota que os limites impostos pela natureza de um esporte, assim como os efeitos dos códigos e da tecnologia televisiva são os fatores que determinarão sua *televisibilidade*. Para ele, existiriam esportes que são mais “televisivos” do que outros, e por isso ganhariam mais espaço nesta mídia. É sua explicação para que esportes com grande número de praticantes, como o squash e o handebol, não tenham emplacado nas grades televisivas.

A “televisibilidade” de cada esporte depende, em verdade, de sua capacidade de adaptação aos códigos televisivos já impostos por outras formas de teletransmissão (a forma televisiva do vôlei tem mais semelhanças com a do basquete do que com a do tênis, por exemplo, esporte de cuja mecânica é próxima), e também pela tecnologia à disposição. Isto não impede que esportes consagrados, como o críquete e o vôlei, tenham que se adaptar à televisão – ambos eram longos demais, logo ocupavam muito da grade televisiva. A “televisibilidade” do esporte não é um fator intrínseco ao esporte, como aponta Whannel (1992), mas, ao contrário, extrínseco a ele – é da ordem do televisivo. Existem esportes cuja mecânica é passível de adaptação aos códigos televisivos (como o vôlei) e àquilo que a televisão considera interessante enquanto entretenimento (motivo pelo qual o squash não está nas grades televisivas, afinal, o conflito interpessoal – um destes pontos de interesse – é dificultado, literalmente, por uma parede).

A “televisibilidade” é uma questão também tecnológica, onde toda decisão técnica implica um equivalente estético (e ético). Eco, por exemplo, observa que,

para transmitir um acontecimento, o diretor de televisão coloca as três ou mais câmeras de modo que sua disposição lhe proporcione três ou mais pontos de vista complementares, quer todas as câmeras apontem para um mesmo campo visual, quer (como pode acontecer numa corrida de bicicletas) estejam deslocadas em três pontos diferentes, para acompanharem o movimento de um móvel qualquer. É verdade que a disposição das câmeras fica sempre condicionada às possibilidades técnicas, mas não a ponto de impedir, já nesta fase preliminar, uma margem de *escolha* (ECO, 1986, pp.182-3).

É da decorrência de um fato a princípio apenas técnico que começam a surgir as “interpretações” televisivas sobre o evento. Ao recortar o espaço do evento esportivo em segmentos televisivos (planos e enquadramentos), a televisão cria uma sutil – mas importante – diferença entre evento-esportivo e evento-televisivo. A partir de então, a dinâmica esportiva, sua mecânica e mecanismo de jogo, estarão sujeitadas à dinâmica televisiva, seu ritmo de montagem, sua estética, sua “linguagem”. Por mais que o conteúdo dos recortes televisivos seja limitado pela mecânica esportiva (o centro de interesse do futebol é a bola, por exemplo), é “no uso das objetivas, na acentuação de valores de iniciativa pessoal ou valores de equipe, nestes e em outros casos [que] intervém uma escolha” (ECO, 1986, p.183), que a televisão provocará uma ruptura entre o esporte “executado” e o esporte “transmitido”.

A Whannel (1992), quando fala de “televisibilidade” de um esporte, responderia que ela não equivale ao todo daquele esporte. Há porções mesmo do futebol, talvez o

esporte mais “televisível” de todos, que não são pertinentes para a forma televisiva atual e, portanto, acabam excluídas ou escondidas ao longo da transmissão. Essas porções não são insignificantes: vai desde a dinâmica dos vestiários até as ordens que os treinadores berram no meio de campo (ao contrário do vôlei, por exemplo, onde as ordens dos técnicos são prontamente registradas pela televisão). E o esporte, qualquer que seja, não é limitado a sua execução, à partida ou prova: existe todo um preparo dos atletas e das equipes, além de bastidores, que aparece na televisão somente como metatexto, nos comentários de repórteres e narradores. Do outro lado, também há artifícios televisivos¹⁹ que não são atualizados no esporte-televisivo, mas que são usuais em outros produtos da televisão.

No limite, não importa o esporte: o fato de apontar câmeras de televisão para qualquer modalidade esportiva irá resultar na criação de sua versão televisiva, um aglomerado de planos, sequências, montagens que, em sua fase mais desenvolvida, irá transformar o imaginário social daquele esporte. É como ir a um estádio de futebol e se postar nas arquibancadas bem ao centro do gramado, no mesmo ângulo de visão da televisão: não importa o melhor local para se assistir ao esporte sendo praticado (no caso do futebol, este seria atrás das goleiras), mas sim para emular a experiência televisiva.

Estudar a *ethicidade* do esporte-televisivo envolveria uma análise das teletransmissões dos mais diversos esportes, em busca de um mínimo comum que atravessasse todas as suas formas, do vôlei ao futebol, do automobilismo à ginástica olímpica. Não é este o propósito aqui, já que o foco é o futebol. Por isso, no capítulo seguinte, indico e debato moldurações básicas que compõem a moldura do futebol dentro da televisão.

¹⁹ Como exemplo rápido, lembro da figura do “âncora” nos telejornais e da maneira como ele é moldurado. Ainda que nos intervalos o narrador e comentarista sejam inseridos nas teletransmissões com o mesmo enquadramento, sua autoridade se dá mais pela sua presença fora de tela no que na tela.

3. MOLDURAÇÕES DO FUTEBOL TELEVISIVO

Como Benítez (2005) aponta, existe uma heterocronia nas teletransmissões esportivas, uma profusão de tempos especializados correndo simultaneamente. Haverá, por exemplo, um “tempo de plano” e um “tempo de tela”, o primeiro aquilo que a câmera captura, o segundo aquilo que é disponibilizado na tela ao telespectador. O desafio do diretor de imagens em uma transmissão esportiva é organizar esta “tela”, quer dizer, ordenar como os planos com seus respectivos espaços entrarão no tempo da tela. No caso das últimas Copas do Mundo, são 32 câmeras dando 32 visões do espaço de jogo diferente. Como organizá-las? Como “colocá-las em tela”? É preciso resolver essa equação complicada de 32:1 (ou mais) criando hierarquias e modelos seguros de organização. Afinal, a multiplicação de câmeras não supõe um favorecimento à narrativa ou ao entendimento do telespectador, mas sim à segurança da própria televisão, que a todo custo evita a perda de *qualquer* detalhe.

Benítez observar que o futebol

posee algunas características que no le ayudan en absoluto: se trata de un juego cuyo esfuerzo físico se desempeña principalmente en lo posicional; cuya relación entre jugador y porción del campo a cubrir es de las mayores entre los deportes de equipo; cuya eficacia ofensiva es, sin duda, de las menores; y que contiene una importante proporción de pausa en la acción deportiva que resulta difícil de ubicar y medir. Escenográficamente, todo esto se traduce en un gran número de personajes desplegando su actividad a lo largo de una localización de gran tamaño y con esporádicos y sorpresivos momentos culminantes (BENÍTEZ, 2005, p.6).

Ou seja, no futebol, o extenso espaço de jogo separa os locais onde podem ocorrer os desenvolvimentos do esporte. Ao transformar este espaço em espaço cenográfico, o seu desmembramento em planos e a posterior sutura durante a montagem irão provocar uma cisão irreparável na dinâmica do fluxo futebolístico, que aí então já terá sido cooptado pelo televisivo.

Segundo Kilpp (2003), moldurações são os processos técnico-estéticos que combinam os elementos visuais no interior de uma moldura (estudada no capítulo anterior). Para a autora, as moldurações podem ser entendidas como a composição e a escolha de quadros e planos, além dos artifícios visuais e ritmo de montagem que compõe determinadas audiovisualidades. A proposta deste capítulo é catalogar alguns destes processos, que se formam e são reiterados a partir do hábito e do retorno aos mesmos artifícios.

3.1 Centralidade e enquadramento

A extensão do palco de jogo e a necessidade de convertê-lo em “cenário” para a teletransmissão esportiva está no cerne da opção por colocar a bola no centro dos quadros, fazendo-a emergir ao foco da atenção e deixando em segundo plano a organização espacial das equipes. Esta opção não é apenas estética, mas também técnica: nos primeiros registros audiovisuais de esportes, a ausência da bola é evidente, pois ainda não havia mecanismos capazes de capturá-la devido à sua velocidade. Estes mecanismos vão sendo aprimorados ao longo do século XX. Porém, quando chegam à televisão, na segunda metade do século, a centralidade da bola era já uma habituação, e então se converte em procedimento estético e narrativo, não mais mera opção técnica.

Como a bola é essencial para o desenvolvimento da mecânica dos esportes, é a decisão por centrá-la ou tê-la quase sempre visível é bastante coerente. Todavia, isso não quer dizer que a bola seja o elemento principal: a organização espacial das equipes é tão (ou até mais) importante quanto a ação que ocorre ao redor dela. O *momento de tensão*, para usar uma expressão do fotógrafo esportivo holandês Van der Meer (citado por WINNER, 2001, pp.64-5), raramente está ao redor da bola, mas justamente onde a bola *poderá* estar no momento seguinte.

‘Futebol é um jogo de espaços. Então, por que deveríamos deixá-lo de fora?’, ele [Van der Meer] diz. ‘Toda segunda nos jornais você vê o mesmo estúpido e chato *close-up* tirado de atrás de um dos gols com longas lentes teleobjetivas que distorcem o espaço. Essas fotos mostram situações do futebol, mas você não faz ideia do seu sentido. Dois jogadores brigando pela bola. E daí? Em que parte do campo eles estão?’ (WINNER, 2001, p.64, tradução nossa).

O ponto da questão é: a centralidade da bola leva a uma linha geral de centralidade dos outros objetos em seus respectivos quadros – jogadores, treinadores, árbitros, torcedores e celebridades extracampo; todos aparecerão centralizados. Haverá apenas um corte sensível à esta lógica: a imagem da torcida, não a do torcedor solitário, mas a de aglomeração de torcedores. Talvez pela incapacidade mesma de reconhecer o corpo da torcida, ou então justamente por reconhecê-la enquanto corpo, um organismo gigantesco que se espalha por todo o entorno do campo e que, portanto, é inapreensível em um único quadro.

Por outro lado, o quadro desenquadrado, vazio ao centro e remarcado em suas bordas, é raridade no futebol televisivo. Quando existe, é compreendido pela máquina televisiva como “erro”, uma falha que precisa ser imediatamente corrigida, através da recentralização da imagem. Quando a bola se move rápido demais para a câmera segui-

la, a televisão se vê obrigada a registrar esta passagem de forma receosa. É nestes momentos em que a câmera se trai: balançando, desenquadrada, ela irá para um lado e outro até conseguir recentralizar a bola. Se o desenquadramento define “o estilo não-clássico por excelência e, por que não, um cinema menos apanhado na ilusão diegética” (AUMONT, 2004, p.130), a teletransmissão do futebol é clássica por natureza.

3.2 Máxima ação no mínimo espaço

Outra característica do esporte na televisão é a abordagem da ação esportiva em espaços visuais reduzidos, quadros limitados que oferecem uma mirada mais próxima dos atletas. Esse princípio, que irá guiar a transposição de qualquer esporte para sua versão televisiva, é descrito por Whannel (1992) como “máxima ação no mínimo espaço possível”. Para o autor britânico, este seria o principal valor para a “televisibilidade” do boxe: o fato de que todas as ações cruciais deste esporte se dão com os dois combatentes muito próximos, o que facilitaria (teoricamente) a fotografia da cena. Mas, o que fazer com os esportes (sobretudo os coletivos) em que a ação não se dá em espaços tão mínimos quanto do boxe ou tão estáticos como o do tênis? Benítez, na citação acima, lembra que “o espaço cenográfico [do futebol] separa drasticamente os locais onde podem ocorrer os acontecimentos fundamentais” (BENÍTEZ, 2005, p.6) de uma partida, logo, “o futebol como esporte não é muito telegênico, e a televisão como meio contribui negativamente para isso” (BENÍTEZ, 2005, p.9).

Minimizar o espaço para maximizar a ação só significa para o telespectador quando dentro de uma montagem, já que muitos quadros, no caso do futebol, são desprovidos da indicação do local onde ocorre a ação. Ou seja, os quadros de ação no esporte televisivo, no futebol sobretudo, *exigem* o fora de campo. É só no além do campo de enquadro, justo no campo de jogo, que estes quadros são capazes de adquirirem significado. Aumont vai apontar que, no cinema, o fora-de-campo é imaginário – como na pintura – e concreto, “na medida da crença no mundo diegético como mundo coerente e unitário. Estritamente falando, todo fora-de-campo é sempre imaginário, como também o campo” (AUMONT, 2004, p.135). E, por mais que, no caso do futebol, esteja-se falando de um campo físico e concreto (um gramado), quando fora-de-campo este também se converte em imaginário, já que o posicionamento dos outros jogadores, dos treinadores, do árbitro, dos torcedores, etc., passam a subsistir dentro da transmissão, como potência de atualização na tela de televisão, através dos

cortes entre as câmeras e das outras possibilidades de imagens. Mas, no quadro e no campo, o fora-de-campo é sempre uma incógnita, e só existe, de fato, pela nossa crença em que a partida se dá em um mundo organizado e coerente que pode, todavia, ser coerente somente em sua diegese (como no cinema) – daí porque Eco (1984) e Flusser (2007) falarem na possibilidade de o esporte televisivo sequer existir enquanto esporte, não sendo mais do que encenação e trabalho de atores.

3.3 Tipos de planos

Para Whannel (1992, p.110), é nos esportes coletivos que podemos identificar mais claramente este padrão onde “o começo de uma jogada é convencionalmente visto à distância, seguindo por movimentos para um plano médio assim que a jogada fica restrita a uma área menor”. Chamo esse plano “convencional” de Plano Principal (doravante PP). É bastante semelhante ao plano geral (PG) do cinema, ainda que sua função não seja a mesma. No cinema, o PG é utilizado para situar o espaço da ação. O PP, nas teletransmissões esportivas e no futebol sobretudo, é uma convenção idealizada: é a visão *ideal* de um espectador-modelo que se coloca nas arquibancadas laterais ao gramado, bem ao centro, assistindo ao jogo na horizontal. E é principal, também, porque sua função é “costurar” os outros planos em si.

A câmera principal (PP) segue o jogo de longe e capta cerca de 1/3 ou menos do campo de jogo, tendo como ponto de ancoragem a bola. Quando a jogada está restrita a espaços menores e de grande embate corporal entre os jogadores (sobretudo nos terços finais do gramado, próximo às áreas), ou o ápice de uma ação desportiva (a subida à rede no vôlei), há a opção por utilizar planos mais fechados. Assim, há um permanente diálogo, em toda transmissão, entre esses dois tipos de planos durante a ação: o principal, que funciona também como malha sobre o qual os outros se costurarão; e os situacionais, que focam ações de alta tensão (daí “máxima ação”) em um espaço reduzido. A bibliografia clássica sobre cinema chamaria estes planos de médio, de conjunto e americano; todavia muitos planos imersivos também são dos mesmos tipos. O importante é que são planos mais próximos dos motivos *enquanto* a bola está rolando, ou seja, quando o tempo do jogo não é morto.

Não se trata, porém, somente de privilegiar a ação em detrimento de uma maior compreensão da mecânica de jogo, mas antes é o efeito de outra lógica televisiva, apontada por Rial (2003). Para a autora, a televisão ideologicamente “pensava” o

futebol nos anos 1960; depois, passou a “emocionalizá-lo”, para hoje “imersir” nele, ver cada partida por dentro, aproximar-se do esporte o máximo possível. É esse princípio que guiará o crescente uso de imagens em *close* de jogadores, treinadores e árbitros, além de *replays* e *slow motions* de quase qualquer lance (não só daqueles dotados de alta tensão narrativa). É uma tentativa de situar o telespectador não na posição passiva que até então ocupava, onde os jogadores desfilavam *para* ele; mas sim de colocar o telespectador “dentro” do jogo, onde os jogadores desfilam *com* ele. Planos próximos, *closes* e planos de detalhe são bons exemplos de “planos imersivos”, assim como planos médios, americanos e de conjunto. O importante é que, ao contrário dos planos situacionais, os planos imersivos sejam aqueles que irrompem na edição *durante* os tempos de bola parada.

A figura 1 esquematiza o uso de alguns planos ao longo da teletransmissão da final da Copa de 1982 na Espanha, entre Itália e Alemanha Ocidental. Os planos indicados em verde (1 e 2) se referem a planos usados enquanto a bola está em jogo, quer dizer, *não é* tempo morto. O plano 1 é um típico exemplo de plano principal, recortando o espaço de jogo e mantendo-o afastado. Já o plano 2 é um típico plano situacional; como se vê o tamanho dos motivos (jogadores) em campo é diferente entre um e outro, o plano 2 sendo mais aproximado dos objetos que o primeiro. Ainda assim, tecnicamente falando, se se levasse em conta a bibliografia sobre cinema, pouca diferença haveria entre um e outro além da âncora de câmera.



Figura 1 Esquema de planos da Copa de 1982

Todos os outros planos são planos *imersivos*. Os planos em laranja (3 a 11) são planos recorrentes de tempos mortos, ocorrendo durante a partida, com a bola fora de jogo. Aqui, há novos recortes do espaço de jogo: o detalhe do goleiro (3), do campo na vertical (4), do atacante tomado por uma câmera lateral no nível dos atletas (5), do fora do gramado, como o reservado técnico (6 e 8) e o *close* (7 e 8, mais afastado), que reduz o espaço de sentido para o rosto dos jogadores, trocando os músculos de seus corpos por seus faciais. O plano 9 exhibe as tribunas de onde os políticos e celebridades de cada país assistem à partida. Este plano, assim como o 10 e o 11 (da torcida), será recorrente ao longo do jogo em seus tempos mortos, sobretudo após os gols (é uma forma de “personificar” a transmissão).

Já os planos em vermelho não fazem parte do jogo propriamente dito, mas sim da transmissão: são planos que ocorrem antes ou depois da partida e que estão dentro do programa televisivo. O plano 12, por exemplo, é o primeiro plano da teletransmissão: é um plano geral clássico, que serve bem para situar o local de jogo. Na sequência, este mesmo plano rola para a direita até encontrar o estádio Santiago Bernabéu e então começar a se aproximar dele com um lento *zoom in*. É uma clássica panorâmica cinematográfica. O plano 13 captura o momento da execução dos hinos enquanto o 14 oferece a visão a partir de outro espaço de jogo, as cabines de imprensa.

Como se vê, a organização espacial da partida é bastante dependente daquilo que acima defini como “centralidade na bola”. Quando a bola está em jogo, os cortes tendem a manter uma distância maior dos objetos de jogo (os jogadores, a torcida, etc.), evitando que a bola se perca do campo da câmera. Ao contrário, quando o jogo está parado (é tempo morto), há uma aproximação do campo visual para *dentro* do campo de jogo (o que Rial chama de “imersão”), provocando tipos de planos que aproximam os motivos. E, também, há a visualização de outros espaços do palco de jogo, que compõem um panorama da partida.

3.4 Ritmo e montagem

Se, como mostrado no exemplo acima, o espaço de jogo é organizado através de um ritmo bem marcado que internalizava a diegese, podendo relacionar tipos de planos e enquadramentos a momentos-chave da partida, esta organização é lentamente pulverizada ao longo da última década. Entra-se, de fato, em uma nova ordem de teletransmissão: muito mais fluída, muito mais fragmentada, talvez como aquela que

Shaviro aponta: para dentro de “um espaço-tempo da física moderna; ou melhor, para dentro do ‘espaço dos fluxos’, e o tempo dos microintervalos e das transformações à velocidade da luz”²⁰.

Nesta nova ordem, o espaço é pulverizado em ainda mais fragmentos do que a organização anterior: num período de menos de quarenta anos, passa-se de 383 cortes (na final da Copa de 1978) para 1121 (na final da Copa de 2010). A figura 2 mostra essa evolução, contabilizando o número de cortes (ou de planos, enfim o número de imagens diferentes que ocupam o ‘tempo de tela’) durante a partida – do chute inicial ao apito final do juiz – excluindo, portanto, os períodos de extrajogo. Para padronizar e poder comparar os dados, excluíram-se da contabilidade os tempos extras (prorrogações e pênaltis) das finais de 1994, 2006 e 2010.

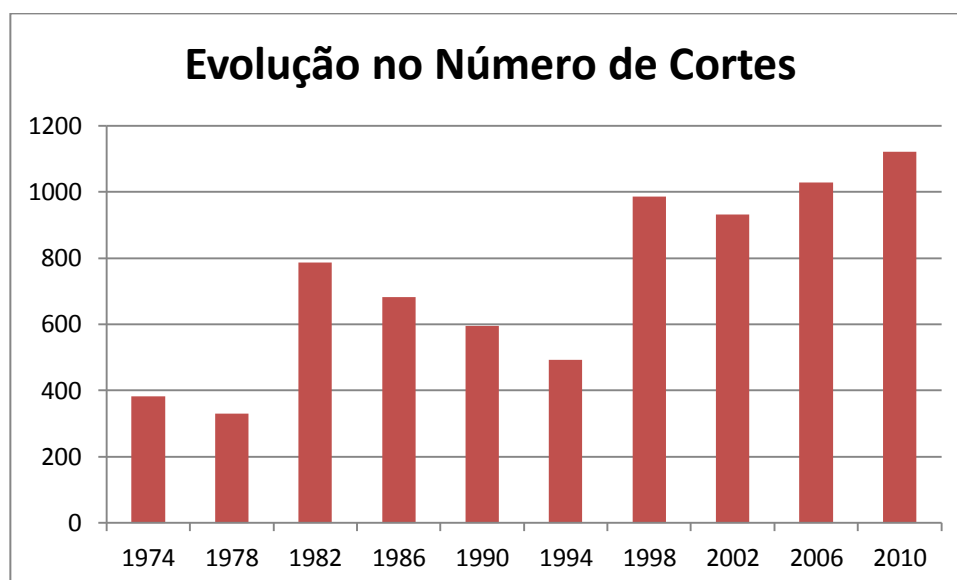


Figura 2 Evolução no Número de Cortes

Como pode ser observado, após praticamente um “ponto fora da curva” que é a final de 1982 (com 787 cortes), há um decréscimo no número de cortes e um “desaceleramento” no ritmo de edição, que atinge seu ponto mais baixo em 1994 (492 cortes, próximo dos 383 de 1974 e dos 330 de 1978). A partir da próxima edição, porém, o número de cortes praticamente dobra: 986 em 1998, 931 quatro anos mais tarde (uma estagnação) e então o início de uma tendência de subida, com 1029 em 2006 e 1121 na Copa da África (há também o acréscimo no número de câmeras: de 18 em 2002 para 26 na Alemanha e 32 quatro anos mais tarde).

²⁰ No original: “We enter into the spacetime of modern physics; or better, into the “space of flows”, and the time of microintervals and speed-of-light transformations, that are characteristic of globalized, high-tech financial capital” (SHAVIRO, 2012, online).

Um maior número de cortes resulta em dois fenômenos paradoxais: por um lado, o acréscimo de câmeras permite vistas até então não presentes nas teletransmissões anteriores, o que aumenta o espaço de jogo “coberto” pela televisão; por outro, este mesmo espaço é dinamitado em sucessivos cortes e fragmentos, permanecendo na tela por não mais do que poucos segundos – de um extremo a outro na tabela, a frequência de cortes passou de 4,25 por minuto de jogo em 1974 para 12,4 em 2010; praticamente três vezes mais.

Como resultado, o espaço de jogo se esvai em favor de um espaço-tempo intervalado, onde a diegese já não mais atua para amarrar um espaço físico contínuo, onde uma imagem sucede a outra em um plano “lógico” e o sentido se dá mais pela presunção de que a A (um plano principal) sucede B (um plano de situação), mas antes em amarrar um espaço granular que é composto de pontos e intervalos. Agora, a sucessão de planos em cortes não é mais padronizada e intuitiva, mas às vezes até contraprodutiva: os “planos imersivos” – que contêm ora imagens do fora de campo como treinadores, torcedores e celebridades, ou então *closes* de jogadores – se interpõem ao plano principal *durante* o tempo de bola corrida, ou seja, quando o tempo não é morto. Isso faz com que o espaço de jogo, que antes podia ser considerado uma extensão única em que a televisão escolhia pontos de vista e ângulos de câmera sejam divididos em unidades menores, atomizadas, fazendo com que o extensivo dê lugar ao intensivo – o hábito continua a ligar os pontos, mas agora eles favorecem mais a sensação (a emoção da partida) do que o sentido (a compreensão do espaço e daquilo que acontece).

De certa maneira, estas mudanças de paradigma se aliam àquilo que Shaviro chama de “pós-continuidade” (*post-continuity*), uma sensibilidade estética que conecta e desconecta o espaço e o tempo, onde “a narrativa não é abandonada, mas é articulada em um espaço e um tempo que já não são mais os clássicos” (SHAVIRO, 2012, on-line²¹). A inflação no número de cortes, a fragmentação do espaço em sucessivos intervalos e o *close*, tanto de pessoas quanto de objetos (aquilo que Deleuze chama de ‘imagem-afecção’), dão um “ritmo TDAH” (STORK, 2011, on-line) aos filmes de ação da nova geração – e, subsequentemente, também às teletransmissões esportivas. E isto é paradigmático também em outro sentido: o tempo de bola rolando (de jogo propriamente dito) vem diminuindo ao longo dos anos. Segundo os relatórios FIFA, em

²¹ No original: "Narrative is not abandoned, but it is articulated in a space and time that are no longer classical".

1998 o tempo médio de bola rolando (moda de todos os jogos do torneio) era de 60'34" minutos (986 cortes na final), que foi reduzido a 52'47" (931 cortes) na edição seguinte, para então passar a 55'03" (1029 cortes) em 2006 e estabilizar em 54'04" (1121 cortes) na última Copa. Ou seja, há um acréscimo no número de cortes e aumento no ritmo de edição enquanto o tempo de ação esportiva, efetivamente, vai se reduzindo.

Na teletransmissão esportiva, a prevalência do fora de campo instaura o modelo clássico: sabemos, por hábito e por crença, que o espaço do campo de jogo não condiz com o espaço enquadrado no campo da câmera; antes, este campo é a soma de todos os fragmentos que, quando não exibidos, se fazem potência da imagem em tela. Por outro lado, eles só se organizam tendo um fora de quadro: a montagem, que faz com que A seja sucessão de B, e C de B, etc. É ela quem organizará o fora de campo – sempre uma multiplicidade de imagens – em um audiovisual passível de ser assistido.

No outro extremo, porém, as teletransmissões atuais (a partir de 1998) dão vazão a um fora de quadro que se autonomiza do fora de campo, fazendo deste “espaço discursivo” espaço de jogo. Isto transforma a extensividade do gramado de jogo – em que a câmera fazia pequenas unidades (planos) com a dualidade campo/fora de campo (corte) –, em intensividade(s), onde o sentido dá lugar à sensação, onde a câmera não faz mais incisões sobre uma extensão física (o espaço de jogo), mas sim planos e cortes sobre um espaço “discursivo”, que, como mesmo aponta Fechine (2008), só existe durante a transmissão.

Para Fechine (2008), é própria da comunicação mediada a instauração de um espaço disjuntivo entre enunciador (aqui) e enunciatário (alhures), já que estas duas figuras não estão fisicamente no mesmo lugar. Assim, “todo o esforço do discurso midiático será para (...) tentar anular essa oposição entre o aqui e o ali, entre o cá e o lá” (FECHINE, 2008, p.133). Para isto, cria-se uma espécie de “espaço da transmissão”, isto é, o espaço físico onde estão posicionados os agentes da comunicação, seja do lado da emissão, seja do lado da recepção. De qualquer maneira, é um espaço fora-de-quadro, já que

não possui uma correspondência direta com o espaço da produção, da apresentação ou da recepção figurativizados no sintagma audiovisual produzido e exibido ‘ao vivo’ (...) Trata-se de um espaço que só possui existência no momento mesmo em que se dá a transmissão e, através dela, ocorre a conexão que, ao colocar todos os participantes em um mesmo agora, transforma todas as suas distintas posições espaciais físicas em um mesmo aqui. (FECHINE, 2008, pp.135-6)

A apreensão deste espaço sem referente físico se dá tão somente por operações da linguagem televisiva: não apenas planos e enquadramentos, mas também artifícios linguísticos (como as referências ao espaço físico), direcionamento de olhares (existe um fora para onde o narrador esportivo olha que também se faz espaço televisivo), efeitos técnicos e recursos de edição. Todas essas operacionalizações nas transmissões diretas construiriam, para a autora, o “simulacro de uma localização única na qual se daria a interlocução” (FECHINE, 2008, p.138). Em último, este “espaço próprio da transmissão”, coloca em operação um tipo de *mise-en-scène* semelhante à da performance teatral, já que compõe uma “cena” comunicativa que só existe enquanto há a “atuação de uns frente aos outros num presente temporal” (FECHINE, 2008, p.141).

Este novo espaço de jogo, intervalado e fragmentado, tem uma geografia particular, não-lógica, onde as imagens não servem para situar o telespectador – como no cinema clássico – mas antes para fazê-lo sentir o audiovisual – como no caos-cinema (STORK, 2011) – quer dizer, não situar *para*, mas situar *no* telespectador. É um espaço que não reúne, mas divide: faz do campo de jogo intervalos, em que o plano principal (PP) deixa de ser “principal” para ser só mais uma possibilidade de atualização de imagem, dentro de tantas outras. Se antes o futebol televisivo era a junção de pontos divididos no espaço que criavam uma narrativa através da fácil localização da ação nestes espaços separados, hoje a junção não é mais de pontos, mas de intervalos – e por estas fendas passam muita coisa, *inclusive* uma partida de futebol.

4. TEMPO MORTO

Um ponto fulcral na organização das teletransmissões esportivas é a estratégia empregada pela televisão para eliminar, ou então recriar em seus termos, aquilo que chamo de tempos mortos – os momentos em que a bola, efetivamente, não está em jogo. Diferentes esportes têm diferentes regras para estes momentos: em alguns deles, como o futebol americano e o basquete, a interrupção do tempo de jogo revela um tempo de natureza diferente; o futebol, por outro lado, faz do tempo morto parte integrante de seu tempo de jogo, onde, por exemplo, retardar a reposição da bola pode ser estratégia de uma equipe.

O tempo morto, porém, não é exclusividade esportiva. Antes, acontece em todos os eventos televisionados ao vivo e, como a televisão se arbitra o direito de ser “o” veículo que anula espaço e tempo para colocar todos os telespectadores em um mesmo aqui e agora (o mesmo ‘ao vivo’), é uma ocorrência usual no panorama televisivo. Assim, a busca histórica da televisão e a evolução de suas gramáticas passam por maneiras cada vez mais efetivas e criativas de impedir que o seu tempo – tempo televisivo – também morra junto ao do evento. Avesa às esperas e aos momentos de relaxamento, a televisão (ao menos a ocidental) acelera o ritmo daqueles tempos em que nada relevante está acontecendo: preenche-os com *replays*, *links* de outras localidades, rostos de espectadores, etc. Há, inclusive, um número maior de dispêndio técnico nos tempos mortos do que nos vivos: enquanto, por exemplo no futebol, apenas duas ou três câmeras são suficientes para transmitir os momentos de bola rolando, há outras trinta capturando imagens variadas, esperando a oportunidade para irem ao ar – oportunidade, esta, que advém com os tempos mortos.

Mas, antes, o que são de fato tempos mortos? Neste capítulo, investigarei a possibilidade de existência de tempos mortos em três frentes: na televisão, no futebol e na transmissão, resultado da articulação entre os dois primeiros. Assim, pretendo dar um panorama geral do assunto dentro da dissertação, para então partir para a análise e conceituação das imagens presentes nestes ‘tempos’.

4.1 O tempo morto da televisão

Uma primeira abordagem às questões levantadas acima é caracterizar o tempo “morto” como a suspensão de uma dada ação tida como principal. Haveria uma

correlação não só narrativa, mas também rítmica: há períodos de tempo mais e menos concentrados. O tempo morto seria a experiência da extradiégese.

Desta tese advêm cinco possibilidades. Primeira: dentro de um programa televisivo, existiriam pontos de espera, ou pausas, que relaxariam a quantidade/qualidade de informação; segunda: se tomada apenas por seu viés narrativo, tal perspectiva compreenderia os intervalos comerciais também como tempos mortos; terceira: em relação a uma qualidade de informação “viva” (inflacionária), existiriam ruídos que podem ser interpretados como morte (da informação): erros em telejornais ao vivo, demoras nas respostas de entrevistados nos programas de auditórios, equívocos dos suítes; quarta: as “telas-formigueiro” e as “barras coloridas” do canal fora de ar; quinta: a estática (ruído técnico) que se interpõe entre o material teletransmitido.

O elevado número de possibilidades em que o tempo pode “morrer” na televisão é aquilo que leva Machado (1990, p.75) a caracterizá-la como uma “mídia em que predominam os ‘tempos mortos’”: tempos de espera em que nada – supostamente – está acontecendo de interessante, como “nas transmissões ao vivo de uma partida de futebol quando, por exemplo, a bola está parada, *e aproveita-se para veicular a publicidade*” (KILPP, 2005, p.11, grifo meu).

Todavia, esta perspectiva falha em perceber que, ao suspender o tempo “vivo” da narrativa, do tempo “morto” emergem outros tempos, experimentados de forma indiscriminada pelo telespectador. O tempo morto, nesta primeira concepção, enquanto tempo de espera, é a vazão de outras temporalidades que irão se acrescentar ao tempo da narrativa, de certa forma moldurando-o e moldando-o (não é de forma aleatória, por exemplo, que certos patrocinadores irão procurar os intervalos de determinados programas para exibir seu produto). Se há a pausa narrativa entre o “gancho” de um bloco do programa e sua resolução no próximo, o tempo “morto” que interpela a ambos é parte constitutiva do produto televisivo.

A ideia, exposta por Kilpp ao comentar Machado, de que no tempo morto há uma possibilidade econômica, advém daquilo que o autor chama de “contradição”: em uma sociedade em que o tempo é o principal vetor econômico e político – onde é “preciso fazer o máximo no mínimo de tempo, maximizar a produtividade, deslocar-se na maior velocidade possível, em suma, economizar tempo em todos os sentidos” (PELBART, p.32) –, a televisão possuir uma quantidade considerável de tempo em que este não tem qualidade econômica é ininteligível. Se “cada segundo vale ouro”

(MACHADO, 1990, p.75) na televisão, o esperado é que qualquer tipo de “tempo morto” seja evitado (e é por isso que nele é que se veicula a publicidade).

Logo, a tal condição ética da televisão advém uma estética que visa, a todo custo, evitar que o tempo televisivo morra. Em outras palavras, à emergência de possibilidades em que o tempo possa se “perder”, há contramedidas de segurança que visam “retardar” o tempo morto, fazê-lo passar-se por vivo. O contrário do tempo morto seria, assim, tempo em que o fluxo informativo é ordenado sem sofrer interrupções *significantes*, o que pressupõe que é um tempo que continua a ser pensado dentro da visão totalizante de uma televisão que mantém o controle de cada nanossegundo seu.

A história das gramáticas televisivas – ao menos, creio, as ocidentais – é o relato da evolução de suas políticas de contenção de tempo morto. Das primeiras grades televisivas, em que o tempo “vivo” (de programas) ocupava um décimo, ao tempo sempre vivo dos canais a cabo sem intervalos comerciais, é possível traçar uma linha evolutiva de estéticas que visam diminuir a probabilidade televisiva de morte temporal. No limite, tal cronopolítica capitalista ocidental dará origem a outro paradigma temporal, que Pelbart (1993, p.33) chama de ‘tecnocientífico’: a velocidade absoluta da televisão e de outros aparelhos eletrônicos dispensa o movimento espacial, “anulando assim não só a geografia e o tempo de duração desse deslocamento, mas a própria ideia de espaço, de tempo e de duração”. Tal economia política do tempo é, novamente, contraditória: para evitar que o tempo seja desperdiçado, acelera-o até o limite em que ele se torne *zero*. Morte do tempo às avessas.

Os tempos mortos identificados por Machado são significativos do conteúdo televisivo, e dizem tanto quanto os seus tempos ‘vivos’. Porém, se na perspectiva de Machado o tempo morto é um tempo de natureza diferente daquele que ‘interessa’, para Suzana Kilpp (2005, 2006) a diferença é menos sutil, pois é qualitativa. Os conteúdos dos comerciais de uma dada faixa horária ou programa molduram o conteúdo desta faixa assim como a experiência de assisti-la. Por exemplo, nas teletransmissões de partidas de futebol em canal aberto, cervejas, automóveis e bancos compõe um panorama televisivo que diz bastante sobre o público que a televisão acreditar ter ou construir para si. Antes de serem tempos de naturezas diferentes – vivo ou morto – são tempos com qualidades distintas cuja soma constrói a *ethicidade* de determinada faixa horária. Logo, na televisão, não há tempo morto: existem tempos mais ou menos concentrados (de ação, de informação, de velocidade, etc.).

Isto leva a uma compreensão da televisão enquanto fluxo, como já notava Raymond Williams, para quem na televisão “o programa realmente oferecido é uma sequência ou conjunto de sequências alternativas destes e de outros eventos semelhantes, que são então dispostos *em uma única dimensão e numa única operação*” (WILLIAMS, 2003 [1974], pp.86-7, tradução e grifo meus²²). Logo, existe uma coalescência de tempos, eles mesmos muito distintos, que constroem o fluxo televisivo, e é desta multiplicidade que emerge a experiência televisiva.

Williams, porém, identifica somente o fluxo *televisivo*, interno à televisão, diegético (que pode ser múltiplo, afinal, a diegese de um comercial é diferente da diegese de um programa televisivo). A meu ver, existem outros fluxos que vão compor o televisivo, sejam os dos eventos, sejam os dos programas, mas, sobretudo, o do telespectador. Seria preciso, portanto, avançar a compreensão do *fluxo* para a *duração*, conceito desenvolvido pelo filósofo Henri Bergson e assim por ele definido:

[o] tempo, para nós, confunde-se inicialmente com a continuidade de nossa vida interior. [...] a *coisa* e o *estado* não são mais que instantâneos da transição artificialmente captados; e essa transição, a única que é naturalmente experimentada, é a própria duração (BERGSON, 2006, p.51).

A duração é um movimento ininterrupto, sua *experiência*. Reservo o último termo, pois ele será importante mais tarde. Bergson dirá que é preciso que percebamos a simultaneidade de dois fluxos compreendidos na duração de um terceiro (BERGSON, 2006, pp.61-2). É este terceiro que irá reuni-los e dividi-los (inclusive a si), e então encarnar a possibilidade de simultaneidade.

Aqui já não importa mais se a televisão é capaz de deixar o tempo morrer, ou se é o acúmulo de ruído ou a distensão temporal que caracterizam os tempos mortos, mas que o interator (que pode ou não ser humano) experimente tais tempos em suas qualidades distintas. É por isso que – para utilizar uma figura fácil nos tempos de bolada parada na teletransmissão – um *replay*, por mais que reprise exatamente a mesma imagem, será experimentado como um tempo ‘novo’, bastante vivo.

Na televisão o tempo não morre: há qualidades e – quantidades de qualidades – de tempo diferentes, reunidas em um mesmo fluxo televisivo, que se alternam entre esses tempos com desenvoltura, dentro de um conjunto de técnicas e procedimentos que caracterizam o televisivo. Mas, a princípio, o tempo televisivo é apenas um. Isso não

²² No original: “the real programme that is offered is a sequence or set of alternative sequences of these and other similar events, which are then available in a single dimension and in a single operation” (WILLIAMS, 2003 [1974], pp.86-7).

quer dizer que, dentro de uma grande diegese televisiva, não existirão diegeses diferenciadas. Ao contrário, elas existem: cada unidade de um bloco comercial possui uma diegese própria que também é distinta da do programa; todavia, essas (semi)extradiegeses só existem *em relação*. Compreendo que o tempo televisivo na verdade é um emaranhado de tempos em relação uns com os outros, que são experimentados pelo telespectador apenas como um, um tempo de *fluxo*. É o *fluxo* televisivo o quociente que vai dividir em si todos os outros tempos, e fazê-los encarnar simultaneidades com tempo do mundo (este sim, extradiegético) e com a duração do telespectador (*idem*).

Todavia, creio, nenhum tempo ‘televisivo’ possui natureza distinta de outro tempo televisivo; antes há períodos mais ou menos concentrados, tempos tumultuados e tempos relaxados, passados que retornam como presente, presentes que se encarnam em outros presentes, coexistência (e, às vezes, covalência) de tempos distintos, distâncias que se resolvem na simultaneidade, etc. Modos de tempo, não tipos de tempos.

Ademais, entre todos estes modos, não consigo encontrar qualquer possibilidade de que o tempo venha a ‘falecer’ na televisão. Mesmo a estática de um canal fora de ar ainda é um tipo de tempo dentro do fluxo televisivo – talvez um tempo cuja qualidade seja a obliteração dos recursos televisivos – mas ainda assim um tempo.

4.2 O tempo morto do futebol

Será preciso então avançar do fluxo televisivo para o fluxo do evento em busca do ‘tempo morto’. Nem todo evento possui “tempos mortos”, quer dizer, tempos de natureza diferentes, no qual um dele pode ser taxado de morto. Na verdade, os tempos menos concentrados de ação (por exemplo, a pausa entre uma música e outra em um concerto de rock) também são constitutivos deste fluxo e da experiência de assisti-lo. Porém, Fechine (2008) vai chamar de ‘tempo morto’ o acaso dentro de uma teletransmissão direta, por ela definida como uma das três características daquilo que chama de ‘efeito de ao vivo’:

a despeito de haver ou não simultaneidade entre a produção e a recepção: a) a linearidade temporal e a sequencialidade da transmissão, a inscrição da atualidade do tempo presente (o tempo de duração do evento corresponde ao tempo de transmissão do evento); b) a montagem é feita no momento mesmo da gravação através do corte de câmeras, sem necessidade de edição posterior; c) *o registro dos acontecimentos se dá na imediatividade de sua realização, dando margem à incorporação do acaso e dos tempos ‘mortos’, dos problemas técnicos (queda do sinal, imagens sem foco, ruídos do áudio etc.) e das dificuldades de controle da situação (gafes e embaraços, confusões*

e momentos de tensão entre os participantes etc.) (FECHINE, 2008, p.30, grifo meu).

Se antes incluí os problemas técnicos e as gafes situacionais dentro de possibilidades de se pensar o tempo morto televisivo, aqui Fechine as separa. Para ela, tempo morto é justamente esta caída na ação principal, como supõe Kilpp (2006) a partir de Machado (1990) – os momentos de bola fora de jogo no futebol. Ou o exemplo da troca de música em um concerto (e poderíamos pensar em tantos outros exemplos, como a pausa para beber água de um orador em um discurso político). A questão, a meu ver, não é *se* experimentamos estes tempos como ‘mortos’, mas antes *por que* não os experimentamos desta maneira na televisão. Há, creio – e Fechine também – mecanismos de controle destas situações ‘indesejáveis’ pela televisão – por uma certa televisão, marcadamente ocidental –, mas extremamente passíveis de acontecimento, como a ‘oportunidade’ para a inserção comercial quando a bola deixa de rolar no futebol. Todavia, há, de fato, *tempo morto* no futebol? Até aqui, construí toda minha reflexão tendo como certa a existência deste tempo de queda no esporte, o que permitiria à televisão uma tomada de ação para ocupá-lo. Estará correto?

Ao contrário de outros esportes, o tempo morto futebolístico é também tempo de jogo. Quer dizer, idem ao caso da televisão, há também uma diferença de qualidade dentro de um fluxo, neste caso, futebolístico. Este é um detalhe quase imperceptível, todavia fundamental: em outros esportes, o tempo morto é um “tempo” fora do tempo de jogo. Ou seja, neles a mudança não é de mera qualidade, mas de natureza – são tempos bem distintos. Nestes esportes (por exemplo, o futebol americano – NFL – e o basquete), o relógio é pausado tanto na arena de jogo quanto nas telas de televisão (sejam elas em casa ou nos telões em estádios). Coloca-se o tempo de jogo em suspensão, enquanto outro tempo, um tempo extracampo, passa a agir, carregando consigo outras imagens e temporalidades para dentro do fluxo televisivo – este sim, que somente muda de qualidade.

Assim, a experiência temporal do espectador do evento esportivo é bastante distinta da do relógio do evento em si – já que o tempo continua para o espectador durante os replays, [enquanto que] ele congela no jogo. Na NFL (como também em outros esportes), a repetição, portanto, rompe as temporalidades análogas entre o esporte e seu espectador, bem como diferencia um do outro (HANSON, 2010, pp.142-3, tradução minha²³).

²³ No original: “Thus the viewer’s temporal experience of the sporting event is quite distinct from the game clock of the event itself – as time continues for the spectator during these replays, it freezes in the

No futebol, o tempo continua para o espectador *e* para o jogo durante os *replays*. O relógio no futebol não é pausado como na NFL, o que faz com que existam duas qualidades de tempo em toda a partida: uma com a bola em movimento e outra sem. Todavia, se são qualidades distintas, são bem especiais: o tempo da bola em jogo permite que o score seja alterado (pratica uma ação sensível no todo da partida), enquanto que o tempo com a bola fora de jogo não. E da mesma forma, um ato de violência durante o tempo em jogo é passível de punição e converte-se em uma vantagem para a equipe daquele que sofre, mas a violência em tempo morto pode ser punida, todavia não é vantajosa para o atingido.

Se um tempo de jogo e outro de fora de jogo possuem características tão díspares, o que é que os faz serem duas faces de um mesmo tempo, e não *outro* tempo? Simples: a concordância que estes possuem a uma cronocidade pré-estabelecida, um tempo ‘do mundo’, tempo-seta, compartilhado tanto por um quanto por outro. A continuidade cronológica durante os tempos ‘mortos’ (de bola fora de jogo) faz com que o tempo não seja substituído por outro tempo “extradieético”, um tempo que vem de fora do espaço-tempo do jogo e se interpõe, mas que antes continue diegeticamente. O que acontece com o tempo de bola parada não só *é* do jogo, como também *é* do tempo de jogo. Logo, uma equipe pode possuir como estratégia ‘gastar tempo’, ou seja, demorar para repor a bola em jogo e fazer com o que o tempo ‘viva’.

Ao contrário, observem-se as regras do basquetebol. Neste esporte, o cronômetro para toda a vez em que a bola sai de jogo – ou quando o treinador de uma equipe solicita um ‘tempo técnico’. No artigo 18 do livro de regras²⁴ aprovado pela CBB em 2010, o vulgarmente conhecido ‘tempo técnico’ é caracterizado como *tempo debitado*, “uma interrupção do jogo solicitada pelo técnico ou assistente técnico”, que pode durar no máximo um minuto. Quer dizer que, ao longo deste minuto, o cronômetro estará parado e o tempo de jogo (dieético) suspenso. O tempo debitado é um tempo de jogo? Não, pois se antes do pedido de tempo faltavam três minutos para terminar o quarto, ao retorno deste um minuto de tempo parado, faltarão os mesmos três minutos. O que há é a inserção de um tempo fora-do-jogo (portanto, extradieético) que produz mudanças

game. In the NFL (as well in other sports), the replay therefore ruptures the analogous temporalities between the sport and its spectatorship alike as well as further differentiating the two from one another” (HANSON, 2010, pp.142-3).

²⁴ Todas as citações entre aspas deste parágrafo e do seguinte são de REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2010, pp.24-5, redigidas pelo Comitê Central da FIBA, aprovado pelo Departamento de Arbitragem da Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB). Disponível on-line: http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf.

sensíveis na qualidade do tempo de jogo, entre elas, a de dilatar tal tempo. No futebol, isto não ocorre: os três minutos para o fim do jogo escoam estando a bola em jogo ou fora de jogo.

Interessante é aquilo que o livro de regras do basquetebol caracteriza como “oportunidade de tempo debitado”:

18.2.2 Um tempo debitado pode ser concedido durante uma oportunidade de tempo debitado.

18.2.3 Uma oportunidade de tempo debitado começa quando:

- Para ambas as equipes, quando a bola se torna morta, o cronômetro de jogo está parado e o oficial tenha terminado sua comunicação com a mesa do apontador.
- Para ambas as equipes, a bola se tornar morta após um último ou único lance livre convertido.
- Para a equipe que não pontuou, quando uma cesta de campo é convertida. (REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2010, 2010, p.24).

“Quando a bola se torna morta, o cronômetro de jogo está parado...” Ou seja, toda vez que a bola sai do jogo (morre), o cronômetro para (advém o tempo extradiagético). No basquetebol não existe ‘tempo morto’: o que morre é a bola, o tempo fora de jogo é outro tempo, mas é um tempo vivo, com suas próprias regras (entre elas, a de poder ser um *tempo debitado*). Como observa Wisnik, no basquete o “tempo é rigorosamente cronometrado, visível, e não vigora, portanto, [na] ‘vesícula onisciente’ do árbitro, a única entidade capaz de determinar, por exemplo, os imponderáveis ‘acréscimos’ ao final de uma partida de futebol” (WISNIK, 2008, p.108).

No futebol, ao contrário, quando morre a bola (sai de jogo), o cronômetro prossegue. Ademais o tempo *também* não é morto: como dito acima, ele distingue-se por um conjunto de qualidades, mas continua bastante vivo – tanto que pode ser incluído nas estratégias das equipes, o mesmo não é possível no basquetebol (fazer a popular ‘cera’ no basquete não resulta em diminuição do tempo de jogo corrido). Logo, a distinção: o que morre é a bola, não o tempo.

Ainda, o futebol tem nos acréscimos um recurso para ‘compensar’ o tempo de bola fora de jogo. Porém, este não é um recurso objetivo, mas subjetivo – passa por aquilo que Wisnik chama de “vesícula onisciente” do árbitro, ou seja, uma subjetivação do tempo através da experiência prática do árbitro. Em média, partidas de futebol tem dois terços de seus noventa minutos de bola rolando, e o outro terço de bola parada

(tempo morto). A decisão de acréscimos, normalmente de dois a dez minutos, divididos entre as duas metades do jogo, são do árbitro e somente dele – e claramente não ‘compensam’ objetivamente o tempo perdido em bola parada. Mas compensa ‘subjetivamente’. É que no futebol, bem da verdade, também não se pode falar em apenas um tempo uniforme e igual para todos, mas em um tempo de várias qualidades distintas – em que o tempo morto e o vivo são apenas duas faces perceptíveis. Franco Júnior, por exemplo, infere que,

no futebol, cada personagem, jogador, membro da comissão técnica, árbitro ou torcedor sente o tempo com intensidades diferentes. Os jogadores, locutores que elaboram o discurso coletivo em campo, contam com amplo leque de variações. Um zagueiro, um armador e um atacante lidam de formas diversas com o tempo. O primeiro mais com o condicional, as diferentes possibilidades de jogada a serem feitas pelos atacantes adversários. O segundo, construtor de jogadas, com o futuro, imaginando a melhor forma de entregar a bola em condições favoráveis para o arremate de um companheiro. O terceiro geralmente com o presente, o imediato, o fechamento do discurso coletivo (FRANCO JÚNIOR, 2007, pp.380-1).

Para o telespectador, também há a experiência de tempos intensivos diferentes, e tal vai depender do envolvimento afetivo que este tem com a partida e com os clubes que a disputam. Em certos momentos, como nas cobranças de pênaltis, o tempo de fato parecerá suspenso; ou então passará muito rápido para o telespectador que se angustia ao esperar a virada no placar de seu time; ou muito devagar para aquele que torce pelo fim do jogo para que sua equipe assegure a vantagem. O *tempo afetivo* do futebol é “contraponto ao tempo crescentemente frio, matematizável, padronizado das sociedades modernas. Mesmo o personagem que tem o controle quantitativo do tempo reconhece seus aspectos qualitativos” (FRANCO JÚNIOR, 2007, pp.344-5). Em suma, no futebol, o tempo cronométrico (importante no basquete) é substituído pelo tempo afetivo.

Cheguei a um ponto de inflexão (e reflexão) interessante para este trabalho. Todavia, se é a bola que morre ao sair de jogo – e não o tempo – isto pouco (ou quase nada) altera meu objetivo nesta investigação. A proposta é saber *o que* a televisão faz com os momentos de bola fora de jogo ou de tempo morto, tanto faz, durante uma teletransmissão esportiva.

Portanto, se na televisão não há tempo morto (é um fluxo contínuo), nem no futebol – há períodos (ou tempos) de bola fora de jogo – então é da junção destas duas durações (uma diegética e outra extradiegética) que se dará certa experiência do televisivo que me interessa investigar. Como dito anteriormente, compreendo a

televisão como uma multiplicidade de qualidades de tempo. Quais destas qualidades existem (e insistem) nas teletransmissões ao vivo?

4.3 O tempo na e da transmissão

Eco (1986, pp.185-6) aponta como característica principal da transmissão direta a autonomia mais escassa por parte do diretor de transmissão – já que tentativa e resultado se identificam – e uma “menor plenitude artística do fenômeno”, já que os limites para toda invenção são impostos pela presença de fatos exteriores e não pelo repertório do artista. Como observa Eco, os eventos já são dotados de uma lógica própria exterior à televisão, o que coloca o diretor “na situação embaraçosa de ser obrigado a identificar as fases lógicas de uma experiência no próprio momento em que ainda são fases cronológicas” (ECO, 1986, p.189).

Se a operação artística é limitadora, a “atitude produtiva”, o produto efetivo da construção televisiva tem uma nova qualidade: de certo modo, diz Eco, “o diretor deve inventar o evento no mesmo momento em que ele de fato acontece, e deve inventá-lo de modo que seja idêntico àquilo que realmente acontece; paradoxo à parte, deve intuir e prever o lugar e o instante da nova fase de seu enredo” (ECO, 1986, pp.189-90). A televisão direta, conclui Eco (1986, p.190), tem como característica principal seu poder de “acontecer com o acontecimento. Ou, pelo menos, [de] saber individuar instantaneamente o acontecimento logo que aconteça e focalizá-lo antes que já esteja terminado”. É essa peculiaridade que leva Fechine (2008, p.44) a pensar a transmissão direta como um texto em situação, “um discurso-enunciado que incorpora à sua organização interna a própria situação na qual ele está se constituindo como tal”.

Eco (1986) admite que um diretor de televisão, de posse desse mecanismo intrincado de fazer colidir a duração do fluxo televisivo (a transmissão) com o do evento (seu *acontecimento*), deve desenvolver uma “hipersensibilidade” para conseguir intuir o encadeamento da ação que registra, mas de fato não dirige. Ainda que existam princípios de organização da *mise-èn-scene* das teletransmissões esportivas, a disposição dos objetos (os jogadores, etc.) e a ação que tais desenvolvem fogem, a princípio, ao controle do diretor. Para Machado (2001, p.132): “nenhuma racionalidade pode permitir ao diretor adivinhar a configuração seguinte da cena, de modo que ele deve supor apenas intuitivamente qual será o melhor quadro para a sucessão”.

Porém, tal visão transforma os diretores de transmissões televisivas em excêntricos adivinhos, pois os coloca solitários e desarmados frente ao acaso. Ao contrário, a televisão racionalizou, sim, as “configurações seguintes da cena”, para replicar Machado, e fez isto através da criação, uso e habituação de certas formas ao longo do tempo. Estas formas são, nas diversas televisibilidades, mais ou menos estáticas e mais ou menos convergentes, não obstante possuem o mesmo objetivo: diminuir a quantidade de ruído (por exemplo, a perda de um gol numa transmissão ao vivo).

Existem, então, formas de se transmitir diversos eventos em direto (“ao vivo”) dentro da televisão: um conjunto de moldurações do evento que constroem formatos estéticos bem distintos – o concerto de rock (e suas variantes estilísticas), o programa de auditório (cf. Kilpp, 2003), o telejornalismo de bancada (cf. Fechine, 2008), os comícios, os debates políticos, os esportes. Tais formas não são e nem precisam ser *brilhantes* artisticamente, como quer Eco (1986) e como engata Machado (2001) ao propor uma televisão ‘de qualidade’ (que foge justamente a tais hábitos). Antes, elas têm de ser excelentes para o objetivo para o qual foram desenvolvidas: relacionar uma duração no mundo (o evento) com uma televisiva (a teletransmissão) construída pela própria televisão. Assim, “toda manifestação discursiva está condicionada às estratégias enunciativas de instauração do tempo” (FECHINE, 2008, p.20), entre tais, o controle das situações de ‘tempo morto’.

Apesar de não serem formas imutáveis, tais formatos (o conjunto operacionalizado destas formas) são bastante estáticos: entre duas transmissões de partidas de futebol existirão muito mais semelhanças do que diferenças. Tal formato é estabelecido por uma “convenção de verossimilhança, e, portanto, a única solução sintática possível é a correlação segundo a verossimilhança tradicional” (ECO, 1986, p.198). Em um domingo qualquer, estranharíamos se ligássemos nossos televisores para assistir a uma partida do campeonato brasileiro e a televisão se limitasse a focar apenas um dos vinte e dois jogadores em campo – mas não estranharíamos se assistíssemos, no cinema, à *Zidane, un portrait du 21e siècle* (dir. Gordon e Parreno, 2006), um filme a meio caminho entre o documentário e a instalação, um jogo de 90 minutos filmado focando em um único jogador, o francês Zinedine Zidane.

Para Eco (1986), o diretor de televisão se encontraria imobilizado entre uma abertura artística quase ilimitada e uma necessidade factual limitadora, que se impõe sobre suas possibilidades de ação; ainda assim, o número de cortes, os tipos de planos

utilizados, etc., suporia um livre-arbítrio do diretor. Ao contrário, acredito que estas ‘liberdades’ identificadas pelo autor italiano, são, na verdade, reações aos eventos extrínsecos à televisão e que lhe fogem ao controle.

É por isso que a identidade do ‘diretor da teletransmissão’ não é importante, já que ele não possui independência artística em relação ao opressor aparato televisivo. Ao contrário, as aparentes liberdades (por exemplo, mostrar uma briga na arquibancada em detrimento de uma ação dentro de campo) são, na verdade, ‘obrigações’ deste ‘indivíduo’ com a televisão: tanto que se reclamaria de ‘manipulação’ caso o diretor não atentasse para tais situações. É mais uma reação (da televisão) do que uma ação (do diretor): a função da televisão é exibir os eventos e, portanto, se há de fato uma briga na arquibancada, o diretor deve prover tais imagens. O ‘direto’ como recurso técnico-expressivo exige a correspondência entre estas duas durações para a instalação de um “efeito de presença” (FECHINE, 2008). Do contrário, a censura, se não imediatamente evidente, seria facilmente denunciável – e o efeito de se estar sentado em frente ao mundo em sua mais prenhe atualidade seria esfacelado²⁵.

Um exemplo interessante deste ‘apagamento estrutural’ do diretor-indivíduo pela televisão-sistema é o mamilo exposto de Janet Jackson no *Superbowl* (final do torneio de futebol americano) de 2004. No episódio o cantor Justin Timberlake expôs, por cerca de meio segundo, o mamilo da cantora coberto por uma joia. Como resultado do evento que ficou conhecido como *Nipplegate*²⁶, algumas redes estabeleceram o uso de *delays* de tempo²⁷ de até cinco minutos em transmissões ao vivo, como premiações (Oscar) e eventos esportivos, sendo o usual de sete segundos²⁸.

O que me interessa aqui é inserir uma distinção de tempos especializados que não são usuais apenas em transmissões com *delay*, mas que constroem a *eticidade* televisiva das teletransmissões. Seguindo Benítez (2005), há uma distinção entre

25 Ficar-se-ia apenas com o ‘efeito de ao vivo’: “essencialmente, um fenômeno semiótico: [...] a instauração do ‘ao vivo’ na TV depende do modo como os discursos se organizam para produzir determinados efeitos de sentido. Pode-se, portanto, instaurar efeitos de ‘ao vivo’ tanto numa transmissão direta quanto numa gravada” (FECHINE, 2008, p.26).

26 JACKSON ‘NIPPLEGATE’... Em: http://articles.cnn.com/2004-02-20/justice/findlaw.analysis.hilden.jackson_1_jackson-incident-jackson-and-timberlake-breast?_s=PM:LAW. Acessado em: 23 de setembro de 2012.

27 JANET JACKSON EXPOSURE... Em: <http://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-15570521>. Acessado em: 23 de setembro de 2012.

28 Ainda assim, uma nova polêmica no Superbowl 2012 mostrou a ineficiência desta prática, quando a contra M.I.A. mostrou o dedo médio para as câmeras e a rede NBC demorou ‘meio segundo’ para borrar a imagem. Cf. M.I.A.’s MIDDLE FINGER... Em: <http://www.theatlanticwire.com/business/2012/02/mis-middle-finger-could-be-expensive-nbc/48337/>. Acessado em: 23 de setembro de 2012.

“colocação em cena” e a ulterior “colocação na tela” do canal. A primeira seriam as imagens captadas e geradas por todas as câmeras que circundam o evento (32 no caso das últimas finais de Copa do Mundo); a segunda refere-se a qual destas imagens vai ao ar a cada momento ao longo da extensão temporal da partida. Esta discrepância entre um (imagem capturada) e outro (imagem transmitida) leva a um intervalo de tempo significativo, que permite a manipulação dos audiovisuais e sua constante seleção. Em suma, apesar de não usar tais termos, a distinção que Benítez faz é entre um espaço-tempo diegético (da teletransmissão, da “tela”) e outro extradiegético (do evento, da “cena”).

Por mais que a transmissão do esporte se baseie em um evento ocorrendo concomitantemente com sua veiculação, a plêiade de imagens obtidas do campo de jogo cria uma disjunção temporal imperceptível para o telespectador. É que, a cada momento, a ocupação do espaço do canal por uma imagem exclui todas as outras, que se tornam possibilidades de ocupação jamais atualizadas. O tempo e o espaço formam mistos que são divididos em múltiplos segmentos, que são então reprisados (*replay*), têm sua velocidade alterada (*slow motion*) ou são simplesmente substituídos. No limite, é a colocação no canal que ordena a teletransmissão e faz emergir seus sentidos: é através desta operação que o tempo do evento (extradiegético) é convertido em tempo televisivo (diegético). Como coloca Fechine, a sensação que o espectador possui de durar junto com o evento transmitido

não é produzido propriamente por sua correspondência com a duração do evento transmitido, nem com a duração da própria transmissão. Trata-se antes de um sentido dado por um tipo de correspondência entre essas duas durações, pela ‘injeção’ de uma duração extradiegética (do evento, do mundo) numa duração diegética (do discurso, da TV) (FECHINE, 2008, p.49).

Neste contexto, a emergência de um tempo morto – e a experiência dele – só é possível se este for proposital. Ao distinguir um tempo extradiegético de um diegético, percebe-se que a televisão tem amplo domínio do seu tempo e dos mecanismos que objetivam impedir que o tempo diegético morra. Um “tempo morto”, entendido como ausência de ação, só é possível se este for o sentido imprimível pela televisão a este tempo. No mais das vezes, tal morte do tempo é facilmente evitada.

Benítez (2005) aponta que a “colocação em tela” (isto é, a passagem do tempo extradiegético para o diegético) é composta por outros dois processos, “colocação no quadro” e “colocação na série”. Os quadros são resultados da “colocação em tela”, são os frutos da ação das câmeras na captura do evento esportivo. Cada um dos quadros –

que também chamo de “planos” – podem, potencialmente, ocupar o canal por um intervalo de tempo, ainda que só alguns deles o façam. Para cada segundo de imagem na tela, há, por exemplo, outras 31 possibilidades de imagens sendo geradas, mas não atualizadas no espaço de transmissão (canal). A sequência é o encadeamento lógico deste processo: na sucessão de um quadro/plano a outro, criam-se sequências de imagens. É nesta colisão dos quadros que os sentidos emergem, sobretudo nos tempos mortos. Por exemplo, a colocação em tela de um plano de situação com uma chance clara de gol e a sucessiva colocação de um *close* do jogador que acabou de perder tal chance é dotada de sentidos que, de parte a parte, não existiriam se tal sequência não fosse atualizada entre as possibilidades disponíveis para tal montagem.

A colocação em tela, no canal, é o que permite uma ‘autonomia temporal’ entre o evento e a televisão. Enquanto os planos capturados pelas câmeras são matéria-bruta, estes ainda são extradiegéticos e é ao serem colocados na tela do canal que se tornam diegéticos. É por isso que a transmissão tem uma temporalidade própria, que não necessariamente precisa coincidir com o tempo do evento. É esta liberdade que permite fazer passar outras ‘temporalidades’, como o *replay* e o *slow motion*. O *replay* não é apenas uma imagem-reserva em potência durante a transmissão como as outras, mas é uma imagem que basta a si própria: ela não decompõe o espaço de jogo a um tempo único e equivalente, mas é dotada de uma temporalidade apenas sua. É outra temporalidade (a formal) que vem agregar e substituir a temporalidade (fenomenológica) das outras imagens da partida – afinal, o jogo não cessa de ocorrer enquanto o *replay* está na tela.

O fluxo televisivo e seu tempo é uma espécie de *funil* que faz passar por si uma multiplicidade de tempos com qualidades distintas e, no caso de eventos extratelevisivos, também naturezas. É o quociente que divide, subdivide e reduz todos a um só. Uma experiência televisiva ao vivo é um compósito de fluxos/durações: o do evento (no caso, do futebol), o televisivo, o do telespectador. É deste entrelaçamento de diferentes fluxos no interior da duração que se instaurarão as figuras televisivas a serem analisadas nesta dissertação.

Entre o fluxo televisivo (diegético) e o fluxo esportivo (extradiegético), os tempos mortos atuam como pulsão das formas televisivas, isto é, enquanto impulso energético interno ao televisivo que libera artifícios televisivos para que tomem conta do evento televisionado. Tais formas são – devido ao hábito e as práticas culturalmente consolidadas da televisão – imediatamente potentes toda vez em que a passagem de um

tempo extradiegético se converte em diegético (ou seja, em que a televisão transforma o tempo do evento em seu), e são “colocadas em tela”, sobretudo, quando a bola se torna morta.

A qualidade, portanto, do *tempo morto* é a possibilidade de expulsar determinadas figuras retóricas televisivas e inflacionar seus empreendimentos. Isto porque, de certa forma, todas estas figuras também aparecem durante os tempos de bola viva (rolando); todavia, são empreendimentos tímidos por parte da televisão, já que nestes momentos vivos para o esporte ela não tem total controle do tempo (inclusive o seu). Mas é nos tempos de bola morta que estas figuras serão mais amplamente utilizadas. Nos capítulos seguintes, desenvolverei reflexões sobre cada uma destas figuras e suas múltiplas subdivisões, em verdade sem querer fazer delas uma tipologia, mas sim buscar nelas partes da estruturalidade do futebol-televisivo.

5. METODOLOGIA

As análises a seguir foram feitas tendo como objeto de estudo o vídeo integral de onze finais de Copa do Mundo, período que abrange de 1970 a 2010 (referências aos vídeos assistidos estão contidas no Anexo). A observação de um período extenso permitiu uma análise diacrônica das teletransmissões, onde pude observar como as moldurações descritas no capítulo 3 iam se adaptando às novidades tecnológicas e estéticas do audiovisual em seus últimos 44 anos, construindo, adaptando e modificando a moldura do futebol televisivo.

O que me interessa neste trabalho em particular é um destes procedimentos técnico-estéticos, o “preenchimento” do tempo de bola parada e as diversas figuras que o ocupam. Para tanto, desenvolvi como instrumento metodológico fichas de decupagem para cada um dos vídeos analisados, onde anotei todos os cortes em suas durações extensivas e cada tipo de plano, conforme designação por mim desenvolvida e reapresentada na figura 3: PP para plano principal (1, em verde), PS ou PM para planos situacionais (2, em verde), PI para os planos imersivos (em laranja) e PE para planos extras (em vermelho), apresentados antes ou depois do tempo de jogo – e, portanto, sobressalentes nesta pesquisa. Debati estes tipos de planos e sua classificação no capítulo 3, portanto aqui os recapitulo brevemente.

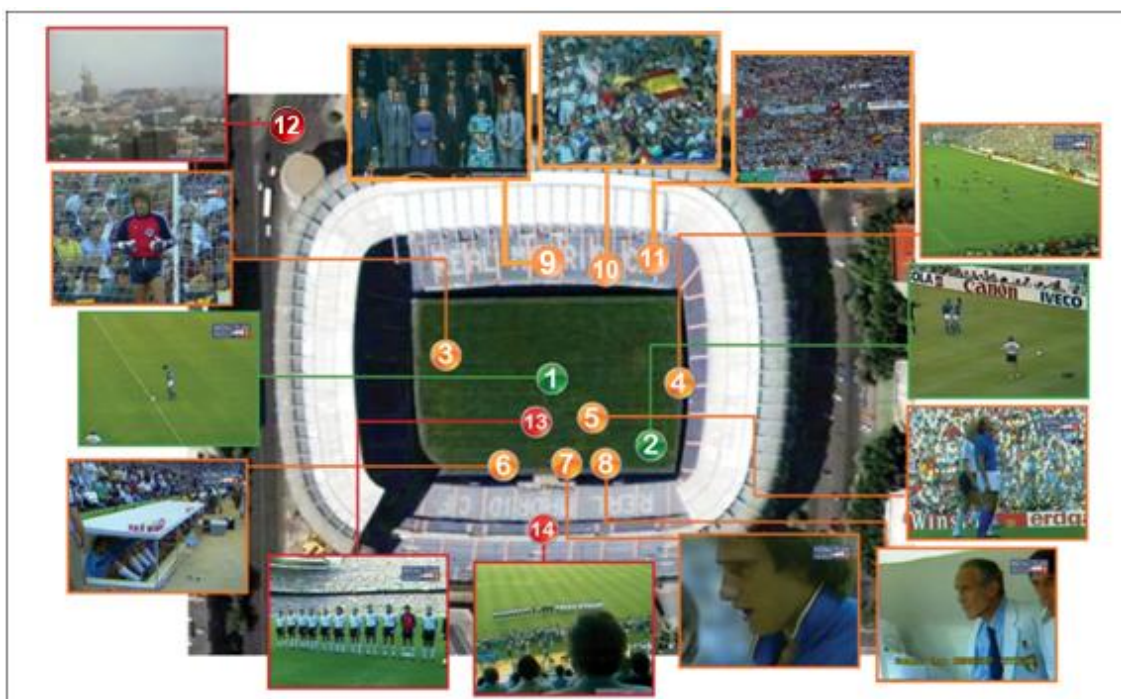


Figura 3 Esquema de planos da Copa de 1982

Em segundo momento, filtrei estas fichas de decupagem cruzando dois critérios: a) os tempos de bola fora de jogo; b) os planos imersivos. Interessante observar que em nem todas as ocasiões os dois critérios se cruzavam; em alguns momentos, havia inserções de planos imersivos *enquanto* a bola rolava e, em outros, ou não havia troca de planos ou os planos utilizados não eram aqueles que identificava como imersivos, mas sim situacionais ou até principal. No primeiro caso, exclui deliberadamente estas ocorrências das minhas análises finais – não por não serem interessantes (com certeza o são), mas creio que a abordagem e discussão que ofereço para estes planos imersivos durante os tempos de bola morta também se aplicam aos planos imersivos de tempos de bola viva; além disso, são ocorrências mais raras e mais breves dos mesmos tipos de planos (todavia, anotei-os com a indicação de “não é tempo morto”). No segundo caso – planos situacionais e principal *durante* os tempos mortos – considere-os apenas na composição de cenas, ou seja, na colocação em sequência advinda da sucessão entre diversos tipos de planos. O capítulo 8 aborda alguns destes exemplos.

Sobre a questão dos tempos mortos: considero *planos de tempos mortos* (aqueles que analiso) os planos em que suas duas bordas encontram-se *dentro* de um tempo de bola parada. Por exemplo: se a bola sai em uma tomada em plano geral, só considerarei um plano de tempo morto a partir do corte feito *enquanto* a bola está fora de jogo e se este plano sofrer um novo corte *antes* de a bola ser recolocada em jogo. Assim, planos que persistem enquanto a bola sai e volta ao jogo *não são* planos de tempos mortos; planos que iniciam com a bola em movimento, mas acabam com a bola fora de jogo, também não, bem como planos que começam com a bola parada e terminam com ela rolando.

Feito este cruzamento, compus novas fichas apenas com os planos que possuíam ambos os critérios de análise em cada um dos vídeos analisados. Para estes planos, anotei suas durações extensivas e retirei *frames* de cada uma das inserções. Isto resultou em planilhas bastante extensas (não raro ultrapassava a marca de 500 planos em cada vídeo), mas que conferiam um panorama geral dos tipos de inserções que gostaria de analisar.

De posse de todos os planos aptos para análise, dividi-os em categorias tendo por guia os motivos que neles eram focalizados pelas câmeras de televisão. Assim, agrupei os planos em que apareciam em primeiro plano e/ou no centro do quadro jogadores (item 6.2), técnicos (item 6.4), árbitros (item 6.5) e celebridades (item 6.6) no grupo de *personas televisivas*. Além disso, os torcedores e a torcida (quer dizer, o

singular e o plural), foram reunidas na mesma categoria e debatidas em suas facetas (item 6.3)

Além dos motivos, observei também dois “efeitos” praticados pelo aparato televisivo: o *replay* e o *slow motion*, que aparecem quase sempre juntos. Desconsiderei, para efeitos de análise, outras imagens que fugiam à redundância dos motivos, como imagens centradas na bola, ocorrências únicas (um pombo que invade o gramado no México, em 1986), etc. Com certeza estas imagens também dizem bastante sobre as teletransmissões, mas fogem ao propósito da pesquisa em encontrar uma identidade comum do futebol televisivo através de diversos vídeos.

Como o número resultante de planos passíveis de serem analisados era muito grande, usei como outro critério a saturação: quanto mais se repetiam os motivos e os estilos de enquadramento e de planos, mais relevante estes se tornavam para minha pesquisa. Assim, quando fui buscar exemplos para compor as diversas imagens que ilustram os capítulos seis a oito, escolhi-as quase que aleatoriamente, tamanha era a redundância e a disponibilidade destas imagens.

No capítulo oito, porém, uma ressalva: as cinco cenas por mim escolhidas para análise da sequência são algumas das que mais me chamaram atenção durante a análise dos vídeos. Alguns exemplos são debatidos no capítulo seis (*Personas televisivas*), todavia, no capítulo oito (*Construção de cenas*), preocupei-me em mostrar ao leitor como a televisão articula os diversos elementos – e, portanto, é justo que os exemplos escolhidos sejam bastante pontuais e específicos. Nestes exemplos, descrevo exhaustivamente os planos e seus conteúdos, as montagens e suas durações, além de apresentá-los esquematicamente – métodos que não utilizo quando analiso as partes isoladamente, nos capítulos seis e sete. Dos primeiros quatro exemplos, extraio quatro esquemas que podem ser aplicados – e o são – em outras situações semelhantes. O quinto exemplo é uma quebra, e por isso mesmo me parece o ponto central do trabalho, pois oferece mais alternativas de montagem, enquadramento e interpretação – além de flagrar um momento de indecisão por parte do aparato televisivo, em clara “fuga do modelo” até então debatido (item 8.5).

Ademais, o trabalho é uma desconstrução dos procedimentos técnicos e estéticos do futebol televisivo usando a metodologia das molduras desenvolvida por Suzana Kilpp (2003). Ao argumentar qual era a *eticidade televisiva* do futebol – quer dizer, as subjetividades que a televisão dava a ver como reais (do jogo), mas que eram, em verdade, construtos televisivos – pude começar a “descascar” em camadas (ou *em*

molduras) esta mesma identidade. É bom deixar claro que, apesar disso, nas análises – e para o que aqui me interessa – várias molduras apontadas por Kilpp em seus outros trabalhos (2003, 2006, 2007, 2009, 2010) foram deixadas de lado: a ambiência, a grade de programação, os canais de veiculação original destes vídeos, etc. Destas molduras mais “duras” fiquei apenas com a do *programa*, pois acredito – e tenho insistido nisso nos últimos anos – que o futebol na televisão é um programa televisivo, assim como um filme na televisão, e isto se dá não só por que a televisão exerce um “poder” de decidir quando as partidas vão ser disputadas conforme sua grade de programação, mas porque também há outras molduras em seu entorno que confirmam isso (por exemplo, a maior incidência de comerciais de marcas de cerveja nos intervalos das noites de quarta feira na Rede Globo). A Copa do Mundo – outra moldura, com certeza – é a ponta-de-lança de um movimento que ocorre, ao menos, desde o pós-guerra.

Kilpp (2003, p.33) chama de *moldurações* os “procedimentos de ordem técnica e estética que realizam certas montagens no interior das molduras”. No caso específico de minha análise, os planos, os enquadramentos (e desenquadramentos), o ritmo da edição e outros sentidos presentes *dentro* e *entre* os quadros são as moldurações que me interessam. Uma compreensão da “estética” do futebol televisivo não pode deixá-las de fora, assim como um estudo cuidadoso do artifício técnico mais recorrente nestas transmissões, a saber, a manipulação quase tátil do tempo em forma de *replay* e *slow motion*.

Meu recorte é ver tais moldurações dentro dos tempos mortos, pois creio que exista neles uma potência “televisiva” ainda não explorada na academia. É que, me parece, para a televisão nem sempre o mais interessante são os momentos de bola correndo, mas sim os de bola parada, oportunidades em que a televisão pode imprimir suas moldurações (seus estilos, seus processos, suas técnicas) dentro do jogo de futebol. São – hipótese central – as experiências mediadas por estes momentos de tempo de bola parada o diferencial de se assistir a partidas de futebol na telinha. Não que seja uma compensação (como quer acreditar Rowe, 1999), mas antes é justamente por estes procedimentos nos tempos de bola parada que a televisão se diferencia, sem juízo de valor, da espectância dentro do estádio.

Dito isto, apresento nos próximos três capítulos uma análise pontual de cada uma das categorias desenhadas acima. Procurei, a partir de um estranhamento autoprovocado, pensar que sentidos estão sendo agenciados pelo molduramento no futebol na televisão a partir de suas molduras e moldurações. Trouxe outros autores para

o debate conforme as questões iam surgindo, mantendo sempre uma “abertura” que pudesse fazer passar o maior número de dúvidas e que ao mesmo tempo oferecesse não um fechamento definitivo para cada questão, mas possibilidades, sempre múltiplas, e que sempre abriam outros questionamentos.

Começo o debate das moldurações pelo o das *personas televisivas* no capítulo seis, discutido primeiramente o rosto como afeto/afecção, seguindo Deleuze, e depois descrevendo as cinco *personas* que compõe o “bruto” do panorama do futebol televisivo – quer dizer, as que estão no gramado de jogo já dadas para a televisão, que as organiza em cena e na tela. No capítulo sete, questiono as guias gerais e as funções específicas do *replay* e do (*super*) *slow motion*: estes mecanismos enquanto “máquina de verdade” e/ou como “sobredramatização do real”. No último capítulo desta segunda parte observo os modelos utilizados pela televisão para compor cenas.

6. PERSONAS TELEVISIVAS

Os principais objetos a ocuparem os tempos mortos são imagens de pessoas: jogadores, treinadores, árbitros, cartolas do clube. Ou *personas*: pessoas de carne-e-osso que a televisão dá a ver como tais, mas que são, em verdade, construções (*ethicidades*, cf. KILPP, 2003) televisivas. O conceito de *persona televisiva* expande a ideia de pessoa: mais do que apontar para o indivíduo e sua identidade, refere-se a uma ‘identidade pré-concebida’ pela televisão, uma moldura dentro de outra moldura maior (o programa), a ser ocupada por diversos indivíduos. Assim como o âncora é uma moldura dentro da moldura de programa telejornal, jogadores, treinadores, árbitros, celebridades e torcedores são molduras dentro da moldura teletransmissão esportiva. Logo, não importa *quem* ‘vista a máscara’ do jogador durante uma teletransmissão de futebol, mas sim que os jogadores sejam moldurados de maneira mais ou menos convergente. Isto não quer dizer, todavia, que o ‘valor midiático’ de um jogador não seja levado em conta quando desta operação: Neymar, Cristiano Ronaldo e Lionel Messi, por exemplo, têm mais tempo de exibição que outros jogadores menos ‘badalados’. É que, no caso destes, opera aí outra moldura: a da *estrela*. Ocupam também papéis pré-determinados; e, no caso desta última moldura, a televisão vai ter neles a reiteração de uma linha narrativa muito evidente: a de que a estrela é o principal personagem a ser destacado na transmissão.

Se nos tempos mortos a “ação” esportiva é interrompida, outra ação torna-se foco televisivo: aquela que ocorre nos rostos e músculos faciais destas *personas*, desenvolvendo seus papéis conforme o jogo acontece. A diferença é que, no caso dos rostos, a ação não é uma explosão dinâmica e essencialmente física, como o drible ou o chute, mas muito mais sutil. Nos rostos existe um conjunto de informações que, decodificadas, dão a ver estas possibilidades de interpretação do todo da partida. Ademais, a inserção da imagem de um jogador após marcar um gol ou de um *close* do mesmo jogador minutos mais tarde agregam sentidos diferentes. O primeiro designa um tempo em que a bola continua sendo âncora do quadro, mesmo se morta; o segundo já é uma sobreinterpretação da partida – a televisão tomando “liberdade” para transcriar o futebol.

Neste capítulo, debatarei primeiro o papel do rosto nas teletransmissões esportivas e, em seguida, cinco *personas* bastante usuais: o jogador, o torcedor (e a torcida), o técnico, o árbitro e a celebridade.

6.1 O rosto como afeto

Deleuze (1985) aponta que o rosto não é apenas o conteúdo do primeiro plano (*close*), como é o próprio primeiro plano – o que ele chama de imagem-afecção (p.115), “ao mesmo tempo um tipo de imagens e um componente de todas as imagens” (p.114). A Deleuze (assim como a Eisenstein), o primeiro plano oferece uma “leitura afetiva de todo filme”, aquilo que passa *pelos* (e *nos*) rostos transborda para as outras imagens do filme. É um excesso sem sentido – ao menos de imediato – portanto *afeto*: “todo modo de pensamento que não representa nada” (DELEUZE, 1978), na mais rasa concepção de sensação (como o amor, a tristeza, etc.). Em um segundo momento, o *afeto* assim entendido dará lugar àquilo que Deleuze chama de *afecção*, “o estado de um corpo considerado como sofrendo a ação de um outro corpo” (DELEUZE, 1978). Por exemplo, a sensação de ser banhado pelos raios de sol é uma afecção – não o sol, mas a *sensação* de sentir o sol sobre o meu corpo que, por consequência, traz mais percepções sobre o meu corpo do que sobre o corpo solar.

Para Deleuze, o rosto é uma “placa nervosa porta-órgãos que sacrificou o essencial de sua mobilidade global, e que recolhe ou exprime ao ar livre todo tipo de pequenos movimentos locais, que o resto do corpo mantém comumente soterrados” (DELEUZE, 1985, p.115). O rosto é um órgão que se especializou para recepção e, portanto, teve de sacrificar o essencial de sua motricidade; como característica, porém, faz os movimentos do rosto e de outros órgãos entrarem em “séries intensivas”, é *unidade refletora e refletida* (idem, p.114). Assim, qualquer coisa entre os dois polos – superfície refletora e movimentos intensivos – é um ‘rosto’, ou foi tratado como tal. O primeiro plano nunca é *de* rosto; o primeiro plano *é* um rosto (independente do motivo retratado).

Sobre estes dois polos, diz Deleuze que as técnicas artísticas do retrato já a vislumbravam. Ora o pintor apreende os contornos do rosto e o *rostifica*, quer dizer, faz do rosto a expressão de uma qualidade comum a várias coisas diferentes (um espanto ou uma admiração, por exemplo), todavia sempre referenciado a um objeto externo – é por isso que está no polo reflexivo. Ou então o pintor se recusa o contorno, e opera “por traços dispersos tomados na massa, linhas fragmentárias e quebradas” (1985, p.115), o que vai criar traços de *rostickidade* a partir de micromovimentos de expressão – é uma série intensiva, pois é a expressão de uma potência que passa de uma qualidade à outra,

como o amor, o desejo, o ódio; um tipo de afeto que independe do outro corpo para se tornar afecção, mas que é afecção a partir de sua interioridade.

Na teletransmissão esportiva, os dois polos de imagem-afecção são usuais: fixado em algo, o “rosto reflexivo” sente admiração ou espanto em referência a um objeto externo – o gol perdido, a bola mal chutada, a ameaça do adversário. É um tipo de primeiro plano corriqueiro e ainda ancorado à bola enquanto linha narrativa, já que ação foi ou será gerada enquanto seu tempo era vivo. Por exemplo (figura 4), na final de 2010 quando o espanhol Xavi fixa os olhos na bola antes de uma cobrança de falta; Zidane prestes a ser expulso em 2006, ainda irado com as ofensas do zagueiro italiano; e 1994 quando Taffarel orienta a organização de uma barreira. Antes de 1994, este tipo de close é praticamente ausente das teletransmissões, com exceção apenas de 1982, quando o meia italiano Graziani, após machucar o pulso, caminha em direção à câmera e passa ocasionalmente em frente dela, o que resulta em um *close* meio improvisado, sua expressão de dor tomando a tela inteira.

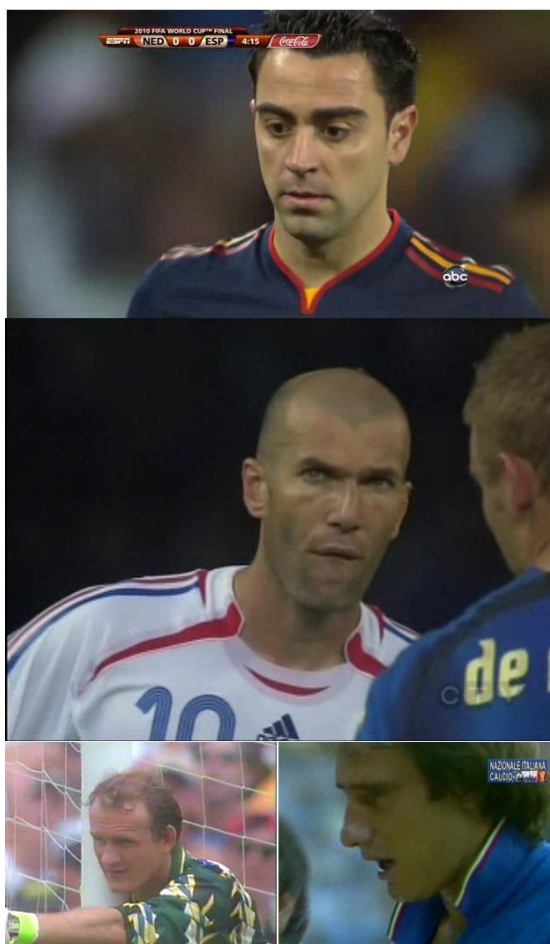


Figura 4 Rosto Reflexivo, de cima para baixo: Xavi, Zidane, Taffarel e Graziani

Outro tipo de rosto é o “intensivo”, que forma uma série autônoma e tende ao limite, produzindo uma nova qualidade. Uma série de imagens de rostos contrapostas parece organizar melhor esta qualidade que é fruto de um “diálogo” expressivo. No primeiro caso, a sucessão de rostos apreensivos de jogadores, torcedores e treinadores de uma equipe parece demonstrar o que está efetivamente em jogo na mente do elenco técnico durante uma partida. Por exemplo, a belíssima sequência ao fim do segundo tempo da decisão entre Espanha e Holanda em 2010, quando, após uma das chances mais claras de gol do jogo (aquela altura ainda 0 a 0), Sérgio Ramos leva as mãos ao rosto depois de desperdiçar um cabeceio. Imediatamente, no segundo seguinte, a transmissão corta para Fernando Torres, então um dos astros daquela Seleção, aquecendo ao largo do campo com as mãos na nuca, incrédulo. Nem meio segundo se passa quando retorna para Ramos, agora de olhos fechados e com as mãos espalmadas como em uma prece. Oito segundos se passa quando então a televisão ‘toma a liberdade’ de reprisar o lance que provocou tal afecção em Ramos: em *slow motion*, em uma câmera à altura do gramado, vemos Ramos subir sozinho para cabecear a bola para fora, enquanto outros jogadores holandês olham-no incrédulos pela falha na marcação (o rosto de Van Persie, no canto inferior direito, é bastante expressivo). Vinte e seis segundos se passam durante o *replay* e, quando a televisão volta para o ‘ao vivo’, a primeira imagem é a de Ramos, ainda com as mãos na cabeça, claramente incrédulo. Dois segundos e novo corte: retorno ao *replay* do mesmo lance, agora por outra câmera e sem o *slow motion*, repete-se a cena e então o *replay* vai procurar retornar aos rostos para reimprimir os afetos: dois segundos do técnico espanhol Vicente Del Bosque cabisbaixo ainda que aplaudindo a jogada e então outro segundo do *replay* do rosto de Ramos, a mesma expressão das imagens 1 e 3 da sequência, mas agora por outro ângulo e em *slow motion*. A figura 5 ilustra a sequência, indicando os *replays*; observe-se o relógio ao lado do placar no topo do imagem com a duração extensiva de cada um dos planos.

Outro exemplo de rosto intensivo é quando a qualidade afetiva é expressa em sua superfície; quer dizer, o rosto sofre mutações em suas características físicas dentro da série e, portanto, provoca rupturas, gera curtos-circuitos. Aqui, novamente é Sergio Ramos um dos mais expressivos: após perder uma chance de gol no começo do jogo, Ramos olha para o céu e reclama consigo – seus traços expressivos são tão fortes que a televisão se vê tentada a reprisá-los; logo, um minuto após a sequência ao vivo, ela

mostra de novo Ramos talvez naquele que seja o ápice da série, com o jogador bradando para o ar com os braços abertos (figura 6).



Figura 5 O rosto intensivo em diálogo (de cima a baixo, da esquerda para a direita)

Mais raro – e por isso mais interessante – está aquele *close* em que há o registro de todas as fases expressivas de um jogador ou treinador, desde o júbilo da glória até a descrença e a vergonha (um gol anulado, um pênalti perdido, uma derrota no último minuto). Tal seriação tem um impacto visual tão forte que a televisão o intensifica com a aplicação do *slow motion*. Há, por exemplo, o já caricato uso de fixar uma câmera no treinador para registrar sua “explosão afetiva” quando seu clube marca um gol ou passa por outra situação extrema: em 2010, após uma ‘furada’ de bola do avançado holandês, o técnico Bert van Marwijk e seu assistente técnico Frank de Boer passam da passividade à expectativa e então ao descrédito (figura 7) – eis, claramente, a afecção do futebol se

imprimindo sobre o corpo daqueles que o experienciam (de certa maneira, também algumas tomadas da torcida são expressão do mesmo tipo de rosto intensivo).

Mas, para além do fascínio do afeto, que mais há nos rostos que os fazem tão presentes nas teletransmissões esportivas? Para autores como Canevacci (2009), Kilpp (2003) e Machado (1990, 1997) o rosto é mesmo o objeto por excelência da linguagem televisiva. Como aponta Machado (1990), ao articular fragmentos para sugerir todo (operação que chama de sinédoque), a televisão acaba se valendo do primeiro plano como recorte do programa, tanto por situar o telespectador dentro da grade de programação, como por limitação técnica (que aí se converte em opção estética): o rosto seria “a presença por excelência, fixada em planos de sequência muito longos nos quais se alternam as fisionômicas de um ator com as de outro” (CANEVACCI, 2009, p.141) e o diálogo se daria, na televisão, entre as imagens fisionômicas das *personas* televisivas. Machado (1990, 1997) nota que esta é a característica dos telejornais, das telesséries americanas e das novelas brasileiras, ao menos até fim do século passado. Há também outra questão, ainda mais técnica, que Machado (1997) articula: como o vídeo é uma imagem de baixa definição, planos gerais ou com grande quantidade informativa (de detalhes, quer dizer) não são tão precisos quanto no cinema; portanto a opção por planos mais limpos, mas que precisam, de alguma forma, serem igualmente expressivos – o rosto e a fisionomia, com suas múltiplas fases intensivas e reflexivas, entrariam aí como alternativa para a baixa definição intrínseca da imagem videográfica.

No futebol este raciocínio não funciona: se o rosto fosse alternativa para a baixa qualidade do vídeo, seria compreensível que as primeiras teletransmissões utilizassem-se mais dele do que as últimas, quando é justamente o contrário. Há uma sobrevalorização do rosto a partir de 1994, ano em que a estética das teletransmissões sofre uma revolução, sobretudo pelo acréscimo de mais câmeras e de novos métodos de edição. Mas os incrementos técnicos são, também, de definição e de qualidade da imagem videográfica – ou seja, na lógica de Machado, tais avanços permitiriam uma melhor visualização do jogo em sua distância usual (o *plano principal*), planos que se assemelham muito aos planos gerais do cinema, como já discutido. Todavia, o que acontece é uma sobrevalorização do rosto, uma aproximação ao campo, uma virada para dentro do gramado: todos os avanços técnicos posteriores serão neste intuito, como a *spidercam* ou as televisões 3D.



Figura 6 Ramos e as fases expressivas do rosto intenso

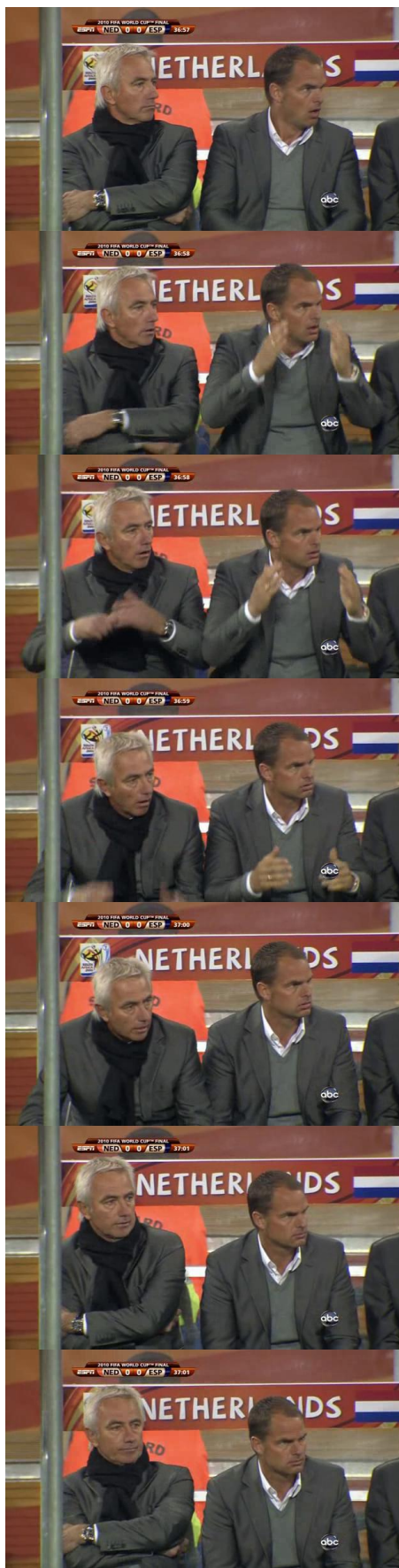


Figura 7 A afecção do futebol impressa no rosto dos treinadores holandeses, em relação a um objeto (lance de jogo) externo

O que começa nos anos 1950 em plano médio ou americano com a imagem em destaque do jogador autor da última ação antes da bola sair de jogo, com o tempo se converte em primeiro plano, *closes* cada vez mais fechados sobre o rosto de jogadores, treinadores, árbitros, cartolas e até mesmo celebridades nas arquibancadas. Como argumenta RIAL (2003), a teletransmissão do futebol passou do olhar distante à imersão, querendo ver “por dentro”, “tocar” os astros da bola. Na era da alta definição (a partir de 2006), a presença de *closes* muito próximos nos tempos mortos ignora a evolução tecnológica pela qual passou a imagem televisiva nas últimas décadas e o próprio raciocínio empregado por analistas (como Machado) para o vídeo. O *close*, o primeiro plano, não é alternativa possível à má qualidade televisiva; é, no caso do futebol, traço estilístico e optativo, o que demonstra que tal fascínio pelo rosto deva ser buscado em outro lugar, além da questão tecnológica.

Alternativa oferece Canevacci (2009), que chama de *visus* “o ‘visual’ do primeiro plano que, por um lado, se dilata apenas para o rosto do ator e, por outro, restringe todo o campo visível ao próprio rosto” (p.143). Para ele, os primeiros planos televisivos recuperam valores simbólicos do passado através de uma *máscara* que “torna divino e imortal seu ‘usuário’” (p.143): as “estrelas” (de televisão, de cinema, do futebol...) revivem em seus rostos a magia arcaica e divina daquele que é visto. Ao mesmo tempo, o excesso de primeiros planos esvazia a força deste símbolo, destituindo-o da mesma “magia” que atrai as atenções.

No caso do futebol, a “máscara” a ser vestida pelos jogadores não é apenas a de estrela (com certeza reservada para alguns dos melhores prodígios das quatro linhas, como Cristiano Ronaldo, Messi, Xavi ou Ronaldinho Gaúcho), mas também a de propulsor da própria narrativa televisiva do esporte. É assim, por exemplo, que será Sérgio Ramos e sua expressividade fisionômica que serão buscadas na teletransmissão da Copa de 2010 (em detrimento de Xavi e Iniesta – este com exceção do gol – jogadores mais talentosos, mas menos sanguíneos); ou então Robben quando este se enfurece com o árbitro, e não o talentoso Sneijder e sua passividade gestual. Neste recorte, o rosto não é o resumo da narrativa possível, mas é *própria* narrativa: de rosto em rosto, primeiro plano a primeiro plano, vai se criando uma narrativa que é reforçada pelos acontecimentos dentro de campo, não o contrário.

É dos rostos enquanto superfícies afetivas das *personas* televisivas, sobretudo jogadores e treinadores, que há um reforço da afecção provocada pelas partidas de futebol. Não basta, enquanto telespectadores, nos emocionarmos com as chances

desperdiçadas por Ramos; precisamos ver seu próprio desespero ou autoanálise para concluirmos que somos apenas um grande corpo torcendo, jogando e se emocionando juntos – não há separação entre torcer e atuar no futebol televisivo. Quando a bola para de rolar, o rosto adquire uma centralidade que não usufrui enquanto ela rola. Todavia, por mais afeto que os primeiros planos sejam capazes de gerar, são rostos como os do cinema mudo. Aliados da voz e do poder de fala, jogadores, treinadores e demais *personas* “falam” através de expressões, muitas vezes exageradas. São o inverso das *talking heads*, cabeças falantes sem corpos; aqui são corpos com cabeças, mas sem fala. Enquanto sujeitos, os jogadores na transmissão são imperfeitos, já que uma das partes fundamentais para a individualização (a fala) lhes falta. Daí, talvez, o recurso da encenação exagerada dos boleiros e a vocalização despreziosa dos torcedores, nas arquibancadas ou nos sofás.

O rosto na teletransmissão esportiva é *fascinante* por causa disso – e poderia muito bem ser somado aos sete fascínios esportivos identificados por Gumbrecht (2007): o corpo, o confronto com a morte em potencial, a graça, os instrumentos, as formas, as jogadas e o *timing*. O rosto dos atletas é capaz de exprimir sentidos que, de outra forma, permaneceriam submersos se a transmissão se limitasse a gravar os jogadores de corpo inteiro. É a diferença entre as transmissões atuais (imersivas, recheadas de imagens de rostos) e as antigas: há nas primeiras a primazia televisiva dos músculos faciais sobre os corporais. Gumbrecht (2007, p.55) crê nos corpos dos atletas como adaptados a formas e funções múltiplas, mas extremamente especializadas. Entretanto, todo o desempenho para o qual o corpo atlético é capaz está reduzido, enquanto potência visual, ao rosto. São os rostos e não os corpos que se oferecem às interpretações de narradores e comentaristas, que os “decifram” como se fossem grandes redes de significados. Os corpos, essenciais para o esporte, tornam-se acessórios para a televisão.

6.2 O jogador

Na teletransmissão, a *persona* do jogador assume contrastes dos mais variados, verdadeira gradação de seu potencial desportivo e midiático, que encontra os limites em duas atualizações extremas – o *craque* e o *bagre*, que subsumem todas as potencialidades do atleta em si.

Primeiro, para começar a desvendar esta *persona*, é preciso individualizá-la: não adianta perceber o clichê de que o futebol é um jogo coletivo, mas sim de que “a atuação de um só indivíduo pode repercutir sobre o todo” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p.304). Esta talvez seja a chave de interpretação para a *persona* jogador: enquanto indivíduo, está sempre se apoiando entre o “privado” e o “público”, o “eu” e o “outro”, sendo que o “outro”, neste caso, é tanto os companheiros de time quanto os adversários. Parte integrante de um todo inapreensível (o clube não é apenas o time que entra em campo, mas um conjunto de imagens do passado, presente e futuro, resumidas nos torcedores, dirigentes, comissões técnicas e jogadores), “o jogador busca o sucesso pessoal, para o qual depende em grande parte das qualidades pessoais [dos] membros [do time]” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p.304).

Delicada equação que coloca o jogador como engrenagem de uma máquina, na qual as habilidades individuais voltam-se para o coletivo. É para ela, também, que se dirigirá a ‘mágica’ do treinador/técnico (ver abaixo), que deverá desvendar e quantificar as habilidades individuais de cada atleta para descobrir a melhor configuração e saber quais reparos executar ao longo de uma partida. Ao jogador, então, cabe azeitar-se no time (isto é, perder sua individualidade ao doá-la para os demais) ou deixá-lo²⁹. Aqui começa aquilo que Eco chama de “degeneração da competição”: a criação de seres humanos especializados – o atleta, entendido como “um ser que hipertrofiou um único órgão, que faz de seu corpo a sede e a fonte exclusiva de um jogo” (1984, pp.222-3). O homem-instrumento, com sua individualidade extirpada, deve servir ao jogo e ao time, preencher espaços e executar funções – o atleta é um burocrata. Na televisão, é marcante a consciência tática que vai aparecendo ao longo das décadas de transmissão. Se, antes, as escalações não respeitavam os esquemas de jogo (o papel que cada jogador desempenha em campo), o padrão da última década mostra telas de apresentação das equipes dispondo taticamente os jogadores em campo (figura 8).

²⁹ Aqui lembro de jogadores como Denílson, que atuou por uma dúzia de clubes, sem obter sucesso considerável em nenhum. Este era um jogador que jogava ‘para si’ – o que no jargão futebolístico chama-se ‘fominha’ – mais preocupado em executar suas belas pedaladas (um de seus apelidos) do que ajudar os companheiros de time a conseguir o objetivo comum da vitória. Sintomática e, ao mesmo tempo, prova da capacidade de leitura de um treinador, Denílson entrou os últimos minutos da final entre Brasil e Alemanha em 2002, colocado em campo por Luiz Felipe Scolari com a missão de ‘segurar o jogo’ – ou seja, de pedalar à vontade. Casos assim de individualismo – por exemplo, também o de Robinho – podem ser vistos, caso se pense o futebol enquanto metáfora linguística (como FRANCO JÚNIOR, 2007, pp.348-92), como exemplo de prolixidade.

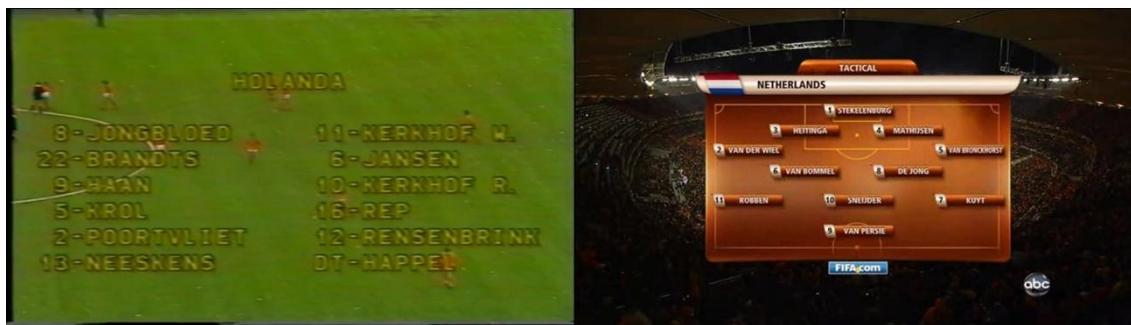


Figura 8 A evolução nas escalações: a Holanda de 1978 (esquerda) contra a Holanda de 2010 (direita)

Este “atleta-montro”, ainda nas palavras de Eco, é o resultado daquilo que chama de “esporte ao quadrado”, isto é, o espetáculo esportivo, o jogo jogado por outrem e visto por mim. Esta “degeneração do homem” trai o “princípio” do esporte: que ele deva ser praticado para a saúde. Eco rejeita de supetão todos os subtextos (possíveis) do futebol, em prol de um elitismo ingênuo: chega a ser cômico imaginar que Eco não tenha percebido o quanto sua posição ressoa a dos moralistas vitorianos com seu “cristianismo atlético”, ou a dos aristocratas do começo do século XX que atacavam o profissionalismo em prol do amadorismo, como Pierre de Coubertin (WALVIN, 1994, pp.37-51). Todavia, apesar da aparente ingenuidade, este posicionamento ajuda Eco a traçar um paralelo interessante entre duas figuras centrais do futebol: o jogador e o torcedor. Diz ele:

Quando vejo os outros jogarem, não estou fazendo nada de saudável, e apenas vagamente desfruto a sanidade alheia (o que já seria mero exercício de *voyeurismo*, como quem olha os outros fazendo amor); porque de fato retiro o máximo de prazer dos acidentes que ocorrerão a quem pratica exercícios de saúde. [...] É claro que quem assiste ao esporte praticado por outrem, ao assistir, fica excitado: e grita e se agita, e portanto faz exercício físico e psíquico, reduz a agressividade e disciplina a competitividade. Mas essa redução não é compensada, como ao praticar esporte, por um aumento de energias, e por uma aquisição de controle e domínio sobre si: pois os atletas competem por esporte, mas os *voyeurs* competem a sério (tanto isso é verdade que depois brigam ou morrem de enfarte nas arquibancadas) (ECO, 1984, pp.222-3).

Curiosa relação esta que submete o torcedor-*voyeur* ao jogador-monstro, sem que deixe de ser assimétrica: “um depende do outro, porém ambos sabem que a situação do primeiro é imutável e a do outro, provisória” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p.284). Isso porque o jogador veste a camiseta de um time durante um período determinado em contrato, assinado, enquanto o torcedor a veste – ao menos teoricamente – por toda a vida (este é um dos elementos que colaboram para fazê-lo a *persona* central do futebol, argumentarei adiante). Para Franco Júnior, “não é absurdo ver o futebol como criador de

rede de relações que os antropólogos chamam de parentesco artificial” (2007, p.223), que inclui ritos de passagem (o jogador que beija o escudo do novo clube assim que veste a camiseta pela primeira vez, etc.) e outros processos ‘ritualísticos’.

Todavia, o fato mesmo do clube ser algo inapreensível e indefinível coloca o jogador como centro da veneração do torcedor, pois é o objeto mais concreto e menos abstrato da identidade clubística. O jogador confunde-se com o time e o clube ao ponto de apagar-se individualmente, mas concretiza o clube nas suas ações enquanto veste sua camisa. ‘Vestir a camisa’, aliás: metáfora esportiva que resume bem este processo de entrega, que faz com que os jogadores sejam, para Franco Júnior, imagens palpáveis da abstração clubística, ou seja, “ídolos no sentido etimológico grego (*eidolon*), quer dizer, ‘representação material de entidade imaterial’” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p.260).

Se o jogador é engrenagem, monstruosidade desumana, apagamento frente a uma estrutura superior (o time e sua tática, seu modelo de jogo, sua escalação), ser que se submete ao desejo do torcedor (verdadeiro ente clubístico), que resta do jogador? Ou melhor: como, apesar de tudo, individualizá-lo? Ainda assim, quando a televisão trabalha com esta *persona*, ela tende a desfazer a engrenagem do time, separar as partes e devolvê-las a unicidade que perderam no momento em que foram encaixadas e transformadas em mecanismo.

O processo é de longa data, e é possível traçar um paralelo com o desenvolvimento tecnológico, ao menos a princípio. Na Copa de 1970, quando as teletransmissões ainda eram feitas com poucas câmeras (basicamente, quatro ou cinco), o jogador aparecia sempre de corpo inteiro. Havia o risco de, ao fixar uma câmera em apenas um jogador, perder algum lance importante em outra parte do campo. A televisão, aliás, parece sempre agir com este intuito defensivo: na impossibilidade de obter alguma imagem exclusiva, mesmo se extraordinária, sem perder o registro das outras, mais comuns, a televisão parece ficar sempre com a segunda opção (ao menos, no futebol). Porém, a representação desta *persona* evolui em direção ao primeiro plano através do aumento de número de câmeras, que chega a 32 na última Copa. Assim, se na Copa de 1970 mantém-se uma distância quase reverencial do atleta, quarenta anos mais tarde há o estudo delicado dos rostos e suas expressões.

O afastamento mantém o atleta de corpo inteiro no quadro e é praticado tanto em 1970 quanto em 1974, edições em que o atleta nunca é enquadrado em primeiro plano: destas edições resultam duas cenas clássicas, como Pelé abraçado a Jairzinho comemorando com o punho erguido; e Gerd Müller ajoelhado de braços para o ar

(figura 9). São expressões marcadamente corporais, que agitam vários músculos de regiões distintas do corpo, elemento que é substituído pela contração dos músculos faciais, que passam a ser o centro da mesma forma de expressão evocada por Pelé e Müller. E isto mesmo quando a expressão facial é acompanhada de outros movimentos musculares, como Materazzi que ergue o braço aos céus em 2006 ou Sérgio Ramos, que dá de ombros e torce o rosto para cima, quatro anos depois. Em ambos os casos, o que a televisão foca são os rostos, reprisados em câmera lenta, para que todas as fases expressionais sejam acompanhadas. Em contraste, a imagem que entrou para memória da Copa de 2006 foi justamente outra exacerbada expressão corporal: a cabeça de Zidane (e isto que, até então, o astro francês já havia aparecido 37 vezes na tela).



Figura 9 Pelé (esquerda) e Müller (direita) em duas imagens antológicas

Este processo de aproximação ao corpo do jogador, ou melhor, a contração de um corpo a um rosto, é parte desta ação de desmantelamento que a televisão pratica na equipe. Transformar um time em aglomerado de indivíduos é o inverso da lógica futebolística, e aquilo o que a televisão faz de melhor com o esporte. Esta centralidade na individualidade faz desaparecer o todo da equipe. Em 1970, talvez a edição com maior número de ‘craques’ na seleção brasileira, a televisão se mostra bastante conservadora, respeitosa e até temerária com os jogadores, parecendo não querer avançar sobre estes para não retirar sua privacidade. Por outro lado, é significativo que esta seleção já fosse então considerada um dos maiores times de todos os tempos. A imagem afastada valoriza a ação do time como um todo, enquanto a imagem aproximada não valoriza sequer a ação do indivíduo, mas suas sensações.

Este paradigma começa a ser alterado nas Copas seguintes: entre 1978 e 1990, a televisão encontra um meio-termo entre a distância que privilegia a equipe e a proximidade que a destrói. Os planos da cintura para cima dos jogadores se tornam o *default* em se tratando de imagens de jogadores nos tempos mortos: eles identificam

facilmente os jogadores de costas ou de frente, já que deixam claros os números nas costas, que serão acrescidos de nomes a partir de 1990. Isto não elimina as imagens afastadas de jogadores, mas agora elas ficam confinadas a lances em que os tempos mortos são bastante reduzidos, como a rápida reposição de bola na lateral ou as cobranças de tiro de meta e escanteio.

A Copa de 1994 trará uma nova imagem desta *persona*: os primeiros planos. Esta diminuição daquilo que é representado do atleta – do corpo ao rosto – é proporcionalmente inverso ao investimento que a televisão faz da potência de afecção presente nestas imagens. Se antes o atleta era um corpo especializado, importante para o desenvolvimento do jogo em si, mas não especialmente interessante para a televisão – ainda mais uma que sofria com as limitações técnicas como a baixa qualidade de imagem – com o primeiro plano o atleta se torna foco dos tempos mortos. Neles, a televisão vai observar a capacidade de cada atleta em resumir a tensão que sofre no jogo e transmiti-la – ou representá-la – para o torcedor em casa. Eis que o atleta torna-se também ator, não só exprimindo suas sensações, mas conscientemente representando-as para uma plateia que está além da presença física, mas que está também presente na forma das câmeras espalhadas pelo estádio, que a tudo escrutinam. Daí o uso do esquemático plano/contraplano para contrapor dois jogadores de equipes diversas, em embates quase-hollywoodianos do mal contra o bem (por exemplo, na final de 2002, com Roberto Carlos contraposto ao goleiro Khan).

Franco Júnior (2007, p.305) diz que o jogador é um obcecado pelo sucesso, joga sua vida a cada partida: a infelicidade de uma lesão ou de uma atuação apática pode pôr a perder toda uma carreira. Esta tensão a que estão submetidos revela-se nos rostos quase sempre tensos, ansiosos, sérios ou orgasmáticos dos jogadores. Eles equilibram-se entre o time e o indivíduo, entre a glória e o fracasso, e projetam em seus rostos tais dualidades. O rosto, tela do afeto, deixa transparecer os estados de espírito de forma excepcional: o rosto na televisão parece típico, mas o rosto dos sportistas é o centro para o qual toda a televisibilidade converge. De que forma? Duas.

Primeiro, e mais usual, está a imagem-rosto ainda ancorada à bola: o jogador que chuta em gol e erra (Mazinho em 1994), ou que coloca a bola para fora (Deschamps em 1998), ou aquele que comete falta ou a sofre (Henry em 2006), ou que é agraciado com um amarelo (Apolloni em 1994) ou um vermelho (Zidane em 2006), ou o que argumenta com o juiz (Robben em 2010), ou que vai ser substituído ou que está substituindo (Mussi em 1994), ou o goleiro que teme a cobrança do atacante (Taffarel

em 1994). São todas ações que seguem imediatamente após a bola parar de rolar, pois ela ainda é o centro da imagem, mesmo que totalmente ausente e morta. Este tipo de imagem-rostos serve para identificar os jogadores. A tensão dos rostos é produzida pelo jogo em seu aspecto mais raso, o de narrativa em construção, ou seja, no *presente*. A figura 10 exhibe estes exemplos.



Figura 10 Exemplos de rostos ancorados na bola

Diferente é o segundo tipo de imagem-rostos, aquela que existe por si mesma, plena em sua incompletude – a ausência da bola – mas repleta de algo que falta à primeira, o senso de perspectiva, do jogo em si, mas da vida das pessoas que naquele ínfimo espaço-tempo vestem-se da *persona* do jogador (este atleta monstruoso). O jogo para e a televisão corta, mas agora não para o jogador que acabou de chutar em gol ou para aquele que vai cobrar o escanteio, e sim para outro, talvez o capitão do time adversário que está a realizar sua ducentésima partida com a camiseta de seu clube, talvez o zagueiro que falhou no gol ocorrido há vinte minutos, talvez o ídolo e craque, a quem sempre se espera a execução do desequilíbrio em prol de sua equipe (como Zidane em 1998 e 2006, ou Romário em 1994). Estes rostos já não têm a bola como centro, mas são dotadas de duas qualidades que as demais não possuem: a *memória* do futebol, que se volta ao passado, onde os feitos destes jogadores construíram sua carreira e seu estatuto como ‘craques’; e a *expectativa* do jogo, que se refere ao futuro, ou seja, a possibilidade destes feitos ancestrais voltarem a se repetir naquela partida. Por outro lado, a posição de que a televisão e a publicidade constroem a fama de atletas me parece demasiado simplista ou até paranoica, já que o desempenho dentro de campo é determinante para os louros da publicidade – só lembrar, por exemplo, do ostracismo

mediático sofrido por Paulo Henrique Ganso no último par de anos desde que a qualidade de suas atuações decaiu e sua apatia em campo tornou-se visível³⁰.

Ao voltar-se ao passado, o rosto do jogador tornar-se imagem-lembrança, que não pode, segundo Deleuze leitor de Bergson, ser confundida com a ‘lembrança pura’, esta sempre virtual. Antes, a imagem-lembrança é uma espécie de ‘magnetizador’ por trás da lembrança pura, aquilo que Deleuze chama de “lençol ou contínuo que se conserva no tempo” (1990, p.149). Sendo assim, a imagem-lembrança é uma atualização de um ponto do lençol de passado, mas que não tem em si o passado, apenas sua herança (sua imagem).

A princípio, pode parecer curiosa esta associação com os *closes* de jogadores de futebol com imagens-lembranças, já que, ao contrário dos filmes de Resnais, Robbier-Grillet e Welles, nenhuma destas imagens parecem ter sido trabalhadas e ensaiadas, sequer os jogadores-personagens colocados em cena e seus rostos montados (e a montagem é o trunfo do grande exemplo de Deleuze, *O Ano Passado em Marienbad*). Mas, ao mesmo tempo, é inegável que exista algo acontecendo nestas imagens: seu magnetismo é tanto centrípeto quanto centrífugo e, quando olho Zidane em *close* na Copa de 2006, é quase impossível evitar que os poros de seu rosto na imagem em *high definition* evoquem na minha memória seus gols magníficos pelo Real Madrid e pela Juventus, ou suas duas cabeçadas certeiras no gol de Taffarel na final da Copa de 1998 – e uma terceira que irá repetir no peito de um zagueiro italiano em 2006 (vide capítulo 8.5).

Basta observar a estrutura da outra teletransmissão do *corpus* com o mesmo Zidane: a de 1998. Naquele ponto, Zinedine Zidane ainda era um jogador em ascensão, recém-transferido do modesto Bordeaux para o clube italiano Juventus, na época um dos maiores da Europa. A primeira época com os italianos trouxe o título da Série A e da Copa Intercontinental, mas Zidane não jogava com regularidade e seu fraco desempenho na final da Copa dos Campeões da temporada 1997-98 chegara a colocar o futuro gênio em apuros na sua seleção (BETING, 1998). Na Copa, Zidane foi expulso em seu segundo jogo, contra a Arábia Saudita, e ficou de fora dos dois próximos compromissos da seleção francesa. Quando chegou à final ainda não havia marcado nenhum gol naquela Copa. Faria dois. Como lembra Beting, “ele [Zidane] não estava

³⁰ Segundo a Revista Placar, Ganso fechou seis contratos em 2010 (seu ano áureo), dos quais quatro continuam em vigor, e nenhum nos dois anos seguintes – a partir de maio de 2011, sua carreira foi marcada por lesões graves que o deixaram mais tempo fora do gramado do que dentro (cf. SOARES, 2012, p.55).

entre os melhores do Mundial até ser o homem da final de 1998. Ele cabeceava mal até marcar dois gols de cabeça contra o Brasil naquela decisão” (BETING, 1998, p.232).

Zidane vai ganhando em importância na partida com seus feitos no próprio jogo: seu primeiro *close* só vem com seu primeiro gol, aos 26’59” do primeiro tempo, em um primeiro plano típico do primeiro caso, que ainda se ancora à bola. Mas a terceira vez em que aparece (aos 28’52”), já é um exemplo deste estatuto que Zidane adquiriu dentro da própria partida, pois é uma imagem em que ele está distante da bola, mas a televisão retorna a ele para reexibir o rosto do gol que ocorrera há dois minutos. Sua próxima aparição, aos 45’52, é novamente após um gol marcado (com sua imagem interessante se intercalam os rostos de Jacques Chirac e Michel Platini nas tribunas). Pelo desequilíbrio que provocara no jogo, Zidane com razão é a imagem que fecha o primeiro tempo. No segundo tempo, Zidane aparece apenas outras cinco vezes, apenas duas relacionadas com a bola (após sofrer entradas violentas dos brasileiros). As outras são inserções desancoradas da bola, gratuitas, que exibem o jogador pelo seu sucesso naquela partida... E o colocam no panteão de estrelas ao, curiosamente, fazê-lo dividir a tela com Michel Platini nas tribunas, colocando lado a lado o astro daquela geração com a da anterior. Esta imagem entra há dois minutos do fim do jogo: consagração televisiva do futuro astro. A figura 11 mostra todas as dozes inserções de Zidane na Copa de 1998.

Em comparação, temos a Copa de 2006, em que Zidane já é astro consagrado, integrante dos ‘Galácticos’ do Real Madrid, time que ganhou tudo no começo do século, campeão do mundo e campeão europeu, escolhido melhor do mundo em 1998 e consagrado um dos 100 maiores futebolistas vivos em 1999 pela revista World Soccer e em 2004 pela FIFA, ao lado de ex-jogadores como Di Stefano, Pelé e Maradona.



Figura 11 Zidane na Copa de 1998



Figura 12 Zidane na Copa de 2006

Voltando a Zidane na Copa de 2006, suas duas primeiras aparições também são ancoradas à bola: Zinedine Zidane é o cobrador da penalidade sofrida por Malouda, e portanto a televisão repete o clássico plano/contraplano entre o meia francês e o goleiro italiano, Buffon, aos 5'48" e aos 6'. Aos 9'48", um *replay* de cinco segundos repete a

cobrança de Zidane focando exclusivamente em seu rosto, mostrando desde a concentração prévia ao chute até a comemoração. Além destes, o primeiro tempo apenas terá outras doze inserções de Zidane, em que o francês aparece conversando com o árbitro e exercendo papel de líder, argumentando com seu colega. Destas inserções, quatro não são ancoradas à bola, mas ocupam o tempo morto com esta expectativa de lampejos de criatividade que a figura do craque traz consigo. Até o *coup de boule*, o episódio da expulsão de Zidane, analisado no item 8.5, o francês irá aparecer mais vinte vezes na transmissão, o que expressa tanto a inflação de imagens de jogadores nos tempos mortos, proporcional ao maior número de cortes nas teletransmissões, quanto a maior centralidade que a imagem de Zidane possui nesta Copa. Zidane é visto em todas as suas facetas: de herói a vilão de sua seleção, de líder que exige dos colegas ao jogador indisciplinado que leva cartão amarelo, até sofrendo lesão e recebendo atendimento médico. As câmeras parecem estar sempre onde ele está, ou será o contrário? De 12 a 37 planos, a inflação de mais de 300% aponta para mudanças fundamentais na maneira como a televisão pensa o esporte. A figura 12 traz 36 das 37 inserções de Zidane em 2006 (exclui o *replay* de seu rosto na cobrança de pênalti), para efeitos comparativos com a figura 11, de 1998.

Apesar de se tratar do mesmo jogador de oito anos antes, a ‘roupagem’ vestida por Zidane é outra. Ele aqui já acumula a *persona* do jogador-astro, atleta que marcou época e foram importantes para suas equipes. Estes jogadores-astros são enquadrados sozinhos e em momentos que não giram em torno de seus feitos, como quando de um chute para fora ou um gol. Antes, estas imagens são buscadas pela televisão a qualquer instante, sem padrão específico, como se quisesse fazer passar para a transmissão, através destas imagens, um certo valor de mercado agregado aos jogadores astros. Quase como um grito de atenção para a importância da partida devido ao elenco recheado do espetáculo. Ao mesmo tempo, tal procedimento reforça a cobrança para cima da estrela que, mais visada, precisa corresponder expectativas que acabam emparedando ou limitando seu jogo. A figura 13 oferece uma boa quantidade de imagens destes jogadores que marcaram época e foram importante para suas equipes, como Ruménigge (1982); Maradona (1986); Rudi Völler (1990); Romário (1994); Rivaldo (1998); Roberto Carlos (2010); Henry (2006); David Villa (2010).



Figura 13 As lentes das câmeras procuram os craques nas Copas 1982-2010

Curioso estatuto do futebol: fora o *replay*, que se refere usualmente a um passado imediato e ainda muito vívido e próximo, o futebol não possui formas intrincadas de construção de outros espaços-tempos imagéticos; ainda assim, ele os faz da maneira mais simples e brutal: pela contemplação. É através dela que se traça uma rede que coloca em relação pontos muito díspares e distantes, que fendem-se para dentro da própria imagem – a seriedade do rosto de Zidane em 2006 é o inverso da sua alegria em 1998 – criando uma topologia, um lençol de passado que tem muito ou nada a ver com a lembrança pura (que, afinal, não interessa de todo). É esta sutileza de perceber a *para que* e não *para quem* serve a “falação esportiva” que faltou a Eco (1984).

Deleuze fala sobre o desencadeamento de tal processo da seguinte maneira:

É provável que, quando lemos um livro, assistimos a um espetáculo ou olhamos um quadro, e com mais razão, quando somos nós mesmos o autor, um processo análogo se desencadeie: constituímos um lençol de transformação que inventa um tipo de continuidade ou de comunicação transversais entre vários lençóis e tece entre eles um conjunto de relações não-localizáveis. Deslindamos assim um tempo não-cronológico. Extraímos um lençol que, através de todos os outros, apreende e prolonga a trajetória dos pontos, a evolução das regiões. E sem dúvida é esta uma tarefa que corre o risco de dar em fracasso: ora produzimos apenas uma poeira incoerente feita de empréstimos justapostos, ora formamos meras generalidades, que tudo o que retêm são semelhanças. É todo o domínio das falsas lembranças pelas quais nos enganamos a nós mesmos, ou tentamos enganar os outros. Mas é possível que a obra de arte consiga inventar tais lençóis paradoxais, hipnóticos, alucinatórios, que têm a propriedade, a um só tempo, de ser um passado, mas sempre por vir (DELEUZE, 1990, pp.150-1).

Há uma articulação complicada a fazer: o rosto de Zidane, em 2006, não é apenas o passado e suas glórias, nem o presente e seu desempenho, mas o futuro e sua abertura. É uma imagem que se articula em três níveis diferentes de tempo, sem ancorar-se a nenhuma. Ainda que ela esteja no presente, potencialmente a imagem deixa

passar por si o conjunto de relações que formam lençóis de passado e imagens-lembrança, um passado sempre em devir e enganador; e a cristalização que expurga o futuro do presente, relaciona a afecção do torcedor com o afeto do jogador, para então criar esta coisa complicadíssima que se chama, o mais das vezes, de *criação*.

É a sina do craque: ser a potência e o encavalamento de tempos em seu corpo. Wisnik, a respeito desta figura confusa, admite que “a imprevisibilidade criadora, que põe em jogo a ‘lógica da diferença’, não é obra de engenharia mas de *bricolagem*, de adaptação e de invenção poética” (2008, p.132, grifo no original). Ou seja, ao olharmos não podemos deixar de *prever o imprevisível*, de querer o impossível, de esperar o extraordinário. Deposita-se nesta imagem, que aparentemente é um simples rosto e um simples corpo, uma expectativa que não tem par em outras imagens do futebol, sequer – arrisco – televisivas.

6.3 Torcidas e torcedores

O torcedor, no singular, e a torcida, no plural, assombram as teletransmissões ofertando uma espécie de duplo vínculo: é *para elas* que as demais *personas* desfilam; mas é também *com elas* que nos identificamos, rompemos a barreira espacial que coloca os telespectadores em casa e os torcedores nas arquibancadas. Entre o lá e o cá há um tipo de contato, quiçá contágio, que se transmuta em ponto fulcral da montagem televisiva do esporte.

Parte-se, porém, de uma concepção rasteira do que é torcer, do que é ser torcedor. Franco Júnior, por exemplo, insiste na ideia de contágio: por um lado, diz ele, haveria um ‘contágio vertical’, em que os gritos dos torcedores induziriam os jogadores a certas jogadas, nominalmente as mais violentas e imediatas, mas também as mais belas plasticamente, como se os torcedores pudessem ‘controlar’ os jogadores com seus cânticos. No ‘contágio horizontal’, o torcedor se veria nos outros torcedores, uma multiplicação de si mesmo em vários *alter egos*. É um sentimento que Nelson Rodrigues descreve como “a volúpia de ser ninguém”:

Lá fui eu me meter nas arquibancadas do Maracanã. Era uma das quase duzentas mil pessoas presentes. Aconteceu então que, imediatamente, perdi qualquer sentimento de minha própria identidade. Ali, tornei-me também multidão. Esqueci a minha cara, senti a volúpia de ser ninguém. Se, de repente, o povo comesse a virar cambalhotas e a equilibrar laranjas, e a ventar fogo, eu faria exatamente como os demais. E então eu senti que a multidão não só é desumana, como desumaniza. Lá estávamos eu e os outros desumanizados.

Pouca diferença faria se, em vez de duzentas mil pessoas, fossem duzentos mil búfalos, ou javalis, ou hienas (RODRIGUES *apud* CASTRO, 1997, p.379).

Como já dito, Eco também pensa o espectador esportivo como uma espécie de *voyeur*, que adquire prazer do esforço físico dos outros. Ainda assim, mesmo que Rodrigues e Eco apontem o torcedor em seu aspecto negativo, não deixam de reconhecer outro lado, quiçá positivo, como esta “volúpia de ser ninguém” ou o prazer do voyeurismo. É essa tênue duplicidade que assombra a *persona* do torcedor, como um pêndulo, ora vestindo-os como anjos festivos, ora como bárbaros endiabrados. Aí está a volatilidade desta *persona*, que pode passar de um a outro conforme o impacto afetivo que a partida exerce em seus corpos e em suas mentes.

Justo por isso, na televisão o torcedor é reativo: ele responde a momentos pré-determinados pela estrutura da teletransmissão, que tende a inseri-los em momentos de grande emoção (bola como âncora, mesmo ausente), como gols, chutes em gol, substituições, ou então nos minutos finais de uma partida importante (neste caso, quase sempre os torcedores do time que está na frente no placar). Por exemplo, na final de 2010 entre Holanda e Espanha, o torcedor só passa a integrar o conjunto da teletransmissão no final da partida, quando a tensão do empate ‘vaza’ para fora do gramado e atinge as arquibancadas.

É preciso fazer uma diferenciação: existem as imagens de torcedores e de torcida, o coletivo dos primeiros. Elas terão características diferentes: as de torcedores tendem à centralização, enquanto as de torcida, não; da mesma forma, as primeiras carecem do movimento que as segundas têm. Ambas, porém, muito raramente criam séries ou são acompanhadas de outras imagens da mesma *persona*. São imagens breves, mais ou menos escassas, mas nem por isso menos importantes dentro da estrutura da teletransmissão.

Como primeiro ponto de destaque, quero chamar atenção à centralidade das imagens de torcedores (individual): mesmo se elas exigem o fora de quadro para seu entendimento global, elas organizam o olhar para o terço vertical central do quadro, normalmente ocupado pela bola quando há ação de jogo, ou por uma *persona*, na ausência desta. Como no cinema clássico, a tendência à centralização coincide com “a prática do reenquadramento e do *movimento de acompanhamento*, que visam manter a centralização na duração” (AUMONT, 2004, p.126, grifo meu). Mesmo assim, é usual que as imagens de torcedores, ainda que costumeiramente centralizada (como mostra a figura 14), careça de movimento de câmera, já que estas tendem a fazer um estudo das

expressões das pessoas nas arquibancadas, portanto dirigindo o olhar do telespectador para pontos bastante específicos do todo da imagem.



Figura 14 O torcedor centralizado nas Copas de 1998, 2006 e 2010 (da esquerda para a direita)

O torcedor no quadro, ressaltado do corpo coletivista da torcida, assume um ar mais pessoal, como se, destacado, fosse então obrigado a definir-se enquanto sujeito para se permitir torcer. Aí então o torcedor diferencia-se da torcida no movimento: se no coletivo são os corpos que se movem e que se agitam, as mãos e os braços que balançam em olas ou em palmas sincronizadas, o torcedor agita os músculos faciais, tal qual o jogador. Eis então o desespero e a excitação, de novo o pêndulo colocando os torcedores constantemente entre o céu e o inferno. Até porque a torcida no coletivo é sonora com seus cânticos e palavras de ordem e/ou incentivo; mas o torcedor quando destacado é mudo. Ele implica-se como sujeito detentor de mensagem quando provoca em seu semblante o impacto que o jogo causa em sua vida.

Já no caso da torcida, as imagens são acentradas (visto que o corpo coletivo transborda os limites do quadro) e usualmente dotadas de movimento. As imagens de uma massa informe de pessoas, roupas e cores dos clubes, por carecerem talvez de maior movimentação dentro do quadro, acabam levando a televisão a mover-se para os lados (e, mais raro, para cima), provocando movimento antes de ser guiada por ele. Não que sejam totalmente desprovidas de movimento estas imagens: ele existe nas partes do quadro – como mãos se movendo ou flâmulas balançando ao vento – mas não o suficiente para expressar diferenças qualitativas e gerar novas séries sem receber uma ‘ajudinha’ da televisão. A figura 15 apresenta imagens de torcida das Copas de 1978 a 1986 que são dotadas de movimento: panorâmicas da esquerda para a direita (em 1978 e 1986) e composto *zoom-in/zoom-out* (em 1982). O movimento nas imagens de torcida, porém, não é unanimidade: nas Copas de 1970 e 1974 elas são sempre estáticas, e mesmo em 1982 e 1986 elas permanecem paradas em várias oportunidades.



Figura 15 A torcida plural nas Copas de 1978, 1982 e 1986 (da esquerda para a direita)

Com ou sem movimento, as imagens de torcida *exigem* o fora-de-campo, estão sempre empurrando o olhar para além de suas bordas, pois elas não expressam uma totalidade, mas sim um recorte muito pequeno de um corpo gigantesco e amorfo, a *torcida*. Ao contrário, mesmo quando o enquadramento opera o recorte do corpo de um torcedor, o fora-de-quadro é facilmente imaginável e inteligível. Talvez seja por isso que as imagens de torcidas (e até de torcedores) escasseiem ao longo da década de 1990 para retornarem tímidas na última década. 1990 e 1994 estão entre as Copas com menos inserções destas imagens (uma e três, respectivamente); enquanto que em 1998 ela volta a assumir posição destacada, com 14 inserções, sobretudo nos momentos finais do jogo, em que o foco é a torcida francesa comemorando o título prestes a ser confirmado – incluindo aí três imagens de fora do estádio, no Hotel de Ville em Paris, em que uma multidão também festeja.

Em 1982, 1986 e 1998, a inserção das imagens de torcida são feitas sobretudo após os gols dos respectivos times, confirmando que o afeto que o jogo provoca sobre os torcedores é aquilo a que a televisão está atenta. Ainda na segunda Copa do México, as imagens de torcida servem de pano de fundo para a inserção de *replays*, sobretudo após os gols (cinco no total), o que faz dela a transmissão com mais imagens de torcidas dos vídeos analisados: 25, contra oito da Copa anterior. Após o período de ausência no começo da década de 1990 e o retorno desta *persona* na Copa da França, a Copa da Ásia e a Copa da Alemanha integram novamente a torcida na transmissão, com 18 e 12 inserções, respectivamente (no caso de 2006, levando em conta só o tempo regulamentar).

Na última Copa, porém, a torcida novamente praticamente se ausenta, talvez pelas delicadas questões raciais e sociais que esta representava para uma Europa que não queria tomar consciência das arquibancadas repletas de torcedores africanos, com seus roupas, costumes e barulhos (vuvuzelas) típicos. Em 2010 há apenas cinco inserções de torcida em mais de duas horas de jogo, sendo duas delas de multidões.

Quando os torcedores, individualizados, enfim aparecem já se passaram cem minutos de futebol. Apenas os assépticos torcedores brancos são mostrados, nada da festiva e colorida torcida africana, maioria naquela e em todas as partidas da Copa disputada em solo sulafricano. Todavia, quando estes grupos de torcedores aparecem, o enquadramento é tão próximo que conseguimos visualizar a tensão e o desespero pelos quais passam: é final de Copa do Mundo e suas seleções empatam em um jogo lento e complicado. As imagens de torcida e de torcedores, portanto, também possuem o propósito narrativo de criar (ou demonstrar) o ambiente em que o jogo se dá. É através delas que somos, enquanto telespectadores, incitados a “entrar no clima do estádio”, como corriqueiramente os locutores nos mandam fazer quando são estas as imagens que preenchem os tempos mortos (“veja a animação da torcida visitante”, etc.). Também é com as imagens de torcida que ocorre grande parte dos silêncios da narração, os raros momentos em que o locutor se cala para deixar o som ambiente subir, permitindo que o canto da torcida tome a trilha sonora.

Outra característica interessante das imagens de torcida e de torcedores é que elas não produzem série. Nada de plano/contraplano entre torcedores de cada time; a imagem da torcida ocupa a tela e é logo substituída pela imagem de outra *persona*. Sua serialização, portanto, não é produzida através de imagens no mesmo nível, mas pela permuta entre *personas* diferentes, com cargas informativas díspares. Além disso, as imagens de torcida/torcedores são, com exceção das inserções pós-gol, desancordadas da bola.

É costumeiro compensar essa ausência *durante* o jogo com inserções de torcida e torcedores antes da bola rolar, o que contribui para a criação de uma atmosfera de jogo (cf. capítulo 8.1). Um caso que os telespectadores brasileiros já estão acostumados é a imagem da mulher bonita neste pré-jogo, recurso utilizado para criação deste ambiente que reforça o estereótipo machista do futebol. De maneira semelhante, as Copas do Mundo deram vazão a um tipo de torcedor que experimenta com seu corpo a possibilidade de inserção na tela da televisão, com faixas (“Filma nós Galvão”), pinturas e roupas espalhafatosas. Prática comum em que “bandeiras, gritos de guerra, hinos, coreografia de grupos uniformizados, olas, todo esse espetáculo é oferecido pela torcida a si mesma” (FRANCO JÚNIOR, 2007, p.311). Faixas com recados, torcedores fantasiados, cânticos coreografados: tudo se passa, ao mesmo tempo, para impressionar quem está no estádio (jogadores, torcida adversária e a própria torcida), mas também

quem está em casa, para onde seguidamente os recados são direcionados (como saudações a determinada pessoa ou cidade).

Desta forma a torcida se coloca como elemento atuante do espetáculo, não meramente passiva. Canevacci observa que

já faz tempo que nos estádios de futebol vêm se difundindo comportamento de massa que, em sua origem, possuíam seu valor simbólico extraesportivo, geralmente político, mas que eram descontextualizados e empregados como sinais na moldura esportiva. (...) De fato, a organização das torcidas é construída de acordo com coreografias crescentes que adquirem um sentido preciso *somente porque é sabido que a televisão* – mas também os jornais, as revistas semanais, publicações periódicas do tipo *fanzine* autoproduzidas, até autobiografias do torcedor com álbum que registra as brigas nas arquibancadas e durante a viagem – *está muito atenta à sua tomada...* (CANEVACCI, 2009, pp.112-13, grifo meu).

Para Canevacci, é possível traçar um paralelo entre a presença da televisão e o uso “político” que as torcidas fazem de seus corpos. Muitas vezes este uso tende para a celebração do exotismo, como o torcedor argentino de 1986 que carrega seu instrumento musical pela arquibancada (figura 16). Esta excentricidade é exagerada na Copa de 1970, onde os torcedores mexicanos com seus típicos chapéus são flagrados a todo momento pelas câmeras de TV. É nesta primeira Copa do México que ocorre um dos usos mais interessantes desta *persona*: entre a torcida mexicana, claramente torcendo para o Brasil, e o árbitro ocorre um diálogo visual que usa plano/contraplano entre duas imagens de *personas* distintas, algo bastante excepcional. Este esquema, corriqueiro entre imagens de jogadores, é aqui utilizado para ressaltar a pressão que a torcida exerce sobre o campo de jogo.



Figura 16 O exotismo dos torcedores também é exaltado pela teletransmissão

Estão aí duas características básicas: a torcida como corpo-coletivo, sonora e incompleta, festiva e política; o torcedor como sujeito alijado desta coletividade, excêntrico, passivo e calado. Ainda faltará uma característica da *persona* torcedor, presente em suas duas faces, como coletividade ou individualidade: a normatização que esta processa nos corpos e comportamentos dos outros torcedores, não o que estão no estádio, mas aqueles que estão em casa.

É possível falar em tal identificação? Segundo Machado (2007), Christian Metz fala de dupla identificação no cinema, em referência à distinção freudiana entre uma identificação primeira e outra secundária. A identificação primeira é a “assimilação pelo espectador do olhar agenciador do plano, o olho da câmera ou da instância vidente”; o olhar da teletransmissão. Neste caso,

o sujeito [telespectador] se reconhece, antes de tudo, naquilo em que ele não está, no quadro em que ele figura fundamentalmente como um excluído. Mas, se ele está excluído do quadro, ele se faz presente na cena, mesmo que em transparência, pois é para ele que as figuras desfilam, é em função de seu lugar que as personagens entram e saem de campo. Todo o material perceptivo vem se depositar no espectador, como se ele fosse uma segunda tela, e é aí, na tela do eu excluído, que a sequência vai se compor e ganhar sentido, possibilitando ao imaginário projetado ascender ao campo do simbólico. Apenas nesse aspecto o público se encontra ‘centralizado’, pois toda a paisagem do filme se organiza em função do seu lugar, não o lugar óptico que ele ocupa no cubo da cena, mas o seu lugar dentro da ficção, como o elemento que ‘costura’ e dá uma forma orgânica a essa sucessão de estilhaços a que chamamos *planos* (MACHADO, 2007, pp.102-3).

A identificação secundária, para Metz (apud MACHADO, 2007), seria *lato sensu*, isto é, aquela que se dá com o representado, personagem da narrativa. E é aí que entram as imagens de torcida, a partir de uma diferença essencial com outros materiais fílmicos. Ainda que possamos tratar os jogadores, treinadores e árbitros como “personagens” que desenvolvem a narrativa, a identificação do telespectador não ocorre *por* eles nem *através* deles, mas *para* eles. Sendo o processo de subjetivação destas *personas* incompleto ao longo da teletransmissão, devido à ausência da fala e a supremacia do corpo sobre o rosto (ainda que o rosto exerça fundamental importância dentro da trama narrativa), o que daí resulta são “personagens” bidimensionalizados, corpos que agem antes mesmo de pensar ou de dizer o que pensam. Gumbrecht (2007) identifica este efeito como “dimensão da presença”, onde as pessoas que lá operam

só querem inscrever seus corpos e seus comportamentos em certos padrões regulares que acreditam ser inerentes ao mundo dos objetos. Essa inscrição é às vezes chamada de ritual, e no caso dos esportes chamamos o ritual de jogo (GUMBRECHT, 2007, p.52).

Isso coloca em apuros o mecanismo de projeção identificado por Machado (2007) a partir de Metz, ao mesmo tempo em que condiz com a organização da *mise-en-scène* de uma teletransmissão esportiva, já que a organização dos objetos dentro do quadro agora fica bastante clara: os objetos *são* os jogadores, estes não são meros “personagens”. Todavia, eles podem ser “subjativados” a partir dos comentários de narradores e outros jornalistas, através de um discurso em terceira pessoa³¹. De resto, sobre aos jogadores, técnicos, árbitros e torcedores contarem com seus corpos para se expressarem – e como será discutido no subcapítulo seguinte, é facilmente verificável a excessividade com que gestos e caretas passaram a ser utilizados por estas *personas* ao longo das décadas analisadas.

Não se pode pensar, porém, que a torcida também não seja um objeto cênico – ela o é, talvez até o maior (em dimensão) de todos. O que ocorre é que, ainda que também não exista processo de subjetivação da torcida, ela é muito mais “simpática” à identificação do que os astros da bola. O torcedor na arquibancada é o “homem comum” inserido dentro do espetáculo televisivo; está lá no meio da torcida para mostrar onde o telespectador deveria estar e o que ele “deveria” sentir emocionalmente. É uma distinção entre “ser” (torcida) e “querer-ser” (jogadores), com o primeiro ocorrendo identificação, com o segundo a projeção de um desejo.

Em última instância, a teletransmissão problematiza a própria concepção do que é um “torcedor” de futebol, já que ela depende muito daquilo que a televisão afirma como *eticidade* televisiva deste mesmo torcedor. É fácil identificar que esta “representação” televisiva apoia-se confortavelmente em um mito inerente à esfera futebolística e ao jornalismo esportivo, a de que o torcedor é estático e imutável. O clichê sustenta que um indivíduo pode (e muito provavelmente, irá) mudar ao longo de sua vida elementos que definem sua identidade, como profissão, partido político, orientação sexual – e sexo –, religião e cônjuge, mas jamais torcerá para qualquer outro time que não aquele que o primeiro cativou. Wisnik (2008) corrobora esse mito, oferecendo uma explicação “psicologizante” sobre o “eterno debate” do time do peito:

A eleição, em princípio arbitrária e cruelmente gratuita, de um objeto para ideal-de-eu, com a conseqüente inclusão forçosa num campo de compartilhamento, no qual passamos a acreditar e ao qual passamos a pertencer como se essa identificação nunca tivesse sido objeto de uma escolha arbitrária. Não acho que seja exagerado: *a escolha do time de futebol redobra, por um gesto nosso, a*

³¹ Milton Leite, do Sportv, desempenha essa função de maneira interessante, ao “dublar” os pensamentos dos jogadores assim que seus primeiros planos são expostos na tela.

sujeição primeira a um nome, a inclusão na ordem da linguagem e a identificação inconsciente com um objeto de amor. Ou seja, reencena as bases do nosso processo de identificação, dando-lhe um fantástico teatro em que se desenvolver e se esquecer. Alimentado e açulado pelas motivações grupais e sociais, não é à toa que passamos a defendê-lo *pela vida inteira*, às vezes furiosa e desesperadamente (WISNIK, 2008, p.34, grifo meu).

Wisnik não percebe, ou não quer perceber, que este “objeto de amor” com que nos “identificamos” muda como mudam nossos gostos, preferências e opções políticas, religiosas, ideológicas, etc. É – como qualquer outra paixão – dinâmica e muitas vezes passageira, com períodos mais e menos concentrados. Ser fanático não é uma posição estática, mas um processo ativo.

Após analisar os dados de várias temporadas do campeonato inglês, a dupla britânica Kuper e Szymanski (2009) demonstra que variáveis tão díspares como a fase da vida do torcedor e o nível de sucesso do clube são levados em consideração na hora de torcer. Não é que não existam torcedores “míticos”, como os descritos por Wisnik, mas eles são menos numerosos do que achamos que são e de que os clubes gostariam que fossem. Há de se fazer a distinção, também, entre torcedores interessados no seu clube apenas e torcedores de “repertório”, que “obtm enorme prazer de uma multiplicidade de aspectos do próprio jogo, enquanto que os fanáticos por um clube estão menos interessados no futebol e mais devotados ao seu time enquanto entidade” (KUPER E SZYMANSKI, 2009, p.216, tradução minha³²).

Apesar disso, é inegável que a retórica mítica do torcedor fanático e fiel seja interessante para muitos torcedores e também para as coberturas esportivas. A televisão e as teletransmissões têm uma parcela grande de responsabilidade neste caso, pois provocam como ninguém esse sentimento de “pertença” a uma agremiação, já que

nos momentos de grande emoção, as câmeras de TV gostam de focar os espectadores nas arquibancadas – mãos na cabeça ou abraçando seus amigos – como se essas pessoas encarnassem os sentimentos dos milhões de torcedores daquele clube. Eles não encarnam. Na verdade, eles são as exceções, os poucos fanáticos que se importam em ir a todos os jogos (KUPER E SZYMANSKI, 2009, p.209, tradução minha³³).

³² No original: “Repertoire fans took a lot of pleasure from a multiplicity of aspects of the game itself, while single club fanatics were less interested in soccer, more devoted to the club as an entity”.

³³ No original: “At moments of high emotion, the TV cameras like to zoom in on spectators in the stands – heads in hands, or hugging their friends – as if these people incarnated the feelings of the club’s millions of supporters. They don’t. Rather, they are the exceptions, the fanatical few who bother to go to games”.

O “ideal-de-eu” de que fala Wisnik ao descrever o torcedor fanático não é um “eu” subjetivo, acessível somente quando se volta – inconscientemente – para dentro de si. Ao contrário, o “ideal-de-eu” é um ideal-de-outro, esse torcedor flagrado pelas câmeras televisivas e coberturas esportivas. Antes de se identificar com ele mesmo – talvez na mesma fase – ele também se identifica com um torcedor que se vê transcodificado nas teletransmissão esportivas. O torcedor aí é não só um índice, mas uma representação metonímica (representa o torcedor do time como um todo) e, sobretudo, uma sobreinterpretação: é um torcedor carnavalizado, que transforma a transmissão em palco de atuação.

6.4 O técnico de futebol

Na introdução de sua pesquisa histórica sobre o papel do treinador de futebol na Inglaterra, Carter (2006) justifica-a pela figura emblemática que os técnicos se tornaram, pois eles seriam

a face pública de seus clubes, e de alguma forma possuem poderes místicos. O desempenho de um treinador, tanto dentro das quatro linhas quanto na frente da mídia, agora é analisado tanto quanto o do seu time, com suas ações e palavras ‘desconstruídas’ atrás de sentidos ocultos (p.1, tradução minha³⁴).

Para Carter, o técnico de futebol incorporaria uma aura de ‘mestre ou guia’ espiritual, como se os resultados em campo dependessem sobretudo dele. Para Wisnik, o imaginário futebolístico crê que “o treinador [é] capaz de reinventar o jogo a partir dos jogadores que tem em mãos, de potencializar-lhes e descobrir-lhes as qualidades, desentranhando um programa tático das condições concretas, em vez de submetê-las a fórmulas estáticas” (WISNIK, 2008, p.134). Esta capacidade quase sobrenatural de ‘reinventar o jogo’ a partir de ‘apenas sua genialidade’ é reforçada pelos próprios treinadores que, como lembra Galeano, “jamais conta[m] o segredo de suas vitórias [aos jornalistas], embora formule[m] explicações admiráveis para suas derrotas” (2010, p.19).

O segredo de suas fórmulas mágicas e táticas intrincadas parece, muitas vezes, um poder adquirido por aqueles que ‘já estiveram lá’ (no campo) e, após saírem vitoriosos ou traumatizados, retornam para compartilhar suas experiências com os mais

³⁴ No original: “the public face of their clubs who somehow possesses mystical powers. A manager's performance, both on the touchline and in front of the media, is now analyzed as much as their team's, with their actions and words 'deconstructed' in the search for some hidden meaning.”

jovens³⁵. Vogler (2006), ao adaptar históricas míticas para o uso de roteiristas, aponta a figura do *mentor*, que se parecesse muito com a do técnico de futebol, pois

representam as mais elevadas aspirações dos heróis. São aquilo em que o herói pode transformar-se [...] Muitas vezes, o Mentor foi um herói que sobreviveu aos obstáculos anteriores da vida, e agora está passando a um mais jovem a dádiva de seus conhecimentos e sabedoria (p.90).

Não parece acaso, portanto, que certos treinadores, pela sua capacidade de modificar a partida e seu andamento, tenham ganho apelidos como Mago (Henio Herrera e Arrigo Sacchi), Bruxo (Fleitas Solich) ou Feiticeiro (Raymond Goethals). Todavia, o entorno quase mítico desta *persona* tem seu contrataque negativo, como lembra Franco Júnior: “Pela mesma lógica que levava certas sociedades arcaicas, como a do Sudão ou da Nigéria, a sacrificar o rei cujas forças declinavam, ou, como na Polinésia, a matar o rei quando as colheitas fracassavam, também no futebol é o chefe do grupo o primeiro a ser eliminado” (2007, p.249). Assim, à responsabilidade pelas vitórias ‘geniais’ advêm os fracassos ‘homéricos’, em que o treinador é o primeiro – e muitas vezes o único – a ser extirpado.

Sempre no limite entre o gênio e o lunático, “a televisão se deleita exibindo o rosto crispado do técnico, e o mostra roendo as unhas ou gritando orientações que mudariam o curso da partida se alguém pudesse entendê-las” (GALEANO, 2010, p.19). Como maestros de ópera e diretores de cinema, é para os técnicos que a televisão olha quando a ‘obra de arte’ coletiva (isto é, o time e seu ‘esquema tático’, pura abstração) precisa ser defendida ou reverenciada. Na televisão, a imagem do treinador é o rosto do time:

Nas suas relações mínimas assistimos compulsoriamente pela televisão, muitas vezes à revelia da partida, o festival de tiques, ansiedades, reações comemorativas em câmera lenta, imprecações por um gol perdido, reclamações, prostrações, olhares já contaminados pelo brilho fugidio da derrota ou seu *manteamento* apoteótico pela equipe campeã, em suma, o resumo do drama por parte daquele que está fora do campo, como nós, ao mesmo tempo que dentro, como eles. Uma câmera em *delay* fixa o técnico e o exhibe em replay a cada passo, para que gozemos o seu gozo e o seu fracasso soberanos, já que, pela sua própria constituição, o jogo não se deixa reduzir ao princípio do controle planejante e a uma identidade absoluta, que estão ali também expostos nas suas vicissitudes, e naquilo que têm de inconscientes (WISNIK, 2008, p.131).

³⁵ Sobre sua falta de experiência como jogador de futebol, o revolucionário técnico italiano Arrigo Sacchi, anteriormente um vendedor de sapatos, comentou: “Nunca pensei que para se tornar um jôquei você deveria antes ter sido cavalo”.

O técnico sobrevive nesta corda bamba: está ao mesmo tempo dentro de campo e fora dele, o que significa que, por mais que sua carreira prévia tenha sido exitosa, ele é incapaz de resolver a partida com os próprios pés. É preciso utilizar-se de outro poder, intelectual, e então ele se envolve de uma aura de autoridade: a televisão, olhando para o rosto impassível do técnico à beira do gramado, observa o menor tique nervoso a fim de descobrir suas intenções, como se estas fosse passíveis de serem descobertas com a simples análise fisionômica.



Figura 17 Técnicos enquadrados de baixo para cima, em 1994 e 1998

De maneira geral, os técnicos são tratados com certa reverência pela televisão: Parreira em 1994 e Zagallo em 1998 são enquadrados de baixo para cima, *contre-plongée*, o que confere um ar de grandeza a estes treinadores (figura 17). Chama a atenção o processo inverso que esta *persona* sofreu ao longo dos quarenta anos de análise (figura 18). Enquanto jogadores, árbitros e torcedores ‘ganham’ rostos com a maior aproximação das câmeras, com os técnicos ocorreu o contrário: eles ganharam corpo. Em 1970, era inexistente: não há sequer uma inserção de Zagallo ou do treinador italiano; algo que não volta a se repetir em 1974, com várias inserções de Helmut Schön, o treinador alemão (afinal, a transmissão é feita por um canal local) e algumas de Rinus Michels, o técnico holandês – com exceção de apenas duas, todas as outras inserções em *close*. O uso do primeiro plano volta a se repetir em 1978, mas aqui já acrescido de outros enquadramentos, sobretudo o plano americano. Em 1982, o repertório de quadros se divide entre a ‘velha guarda’ dos treinadores – Enzo Bearzot – que nunca deixa a casamata nem gesticula, o que leva a televisão a sempre enquadrá-lo em primeiro plano; e a ‘nova’, com Jupp Derwall, que está quase sempre de pé e passando informações a seus orientados – e permite uma maior variedade de enquadramentos pela televisão. 1986 e 1990 praticamente não vê o técnico como uma

persona independente, anexando-a a *persona* da celebridade: Franz Beckenbauer, famoso ainda enquanto jogador, ofusca o campeão do mundo Carlos Bilardo em 1986, cuja transmissão só tem olhos para o alemão, e César Menotti em 1990, que nunca é enquadrado em *close* como Beckenbauer. A partir de 1994 o repertório parece atingir outro estágio de maturação, aliando primeiros planos com planos mais abertos, quase que inteiramente dependentes do que acontece em campo. É neste mesmo período que o técnico passa a habitar também os *replays*, fazendo com que seus gestos e suas expressões façam parte deste outro tempo televisivo.



Figura 18 Evolução da *persona* técnico inclui gestos a seu repertório

Curioso é que, ao longo dos anos, os técnicos ‘aprenderam’ a atuar para a televisão, pois, além de uma exacerbação das expressões, também aumentaram o repertório gestual. Equanto que o alemão Schon, em 1974, apesar das várias inserções raramente deixava o banco de reservas, gesticulava ou passava informação a seus comandados, o mesmo não pode ser dito de Jupp Derwall apenas oito anos mais tarde. Jupp, em contraste do então ancião Enzo Bearzot, é um técnico falastrão, que grita com seus comandados, aponta jogadas através de gestos e sempre tem uma palavra para dar ao substituto. A televisão fica atenta a todos estes lances: Arrigo Sacchi em 1994, Zagallo em 1998, Felipão em 2002, Lippi em 2006 e Van Marwijk em 2010 todos seguem o figurino, oferecendo um prato cheio de imagens vibrantes para a televisão, como atesta a figura 18. E, de quebra, aumentando a aura de feiticeiros misteriosos que os atravessa: é impossível não se perguntar que instrução é aquela que foi dada, e se as mudanças no placar são frutos destas novas ideias colocadas em prática.

Mas esta nova abordagem dos técnicos não exclui o uso do primeiro plano, que ganha novos contornos no século XXI. É com primeiros planos fechadíssimos que Raymond Domenech e Marcello Lippi são apresentados aos telespectadores em 2006. Corriqueiramente, a teletransmissão retorna a estes técnicos e os mostra absortos em pensamentos, uma representação do técnico como este grande mago intelectual detentor

de todas as respostas. Em uma sequência reveladora desta tendência, a câmera, não contente com o primeiro plano de Domenech, vai fechando o close na direção de seus olhos (figura 19). Em outra, Lippi é mostrado roendo as unhas e, ao olhar para o lado, fita a câmera por longos segundos – em um dos raríssimos casos em que há uma quebra da quarta parede, o reconhecimento da televisão e seu aparato (figura 20). Não que esta tentativa de ‘entrar’ na cabeça dos técnicos já não tivesse sido praticada antes pela televisão, o que impressiona aqui é a frequência com que tal enquadramento é praticado.



Figura 19 A televisão aproxima-se do técnico, enquanto este ‘pensa’ e ‘reflete’ sobre o jogo, como se quisesse ‘entrar’ em sua cabeça



Figura 20 Em raro momento, persona quebra a 'quarta parede' e encara a câmera de televisão (ao centro)

A televisão ora faz do treinador ser apaixonal, ora o trata como extraterreno. Mais ou menos as duas coisas ao mesmo tempo – à tentativa fracassada do chute ao gol, a televisão exhibe o *replay* do rosto do treinador passando por todas suas fases reflexivas, da expectativa do gozo ao lamento do fracasso (figura 21), ou então encher a tela com o rosto do treinador de cenho fechado e olhos minúsculos (figura 19), como se dentro de sua cabeça ele estivesse a resolver a complicada equação matemática que faria com que seus jogadores chutassem melhor e na direção correta – e talvez tenha sido isto mesmo o que Felipão, Domenech e Van Marjwick tenham gritado aos jogadores que passaram por perto deles (figura 22), se é que os jogadores escutaram voz de seu comandante entre as de 50 mil pessoas presentes no estádio... Afinal, a coreografia para a televisão é aquilo que importa.



Figura 21 O técnico, em replay, e suas diversas fases de expressão após a tentativa frustrada de um de seus jogadores



Figura 22 O técnico e suas instruções aos jogadores – que podem ou não escutá-las



Figura 23 O treinador Aimé Jacquet e seu caderninho: que segredos ele esconde?

Ainda que pratique de fato uma guerrilha ideológica para concentrar em si a autoridade, a televisão também contribui para fortalecer esta imagem do técnico como centro de poder do mundo futebolístico, responsável direto pela boa ou má atuação de suas equipes. Lembra Galeano: “do velho quadro-negro às telas eletrônicas: agora as jogadas magistrais são desenhadas em computadores e ensinadas em vídeos. Essas perfeições raras vezes são vistas, depois, nas partidas que a televisão transmite” (2010, p.19). A prancheta de Aimé Jacquet, em 1998, é reforçada pela televisão ao longo da teletransmissão (figura 23), como se lá estivessem segredos que poderiam influenciar os desígnios do jogo.

Sobre o técnico, há uma questão etimológica que a televisão capta bem. Antes *treinador* (*coach*, em inglês), a acepção da palavra passava muito mais pela ideia de que

aquele era o responsável por ‘dar o treino’ aos jogadores, fazê-los se exercitarem para manter-se em forma e preparados para o dia do jogo – forma que se usa, ainda hoje em dia, para os treinadores que justamente ‘dão o treino’ nas academias frequentadas corriqueiramente. Era como se a função do treinador fosse impedir que os jogadores trabalhassem além de suas capacidades durante o intervalo entre os jogos, mas ainda assim mantê-los em atividade, para que quando chegassem ao dia do jogo estivessem no pico de sua forma. Aí então os jogadores entravam em campo e jogavam tudo o que podiam e sabiam, sem que o treinador interferisse na escalação (eram escalados sempre os melhores), no modelo tático (ainda em potência) ou no sistema de jogo (pura abstração). Sobre os treinadores campeões mundiais com a seleção brasileira em 1958 e 1962 – Vicente Feola e Aymoré Moreira – Wisnik lembra que estes treinadores “não eram objeto de atenção da imprensa, e permaneciam praticamente invisíveis durante a partida” (2008, p.129).

Todavia, o futebol em sua fase científica populariza a autoridade e *expertise* do “técnico de futebol”, sintomática palavra que reafirma a especialização das funções dentro (e fora, no caso) de campo. Mais ainda em inglês, onde o técnico é chamado de *manager*, ‘gerente’, e não raro assume funções que se confundem com as dos diretores de futebol brasileiros (como a contratação e dispensa de jogadores). Ao mesmo tempo em que o futebol se especializa, ele também sofre mudanças nas regras, talvez mesmo para condizer com esta nova realidade. É na primeira Copa do México, em 1970, que as substituições durante a partida são legalizadas, instrumento que desde então passa a ser “característico de afirmação do técnico, com seu poder de intervenção visível sobre o ritmo do jogo” (WISNIK, 2008, p.130). Feola e Moreira dão lugar ao *técnico* Zagallo, já objeto de interesse da imprensa. De lá para cá, falamos da seleção de Telê, de Lazaroni, de Parreira, de Zagallo (em 1998), de Felipão, de Dunga e de Mano Menezes. O técnico ao centro, comandante-em-chefe do espetáculo futebolístico.

De qualquer forma, a transformação do treinador em técnico

fez crescer a figura de um gênero de treinador cuja autoridade expandida disputa agora com o juiz, como se isso fosse possível, o lugar do sujeito transcendental, desde seu emergente palco pontilhado à beira do campo. Dali, contesta o árbitro e dirige invectivas que volta e meia podem resultar em sua expulsão (WISNIK, 2008, p.129).

É para este diálogo do técnico com a arbitragem, do técnico com seus comandados e, às vezes, de um técnico com outro, que a televisão estará sempre atenta. Está nas ações deste homem de ‘autoridade expandida’ os desígnios da partida, e

decifrá-los corretamente é como se permitisse a televisão antecipar o posicionamento de suas câmeras e o ritmo de sua montagem. Mas não há porque deixar-se trair: muitas vezes os operadores de câmera e técnicos de suíte sabem mais do futebol e de seus percalços do que os próprios técnicos de beira-de-campo. É que o texto do futebol é de tal forma estruturado que as possibilidades, ainda que inúmeras, são finitas: e as variáveis, apesar de muitas, são facilmente decifráveis para o olho bem acostumado (daí a graça da ‘falação esportiva’, afinal). Técnico em campo contra técnico em suíte: eis o diálogo que estrutura boa parte da teletransmissão esportiva.



Figura 24 As substituições torna-se instrumento visível da ação do técnico sobre o jogo – porém a televisão não ousa, apesar da possibilidade técnica, escutar estas instruções

E, assim, para a televisão o técnico de campo se converte em uma *persona* muito bem desenhada e estabelecida: encarna o herói que foi e voltou, o mestre experiente, o gênio imprevisível e o louco irascível (sobretudo quando ele ou seu time sofre uma ‘injustiça’ da autoridade). E joga na sua mente outra partida, que só mostra a seus comandados, em suas conversas ao pé do ouvido e em seus rabiscos em lousas mágicas – enfim, sua sabedoria. Apesar de todo o equipamento para captação de áudio e todas as câmeras para captação de imagens, estas linhas a televisão não ousa cruzar. É como se a televisão fosse, ao mesmo tempo, a algoz que mina o poder do treinador ao dar-lhe ‘assinatura’ pela equação que é sua equipe, função iminente dúbia (por exemplo, ao procurá-lo na glória após o gol a favor ou no fracasso após o gol contra); e a sentinela que protege este mesmo poder, ao não se permitir, apesar da possibilidade técnica (sem trocadilho), ouvir e ver as instruções do técnico aos seus jogadores (figura 24). Ademais, é curioso este limite autoinfringido pela televisão, já que nas teletransmissões da Superliga de Vôlei e nas do Novo Basquete Brasil, ela capta os áudios e as pranchetas dos técnicos a beira da quadra, ignorando a mesma privacidade que permite aos técnicos de futebol.

6.5 O árbitro e seus auxiliares

O árbitro (ou juiz de futebol) talvez seja a *persona* mais controversa a integrar o mundo do futebol e, conseqüentemente, da teletransmissão esportiva. “O árbitro é arbitrário por definição”, brinca Galeano (2010, p.17), não deixando de notar, com certa razão, que o juiz realiza o jogo ao negá-lo: “em outras palavras, o juiz é aquele que mata o embate enquanto desperdício violento, inútil e sem peias, para que o jogo viva como produção técnica e estética de jogadas e de gols” (WISNIK, 2008, p.106).

O árbitro foi introduzido ao futebol em 1868, cinco anos depois de ser criada a regra do “fora de jogo” (*offside* em inglês, *impedimento* na tradução jurista feita no Brasil), que exigia a existência de três adversários entre a linha de fundo e o atacante no momento em que este é lançado por um jogador do mesmo time (passaria a dois jogadores em 1925). Até a criação desta função, os impedimentos eram assinalados pelos próprios jogadores, mas, como observa Franco Júnior, era “preciso alguém que de fora do campo, e próximo a ele, tivesse melhor visão da jogada como um todo (englobando o lançador, o receptor da bola, a posição dos defensores) para saber se ela era legal ou não” (2007, p.31). Sua função de observador, portanto, é anterior à de mediador.

Wisnik observa que, “de um ponto de vista literário, o juiz de futebol é um *narrador intrusivo em primeira pessoa* que está estruturalmente obrigado a se passar por um *narrador onisciente em terceira pessoa* (como se fosse possível chegar a isso com o auxílio de dois bandeirinhas)” (2008, p.107, grifos no original). Na transmissão, o árbitro se encontrará sob suspeita, suas decisões em campo sendo sempre traídas pelas imagens televisivas. “Os derrotados perdem por causa dele e os vitoriosos ganham apesar dele”, diz Galeano (2010, p.18) ressoando a carga interpretativa que tal *persona* adquire no imaginário futebolístico. É para ele que a televisão olha quando o lance é duvidoso, como se reforçando que uma decisão, fira a quem ferir, é produto daquele indivíduo que se advoga o direito de decidir o destino de uma partida.

A televisão admite a falibilidade do árbitro, ao mesmo tempo em que a nega e oferece provas concretas de sua inaptidão, que muitas vezes é física e natural, já que nenhuma arbitragem, nem quando configurada em trio, quarteto ou sexteto, é capaz de observar oniscientemente uma área de proporções tão gigantescas e que envolve tantos sujeitos diferentes *ao mesmo tempo* – para o árbitro, a questão do tempo é limitadora de sua experiência em campo, já que precisa agir sobre um instante deveras fugaz. Além

disso, o árbitro é o detentor do tempo no futebol, e esta habilidade de controlá-lo está intimamente ligada à quantidade de variedade dos tempos mortos trabalhados pela televisão.

O árbitro aparece na televisão ora como parte integrante do quadro, junto de outras *personas*, ora como centralizado no enquadramento, denotando que é sobre ele que recai o olhar. Como parte integrante da *mise en scène*, a presença do árbitro, ainda que muitas vezes ocasional, funciona como a presença física da autoridade, sua proximidade aos jogadores sendo uma patrulha, anulando a possibilidade da fraude e do engodo usuais no futebol. Nestes planos, o árbitro ora age ativamente, argumentando com os jogadores, ora passivamente, observando o desenvolver do jogo (figura 25). Por sua natureza arbitrária, o primeiro caso é mais comum do que o segundo, já que a televisão tende a deixar de fora do enquadramento o árbitro enquanto a bola rola – e um bom juiz também fará o que for necessário para observar a cena a certa distância.



Figura 25 O árbitro é a presença física da autoridade

Todavia, é com a bola parada que a *persona* do árbitro se realiza: centralizado no quadro (a partir de 1994 em planos cada vez mais fechados), o juiz faz de si o protagonista deste fugaz momento de bola fora de jogo. Afinal, mantém com ela e com estes momentos certa distância/proximidade que não é compartilhada pelas outras *personas*: os jogadores não interferem no relógio, os treinadores estão sempre fora de jogo, as celebridades só o observam; mas o árbitro é quem determina o começo e o fim dos tempos mortos do futebol e, portanto, é sobre ele que recaem frequentemente os olhares quando a bola sai de jogo. Este tipo de plano também é autoexplicativo, já que é pelos gestos do árbitro que a infração marcada – o motivo do tempo morto – é revelada. Para o telespectador, o árbitro possui um léxico bastante variado e que necessita ser aprendido: a direção que sua mão indica aponta qual time é favorecido com sua decisão, as mãos para o alto indicam o fim da partida ou de suas metades, a mão apontando a bola indica que o jogo prossegue, etc. Se faz necessária certa vivência no futebol para que alguém se eduque de tais gestos e a televisão com certeza tem papel importante neste aprendizado. Alguns destes gestos exagerados talvez sejam mais performances

televisivas do que mecanismo de jogo já que, muitas vezes, o árbitro abusa de seu corpo para exprimir uma mensagem clara para os torcedores na arquibancada, reforçando, não apenas para os jogadores, o seu papel de autoridade. A figura 26 apresenta algumas destas imagens.



Figura 26 Os gestos dos árbitros

Este direcionamento é verificado a partir da década de 1980 (idem ao caso dos técnicos), mas chega ao século XXI resumido no rosto do árbitro – aí o léxico gestual é acrescido por outro, fisionômico. Se os rostos dos jogadores são expressivos, os do árbitro são austeros e quase impassíveis – talvez para demonstrar não uma arrogância, mas a fibra necessária para sustentar-se perante tal julgamento invisível. Em 2002, 2006 e 2010, este rosto entra plenamente no repertório da televisão: os três árbitros são observado de perto, o que coincide também com o costume de algumas emissoras em praticar leitura labial através destas imagens (sobretudo na Itália). Guias gerais que perpassam todo o futebol praticado em campo, e que confere à televisão imagens poderosas para serem atualizadas.

Centralizado no quadro, o árbitro é acusador e acusado ao mesmo tempo: mesmo enquanto autoridade espera-se que o juiz assuma as consequências de seus atos, tendo como advogado de acusação o aparato televisivo com seus *replays*. Como júri, há a inserção de imagens das demais *personas* reagindo às decisões do árbitro (para não falar do leitor-torcedor passional que interpreta todo o jogo a partir de sua ótica peculiar). Isto faz do árbitro uma figura acuada: está ali para se defender de acusações que não sabe bem quais, pois não tem acesso ao material da acusação – as imagens das diversas câmeras televisivas. Não raro estas inserções ocorrem após o *replay* do lance, independente se a marcação foi acertada ou não, sobretudo após lances polêmicos.

Não só da figura do árbitro é composta a *persona* da arbitragem, já que os auxiliares – bandeiras e quarto árbitro – são tão importantes quanto o juiz principal. Responsáveis pelas marcações, sobretudo de impedimento (bandeira para frente), pênalti, e gols (correr para o centro), é sobre eles que frequentemente recaem as dúvidas e acusações da televisão, ainda que a decisão final seja a do árbitro principal. A figura 27 apresenta uma sequência da Copa de 2006 em que o *replay* de um lance duvidoso

(um impedimento) é precedido e seguido da inserção do auxiliar. Ao dar rosto àqueles que deveriam ser imparciais, a televisão oferece a ruptura desta (pretensa) objetividade. Aliás, a virada ‘personalista’ das teletransmissões na última década projetou o árbitro e seus auxiliares para o centro do quadro televisivo (e também interpretativo) e, o que outrora aparecia em plano de conjunto, agora aparece em plano americano: as discussões, as marcações, os gestos.



Figura 27 Auxiliar precede e sucede replay de lance duvidoso

Outro caso da *persona* árbitro é de referência e citação: mesmo quando ele e seus auxiliares estão ausentes do quadro ou mesmo da jogada, a televisão focada no jogador pega-o olhando para o lado, em direção da arbitragem. Nestas situações, a *persona* do árbitro assume sua mais potente autoridade. Wisnik: “a televisão capta bem esse relance em que o jogador, já inebriado pelo gol recém-feito, olha ainda por um instante para o árbitro e sua sombra, o bandeirinha, antes de partir para a definitiva comemoração” (2008, p.106) – quer dizer, para ser gol não basta fazer com que a bola ultrapasse a linha, é preciso que o juiz valide o lance. Chega a ser irônico, talvez, que está na ‘invisibilidade’ televisual desta *persona* a maior demonstração de seu poder. Por exemplo, no gol que deu o título de campeão do mundo à Espanha em 2010, Iniesta, logo após colocar a bola no fundo da rede, olha de relance para o auxiliar antes de tirar a camisa durante a comemoração.

Na figura 28, isolei esta ocorrência: nas três imagens de cima, está o momento em que, ato contínuo ao gol, a televisão corta para um plano geral e é possível observar Iniesta começar a correr para sua comemoração (imagem mais à esquerda) e então virar-se para observar a marcação do bandeira (imagem do centro). No alto das imagens, é possível visualizar o auxiliar parado, sem seu instrumento levantado (o que não caracteriza o impedimento), mas também sem correr para o centro do gol (o que, a princípio, valida o gol, mas também afirmando que é necessária a consulta pelo árbitro). Com a confirmação visual do auxiliar de que o gol é válido – ainda não pelo árbitro – Iniesta volta a atenção à corrida, já tirando a camisa para comemorar (terceira imagem,

à direita). Na primeira imagem da fileira de baixo, à esquerda, vemos o árbitro Harold Webb consultando o bandeira, que sofre pressão de dois jogadores holandeses, um deles (Mathijsen) sendo advertido pelo árbitro. No quadro do meio, a televisão monta um tira-teima para mostrar que Iniesta estava em posição regular e que, portanto, o gol foi legal (a arbitragem acertou a marcação). No quadro da direita, separei em um *replay* o momento exato em que Iniesta olha para o bandeira, fora do campo (e do quadro), para confirmar seu gol.



Figura 28 Iniesta olha para o árbitro, fora de quadro, para confirmar seu gol

Outro caso particular é a final de 1982, partida que mais destaque dá à arbitragem – feita pelo brasileiro Arnaldo César Coelho, hoje comentarista televisivo da Rede Globo. O destaque dado para a arbitragem na final de 1982 começa antes mesmo da bola rolar, quando um GC mostra o nome do trio de arbitragem, em uma tomada de corpo inteiro que logo se transforma em uma pose, organizada por Coelho, que dispõe seus dois auxiliares ao lado dos dois capitães das equipes, que então olham fixo para a câmera televisiva como se esta fosse fotográfica. Há aqui um tanto de vaidade, ainda que ingênua: todas as *personas* sabem que estão sendo gravadas para posteridade por diversas câmeras, mas Coelho é o único que reconhece sintomaticamente o fato, fazendo da transmissão da partida um registro pessoal para si. A individualidade do árbitro, sempre em confronto com sua objetividade onisciente, é colocada em primeiro plano, em detrimento de sua função que se pretende a-personalizada, já que preferências pessoais devem ser esquecidas em detrimento da aplicação ‘clara’ das regras do jogo (para fazer joça com o bordão que Arnaldo César Coelho tornou famoso durante sua carreira de comentarista).

A vaidade de Coelho é uma boa chave interpretativa para sua atuação na final de 1982, e aqui desvelamos outra faceta da *persona* do árbitro: ele quer ser visto, pela

televisão ou pela torcida, e abusa dos seus gestos tanto quanto as outras *personas*. Se, como dito, a televisão tem nos músculos faciais dos jogadores sua grande superfície narrativa, os árbitros fazem de seus corpos seu instrumento televisivo – talvez pelo pouco número de *closes* a eles dedicados em comparação com os jogadores, mas também para manter uma máscara impassível de juiz imparcial. A figura 29 ilustra alguns dos momentos de Coelho em sua atuação na partida.



Figura 29 Coelho e sua vaidade, que chegam ao limite na imagem do topo à esquerda e na imagem de baixo, à direita, momentos em que chama os olhares para si

No geral, a *persona* do árbitro, assim como as outras, evolui em direção ao primeiro plano. Nas primeiras inserções do árbitro na transmissão, ele aparece sempre em conjunto, para então, a partir desta aparição de Coelho em 1982, ter mais planos aproximados (mesmo que o *close* de fato seja ainda raro). Esta vontade de ver o árbitro de perto também é expressa na curiosa opção de 1986 de enquadrar os instrumentos do árbitro e seus auxiliares: além das bandeiras, os cartões e as placas de acréscimo são

enquadrados em planos fechados, aumentando a quantidade de ‘rostos’ presentes na teletransmissão. A figura 30 apresenta algumas destas imagens.



Figura 30 Os closes dos árbitros não são apenas em seus rostos, mas também em seus instrumentos de trabalho (da esquerda para a direita, cenas de 1986 a 1998)

6.6 As celebridades

Com o advento tecnológico, as câmeras de televisão se multiplicaram e se voltaram para fora do campo de jogo. A partir da final de 1978, a mudança é visível: os tempos mortos deixaram de ser ocupados apenas por imagens de jogadores ou, no máximo, técnicos, e passaram a dar espaço também a diferentes *personas*: primeiro o banco de reservas e os jogadores se aquecendo para entrar em campo; depois a torcida e seus torcedores. Por último, porém, a televisão passou a destacar, dentro desta mesma torcida, pessoas de *status* diferente das demais, que conferem à partida importância que ultrapassa a do mero jogo.

Estas *celebridades* são tanto da esfera esportiva, como dirigentes, ex-jogadores e ex-técnicos, como de outras esferas, notadamente a artística (músicos e atores). Ainda, autoridades de Estado – presidentes, primeiro-ministros, reis e rainhas – também são presenças frequentes desde que a Rainha Elizabeth se fez presente em Wembley para a final de 1966.

Por exemplo, na final de 1982, há a presença nas tribunas do então presidente da FIFA João Havelange, acompanhado do rei espanhol Juan Carlos e da rainha Sofia; o chanceler alemão Helmut Schmidt e sua esposa, e o presidente italiano Sandro Pertini. A inserção destas celebridades dentro da transmissão ocorre inclusive antes de o jogo começar, o que colabora para transferir a autoridade que estas possuem também para a partida. Primeira função da *persona* celebridade, portanto: fazer o jogo ganhar em importância, aumentar os riscos e as apostas, simplesmente pela presença e atenção que certas celebridades, sobretudo as oficiais, dão a ele. Ao longo dos anos, Jacques Chirac, Michel Platini, Joseph Blatter, Ricardo Teixeira, Angela Merkel e outras autoridades se fizeram presente nos estádios.

Estadistas e dirigentes sempre estiveram a postos nas tribunas; ainda assim, em 1970, enquanto os dirigentes da FIFA aparecem na imagem, o foco do enquadramento é a taça Jules Rimet, repousada em uma bancada na frente destes. Em 1974, 1978, 1986, 1990 e 1994 a transmissão não tem inserção alguma de celebridades – enquanto que duas delas (1970 e 2002) contam com apenas uma inserção.

Já em 1982 estes colunáveis são presença frequente: além de aparecerem no começo da partida, caso que analiso no item 8.1, as autoridades italianas e alemãs são procuradas toda vez em que as respectivas seleções marcam um gol. Isso resulta em imagens curiosas, como Pertini vibrando com a vitória italiana – e, segundo mitos futebolísticos, debochando do chanceler adversário. Em outro caso, estas inserções atestam a engenhosidade da equipe de transmissão, que mescla o rosto do chanceler Schmidt com a bandeira alemã, e do presidente Pertini com a italiana. Outra transmissão com uso criativo da imagem da celebridade é a de 1998, que também conta com número alto de inserções desta *persona* (sete, no total, sempre de Platini ou do presidente Chirac). É Platini, aliás, que divide a tela com Zidane, próximo ao final da partida – juntando o craque do passado com o do presente francês. A figura 31 apresenta algumas destas inserções.



Figura 31 Usos de imagens de celebridades nas Copas de 1970, 1986, 1998, 2002, 2006 e 2010

Talvez pela maior estabilidade no ‘cargo’ em comparação a das outras *personas*, a repetição de pessoas em Copas diferentes é mais frequente: o entusiasmado Chirac, que vibra com o título francês em 1998 volta a aparecer em 2006, agora macambúzio; Beckenbauer, que já havia aparecido como técnico em 1990, é mostrado em 2006 e

2010 encarnando a *persona* do dirigente; e o Rei Carlos e a rainha Sofia, que já apareciam em 1982, voltam a dar as caras em 2010.

De outro lado, as celebridades mais ligadas a outras esferas de poder, notadamente a artística (figura 32), têm outra relação com o futebol do que as autoridades. Pelé em 1998, na cabine da Rede Globo; o italiano Fabio Cannavaro, campeão quatro anos antes, em 2010; mas, ainda mais significativamente, o astro hollywoodiano Morgan Freeman na mesma final (e mesmo o cantor Mick Jagger, não presente na final, mas em outros jogos da Copa). Nesta última edição do torneio o futebol já borra seus próprios limites: primeiro ao dar visibilidade a ex-astros do esporte, enquanto torcedores; segundo por apresentar astros e estrelas de outros cantos da cultura massiva.



Figura 32 O ator hollywoodiano Morgan Freeman assiste à final da Copa de 2010

A celebridade, mesmo enquanto torcedor, não é qualquer torcedor: por isso a incapacidade de projeção e identificação, comuns à *persona* do torcedor, e a maneira contida como as celebridades se manifestam nas arquibancadas – a atitude *blasé*, de Mick Jagger a Jacques Chirac, é atuada justamente sabendo que as câmeras estão atentas. Estas imagens servem, sobretudo, para dar nome aos rostos anônimos dos torcedores nas arquibancadas – mas são todos muito tímidos ainda, usualmente sem deixar transparecer a equipe para a qual torcem. Há exceções: na última Copa virou piada a presença de Mick Jagger nas arquibancadas dos estádios sul-africanos: tachado de pé-frio, o astro britânico era referenciado pela televisão toda vez em que a equipe pelo qual estava torcendo abertamente (Inglaterra, no caso contra a Alemanha; e Brasil, contra a Holanda) sofria um revés em campo – em tempo: ambas as seleções foram desclassificadas. Ou então como o italiano Pertini que, ao ver sua equipe marcar o terceiro gol sobre a Alemanha, comemora e caçoa do chanceler alemão (figura 33).



Figura 33 Pertini caçoa do chanceler alemão após o terceiro gol italiano: momento incomum de emoção das celebridades

Ainda assim, Com as imagens de celebridades, a teletransmissão começa a assumir um novo patamar: passa da mera visualização do jogo para a criação de uma atmosfera esportiva que até então se resumia ao campo de jogo apenas. O maior número de *closes* de todas as *personas*, assim como o surgimento e a confirmação da *persona* celebridade ajudam a retirar o jogo da mera esfera esportiva e a trabalhá-lo de forma mais midiática, mais televisiva. Assim, as celebridades, que já existem no campo (e, como visto, são procuradas pelas câmeras nos tempos mortos), passam a coexistir também fora dele.

Esta quinta *persona* completa o panorama dos habitantes das teletransmissões esportivas que considere interessantes para a análise que aqui proponho. Outro olhar certamente encontraria outros elementos: as marcas publicitárias, por exemplo, são também *ethicidades televisivas*, e seus insertos na estrutura da televisão dizem tanto quanto a aparição de um torcedor ou de um jogador. Aqui, porém, preferi trabalhar com aquelas *personas* e *ethicidades* que são fruto do trabalho de *mise-en-scène* da transmissão, isto é, que estão já dadas no momento em que a televisão aponta suas câmeras para o gramado e seus arredores. Estas são como que o material bruto com o qual a televisão vai trabalhar para construir o seu futebol – é, afinal de contas, com estas imagens que o futebol vai sendo escrito na televisão, sobretudo através dos tempos mortos.

Porém, usualmente estas imagens sofrem três processos mais ou menos distintos: primeiro, elas podem ser destacadas do fluxo temporal do jogo e represadas em paralelo a este fluxo, através do *replay*; depois, sua velocidade pode ser alterada através do *slow motion*; terceiro, independente dos outros dois processos, elas são dispostas em série a

fim de construir cenas e constituir panoramas televisivos. Estes três processos serão abordados nos próximos dois capítulos.

7. REPLAY E SLOW-MOTION

O *replay* e o *slow-motion*, ao menos no futebol, são ferramentas utilizadas em conjunto. O *replay* surge primeiro na Copa de 1970. Seu uso era pontual e servia apenas para reprisar os gols, na mesma velocidade em que eles eram vistos pela primeira vez. Nos anos seguintes, porém, o *replay* passa a integrar a alteração da velocidade que acelera ou, mais usualmente, desacelera o lance (*slow motion*), possibilitando que as imagens sejam estudadas. Nasce aí a primeira função desta *ethicidade*: enquanto máquina de verdade, é empregada para descobrir o que se esconde por trás da imagem. É claro que este tipo de uso pauta debates e cria ansiedade nos torcedores – logo, é de sua carga afetiva que advém sua segunda função: a de sobredramatizar o real, destacar imagens do fluxo do jogo e alçá-las ao imaginário. Assim, o *replay* é tátil: serve para ser sentido afetiva e efetivamente, não apenas para ser vislumbrado ou estudado. Mas, sobretudo, o *replay* ‘esconde’ o presente (do evento) com outro presente (da televisão), sem que este seja passado de fato – ou, ainda, transforma o passado do evento em presente televisivo, através da repetição, raramente idêntica, de momentos que aconteceram há poucos momentos.



Figura 34 Evolução de enquadramentos do replay

A figura 34 apresenta a evolução do *replay*. De certa forma, os *replays* também sofreram o mesmo processo que as demais *personas*: antes distantes, foram se aproximando do campo e dos jogadores, e logo romperam a barreira que os censurava. Seu número também multiplicou: de apenas cinco em 1970, passa para 36 em 1982, 70

em 1998, 88 em 2006 e 124 em 2010. A figura 35 mostra um gráfico com a evolução de inserções de *replays*.

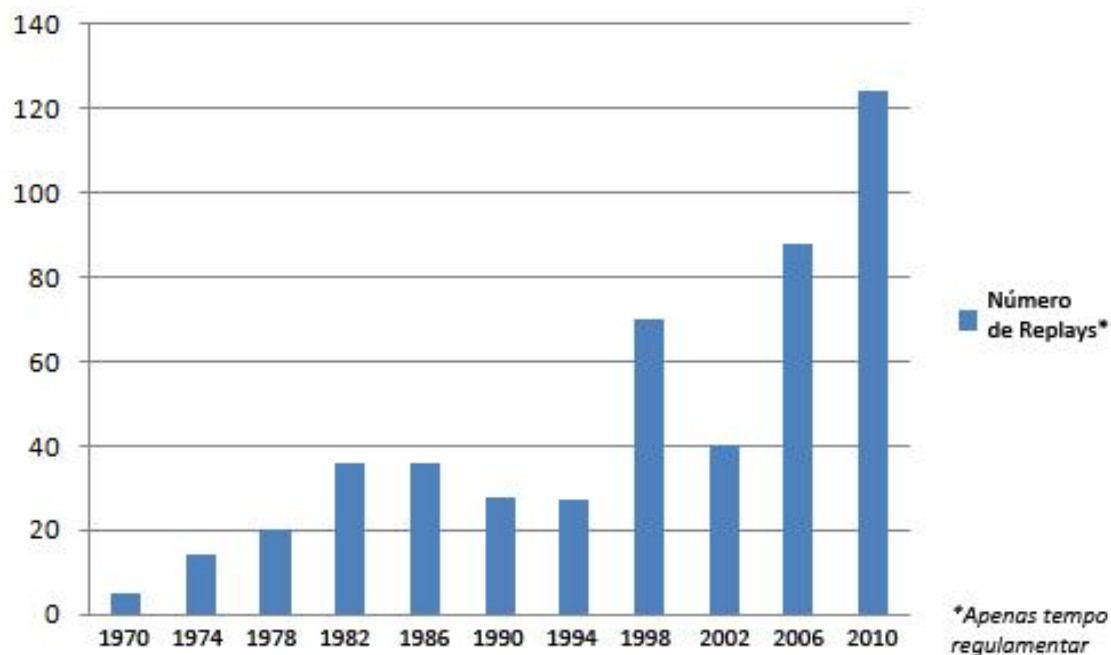


Figura 35 Evolução nas inserções de replays

Antes de ser um estudo exaustivo sobre o *replay/slow-motion*, este capítulo pretende estudar a *eticidade televisiva* deste composto dentro da teletransmissão esportiva. Ainda assim, questões mais gerais da televisão, como o fluxo e o ao vivo, serão abordadas. No segundo momento, completo este estudo com as duas funções – máquina de verdade e sobredramatização do real – que identifiquei no *corpus* analisando, trazendo alguns exemplos para complementá-las.

7.1 Replay: guias gerais

A televisão é capaz de “facilmente alternar [*to shift*] entre os modos ‘ao vivo’ e ‘gravado’” (HANSON, 2010, pp.115-6, tradução minha³⁶). Essa alternância entre dois tempos diferentes é experimentada, pelo telespectador, de forma similar, sem discrepância. Justiça seja feita, a televisão assume que o telespectador é incapaz de diferenciar entre os “modos” “ao vivo” e “gravado”, tanto que Fecine concorda que o ao vivo é um “fenômeno semiótico”: “a instauração do ‘ao vivo’ na TV depende do modo como os discursos se organizam para produzir determinados efeitos de sentido.

³⁶ No original: “it is important to note that television is not differentiated from film merely by its capability for simultaneous production and exhibition, but its ability to seamlessly shift between live and recorded modes” (HANSON, 2010, pp.115-6).

Pode-se, portanto, *instaurar efeitos de ‘ao vivo’ tanto numa transmissão direta quanto numa gravada*” (FECHINE, 2008, p.26, grifo meu).

O “ao vivo” é, assim, um construto, ou o que Kilpp (2003) chama uma *ethicidade televisiva*: “realidades” que a televisão dá a ver como tais, mas que, na verdade, não passam de construções televisivas. Estas *ethicidades* são instauradas por certas marcas (*molduras*) facilmente identificáveis, como, no caso do “ao vivo”, o logo da emissora subscrito por esta expressão. E, muitas vezes, a *diferença* entre “ao vivo” e “gravado” é a presença/ausência desta moldura – pense, por exemplo, em uma partida de futebol e seu “videoteipe”.

Sendo o *replay* um quadro limitado (então discreto), a sua inscrição dentro de outra unidade discreta (o jogo “ao vivo”) implica que a *experiência* do *replay* é vivida como um contínuo, sem discrepâncias por parte do telespectador (e, de fato, sequer do fluxo televisivo). Disto advém o costume de limitar as bordas desta figura com vinhetas (figura 36) ou, então, rotular a imagem (o “R” tão comum das antigas teletransmissões), uma tentativa de diferenciar o “indiferenciável”: o fluxo televisivo. Ademais, aponta também para certa “importância” que o *replay* adquire dentro do fluxo televisivo, já que é raro que outras visualidades, temporalidades e mesmo espacialidades sejam dotadas de artifícios que as identifique como diferentes do fluxo (por exemplo, nas rodadas com jogos simultâneos do campeonato brasileiro, a Rede Globo não faz qualquer indicação fora da fala do narrador quando insere na transmissão de uma partida no Morumbi imagens de uma no Maracanã).

Neste sentido, o *replay* funciona de um modo semelhante à percepção de Bergson, já que esses momentos e sequências são propositadamente diferenciados do fluxo contínuo da televisão. O *replay* insiste em sua própria importância entre um fluxo de informações relativamente inconsequente (HANSON, 2010, p.157, tradução minha³⁷).

É preciso ficar claro que o *replay* não é necessariamente uma “repetição”, já que é impossível que um momento se repita. Antes, é a repetição de algo que já experimentamos, ainda que sequer seja a repetição de uma dada experiência. Como unidade discreta, na verdade, o *replay* é geralmente algo inteiramente novo, já que se acostumou no futebol televisivo a “repetir” lances por outros pontos de vistas (i.é, outros enquadramentos). Raramente há o uso do *replay* através da mesma câmera em

³⁷ No original: “In this sense, the replay functions in a fashion akin to Bergson’s discernment, as these moments and sequences are purposely differentiated from television’s continuous flow. The replay insists upon its own import amongst a stream of comparatively inconsequential information” (HANSON, 2010, p.157).

que o lance foi visto pela primeira vez, dentro do fluxo esportivo – esta era uma prática mais comum na década de 1970, mas o crescimento exponencial no número de câmeras usadas para captar uma partida reservou planos apenas para os *replays*.



Figura 36 Vinhetas delimitando replays

Desta forma, diga-se de passagem, o *replay* sequer é uma imagem-lembrança, já que raramente irá apelar para a memória do espectador: seu propósito não é (re)exibir uma dada sequência para que nela se encontre a alteridade, antes é tratar uma outra visão de uma dada sequência como a própria alteridade. Câmeras diferentes, jamais a mesma. Os *replays* são, quase sempre, a repetição de uma sequência a partir de outro ponto de vista: apelam, portanto, mais para a percepção da coisa em suas diversas faces do que a uma lembrança desta coisa. Isto posto, uma análise diacrônica do *replay* no futebol televisivo vai encontrar imagens-lembrança nos primeiros usos do *replay* (1970, por exemplo, quando o *replay* só é ativado após os cinco gols da partida, sempre com a mesma câmera em que foi apresentado pela primeira vez).

Ainda assim, a “re-experimentação” de uma sequência é

inevitavelmente moldada por nossa experiência anterior dela. A repetição, portanto, de forma iterativa e recursiva re-define a nossa experiência de uma dada sequência que é ao mesmo tempo parte muito importante do fluxo televisivo e também pausa perturbadora de sua passagem (HANSON, 2010, p.159, tradução minha³⁸).

³⁸ No original: "because the replay is a repetition of something we have already experienced, our re-experiencing of that sequence has unavoidably been fashioned by our previous experience of the sequence. The replay thus iteratively and recursively re-defines our experience of a given sequence—it is at once very much a part of the flow of television, yet is also a disruptive break in its passage" (HANSON, 2010, p.159).

A “re-experimentação” sugere que há, na atenção destinada ao *replay*, certo direcionamento do olhar que não existe na mesma intensidade quando da assistência do jogo em seu fluxo. Sendo a percepção³⁹, segundo Bergson, uma operação de “subtração” – quer dizer que “só retemos da coisa o que nos interessa” (DELEUZE, 2009, p.166) – temos no *replay* esportivo imagens que puxam o olhar apenas para uma parte muito pequena de suas superfícies, descartando todo o resto – o toque da falta, a trajetória da bola ao gol, a linha de impedimento, etc.

Seria o *replay*, então, uma imagem-percepção segundo Bergson? Para Bergson (segundo Deleuze), a imagem-percepção é a “imagem em si, menos algo; em segundo lugar, é a imagem enquanto apresenta a ação virtual da coisa sobre mim; em terceiro lugar, é a imagem enquanto apresenta, enquanto figura minha ação possível sobre a coisa” (DELEUZE, 2009, p.168, tradução minha⁴⁰).

Logo, é possível concordar que o *replay* é a imagem menos algo (menos o que não nos interessa no *replay*), e também é uma imagem que apresenta uma ação virtual desta coisa imaginada sobre mim, mas seria preciso deslocar o sujeito (ou “centro de indeterminação”, como chama Bergson) de uma presença na diegese (um personagem, etc.) para uma presença extra-diegética, que se confunde com aquela entendida para a qual os planos se organizam – o telespectador. E, de fato, o *replay* imprime sobre o telespectador⁴¹ certas afecções, desde o nervosismo de um possível pênalti marcado ou não, até a excitação de um gol. É também uma espécie de afecção, mas as imagens-afecção têm outras qualidades que condizem melhor com os *closes* (ainda que, muitas vezes, também sejam os *closes* o conteúdo dos *replays*).

Todavia, a terceira parte da definição bergsoniana de imagem-percepção falha no *replay*, já que não se pode tomar uma ação sobre algo que já ocorreu, e o *replay* é o ocorrido. Em tese, pois é isto o que se faz em muitas ocasiões e em vários esportes –

³⁹ A este respeito, convém comentar que cito a interpretação deleuziana de Bergson, sobretudo do primeiro capítulo de *Matéria e Memória* (BERGSON, 1999, pp.11-81). Ademais, Deleuze, em *Cinema I: Imagem-Movimento* (DELEUZE, 1985), define também uma “imagem-percepção”, mas seu conceito difere do apresentado aqui, que é muito mais devedor às teses bergsonianas de imagem, enquanto que Deleuze integra Peirce ao seu debate.

⁴⁰ No original: “es la imagen en sí, menos algo; en segundo lugar, es la imagen en tanto presente la acción virtual de la cosa sobre mí; y en tercer lugar, es la imagen en tanto presenta, en tanto figura mi acción posible sobre la cosa” (DELEUZE, 2009, p.168).

⁴¹ Tendemos a debater a interatividade de uma obra através de sua “abertura”, para usar o termo clássico de Eco, à inserção do usuário/leitor. Mas nos esquecemos de gêneros e modos de narrar que têm por objetivo “imprimir” certa sensação nos corpos daqueles que fruem desta obra: o cinema de terror (medo), a pornografia (excitação sexual) e, por que não, o futebol? Seria preciso avançar naquilo que Gumbrecht (2010) chama de “produção de presença”. Cf. também Gumbrecht (2007).

talvez, menos no futebol – em que o *replay* é apresentado dentro do estádio como artifício técnico e que, após analisado, pode mudar a decorrência de uma partida (por exemplo, no futebol americano e no tênis). Mas também, sim, no futebol: sendo o principal “personagem” do futebol televisivo um ser extra-diegético, o telespectador, é inegável que de fato o *replay* figura inúmeras possibilidades de tomada de ação, seja a da “interpretação” pseudo-científica dos comentaristas de arbitragem, seja do apaixonado que irá referir a história de uma partida através do pênalti que não foi marcado, mas que “a televisão” (o *replay*) mostrou que aconteceu.

É a partir destas “linhas gerais” que pretendo analisar o *replay* como forma em duas de suas funções mais corriqueiras: a primeira e mais objetiva, enquanto ferramenta empregada na descoberta de uma pretensa verdade incontestável, através da repetição, da pausa e da dissecação das imagens; a segunda e mais subjetiva, enquanto sobredramatização do real, através da repetição de momentos de alta tensão esportiva (o gol, a tentativa frustrada, a penalidade, as expressões, etc.).

7.2 Replay: máquina de verdade

A objetividade no/do futebol é a verdade da máquina que a registra, o que coloca o árbitro na difícil posição de ser sempre segundo em relação ao aparelho. A ele, não basta apenas perceber o fenômeno, mas condizer com aquilo que as câmeras de televisão registram. O ex-árbitro Leonardo Gaciba, em colóquio⁴² realizado em Porto Alegre em 2009, afirmou que apitava jogos do Campeonato Brasileiro conforme a escalação do “comentarista de arbitragem” da teletransmissão, fazendo coincidir seus critérios com os dele – ou, melhor, com a possível interpretação deste comentarista sobre os *replays*.

É para contrariar tal uso doutrinador do *replay* como única verdade do futebol que Nelson Rodrigues (1993) cunha a célebre frase “todo videoteipe é burro”, pois, para ele, a percepção do fenômeno é inseparável de sua realização no tempo e nas condições da partida, e portanto só poderia ser capturada em jogo⁴³. No aforismo de Rodrigues, está inscrito que o futebol é um jogo apaixonante porque lida com subjetividades, algo que as próprias regras favorecem (afinal, são apenas dezessete, muito poucas para serem

⁴² Gaciba é hoje comentarista de arbitragem do canal Sportv. O colóquio “Kick-Off: Futebol + Jornalismo + Business” foi realizado ao longo de 2009 em Porto Alegre, organizado pela Escola Perestroika.

⁴³ Cf. WISNIK, 2008, pp.109-10.

“claras”). A subjetividade do árbitro, todavia, é condicionada pelo aparelho televisivo e dele torna-se refém: será preciso coincidir sua visão (apenas uma, subjetiva) com a visão eletrônica e objetiva de 32 câmeras espalhadas pelo palco de jogo, que registrarão o mais ínfimo movimento, sempre atrás de certa “verdade” oculta.

Desde algum tempo as transmissões televisivas das partidas incorporaram, ao lado da figura do narrador e do comentarista esportivo, que se manifesta sobre aspectos técnicos e táticos, a modalidade do ex-juiz-comentarista, espécie de exegeta que se investe da posição inequívoca de árbitro do árbitro. Trava-se então uma verdadeira batalha, muitas vezes inglória, entre as afirmações quase sempre categóricas do comentarista-juiz, reivindicando a transparência da lei, e a complexidade daquilo que se vê tantas vezes na imagem, ainda assim indecifrável, mesmo depois de vista sob vários ângulos, por várias câmeras, em várias velocidades. O próprio recurso ao ‘tira-teima’ por computador, quando a questão em jogo é analisável por computador – pois nem sempre o é – deixa exposto o fato de que a decisão – o corte – se faz dentro de uma margem de aposta que supõe necessariamente a curva probabilística do visível e do não-visível, sem falar, evidentemente, das insondáveis intenções e não-intenções do árbitro, açuladas por sua vez pela parcialidade gritante das plateias (WISNIK, 2008, p.109).

O ‘tira-teima’, como é chamado, evoluiu a partir da percepção de que o *replay* poderia ser utilizado para reprisar cenas duvidosas também, não apenas lances de grande tensão. Assim, a certeza da emoção deu lugar à sua dúvida: foi ou não pênalti? A falta aconteceu ou não? E o impedimento? Aliás, é no impedimento que seu uso é mais pronunciado: na figura 37, dois momentos deste uso – o primeiro, em 1990, quando o costume ainda era pausar a imagem assim que a bola era lançada pelo passador (o que, a partir daí, configuraria ou não em impedimento). A revolução informática traz à televisão o uso de gráficos computacionais, que se inserem na imagem para criar uma linha ‘imaginária’ e/ou colorir a parte ‘fora de jogo’ do campo de outra cor, como visto no exemplo de 2010.

De uma maneira ou outra, o *replay* como máquina de verdade coloca o humano em segundo lugar na relação com a máquina. A percepção humana, pega no ato, é a partir de então questionada, posta em dúvida, pela máquina e sua multiplicidade de olhares. Quem sofre é o árbitro, que sempre precisará perceber a diferença – qualitativa – entre a percepção humana e a máquina e, desta média, elaborar seu veredicto, sem possibilidade de consulta. Eis então que o árbitro, como dito anteriormente (cf. 6.5), apesar de controlar o tempo do futebol, também é refém deste, devido às manipulações realizadas pela televisão sobre o tempo televisivo e de jogo.



Figura 37 O replay como 'tira-teima' em dois momentos: em 1990, na esquerda, e em 2010, na direita

O britânico John Foot, em livro que comenta a cultura futebolística italiana, chama atenção para o que ele chama de “cultura da *moviola*”, palavra que se usa na Itália exclusivamente no futebol e que se refere ao *replay* em *slow-motion* de decisões controversas. Dentro do contexto italiano do futebol, a *moviola* serve às crenças – talvez mais reais do que apenas suposições, visto os recorrentes escândalos envolvendo subornos e apostas no campeonato italiano – de que o jogo “real” não ocorre dentro do gramado, mas nas antessalas dos poderosos donos de clube e patrocinadores.

Técnicos da RAI – a TV estatal que detinha o monopólio [de transmissões esportivas] entre 1954 e 1976 – inventaram uma pequena câmera que podia filmar em *slow-motion* de uma pequena tela de TV. Em 1967 a *moviola* foi usada pela primeira vez em um popular show de esportes, *Sporting Sunday*. Foi um sucesso imediato. Jornalistas esportivos tornaram-se especialistas em *moviola* – conhecidos como *moviolisti* (...). O primeiro incidente da *moviola* foi um ‘gol fantasma’ – assinalado, porém inválido – num derby de Milão, [marcado] por Gianni Rivera. [Os jornalistas *moviolisti*] Sassi e Vitaletti provaram que a bola não havia cruzado a linha. Em 1969, a *moviola* tornou-se a parte central dos programas de esporte e lentamente transformou-se no assunto central de todas as discussões [sobre futebol], substituindo questões sobre táticas, desempenhos e habilidades (FOOT, 2007, p.69, tradução minha⁴⁴).

⁴⁴ No original: “Technicians at the RAI – the State TV service which ran a monopoly from 1954 to 1976 – invented a small camera which could film the match in *slow-motion* from a small TV screen. In 1967 the *moviola* was first used on the popular sports show, *Sporting Sunday*. It was an immediate hite. Sports journalists became *moviola* specialists – know as *moviolisti* (...). The first *moviola* incident was a ‘ghost goal’ – a goal that was given but wasn’t actually valide – in a Milan derby, by Gianni Rivera. Sassi and Vitaletti proved that the ball had not crossed the line. In 1969, the *moviola* became a key part of sports

Isto leva à segunda função do *replay*: a sobredramatização do real. Ainda que se pretenda fazer uso objetivo da máquina para encontrar a “verdade” dos fatos, tais fatos são de grande valor afetivo – e, portanto, interpretativo. A dúvida na marcação de um pênalti resulta em envolvimento do telespectador, seja ele torcedor do time beneficiado pela marcação ou prejudicado. Logo, é a capacidade de encontrar o “momento pregnante” de cada acontecimento e de realizá-lo no plano simbólico (onde se dá sua dramatização e afeto), a grande qualidade dos *replays/slow-motion*.

7.3 Replay: sobredramatização do real

A qualidade do *replay* em sobredramatizar o real faz dele artifício corriqueiro após momentos de grande tensão narrativa, como gols, chutes em direção às traves, faltas violentas e lances duvidosos, como impedimentos. Em todos estes momentos do futebol, há um afeto natural, seja a vibração ou a decepção (no caso do gol), seja a dúvida (no caso do impedimento), que é retrabalhado nos termos televisivos. Como aponta Dubbois, o *replay* telesportivo

é insistente e cíclico, frequentemente pegajoso, às vezes mágico. Aqui, ele preenche os tempos mortos, serve de inserto depois de momentos de intensidade extrema da imagem ao vivo (o gol, a queda, o esforço, o drama). (...) A câmera lenta repetitiva é o *fort-da* do presente televisivo: ao mesmo tempo, ela *desdramatiza o afeto produzido pelo real na ordem do imaginário e sobredramatiza sua representação na ordem do simbólico* (DUBOIS, 2004, p.208, grifo meu).

Estar-se-ia ainda falando de uma imagem-percepção neste segundo caso? Provavelmente, pois a exibição destas imagens quer chamar a atenção não apenas para um fato em seu esqueleto científico, mas para a *impressão* de uma sensação sobre este mesmo esqueleto, um tipo de “preenchimento” deste. É como se houvesse, no primeiro caso, a certeza “científica” da falta marcada e, no segundo caso, a constatação da violência com que foi cometida, através de índices contidos na imagem (a expressão de dor do jogador atingido, por exemplo). Portanto, ainda que seja possível na teoria distinguir duas funções do *replay* telesportivo, na prática elas aparecerão juntas e, ademais, ainda somadas a uma terceira função: o *slow-motion*.

Com o *slow-motion* a imagem perde os laços com a realidade, já que informações físicas e perceptivas como força de impacto, velocidade e distâncias

programmes and slowly became *the* central aspect of all discussion, replacing questions of tactics, performances and skill” (FOOT, 2007, p.69).

relativas são dinamitadas em prol de uma percepção aumentada que chega a ser pornográfica, uma exaltação do visível pelo visível. Assim, no “*slow-mo*”, como também é chamado, as informações vitais para a compreensão do esporte são ainda mais comprometidas. Em compensação, o que acontece é uma superavaliação da plasticidade das cenas, que faz qualquer choque, qualquer dividida ou qualquer drible de uma beleza estética ímpar durante as transmissões. A função do *slow* é, assim, fazer esta passagem entre a cultura visual informativa e a cultura visual tátil; derreter a imagem para ser vista em imagem para ser tocada e sentida (e, daí, seu uso costumeiro nos filmes de ação). É circular: a teletransmissão esportiva resvala e volta, sempre, à questão do afeto – do afeto nos *replays* e no *slow-motion*, ao afeto dos rostos de jogadores, torcedores, etc. Portanto, quanto mais se argumenta da ‘falta’ informativa que esta estrutura viciada provoca, menos se compreende que a informação não é seu foco – mas o é a emoção. Condizente a isto está o emprego de técnicas que ‘sobredramatização’ o real, na medida em que os desconstroem em um plano minimamente coerente informacionalmente e o reconstroem em outro plano, mais fantástico e mais dramático, mas não por isso menos ‘real’. Em fato, há de se argumentar se a verdadeira partida de futebol não ocorre aí, neste plano, muito mais mental e abstrato, mais tático do que técnico, mais complexo do que 22 homens correndo atrás de uma bola. Pois é neste outro plano, “sobredramatizado”, que as celebridades adquiridas, as lendas construídas e as identidades negociadas – de clubes e de jogadores – atuam realmente.

Não basta mais apenas mostrar o lance, é preciso reprisá-lo por vários ângulos diferentes e então mostrar, também em replay, o impacto deste lance sobre outra pessoa (jogador, técnico, torcedor). O replay fecha então um círculo, aproveitando todas as imagens possíveis de um lance até a exaustão. Por exemplo, o primeiro gol francês na final de 1998 é reprisado em cinco ângulos diferentes (figura 38): na mesma câmera com a qual foi visto no tempo de jogo (imagem acima à esquerda); atrás do gol, em *slow motion* (acima ao centro); em ângulo reverso e mais aproximada, também em *slow-mo* (acima à direita); em plano americano e com um grande *zoom-in*, com menos aceleração do que as anteriores (embaixo à esquerda); focando apenas no goleador, ainda mais devagar que os outros *replays* (embaixo no centro); e um inusitado *replay* do goleiro Barthez no preciso momento em que saiu o gol – ele se ajoelha e vibra. Mais tarde, dois outros *replays* relacionados ao gol voltarão: outro ângulo do gol (de cima e afastado) e novamente Barthez, agora com seu rosto focado, em *slow-motion* lentíssimo, que mostra todas as fases de expressão que vão da seriedade à incredulidade e alegria.



Figura 38 Replay em 1998: todos os ângulos possíveis

É curioso que o *slow-motion*, ao menos teoricamente, pareça mais adequado à primeira função – esta que quer desvendar o que está por trás de cada lance. Todavia, é somente com a segunda que ele consegue aproveitar todo seu potencial. No *replay* de Barthez comemorando não importa mais a verdade da imagem, mas sim a curiosidade de observar empaticamente as emoções de outrem, fazê-lo reprisar, por pura diversão, os momentos tensos e altamente afetivos nos quais se encontrava. É ainda na década de 1970, na Copa da Argentina (1978), que o *slow* começa a ser empregado não apenas para lentificar a imagem, mas para explorá-la. Assim, ele lentifica ou acelera conforme o conteúdo de cada quadro: isto é, a imagem reprisa em velocidade normal, mas, assim que a bola é chutada, o *slow* é empregado. O *slow-motion* vai contaminar, com o tempo, todas as outras imagens dos replays. O *replay* com *slow* é o ‘*default*’ desta figura; praticamente os *replays* sem câmera lenta ficaram na década de 1970.

Com este abuso do *slow-motion* e a maior aproximação ao campo de jogo, não só jogadores, mas treinadores, celebridades e até torcedores passaram a ser reprisados nas teletransmissões: o importante é que exibam potencial plástico para a televisão. Potencial plástico que, no caso dos jogadores, se converte em imaginário. Quando a televisão lança o *replay* do gol de Paolo Rossi na final da Copa de 1982, está a alçar também a imagem de Rossi (sua re-apresentação) na ordem do simbólico, onde passará a habitar ao lado de outros “heróis” do futebol. Aciona-se aí um grande arquivo de imagens que se relacionam umas com as outras: e, quando se retornar a este arquivo para a pesquisa sobre a Copa de 1982, retornar-se-á também ao gol de Rossi (e de

Tardelli, e de Altobelli, etc...), para sempre impressos numa teia de repetição infinita, o *replay* em sua máxima potência.

De fato, se retirarmos as unidades televisivas de seu fluxos, através da gravação, poderemos dividir *ad infinitum* o tempo espacializado destas unidades (há sempre uma partícula menor que a outra). Teremos, então, no *replay* uma unidade autônoma e descontextualizada do Todo da partida, o *replay* por si mesmo. É esta unidade mínima que circulará por todo o discurso esportivo e, ao cabo, é ela quem dará a interpretação da partida. Por isso que o *replay* tem este poder quase sobrenatural de *sobredramatizar* o jogo; é ele quem passeia pelos outros espaços e outras linguagens – o telejornalismo, mas também o cinema-documentário, por exemplo. O *replay* compõe aquilo que Eco (1984) chama de *falação esportiva*, o verdadeiro objetivo do esporte.

Em *Vídeo e cinema: interferências, transformações, incorporações*, publicado no Brasil na coletânea *Cinema, Vídeo, Godard, Dubois* (2004) aponta que o *replay/slow-motion*, ocupa um tempo de espera provocado pelo evento televisionado, como os momentos em que, no caso do futebol (seu exemplo), a bola sai do jogo e deixa de rolar: “aqui, ele [o *slow motion*] preenche os *tempos mortos*, serve de inserto depois de momentos de intensidade extrema da imagem ao vivo (o gol, a queda, o esforço, o drama)” (DUBOIS, 2004, p.208, grifo meu). Para o autor, o *replay* é o “*fort-da*” do presente televisivo, já que o faz desaparecer e reaparecer de forma prazerosa (Dubois, afinal, chama-a de “pulsão escópica”), uma brincadeira de esconder (o presente) que estende uma unidade de tempo até o limite do palpável.

Diria a Dubois que o *replay* sobredramatiza com certeza, mas em seu fluxo original as funções se confundem. É na repetição extrafluxo de jogo, nas mesas esportivas, nos programas de melhores momentos, que o gol bonito, a falta abjeta, a cara de choro do torcedor estarão para sempre amarrados neste reino do *replay* e da repetição que é o próprio discurso esportivo. Rossi, trinta anos depois, ainda continua a encenar seu gol na ordem do simbólico, então acrescido ou subtraído de significados a cada vez que é reprisado. Como diz Gary Lineker, ex-jogador da seleção inglesa e atualmente comentarista esportivo, “o formato de ‘melhores momentos’ ainda funciona. Dessa forma você pode fazer com que qualquer jogo pareça razoável em 5 minutos” (LINEKER, 2009).

Como fantasmas na máquina, os jogadores, uma vez tendo atuado dentro de campo, têm suas imagens desterritorializadas para serem reterritorializadas nos mais diferentes contextos, nos mais diferentes espaços, em múltiplas vozes discursivas, para

os fins mais variados. O *replay* como unidade autônoma é brutal: insiste em afirmar aos jogadores que suas imagens não lhes pertencem em absoluto.

8. CONSTRUÇÃO DE CENAS

Definidas as principais figuras de escrita do futebol televisivo, resta saber como elas se relacionam, e que usos são dados a elas durante as transmissões. Este capítulo irá debater, através de alguns casos, exemplos encontrados facilmente em muitas teletransmissões, e que foram por mim presenciados à exaustão durante a feitura deste trabalho nos materiais analisados.

Como modelos, selecionei os seguintes: a construção de uma atmosfera de jogo, que usualmente ocorre antes do início da partida (o exemplo é da final de 1982); o gol e o isolamento de um jogador como astro da partida (a final de 1998 serve como modelo); a disputa de penalidades que, apesar de mais rara em Copa do Mundo, tem um padrão calcado no afeto dos jogadores (analiso a disputa de 2006); as cobranças de bola parada (o exemplo é de 2002). Por fim, um caso particular, mas que talvez seja o ápice deste tipo de construção televisivo sobre qual me debruço ao longo do trabalho: o *coup de boule*, o episódio da cabeçada do astro francês Zidane no zagueiro italiano que lhe xingou a irmã – e que pegou não só jogadores e torcedores, mas também a televisão de surpresa. Ainda assim, o trabalho é exemplar ao individualizar jogadores, demorar-se na ‘análise’ expressiva de seus rostos, fazer a arbitragem arcar com as consequências de sua autoridade e demonstrar o impacto de uma ação isolada no todo de uma partida, através do comportamento exaltado de treinadores e demais jogadores. Sem falar na célebre caminhada de Zidane para fora do gramado, ao passar ao lado do troféu, em uma sacada espetacular da equipe de gravação.

Quatro modelos e uma quebra: este é o conteúdo deste capítulo. Nos primeiros quatro subcapítulos, descrevo exaustivamente os planos e seus conteúdos, as montagens e suas durações, além de apresentá-los esquematicamente. Deles extraio um esquema que pode ser aplicado – e o é – em outras situações semelhantes. A quebra, a interrupção do modelo, é por isso mesmo mais potente, ao oferecer mais alternativas de montagem e enquadramento, assim como de interpretação. Apoio-me na ideia de que esta quebra é muito mais potente do que a norma, por provocar este momento de indecisão em que a televisão utiliza-se criativamente de seu aparato técnico-estético, ao invés de apenas reprisar modelos já estabelecidos.

Ao fim, espero que o leitor fique com a impressão de que a teletransmissão esportiva não tem nada de ingênua, mesmo se esquemática. Os planos e as durações de montagem servem a propósitos narrativos, não são feitos ao acaso ou ao sabor de cada

partida. Falando desportivamente, é do inesperado da quebra de modelo que o próprio esquema é colocado em jogo.

8.1 Atmosfera de jogo

Muito do que foi discutido até aqui se refere aos momentos em que a bola *não* rola *durante* a partida. Exclui, portanto, todas as imagens que fazem parte da transmissão antes e depois do jogo e seu tempo cronometrado. Todavia, para fazer justiça às teletransmissões, é preciso reconhecer que estas imagens ‘soltas’, que não se interpolam no tempo de jogo, têm sua utilidade, entre elas a de criar uma ‘atmosfera’ para o jogo.

Escolhi, aleatoriamente, a final da Copa de 1982 para observar a construção desta atmosfera. É interessante observar como é no antes do jogo que o espaço de campo é trabalhado; é ao longo desta sucessão de imagens que o estádio assume dimensões mais ou menos palpáveis, em que as áreas de influência de cada equipe são definidas e mostradas. Além disso, há um maior uso das imagens de torcida e de celebridades do que durante as partidas. Também pudera: desprovida de suas principais *personas* (jogadores, treinadores e árbitros), a televisão precisa dá às outras o protagonismo da transmissão.

O vídeo abre com uma tomada panorâmica em grande plano geral de fora do estádio, que fica subentendido e fora de quadro. A câmera no helicóptero vai-se deslocando da direita para a esquerda, mostrando a cidade de Madri ao fundo até que, com um movimento de *zoom out*, passa a enquadrar o quadro. Este tipo de captação do estádio por fora vai ser repetido constantemente nas outras teletransmissões. É interessante observar que é apenas neste momento da transmissão que o estádio aparece; depois ele é subentendido dentro do programa – em todas as onze partidas analisadas, jamais o estádio apareceu em algum momento fora deste inicial – isto é, quando apareceu.

A televisão passa então para dentro do estádio. Primeiro, distante, centra a tribuna no quadro. Após 15 segundos, começa um movimento de *zoom in* até fechar na tribuna de honra e seus ocupantes: o brasileiro João Havelange, então presidente da FIFA; o rei espanhol Juan Carlos e a rainha Sofia da Grécia; o então chanceler Helmut Schmidt e sua esposa; e, bem ao canto esquerdo da imagem, o presidente italiano Sandro Pertini. Após mais de um minuto com esta imagem, é iniciado um *zoom out* que

serve de ponte para inserir uma imagem de torcida, enfatizando uma bandeirola da Espanha no terço direito da imagem. Esta inserção da torcida – da bandeira, na verdade – serve como uma saudação ao rei Juan Carlos, já que é sua imagem que retorna no corte seguinte.

Inicia-se, então, um diálogo entre estes tribunáveis e a torcida, até que um *zoom out* a partir da torcida recua para mostrar, em primeiro plano, jornalistas. Em uma imagem curiosa, um fotógrafo aponta sua câmera fotográfica para a televisão. Apesar de durar apenas alguns segundos, a imagem provoca um momento de reflexão, como se um *voyeur* houvesse sido pego de surpresa.

Das cabines de imprensa, um plano estático mostra os dois times no gramado perfilados para a execução dos hinos. Retorna, então, à imagem da torcida, agora enfatizando um bandeirão da Itália. *Zoom out* e panorâmica, conjugados, serve para mostrar todo o estádio a partir da esquerda. Esta imagem das arquibancadas mescla-se com a imagem dos jogadores italianos enquanto o hino é executado. Da esquerda para a direita, mostra-se o rosto de cada um dos jogadores. Ao fim da fila, a câmera começa outro *zoom out* para mostrar os jogadores de corpo inteiro. Uma nova imagem é mesclada: Sandro Pertini, o presidente italiano, em *close* bem fechado. Novo corte: volta-se à torcida italiana com seu bandeirão, enquadrado bem ao centro.

O esquema torcida-jogadores-torcida-chanceler repete-se no caso dos alemães, com a diferença de que, durante a fila do hino, a câmera descreve uma panorâmica no sentido inverso: em vez de ir da esquerda para a direita, vem a partir da direita. O *zoom out* para enquadrar os jogadores de corpo inteiro também se repete.

Após algumas imagens que mostram tanto os torcedores quanto o campo de jogo, a televisão concentra-se no sorteio pelos lados do gramado, enquadrando os capitães de cada equipe com o árbitro ao centro (Arnaldo César Coelho). Arnaldo puxa os dois capitães e os abraça, então os três posam para a câmera de televisão. É o segundo rompimento de uma ‘quarta parede’, em que os elementos cênicos fazem menção à existência da televisão. Apesar de ser uma característica da linguagem televisiva, sobretudo nos telejornais, as teletransmissões esportivas tendem a evitar este tipo de contato, preferindo a assepsia muito próxima da cinematográfica clássica.

Ainda antes do jogo, a televisão alterna imagens dos bancos de reserva, mostrando ora jogadores consagrados, mas não escalados, como o alemão Félix Magath, ora os técnicos – caso do italiano Enzo Bearzot – reafirmando a crença na importância e excelência que os velhos mestres têm para resolver uma partida.

Esta atmosfera que é criada a partir destas imagens situa o telespectador no campo de jogo, no palco do espetáculo (o estádio), confere uma certa aura de importância oficial ao embate (as autoridades nas tribunas), além de apresentar as equipes para quem está em casa. A panorâmica durante a execução dos hinos tornou-se corriqueira nas teletransmissões, e servem também para ajudar o telespectador a identificar os jogadores, mesma função das câmeras que identificam os jogadores reservas e os técnicos à beira do gramado.

8.2 Gol

O senso comum considera o gol o momento mais importante do futebol, e a imprensa consagra a este acontecimento horas da cobertura diária – *shows da rodada* que mostram todos os gols do dia, reprises dos melhores momentos com enfoque aos gols, gols nos telejornais das emissoras, etc. Visto de longe, o gol é mais uma consequência do fluxo do jogo do que uma interrupção repentina deste. O gol, diz Wisnik, “acaba sendo, afinal, um acontecimento imponderável em meio a muitos outros” (2008, p.113).

Pelo imponderável do acontecimento e pelo valor que nele se deposita, a televisão o sobrevaloriza: abusa dos *replays* por vários ângulos diferentes, mas também agarra-se à explosão de emoção de algum jogador, que corrobora a importância dada ao gol dentro da trama futebolística, e também supervaloriza o marcador, vindo buscá-lo mesmo depois de a bola já ter voltado a rolar.

Como exemplo, o primeiro gol da França na final de 1998 (figura 39): após o cabeceio certeiro de Zinedine Zidane, a televisão corta imediatamente para o rosto do marcador (26m59s), personificando imediatamente o acontecimento de jogo; alguns segundos mais tarde (27m16s), um plano mais afastado mostra os jogadores comemorando com o marcador, que volta a ser isolado no corte seguinte (27m20s). Então, durante mais de um minuto, o gol é reprisado em cinco câmeras diferentes, todas com *slow motion*: a mesma com que o gol foi visto enquanto acontecia (27m23s); uma câmera mais lenta atrás do gol (27m27s); outra focada na confusão dentro da área, com ângulo inverso, em que a imagem desacelera quando Zidane toca na bola (27m31s); uma câmera colocada mais longe, que achata a distância até o gol (o zagueiro, no campo francês, é mostrado do mesmo tamanho que o marcador brasileiro na área oposta), foca

a ação que resulta em gol; por fim, um *replay* em que Zidane aparece centrado (28m34s), onde a câmera o acompanha enquanto comemora, esquecendo-se da bola.

Há ainda outro *replay* interessante: aos 28m43s, uma câmera colocada atrás do gol oposito flagra o goleiro francês Fabien Barthez no momento em que o gol é marcado. Exagerado, o goleiro se ajoelha e grita, gesticulando com os braços. Tudo isso é mostrado em câmera lenta, que realça o efeito.

Aos 28m52s, após a bola já ter voltado a rolar, a televisão se demora por mais de vinte segundos no rosto de Zidane, enquanto este, alheio às câmeras, vai se posicionando em campo. Então, antes ainda de retornar a âncora à bola, mais um corte para o árbitro, como se afirmasse que Zidane era o responsável pela tento somente porque o árbitro validou seu gol.

Este modelo é repetido à exaustão nas teletransmissões esportivas: há, logo após a marcação, o corte para o marcador, com função identificadora bem clara; depois, seguem-se câmeras que alternam a comemoração por vários ângulos, antes de começar um espetáculo de *replays*, por ângulos bem diferentes. A imagem ‘opcional’ deste modelo é o *replay* do goleiro, no caso de 1998. Em algumas transmissões (como em 2002 e 2010), o *replay* recai sobre o técnico adversário, ranzinza, ou o da equipe, que explode da mesma maneira; mas também são usuais o enfoque em torcedores, em que o destaque é as mudanças por que passam suas expressões (do tédio à esperança à alegria, etc.).

Por fim, a imagem do marcador retorna ou após os *replays*, ou, se o time adversário for mais rápido, durante a próxima saída de bola. É usual que um GC acompanhe esta imagem, nomeando de fato o artilheiro.

8.3 Penalidades

Diz-se que “pênalti é loteria”. De uma maneira quase estoica, o pênalti privilegia a calma e a capacidade de lidar com as adversidades e uma enorme pressão, que vem do campo e dos próprios jogadores, mas também dos apreensivos torcedores, dirigentes, jornalistas. O importante é não errar: quem erra contribui para a derrocada da equipe, o que cria animosidades entre os jogadores, já que ao erro individual se segue o prejuízo coletivo.

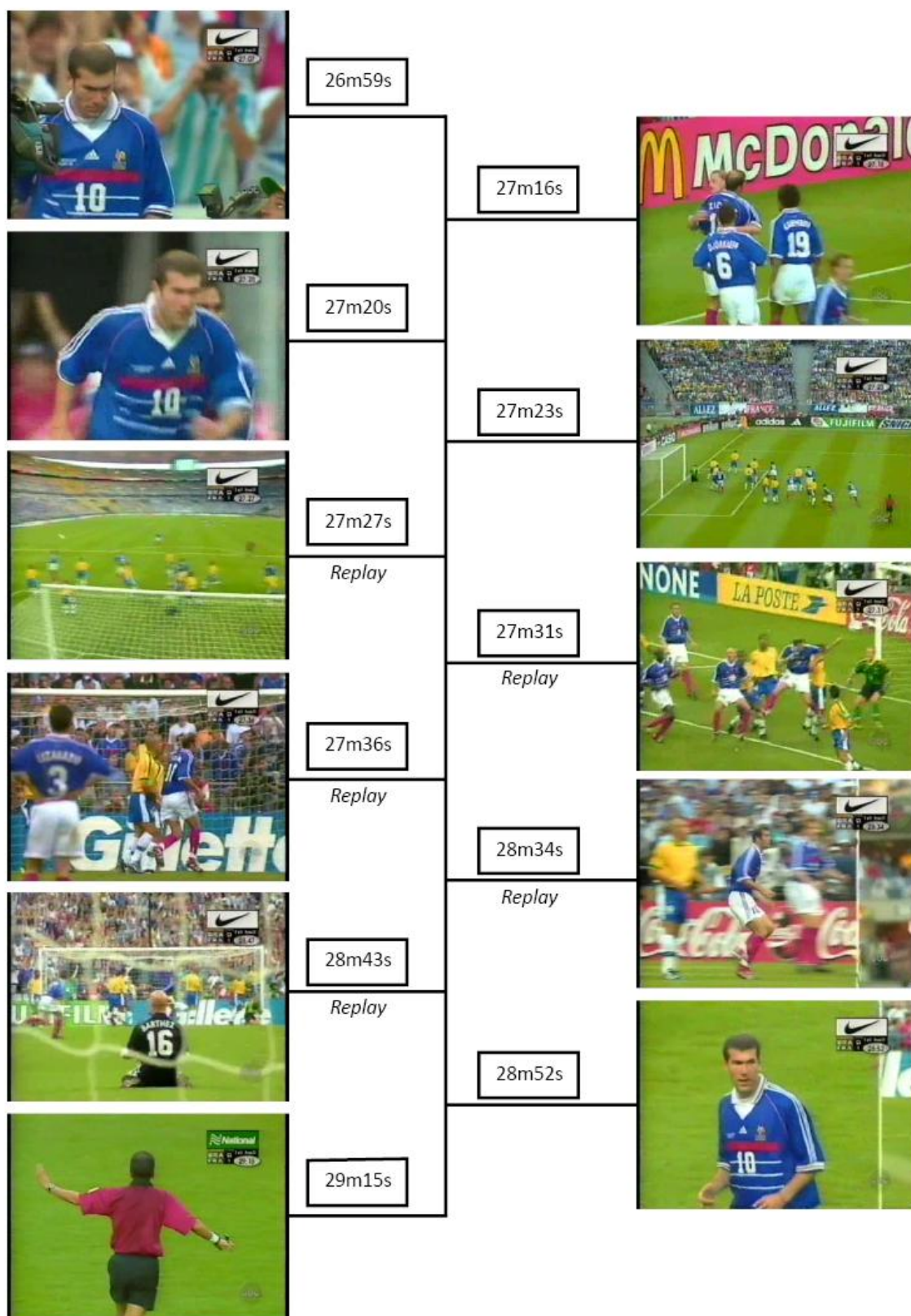


Figura 39 O primeiro gol da final de 1998

A televisão não fica alheia à grande carga emocional que a penalidade individual no meio da partida e, sobretudo, uma disputa de pênaltis carrega. São momentos de inflação de primeiros planos, rostos cujos afetos se dirigem tanto à bola (olhos concentrados), quanto ao goleiro (idem) ou mesmo ao além daquele presente imediato, como o desejo de glória futura ou amargura do erro passado. Diria que a teletransmissão de pênaltis tem menos a ver com as cobranças em si e mais com a emoção que as cerca, o que provoca uma construção recorrente que envolve plano e contraplano, como nos diálogos cinematográficos, além de tomadas de rostos apreensivos de outros jogadores, técnicos e torcedores.

Com intervalo de doze anos entre as finais de 1994 e 2006, podemos apreender pela diacronia mudanças sutis na forma de atualizar este modelo, tendo a última uma inflação considerável de *closes* e *slow motions* nos rostos dos jogadores de ambas as equipes, ampliando a angústia de uma decisão do título mais importante do futebol em cobranças de penalidades.

Em uma sessão de pênaltis, muito da responsabilidade dos destinos da partida recaem sobre o goleiro, uma *persona* que já caminha sobre o ‘o fio da navalha’ que separa a glória da desgraça. Como diz Franco Júnior, “suas falhas [do goleiro] são mais lembradas por terem sentido afirmativo, isto é, resultarem em gols adversários, enquanto cada falha do centroavante é negativa, não tem produto, é justamente a falta de um produto, do gol que deveria ter marcado” (2007, p.253). Durante os pênaltis, as falhas são ressaltadas, tanto pelo foco de concentração que se dá para as cobranças, que suspendem o correr do jogo, quanto pela acentuação do caráter falível do goleiro – ainda mais porque os outros jogadores só têm uma chance de errar ou acertar, 50% portanto, enquanto os goleiros podem ter até cinco ou mais possibilidades de falha/acerto.



Figura 40 O nervosismo de Barthez antes das cobranças

É significativo, portanto, que logo após o fim do segundo tempo de prorrogação da Copa de 2006, a televisão reserve tempo significativo para estudar o goleiro a partir de seus rostos. Se, como já argumentei, o rosto é capaz de deixar transparecer o afeto, e o pênalti é o ápice desta tensão sobre a qual o jogo já é feito, é neles que se dará o principal embate visual desta construção de cena. Logo, o rosto do goleiro francês Fabien Barthez fica longos nove segundos em tela (figura 40), prontamente substituído pelo rosto pensativo do goleiro Buffon, e o encontro amistoso de ambos, que se abraçam e sorriem para expulsar a tensão (figura 41).



Figura 41 Buffon e Barthez trocam afagos antes das cobranças

Esta protocolar troca de afagos realça a distância que há entre os goleiros, uma distância que não é apenas física ou técnica (Buffon, além de mais alto, é melhor goleiro que Barthez), mas, sobretudo, circunstancial e que coloca cada goleiro para um lado – como no último quadro da figura 41. Ainda que não entrem em contato direto, a disputa recai sobre eles: é a partir de seus acertos e de suas falhas que se decidirá um título e eles resolverão esta contenda entrando em confronto indireto, contra os adversários de seus respectivos colegas. São raras as ocasiões em que goleiro enfrenta goleiro em cobranças de pênaltis, colocando-os frente a frente.

O que se segue é uma estrutura básica que é repetida em todas as dez cobranças (figura 43): primeiro, há um plano distante do campo de jogo onde as cobranças são realizadas. Acompanha-se, por cerca de cinco segundos, ao jogador caminhando lentamente em direção à marca de cal, como um condenado caminhado para encontrar seu destino ou, ainda, como aqueles duelistas dos filmes de velho oeste. Há então o corte para o rosto do cobrador (144m42s, os valores são os totais de tempo, não de jogo), muito como os mesmos filmes apresentavam seus heróis e vilões... Entra em seguida, uma tomada do goleiro dirigindo-se para sob as traves. Três segundos e o retorno para o rosto do cobrador, concentrado, que alterna o olhar entre a bola e o goleiro. Um novo plano distante, mais fechado do que o anterior, plano em que se arvora a expectativa da cobrança – a televisão dá preferência para a montagem mais austera do lance de jogo, para alternar os pontos de vista nas repetições ou fora de jogo,

como já demonstrado. Na demora da cobrança, um novo corte, para o goleiro em posição de ‘duelo’, com as coxas contraídas e a coluna para frente, para facilitar o salto. Dois segundos (145m10s) e então o retorno do plano mais afastado, onde afinal ocorre a cobrança. Após há um novo esquema plano-contraplano: ao jogador comemorando, segue-se o goleiro cabisbaixo, cada um seguindo uma direção diferente (145m13s e 145m16s). A televisão exibe dois *replays*, ambos em *slow motion*: um da cobrança por um ângulo diferente; outro dos jogadores da mesma equipe do cobrador vibrando o acerto.

O uso de *slow motion* neste caso serve para realçar os rostos dos jogadores e suas expressões, fazer os elementos de uma série passar por uma modificação sensível: de um extremo ao outro, do impassível ao eufórico. De certa forma, também emulam, ao menos neste caso, os sentimentos de parte dos telespectadores – e serve como uma compensação à falta da torcida e dos torcedores, *persona* excluída desta configuração.

O esquema se repete ao longo das nove próximas cobranças, variando basicamente apenas a câmera dos *replays*, mas insistindo nos rostos felizes dos jogadores quando seu companheiro acerta. O único a errar – o francês Abidal – não tem o rosto dos companheiros reprisados; a televisão acompanha o jogador atravessando o gramado na direção contrária, indo de encontro a seus colegas, enquanto um dos italianos passa por ele, preparando-se para a próxima cobrança.

Vale ressaltar também a expressividade do rosto do último italiano a bater uma cobrança, Fábio Grosso, que, por quatro segundos, faz passar um sem-número de sensações, todas muito visíveis nas suas expressões faciais (figura 42). Sempre na mesma posição, Grosso olha para o nada, perdido em seus próprios pensamentos (seu olhar é claramente vidrado), fecha os olhos e engole a seco, então fixa seu olhar no goleiro adversário e morde os lábios. Raros atores deixariam transparecer tanta emoção tão à flor da pele quanto Grosso, e a televisão faz disso uma oportunidade para esperar e realçar a expectativa através do homem que, ao menos metaforicamente, tem o jogo a seus pés.

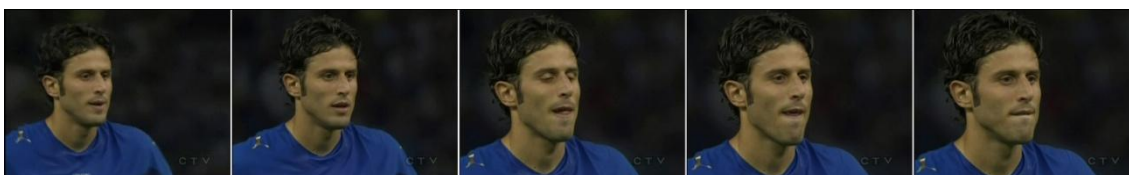


Figura 42 Grosso com o mundo a seus pés

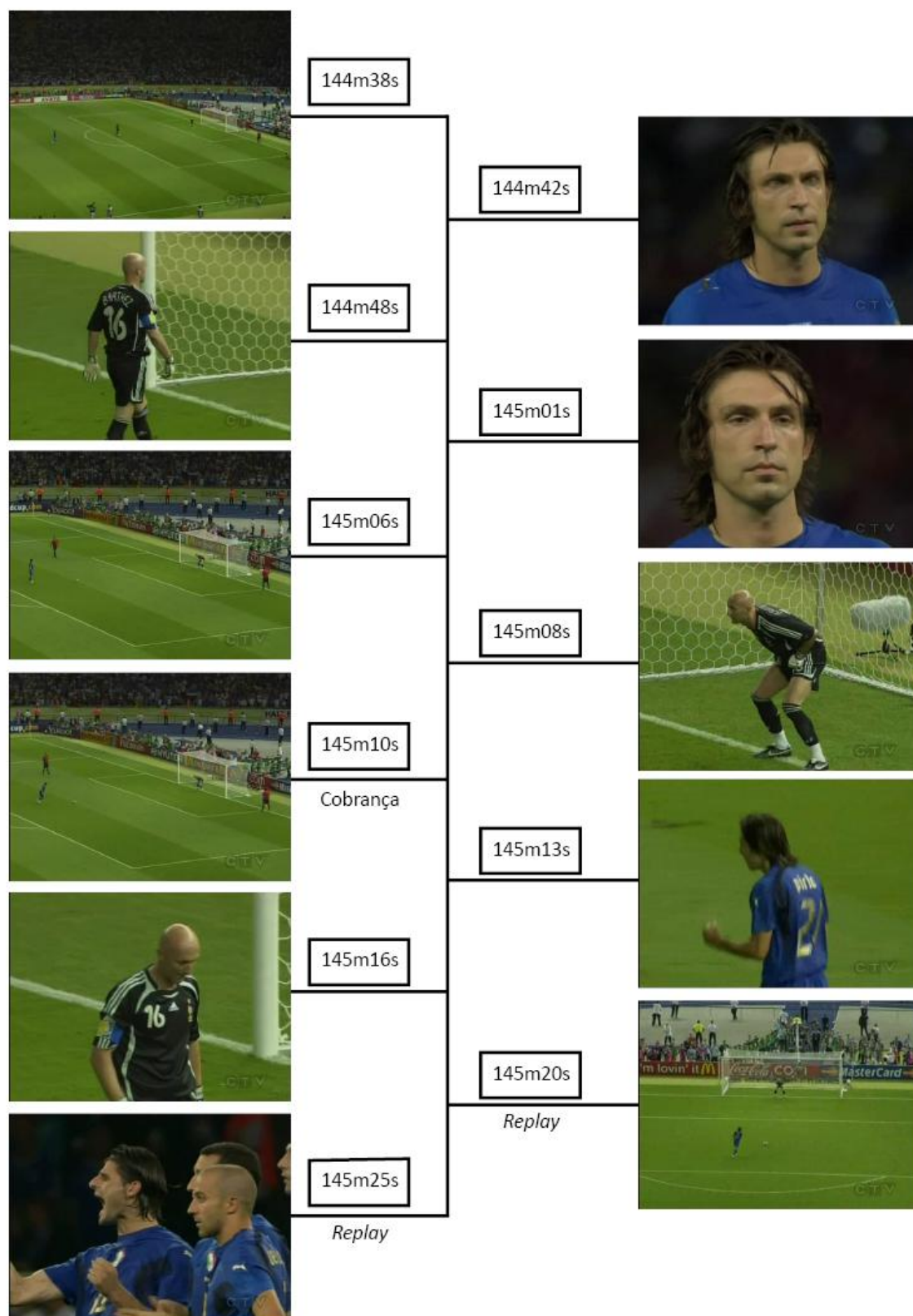


Figura 43 Modelo de cobrança de penalidade

8.4 Cobranças de bola parada

Por volta dos doze minutos e meio do segundo tempo da final entre Brasil e Alemanha (Copa de 2002), tem início uma sequência bastante interessante: Edmílson toca a bola da direita em direção ao centro, Rivaldo recebe e tenta encobrir o jogador adversário com apenas um toque, ao que o alemão ergue o braço e desvia a bola. Rivaldo levanta os braços exigindo a marcação da falta, provocando a reação do árbitro italiano Pierluigi Colina, que a marca (é interessante perceber que jogadores com maior ‘prestígio’ possuem capacidade de influenciar os árbitros).

Primeiro corte (12m53s da figura 44): plano médio, em ângulo inclinado a partir do alto, enquadrando as costas do árbitro. A *persona* autoritária do árbitro expressa, através de imagens como esta, seu controle sobre o jogo, reforçado na terceira imagem da sequência (13m06s), em que Colina ‘conversa’ com os jogadores alemães, mostrando-lhes o apito. Antes desta inserção (12m59s), há o *replay* em câmera lenta do lance, em plano médio, mas com angulação diferente do enquadramento do juiz – fica claro que se trata de outra câmera.

Outro corte (13m20s) pega Ronaldo e Roberto Carlos discutindo sobre a cobrança da falta; no conjunto, em primeiro plano, o jogador alemão Jeremy observa o lance com expressão preocupada. Sem o artifício do plano/contraplano, há a criação de uma atmosfera de apreensão dos dois lados, um diálogo travado nas ‘entrelinhas’ da imagem. Quinto corte (13m24s): a câmera na grua atrás do gol de Kahn faz dois movimentos ao mesmo tempo – *zoom-out* vindo da barreira até Kahn e *tilt* para baixo, colocando-se à altura da cintura do goleiro alemão, enquadrando toda a dimensão do gol. Nesta posição, a câmera começa a se aproximar novamente (*zoom-in*) do goleiro Oliver Kahn, até “atravessar” uma das tramas da rede – todo o movimento é bastante fluído e resulta no corte seguinte, em que o rosto de Kahn (13m35s) preenche toda a tela. A atenção e preocupação são evidentes no rosto do goleiro alemão. A força deste quadro, porém, é rompido por uma interferência: distraidamente, um jogador brasileiro cruza o enquadramento e enche a tela de amarelo, o que prontamente motiva seu corte (é ruído). Alijada da construção que vinha construindo, a televisão é obrigada a voltar para o plano mais geral (13m40s), enquadrando, ao mesmo tempo, os jogadores brasileiros ao redor da bola, a barreira e parte da pequena área – Kahn permanece fora de quadro.



Figura 44 Esquema de cobrança de falta

No corte seguinte, há um plano de corpo inteiro dos possíveis batedores brasileiros – Ronaldo e Rivaldo – que permanecem ao redor da bola. Ronaldinho Gaúcho e Roberto Carlos se afastam. Então mais um corte (13m51s), este para mostrar um plano médio de Ronaldo, concentrado, alternando o olhar para a bola no chão e a goleira adversária. Quando começa a corrida para o chute, a televisão alterna para o plano principal, o mesmo dos 13m40s, e acompanha assim a bola ser recolocada em jogo.

Este modelo de ‘cobrança de falta’ é repetido à exaustão pela televisão, como se pode observar no modelo que se imprimiu nas teletransmissões a partir da década de 1990. O enfoque é sempre o batedor, e o mote é o olhar que este dedica à bola e ao gol, alternando o seu foco. Os rostos tensos, tanto do batedor quanto o goleiro, praticam um diálogo silencioso. A sucessão de cortes, e da demora de reposição, serve para aumentar a tensão da jogada.

8.5 O *coup de boule*

O episódio é curioso: aos 3 minutos do segundo tempo da prorrogação (18 minutos no tempo agregado), com a bola no campo de ataque italiano, é marcada uma infração em favor dos franceses. A televisão foca normalmente esta situação – sem se dar conta que, fora de suas lentes, ocorria o episódio que marcaria aquela Copa do Mundo. O jogo continua, a infração é cobrada e o time francês parte para o ataque. Então o avante francês para no centro do campo, mantendo a bola sob seu pé – a câmera, que se ancora na bola, também para. Tão perdida quanto os seus espectadores, a televisão corta para uma imagem do árbitro Horacio Elizondo atravessando o gramado para socorrer o zagueiro italiano Materazzi, estirado no gramado. Então o primeiro corte: Zidane ajustando as mangas de sua camiseta. Volta-se a Elizondo, ainda sem saber o que ocorreu, no meio de um bolo de jogadores italianos. Novo corte: o goleiro italiano Buffon discute com alguns jogadores franceses, dedo em riste, apontado em direção a Zidane. Logo o *replay* de outra câmera é recuperado: em câmera lenta, o cerebral médio francês cabeceia o peito do defesa italiano.

Num primeiro momento da transmissão ao vivo, o ato de violência acontece de maneira invisível e, mesmo no estádio, fora do campo de atenção geral; no segundo momento, torna-se hipervisível e repetido compulsivamente aos bilhões de olhos (WISNIK, 2008, p.164).

A partir daí, desnudada a agressão, o lance deixa perplexos jogadores, torcedores, jornalistas e telespectadores, e se converte em *hit* imediato (a imagem chegou a ser registrada por um empresário chinês para explorá-la em camisetas e cacarecos sortidos). A televisão inicia uma espécie de jogo do detetive (figura 45): mostra Zidane e seu rosto ainda vermelho de ira (18m49s), retorna para Elizondo debatendo com os jogadores italianos (18m57s), então mais uma vez Zidane, como se a esfinge do craque estivesse desmoronando aos olhos do mundo (19m07s). Retorna a Buffon (19m12s), encarnando o acusador, que protesta com o auxiliar, levando o dedo ao próprio olho afirmando, ao mesmo tempo, que viu o lance e que sabe que o bandeirinha é cúmplice. Sem saber o que fazer, a televisão retira-se de qualquer capacidade de articulação de imagens – parece agora já não mais saber para onde cortar nem o que mostrar – e oferece um *tempo morto televisivo* que coincide com o *tempo morto futebolístico*: a imagem afastada do campo de jogo (19m26s), ao vivo e sem *replay* que, por longos três segundos, amplia a espera e a angústia da decisão. O ato flagrante, a violência desmedida de tal agressão intempestiva, resume a possibilidade do árbitro apenas a uma: a expulsão de Zidane. Ainda assim, esta espera causa verdadeiro curto-circuito no aparato televisivo – ela é brutal demais para ser suportada e, duvidosa, a televisão prefere pecar por omissão (não mostrar nada) a pecar pelo excesso (repetir, como seria repetido nos dias seguintes, várias e várias vezes o *coup de boule*). E também prefere, curiosamente, abster-se de embrenhar-se entre os jogadores, de ter no árbitro sua âncora (afinal, é ele que coordena a espera). Em dúvida: coincidir tempos mortos.

A decisão de Elizondo é anunciada três segundos depois: cartão vermelho para Zidane (19m29s), o que leva o técnico francês Raymond Domenech às palmas debochadas (19m46s). Zidane argumenta com o árbitro, mas nunca de forma incisiva: parece já conformado com a decisão, sabendo medir bem a pena por sua atitude. Aos 20m01s, a televisão corta para o auxiliar, acusando-o de ser o dedo-duro que expulsou Zidane, já que o fato ocorreu na parte do campo sob sua responsabilidade. Cinco segundos depois, novo *replay* do lance, ainda tímido, seguido pelo *replay* de Elizondo mostrando o cartão vermelho, por uma câmera em ângulo oposto.

Então tem início a mais simbólica das caminhadas: Zidane retira a faixa de capitão e caminha em direção ao vestiário, passando desolado ao lado da Copa do Mundo. A imagem é potente e prenhe de significados: lá está o grande craque daquela Copa, talvez o maior jogador da virada do século, cuja aposentadoria havia já sido

anunciada, abstendo-se de coroar sua carreira com um segundo título mundial, feito que poucos atletas conseguiram.

A longa caminhada de vinte segundos levanta mais perguntas do que respostas. Por que, como lembra Franco Júnior (2007, p.305), o craque daquela Copa, autor do gol de sua equipe – em uma magistral cobrança de pênalti, de uma frieza ímpar – a apenas dez minutos do fim da partida, com sua equipe jogando melhor, sendo assistido por mais de 2 bilhões de pessoas ao redor do mundo, age daquela forma? Curiosamente, Zidane não tinha um histórico de violência, sendo inclusive elogiado pelo exemplo dentro de campo e a capacidade de liderança. A cabeçada, portanto,

é inesperada por sua contundência, por vir de quem vem, no momento em que acontece, e também pelo fato de que jogadores profissionais experimentados desenvolvem em geral um tipo de couraça psicológica contra injúrias verbais desse tipo, que, além de desafogarem os ânimos esquentados pela disputa, visam justamente a desequilibrar o adversário. Em geral não são tomadas ao pé da letra: não cumprem propriamente a função referencial da linguagem, mas a função emotiva (descarga subjetiva) e imperativa (querem alterar o comportamento do outro) (WISNIK, 2008, pp.165-6).

Em um primeiro momento, as explicações fazem de Zinedine Zidane, francês filho de argelinos, um herói: respondendo a insultos racistas, de uma França que então se convulsionava socialmente, a única resposta possível era a agressão ao fascitoide italiano. É nesta interpretação romanceada que crê Galeano, lembrando que

Às vésperas do torneio, o dirigente político francês Jean-Marie Le Pen proclamou porque eram quase todos negros e porque seu capitão, Zinedine Zidane, mais argelino do que francês, não cantava o hino. E o vice-presidente do Senado italiano, Roberto Calderoli, o apoiou dizendo que os jogadores da seleção francesa eram negros, islamitas e comunistas que preferiam a ‘Internacional’ à ‘Marselhesa’ e Meca à Belém. [...] Um pouquinho antes de o torneio terminar, quase no final da final, Zidane, que estava se despedindo do futebol, investiu contra um adversário que lhe disse e repetiu alguns desses insultos que os energúmenos costumam berrar das arquibancadas dos estádios. O insultador ficou estirado no chão e Zidane, o insultado, recebeu um cartão vermelho do juiz e uma vaia do público que iria ovacioná-lo, e saiu para nunca mais voltar (GALEANO, 2010, p.221-2).

No pós-jogo, porém, Zidane e Materazzi contariam a mesma história: o italiano havia respondido a um elegante chiste do francês com ofensas à mãe e à irmã do camisa dez da equipe adversária.

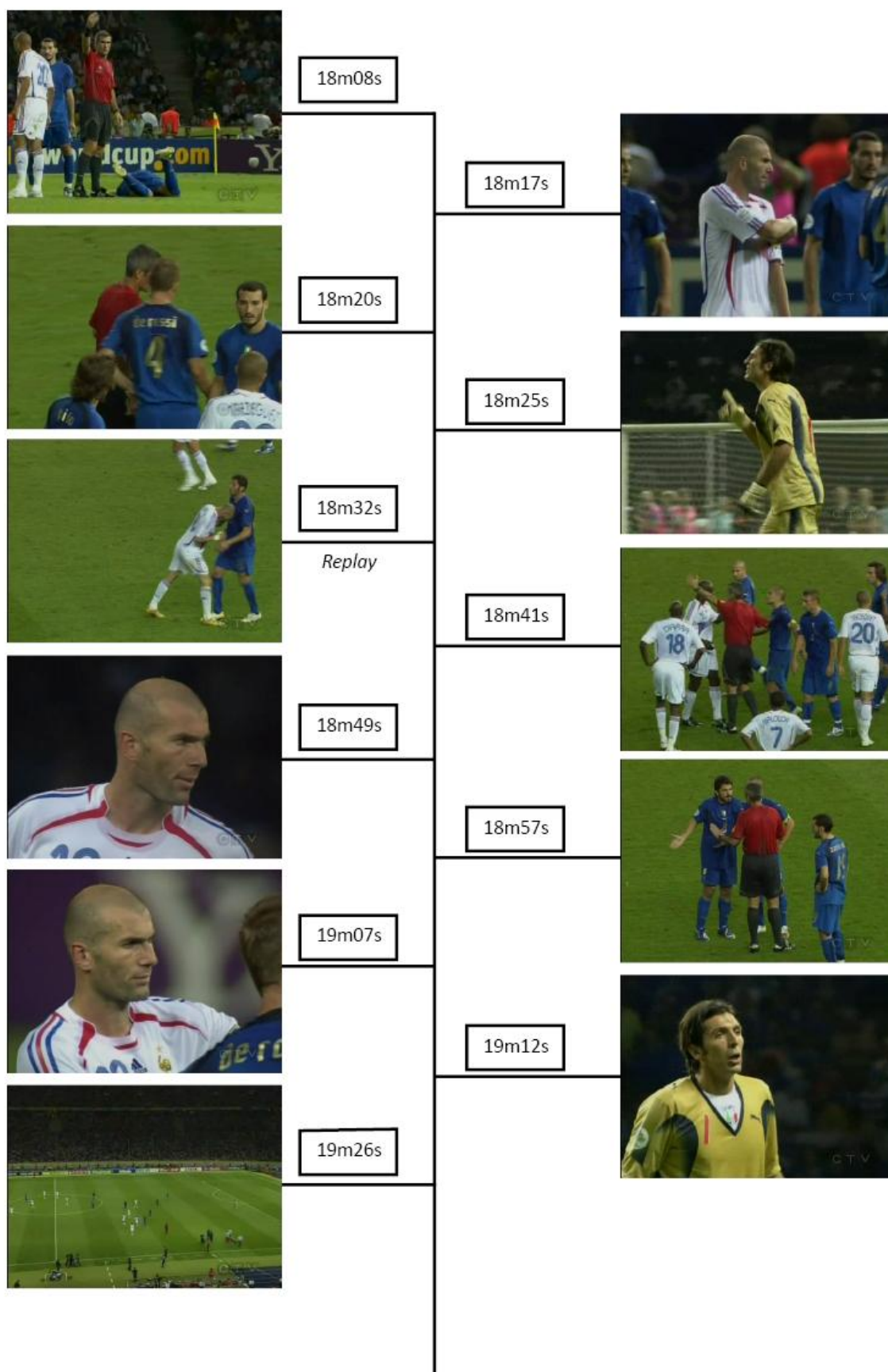


Figura 45 O coup de boule

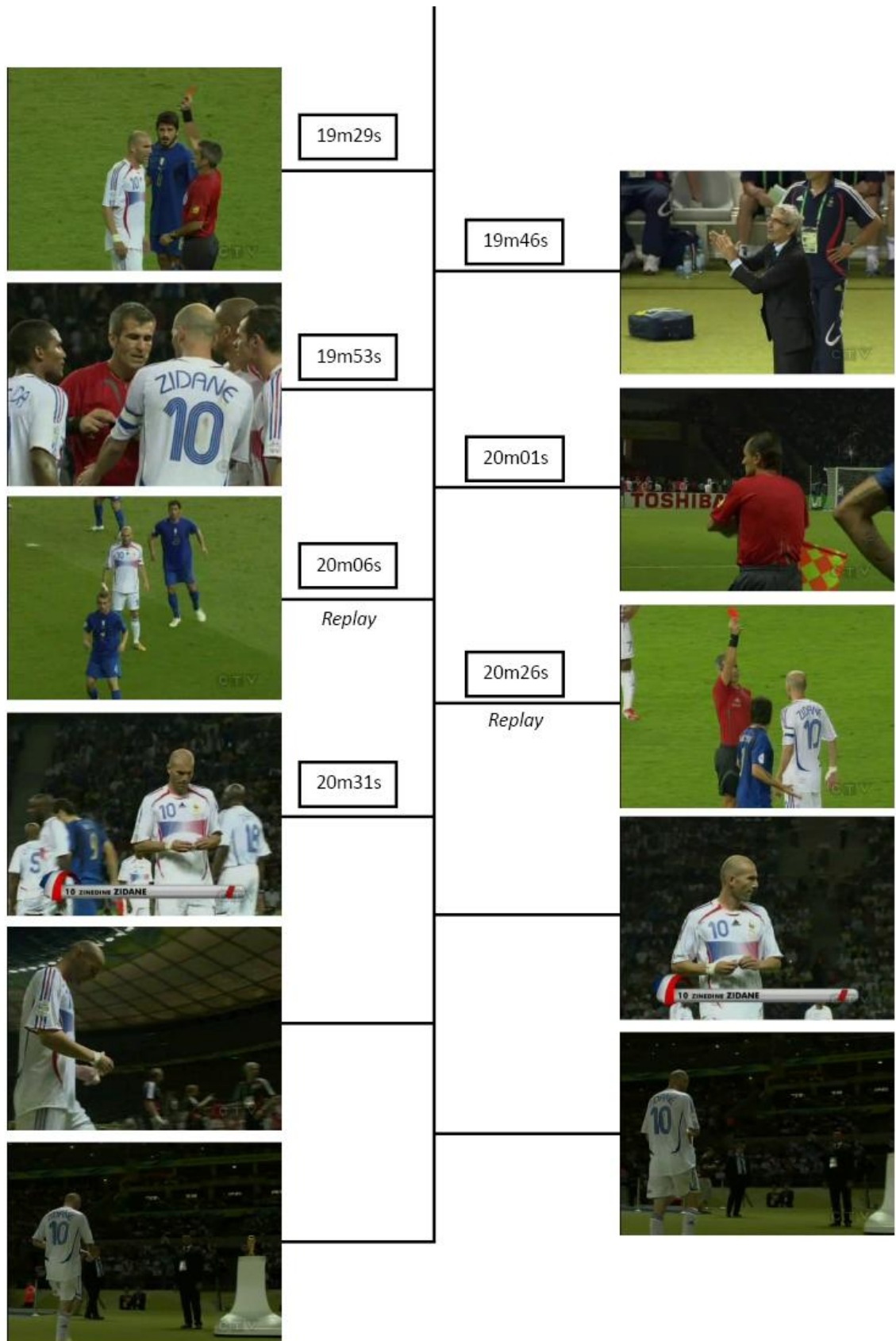


Figura 46 O coup de boule (continuação)

As imagens televisivas são potentes e passíveis de uma ou outra interpretação: Zidane está de fato furioso, e seu semblante (figura 46) passa por uma conversão brutal: do paradigma do craque moderno e *blasé* ao mais baixo dos agressores passionais. Mas não há como ficar impassível frente ao rosto de Zidane, que condensa seu passado como um dos maiores craques do futebol da história, com toda a desilusão e frustração por não ter cumprido a expectativa de dar à França o segundo título mundial, tamanha a responsabilidade que se arvorava em suas costas.



Figura 47 O rosto de Zidane

Não só Zidane, mas outros jogadores, sobretudo os *craques*, fazem de seus rostos a tela onde se condensa passado, presente e futuro. É preciso certo nível de conhecimento sobre o futebol para conseguir perceber as várias nuances e camadas que se sobrepõem sobre estas imagens, mas com certeza elas estão lá. Há uma tendência à serialização e à fidelização da audiência nas teletransmissões esportivas que carecem ainda de estudos. Ainda assim, lá está, no rosto de Zidane (figura 46), o passado do craque junto com o futuro interrompido e o presente irascível e incontrollável, como que fora de eixo. Sobretudo a máscara do craque, que se sobrepõe à do jogador e à da pessoa, parece se expandir, aparentemente ruindo para abarcar aquele novo Zidane, que cede a seus desejos, mas então fazendo do próprio golpe um espetáculo digno de sua desenvoltura como jogador. Afinal,

o desenho do golpe, em sua evidência chocante, guarda curiosamente a singularidade do gesto de um peladeiro classudo, que se move *malgré tout* dentro da regra digna de um jogador de linha: sem usar as mãos em improvável soco, sem dar lugar à confusão de um empurra-empurra tão típico, nesses casos, sem *borrar a imagem*. A nítida marrada no peito acolchoado de Materazzi tem um valor de ícone: ela expõe num relance a figura do bode, o *tragos*, da tragédia, o *fármacos* consagrado e execrado, premiado e punido, soberano e pária, veneno e remédio, símbolo oculto e óbvio da Copa de 2006. O futebol devolvido interrogativamente às suas bases (WISNIK, 2008, pp.166-7).

Para Wisnik, o lance de Zidane, por mais antiesportivo que pareça, devolve certa dignidade ao futebol. *Bestial e besta*: o ato representa o amplo espectro do craque e sua imprevisibilidade que, após uma cobrança de pênalti impossível que será repetida por

décadas a fio, entra para a história pela segunda vez no mesmo jogo, agora pela agressão impensável, que se configura iconicamente como símbolo da Copa mais mecânica e distante de todas (a alegria e rebeldia dos torcedores africanos na Copa de 2010 conseguiu ‘colorir’ a última edição, enquanto a fria Copa alemã era praticamente um bloco de gelo que evitava qualquer envolvimento).

Foi uma Copa sem surpresas. Um espectador a resumiu assim: ‘Os jogadores têm uma conduta exemplar. Não fumam, não bebem, não jogam’. Os resultados recompensaram isso que agora chamam de sentido prático. Viu-se pouca fantasia. Os artistas deram lugar aos levantadores de peso e aos corredores olímpicos, que ao passar chutavam uma bola ou um adversário (GALEANO, 2010, p.224).

Talvez seja sintomático que um dos momentos mais emblemáticos da teletransmissão esportiva – ao menos daqueles aqui analisados – seja justamente o mais antidesportivo de todos. Talvez não: como sustentam Galeano (2010) e Wisnik (2008), a cabeçada surpreendente de Zidane é também reflexo do gênio imprevisível do craque, de quem se espera tudo – inclusive que dobre as regras do jogo. É esta a surpresa que foge ao esquema televisivo: enquanto o jogo segue uma previsibilidade (por mais que os resultados raramente o sejam), a televisão é capaz de atualizar estes modelos aqui discutidos e aplicá-los em seu esquema, construindo assim um padrão de transmissão que gera, por sua vez, uma *ethicidade* televisiva. Todavia, quando advém o inesperado há a interrupção; e a televisão demora a se adaptar a este novo cenário. Quando enfim o faz, na incerteza do que havia acontecido, passa a desfilar imagens na tela à procura de algum gancho ao qual se apoiar. Zidane é, ao fim, a expressão do máximo potencial do futebol – craque e consagrado – e se revela também a potência da versão televisiva do esporte. Sua caminhada para fora do campo, passando ao lado da taça, é uma das mais belas imagens do futebol televisivo (última imagem da figura 45).

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há milênios tempo e comunicação têm estado entrelaçados: Hermes/Mercúrio, mensageiro dos deuses, que calçava sandálias aladas e tinha na velocidade sua característica principal, tornou-se o deus mais adorado no Império Romano (talvez pelo acelerado ritmo de expansão deste) e a origem de super-heróis velocistas como Mercúrio e Flash; Eucles correu de Marathon a Atenas para comunicar que os persas haviam sido subjugados e então morrer de exaustão, como nos episódios de *Missão Impossível* em que as mensagens se autodestroem após serem decifradas. Na Antiguidade clássica (e também na China e na Ásia Menor), os escravos eram o meio de comunicação principal, “com seus corpos para empreender a viagem, com suas mentes para entender a mensagem, e com suas bocas para repeti-la com exatidão para o receptor” (ZIELINSKI, 2006, p.92). A política de controle do tempo exigida para a manutenção burocrática de um estado (ELIAS, 1998) limitava a expansão territorial das cidades-estados gregas, reduzindo-as a não mais do que pequenas vilas com grandes ambições que exigiam como oferenda o corpo do mensageiro (do *meio* de comunicação em si) em troca da mensagem, tal qual invoca a lenda do dedicado Eucles. Velocidade, aceleração, movimento e tempo são facetas dos processos comunicacionais e dos desenvolvimentos tecnológicos nos meios a eles dedicados: afinal,

todas as técnicas para a reprodução de mundos existentes e para a criação artificial de novos mundos são, num sentido específico, *mídia do tempo*. A fotografia congelava o tempo que passou pela câmera num retrato bidimensional, não num momento. A telegrafia encolhia o tempo necessário para a transmissão das informações, transpondo grandes distâncias em não mais do que um instante. A telefonia complementou a telegrafia por meio de trocas vocais em tempo real. A vitrola e os discos tornavam o tempo permanentemente disponível, na forma de gravações sonoras. [...] No filme, o tempo que passou tecnicamente foi tornado repetível à vontade: a seta do tempo de um evento ou processo podia ser revertida; períodos de tempo que se tornaram informação visual podiam ser reproduzidos, expandidos ou acelerados. [...] Na câmera eletrônica, um microelemento da imagem se torna uma unidade de tempo, que pode ser manipulada. Na gravação eletromagnética dos elementos audiovisuais, o que pode ser visto e ouvido pode ser armazenado ou processado nas menores partículas, ou em grandes pacotes [...] Os computadores representam uma intervenção mais refinada e mais efetiva das estruturas temporais (ZIELINSKI, 2006, p.47, grifo meu).

A questão que me parece latente a esta afirmação do teórico alemão é: se os meios de comunicação são “mídias do tempo”, qual – ou quais – tempos mediam? Não existe apenas uma concepção de tempo, sequer apenas *um tempo*, já que este é uma abstração altamente intrincada... e altamente dependente das estruturas sociais. Como

lembra Elias (1998, p.13), “o indivíduo não tem capacidade de forjar, por si só, o conceito de tempo. Este, tal como a instituição social que lhe é inseparável, vai sendo assimilado pela criança à medida que ela cresce numa sociedade em que ambas as coisas são tidas como evidentes”. Assim, ainda que a fotografia e a televisão sejam mídias em que o tempo é ofertado à experiência, o tempo desta não é o mesmo daquela: os quase cem anos que dividem a foto do vídeo veem as distâncias (espaços calculados em função do tempo) se reduzirem e, com elas, a emergência de outro tempo – mais racionalizado, mais veloz, mais sensível e menos perceptível.

Para McLuhan (2005, p.90), “toda tecnologia ao mesmo tempo rearranja padrões de associação humana e cria efetivamente um novo ambiente que é talvez muito sentido, mas não muito notado, nas mutáveis relações e padrões sensoriais.” Ou seja: o trem como meio de transporte não apenas altera a percepção do tempo e do espaço, como permite a emergência de novos meios de comunicação calcados nesta concepção disruptiva do espaço-tempo – dentre eles, o cinema. Haveria, então, sobrepostas a todas as outras molduras uma *moldura-tempo*: o dispositivo com e pelo qual uma cultura conceitua o tempo e desenvolve mecanismos para adestrá-lo.

É com este fundo – senão conceitual nem teórico, ao menos intelectual – que procurei compreender a ocupação dos tempos mortos pela televisão. Creio ser possível desenvolver uma teoria do audiovisual focando nas estratégias empregadas para conter os tempos mortos; e também para domar, adestrar e trabalhar o tempo. Todavia, uma abordagem deste tipo que focasse apenas nos aspectos operacionais da televisão e nos seus desenvolvimentos tecnológicos pecaria por desconsiderar que os meios de comunicação fazem parte de uma esfera maior que envolve a cultura como um todo.

Por este viés, ainda que tenha me dedicado a mostrar as alterações *visíveis* que as figuras sofreram ao longo do tempo, como a maior aproximação da televisão com os objetos, deixei subentendidos aspectos *sensíveis*: a aceleração do ritmo de montagem, a diminuição da duração extensiva de cada plano, a maior quantidade de movimentos dentro de cada quadro. O que me leva a crer que, entre 1970 e 2010, não há apenas o desenvolvimento tecnológico e econômico que diminui o tamanho das câmeras e multiplica o capital de investimento das emissoras, fazendo com que elas estejam em *mais* lugares em *menos* tempo, mas também desenvolvimento cultural que afeta aspectos conceituais daquilo que chamamos de tempo, de cuja tecnologia é tanto causa quanto efeito – tal qual a ideologia econômica.

Aliás, a questão é tão sensível que inclusive creio não estar lidando com apenas duas concepções de tempo diferentes (uma da década de 1970, outra dos anos 2000), mas com várias, uma hipótese que precisaria de um trabalho mais complexo e extenso para ser comprovada. Assim, existiria um modo de teletransmissão em que os tempos mortos são ocupados pelo viés capitalista de ‘tempo é dinheiro’ que visa evitar o desperdício inócuo (anos 1970); outra em que os tempos mortos são ‘aproveitados’ ao máximo por uma miríade de imagens espetaculares (assim como os videoclipes da MTV que caracterizaram os *yuppies* nos 1980); outra em que os ritmos são acelerados para incluir múltiplos pontos de vistas nos mesmos tempos mortos, fruto de um mundo que deixa de ser dicotômico para aceitar a pluralidade – é notável que o *reverse angle* seja estreado em 1994, na primeira Copa sob a New World Order; e outra em que a velocidade é tão intensa que a própria questão do tempo deixa de ser relevante, já que ele pode ser acelerado, desacelerado, parado e, mais importante, *sentido* da maneira que cada usuário quiser: o paradigma dos anos 2000.

Nesta história de tempos, concepções de tempo e manifestações nos meios de comunicação, um primeiro ponto identificável é o ideal capitalista onde é “preciso fazer o máximo no mínimo de tempo, maximizar a produtividade, deslocar-se na maior velocidade possível, em suma, economizar tempo em todos os sentidos” (PELBART, 1993, p.32). Logo, se “cada segundo vale ouro” (MACHADO, 1990, p.75) na televisão, o esperado é que qualquer tipo de “tempo morto” seja evitado e, portanto, a opção pela veiculação da publicidade nestes tempos de respiro dos programas televisivos é mais uma opção ideológica (que diz respeito à moldura de tempo corrente) do que puramente estética (que se reflete nas moldurações). Das primeiras grades televisivas, em que o tempo “vivo” (de programas) ocupava um décimo delas, ao tempo sempre vivo dos canais a cabo sem intervalos comerciais, pode-se traçar uma linha evolutiva de estéticas que visam diminuir a probabilidade televisiva de morte temporal e, portanto, reafirmar uma moldura-tempo capitalista, isto é, de maximização da produtividade ao evitar o desperdício do tempo a todo custo.

Por outro lado, desde o começo deste século, alguns teóricos americanos como David Bordwell (2002), Matthias Stork (2011) e Steven Shaviro (2012) vêm observando certo fenômeno nos filmes de ação *mainstream* que chamam de “pós-continuidade” (Shaviro), “continuidade intensificada” (Bordwell) ou, simplesmente, “caos-cinema” (Stork) e que acredito serem indicativos de uma nova moldura de tempo atuando sobre o cinema *mainstream* hollywoodiano, ainda que de maneira subjacente.

Em filmes como *Gamer* (Nevelndine & Taylor, 2009), *Crank* (Nevelndine & Taylor, 2006), *Speed Racer* (Lana & Andy Wachonski, 2008) e *Bad Boys II* (Bay, 2003), não há mais a preocupação em delimitar “a geografia da ação ao ancorá-lo no tempo e no espaço” (Shaviro, 2012), e a economia de cortes e de movimentos de câmera são trocados por edição em ritmo frenético, enquadramentos fechadíssimos, lentes bipolarizadas e “movimentos promíscuos de câmera” (Stork, 2011). Deste modo, as cenas ganham em fluência, velocidade e volatidade, fazendo com que todo *frame* seja o clímax da cena, toda cena o clímax da sequência e toda sequência o clímax do filme. Um cinema, em suma, para ser sentido e não para ser refletido. Entre as quinze inserções de Zidane na Copa de 1998 e as 37 oito anos mais tarde parece haver, justamente, a passagem entre duas molduras-tempo.

Peter Pál Pelbart chama esta moldura-tempo dos anos 2000, a mesma identificada pelos teóricos americanos (com certo atraso), de *paradigma do tempo zero*, proveniente “do ideal tecnocientífico contemporâneo [que] consiste em absolutizar a velocidade a ponto de dispensar o próprio movimento no espaço” (PELBART, 1993, pp.32-3). Ou seja, se o capítulo quatro deste trabalho pendeu entre a questão ontológica da possibilidade de morte temporal e as questões mais práticas desta mesma tendência, Pelbart resolve as duas questões afirmando-as mutuamente: o tempo não só é capaz de morrer como morreu; mas isto se deve à maneira como lidamos com o tempo no dia-a-dia – logo o que morre não é o tempo, mas sim *uma* concepção de tempo. Para Pelbart, são justamente as tecnologias (sobretudo as de comunicação) que engendraram este outro ideal de tempo:

As tecnologias do pós-guerra criaram um novo veículo, estático: a televisão. De propagação instantânea e indiferente à geografia, o audiovisual inaugurou um novo regime de temporalidade: a instantaneidade. O instante sem duração, uma espécie de eterno presente, sem espessura, pura persistência da retina na fonte teleluminosa em meio a uma simultaneidade universal. Não mais nomadismo, mas sedentariedade onipresente. Não mais partir, porém deixar chegar. Fim das distâncias temporais e espaciais. A ordem agora é habitar a velocidade absoluta no instante contínuo da emissão. Instalados nessa instantaneidade, e privados do tempo e do espaço, assistimos à verdadeira desmaterialização tecnológica. Mas talvez a informática seja ainda mais exemplar para pensar o que está em jogo neste ideal de abolição do tempo. Seu anseio é a informação total, a memória absoluta que pudesse não só prever um acontecimento, mas reagir a ele antecipando-se a seu advento, neutralizando-o. É evidente: o que já é conhecido de antemão não pode ser experimentado como acontecimento. O futuro aí está completamente predeterminado. A tal ponto que, no limite, o que vem depois do ponto de vista de uma cronologia linear, já vem antes, antes mesmo do presente, do ponto de vista tecnológico. O futuro antecede o próprio presente, na medida em que está estocado na memória do computador (PELBART, 1993, p.33).

Para Pelbart, isto resulta em um *achatamento temporal*, “que proporciona um presente eterno, sem história para trás nem para frente, sem passado nem futuro” (1993, p.34). Da mesma maneira, Simon Reynolds, que em 2011 lançou o livro *Retromania*, onde debate a obsessão contemporânea por objetos, estéticas e estilos do passado imediato, chama a primeira década do século de *flat*, ou “achatada”. Para ele, o acesso fácil à memória cultural provocado pela Internet fez com que o tempo “escapasse”, não para trás (em direção ao passado), e sim “para os lados”:

O ponto crucial sobre as jornadas através do tempo que o YouTube e a Internet em geral tornam possíveis é que as pessoas não estão indo realmente *para trás*. Elas estão indo *para os lados*, movendo-se lateralmente dentro de um plano arquivístico [*archival plane*] de tempo-espço. [...] A Internet coloca o passado remoto e o presente exótico lado a lado. Igualmente acessíveis, eles tornam-se a mesma coisa: distante, porém perto... velho e também *agora*” (REYNOLDS, 2011, p.85, grifos no original, tradução minha⁴⁵).

Tanto Reynolds quanto Pelbart apontam que o “modo” como o tempo é pensado nos anos 2000 é na forma de um grande “platô”, ressoando Deleuze e Guattari (1995). O tempo teria perdido “profundidade” e se tornado um grande plano, estaria “achatado”, dispondo temporalidades díspares e impossíveis lado a lado, sem conseguir mais se diferenciar. O presente seria atemporal, “sem espessura” (PELBART, 1993, p.33), fora da existência do tempo por que ele – o tempo – sequer existiria mais. Neste novo paradigma, o sujeito navegaria entre um tempo e outro (todos muito diferentes) os conectando, fazendo linhas, deslizando... enfim, fazendo aquilo que Deleuze e Guattari chamam de rizoma, que “conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes” (1995, p.43).

Os quarenta anos que separam o primeiro do último vídeo do *corpus* desta pesquisa guardam a história da passagem entre duas concepções (“molduras”) distintas de tempo. Esta mudança é sensível, não apenas na medida em que é fácil de perceber, mas também pelo fato de que o tempo deixou de ser um vilão implacável (e inexorável) – cujo desperdício era visto como pecado – e passou a ser um dos mocinhos, em que não necessita obrigatoriamente ser ocupado e aproveitado, mas antes *sentido*.

Molduras-tempo e afeto/afecção são os dois pontos de chegada desta pesquisa que começou colocando a questão ‘o que são tempos mortos e como a televisão lida

⁴⁵ No original: “The crucial point about the journeys through time that YouTube and the Internet in general enable is that people are not really going *backwards* at all. They are going *sideways*, moving laterally within an archival plane of space-time. [...] The Internet places the remote past and the exotic present side by side. Equally accessible, they become the same thing: far, yet near... old yet *now*”.

com eles'. O que ofereci neste trabalho foram tentativas para esta questão, através daquilo que efetivamente *está* nos tempos mortos, as figuras de *personas* e as ferramentas de manipulação temporal, mas uma resposta mais completa deveria dizer: “depende”. Depende de qual concepção de tempo estamos trabalhando dentro de cada panorama cultural e tecnológico, uma abordagem que exige um passo atrás, para dentro de questões mais ontológicas sobre o tempo e suas inflexões culturais e midioecológicas – uma abordagem a que Pelbart chama de *cronopolítica*, mas que prefiro *crono-ecológica*.

Espero que este trabalho, antes de ser conclusivo, seja provocativo: sua ideia não é circunscrever e fechar o assunto, mas inspirar e fazer pensar. O futebol na televisão é algo tão do dia-a-dia que muitas vezes sequer sua existência é questionada – mas houve já um mundo sem futebol 24 horas no ar e sem televisões interferindo em campeonatos. Neste mesmo mundo, ao longo de mais de meio século, a televisão construiu, na base da tentativa e do erro, ferramentas para internalizar o futebol dentro de seu mundo. Esta dissertação aponta para elas e revela novas problemáticas para a pesquisa em audiovisual, sobretudo na área da televisão (e também do esporte).

10. REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **O olho interminável [cinema e pintura]**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BENÍTEZ, Anton. **Espectáculo futbolístico y comunicación televisiva**. Madrid: 2005.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória: ensaios sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. **Duração e Simultaneidade: a propósito da teoria de Einstein**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BETING, Mauro. **As melhores seleções estrangeiras de todos os tempos**. São Paulo: Contexto, 2010.
- BETTI, Mauro. **A janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. Campinas: Papyrus, 1998.
- BINDI, Luiz Fernando. **Futebol é uma caixinha de surpresas**. São Paulo: Panda Books, 2007.
- BOURDIEU, Pierre. Os jogos olímpicos. In: **Sobre a televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997.
- CANEVACCI, Massimo. **Comunicação visual**. São Paulo: Brasiliense, 2009.
- CARTER, Neil. **The football manager: a history**. Londres: Routledge, 2006.
- CASTRO, Ruy. **O Anjo Pornográfico: a vida de Nelson Rodrigues**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento: cinema 1**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- _____. **A imagem-tempo: cinema 2**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.
- _____; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs - capitalismo e esquizofrenia**, vol. 4. São Paulo: Ed. 34, 1995.
- _____. **Cine 1: Bergson y las imágenes**. Buenos Aires: Cactus, 2009.
- _____. **Deleuze/Spinoza - Cours Vincennes 24/01/1978**. Disponível em <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=194&groupe=Spinoza&langue=5>. Acessado em 18 de outubro de 2012.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- _____. **Obra aberta**, 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- ELIAS, Norbert. **Sobre o tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.
- FECHINE, Yvana. **Televisão e presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

FLUSSER, Vilém. O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FOOT, John. **Calcio: a history of italian football**. 2. ed. Londres: HarperCollins, 2007.

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

GACIBA, Leonardo. **Ciclo de Palestras Kick-Off: Futebol + Jornalismo + Business**. Instituto Perestroika. Porto Alegre, maio a agosto de 2009.

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

GASTALDO, Édison. Estudos Sociais do Esporte: vicissitudes e possibilidades de um campo em formação. In: **Revista Logos**, Rio de Janeiro, v.17, nº2, 2º semestre de 2010. _____ . Comunicação e esporte: explorando encruzilhadas, saltando cercas. In: **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo, v.8, nº21, pp.39-51, março de 2011.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 2010.

GUTTMAN, Allen. **From ritual to record: the nature of modern sports**. Nova Iorque: Columbia University Press, 1978.

HANSON, Christopher C.P. **One more time: instances, applications and implications of the replay**. Qualificação de tese (Doutorado em Cinema-Televisão – Estudos Críticos) – Faculdade da USC Graduate School. Los Angeles: University of Southern California, 2010. Disponível em: <http://digitallibrary.usc.edu/assetserver/controller/item/etd-Hanson-4035.pdf>

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**, 6ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2010.

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

_____. Audiovisualidades de TV: Apontamentos Preliminares sobre Imagem-duração. In: **Revista Contemporânea**, v.4, nº1, pp.99-116, junho de 2006.

_____. Novas figuras do tempo na televisão. In: **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, nº 34, pp.29-36, dezembro de 2007.

_____. Imagens médias do tempo-acontecimento televisivo. In: Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação (COMPÓS), XVIII, 2009, Belo Horizonte. **Anais da XVIII COMPÓS**. 1 CD-ROM. 2009.

_____. et alli. Figuras de Tempo Seta em Panoramas Televisivos. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, XXXIII, 2010, Caxias do Sul, Rio Grande do Sul. **Anais da XXXIV Intercom**. 1 CD-ROM. Editora da Intercom, 2010.

_____. et alli. Figuras de tempo ciclo em panoramas televisivos. In: **Revista Eco Pós**, v.14, nº 1, pp.250-267, 2011.

KUPER, Simon; SZYMANSKI, Stefan. **Soccernomics**. Philadelphia, Estados Unidos: Nation Books, 2009.

LINEKER, Gary. No fim do dia... **Revista Four Four Two**. São Paulo: Ed. Cadiz, n. 8, pp. 66-7, julho de 2009.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. **Pré-cinemas e pós-cinema**. Campinas: Papyrus, 1997.

_____. **A televisão levada a sério**. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC, 2001.

_____. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MARQUES, José Carlos (Org.). **Comunicação e esporte: diálogos possíveis**. São Paulo: Artcolor, 2007.

McLUHAN, Marshall. **McLuhan por McLuhan: conferências e entrevistas**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

OWENS, Jim. **Television sports production**. Oxford, Reino Unido: Focal Press, 2007.

PELBART, Peter Pál. **A Nau do Tempo Rei: 7 ensaios sobre o tempo da loucura**. Rio de Janeiro: Imago, 1993.

_____. **O tempo não-reconciliado**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

REGRAS OFICIAIS DE BASQUETEBOL 2010, redigidas pelo Comitê Central da FIBA, aprovado pelo Departamento de Arbitragem da Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB). Disponível on-line: http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf. Acessado em: 11 de setembro de 2012.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: pop culture's addiction to its own past**. New York: Faber and Faber, 2011.

RIAL, Carmen. Televisão, futebol e novos ícones planetários. Aliança consagrada nas Copas do Mundo. Trabalho apresentado no GT Cultura das Mídias, no **XII Encontro Anual da Associação dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (COMPÓS)**, realizado em Recife – PE, de 02 a 06 de junho de 2003.

RIBAS, Lycio Vellozo. **O mundo das Copas: as curiosidades, os momentos históricos e os principais lances do maior espetáculo do esporte mundial**. São Paulo: Lua de Papel, 2010.

RODRIGUES, Nelson. **À sombra das chuteiras imortais: crônicas de futebol**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

ROWE, David. **Sport, Culture and the Media**. Buckingham: Open University Press, 1999.

SHAVIRO, Steven. **The Post-Cinematic Affect** [2010]. Disponível em: <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/220>. Acessado 15 de julho de 2012.

_____. **Post-Continuity: full text of my talk** [2012]. Disponível em: <http://www.shaviro.com/Blog/?p=1034>. Acessado 26 de julho de 2012.

SOARES, Fábio. Craque em Obras. **Revista Placar**. São Paulo: Ed. Abril, v. 1, nº 1372, pp.52-8, nov. 2012.

STORK, Matthias. *Chaos Cinema* [2011]. Vídeo. Disponível em: <http://vimeo.com/28016047>

TELLES, Marcio. **Futebol da () televisão: moldurações televisivas**. Monografia (Bacharel em Comunicação Social – Habilitação Jornalismo) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

TOLEDO, Roberto Pompeu de. A era dos técnicos. **Veja**. São Paulo: Ed. Abril, v. 43, nº 26, p.142, 30 jun. 2010.

USHINOHAMA, Tatiana Zuardi. Cross Media no Evento Esportivo: um estudo de caso. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, XXXIV, 2011, Recife. **Anais da XXXIV Intercom**. 1 CD-ROM. Editora da Intercom, 2011.

VENDITE, Caroline Colucio. **Sistema, estratégia e tática de jogo: uma análise dos profissionais que atuam no futebol**. Dissertação (mestrado) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP: [s.n], 2006

VENDITE ET ALLI., Caroline Colucio. A mídia e os recursos aplicados às transmissões de futebol. In: MARQUES, José Carlos (Org.). **Comunicação e esporte: diálogos possíveis**. São Paulo: Artcolor, 2007.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WALVIN, James. **The People's Game: the history of football revisited [1975]**. Edimburgo: Mainstream Publishing, 1994.

WENNER, Lawrence A. **MediaSport**. Londres: Routledge, 2000.

WHANNEL, Garry. **Fields in Vision: television sport and cultural transformation**. Londres: Routledge, 1992.

WILLIAMS, Raymond. **Television [1974]**. Nova Iorque: Routledge, 2003.

WISNIK, José Miguel. **Veneno remédio: o futebol e o Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir**. São Paulo: Annablume, 2006.

ANEXO⁴⁶**Copa do México (1970): Brasil 4 x 1 Itália**

Data: 21/06/1970, 12 horas. Estádio: Azteca (Cidade do México). Público: 107.412 pessoas. Árbitro: Rudolf Glöckner (ALE-OR). Brasil: Félix; Carlos Alberto, Brito, Piazza e Everaldo; Clodoaldo e Gérson; Jairzinho, Tostão, Pelé e Rivellino. Técnico: Zagallo. Itália: Albertosi; Burgnich, Cera, Rosato e Facchetti; Bertini (Giuliano), Mazzola e De Sisti; Domenghini, Boninsegna (Rivera) e Riva. Técnico: Ferruccio Valcareggi.

Cópia assistida: original com narração em inglês, emissora não identificada.

Copa da Alemanha Ocidental (1974): Alemanha Ocidental 2 x 1 Holanda

Data: 07/07/1974, 16 horas. Estádio: Olympia Stadion (Munique). Público: 75 mil pessoas. Árbitro: John Taylor (ING). Alemanha: Maier; Vogts, Schwarzenbeck, Beckenbauer e Bretiner; Bonhof, Overath e Hoeness; Grabowski, Muller e Hölzenbein. Técnico: Helmut Schön. Holanda: Jongbloed; Suurbier, Haan, Rijsbergen (De Jong) e Krol; Jansen, Neeskens e Van Hanegem; Rep, Cruyff e Rensenbrink (Rene van de Kerkhof). Técnico: Rinus Michels.

Cópia assistida: *videoteipe* completo com narração original em inglês, em alta resolução, emissora de língua árabe não identificada.

Copa da Argentina (1978): Argentina 3 x 1 Holanda

Data: 25/06/1978, 19h15. Estádio: Monumental de Nuñez (Buenos Aires). Público: 71.483 pessoas. Árbitro: Sergio Gonella (ITA). Argentina: Fillol; Olguín, Galvan, Passarella e Tarantini; Ardiles (Larrosa), Gallego e Luque; Bertoni, Ortiz (Houseman) e Kempes. Técnico: César Luis Menotti. Holanda: Jongbloed; Poortvliet, Brandts, Haan e Krol; Rene van de Kerkhof, Willy van de Kerkhof; Jansen (Suurbier) e Neeskens; Rep (Nanninga) e Rensenbrink. Técnico: Ernst Happel.

Cópia assistida: original com narração em espanhol, emissora não identificada.

⁴⁶ Dados extraídos de RIBAS, 2010; com exceção da Copa da África, coletados em <<http://pt.fifa.com/worldcup/matches/round=249721/match=300061509/report.html>, acessado em 21 de novembro de 2010>. Todas as cópias foram obtidas ao longo dos últimos quatro anos nos *sites* de troca de arquivos <<http://www.fbtz.com>> e <<http://www.rojadirecta.org>>. Quando da escrita deste texto, a maioria dos vídeos havia sido retirado do ar.

Copa Espanha (1982): Itália 3 x 1 Alemanha Ocidental

Data: 11/07/1982, 20 horas. Estádio: Santiago Bernabeu (Madri). Público: 90 mil pessoas. Árbitro: Arnaldo César Coelho (BRA). Itália: Zoff, Gentile, Collovati, Bergomi, Oriali e Cabrini; Scirea e Tardelli; Bruno Conti, Paolo Rossi e Graziani (Altobelli, depois Causio). Técnico: Enzo Bearzot. Alemanha: Schumacher, Kaltz, Stielike e Karl Forster; Briegel, Bernd Forster, Dremmler (Hrubesch) e Breitner; Littbarski, Fischer e Rummenigge (Hansi Muller). Técnico: Jupp Derwall.

Cópia assistida: *videoteipe* completo com narração em inglês, emissora não identificada.

Copa do México (1986): Argentina 3 x 2 Alemanha Ocidental

Data: 29/06/1986, 12 horas. Estádio: Azteca (Cidade do México). Público: 114.600 pessoas. Árbitro: Romualdo Arppi Filho (BRA). Argentina: Pumpido; Cuciuffo, Brown, Ruggeri e Olarticoechea; Batista, Enrique, Giusti e Maradona; Burruchaga (Trobbiani) e Valdano. Técnico: Carlos Bilardo. Alemanha: Schumacher; Berthold, Jakobs e Karl Förster; Briegel, Eder, Matthäus, Magath (Dieter Hoeness) e Brehme; Rummenigge e Allofs (Völller). Técnico: Franz Beckenbauer.

Cópia assistida: original com narração em inglês, emissora não identificada.

Copa da Itália (1990): Alemanha Ocidental 1 x 0 Argentina

Data: 08/07/1990, 20 horas. Estádio: Olímpico (Roma). Público: 73.603 pessoas. Árbitro: Edgardo Codesal (MEX). Alemanha: Illgner; Berthold (Reuter), Kohler, Buchwald e Brehme; Augenthaler, Hässler, Matthäus e Littbarski; Klinsmann e Völller. Técnico: Franz Beckenbauer. Argentina: Goycochea; Simon, Serrizuela, Ruggeri (Manzón) e Sensini; Lorenzo, Basualdo, Dezotti e Maradona; Burruchaga e Troglio. Técnico: Carlos Bilardo.

Cópia assistida: *videoteipe* completo com narração em inglês, emissora não identificada.

Copa dos Estados Unidos (1994): Brasil 0 x 0 Itália (3 x 2 nos pênaltis)

Data: 17/07/1994, 12h30. Estádio: Rose Bowl (Los Angeles). Público: 94.194 pessoas. Árbitro: Sandor Puhl (HUN). Brasil: Taffarel; Jorginho (Cafu), Aldair, Márcio Santos e Branco; Mauro Silva, Dunga, Mazinho e Zinho (Viola); Bebeto e Romário. Técnico: Carlos Alberto Parreira. Itália: Pagliuca; Mussi (Apolloni), Baresi, Maldini e

Benarrivo; Albertini, Dino Baggio (Evani), Donadoni e Berti; Roberto Baggio e Massaro. Técnico: Arrigo Sacchi.

Cópia assistida: original com narração em inglês, TSN (Toronto, Canadá).

Copa da França (1998): França 3 x 0 Brasil

Data: 12/07/1998, 21 horas. Estádio: Stade de France (St. Denis). Público: 80 mil pessoas. Árbitro: Said Belquola (MAR). França: Barthez; Thuram, Lebouef, Desailly e Lizarazu; Deschamps, Karembeu (Boghossian), Petit, Djorkaeff (Vieira) e Zidane; Guivarc'h (Dugarry). Técnico: Aimé Jacquet. Brasil: Taffarel; Cafu, Júnior Baiano, Aldair e Roberto Carlos; César Sampaio (Edmundo), Dunga, Leonardo (Denilson) e Rivaldo; Bebeto e Ronaldo. Técnico: Zagallo.

Cópia assistida: original com narração em inglês, ABC (Nova Iorque, Estados Unidos).

Copa da Ásia (2002): Brasil 2 x 0 Alemanha

Data: 30/06/2002, 20 horas. Estádio: International (Yokohama, Japão). Público: 69.029 pessoas. Árbitro: Pierluigi Colina (ITA). Brasil: Marcos; Lúcio, Edmílson e Roque Júnior; Cafu, Gilberto Silva, Kléberson, Rivaldo e Roberto Carlos; Ronaldinho Gaúcho (Juninho Paulista) e Ronaldo (Denílson). Técnico: Luiz Felipe Scolari. Alemanha: Kahn; Metzelder, Ramelow e Linke; Frings, Schneider, Hamann, Jeremias (Asamoah) e Bode (Ziege); Neuville e Klose (Bierhoff). Técnico: Rudi Völler.

Cópia assistida: original com áudio em português, Rede Globo (Rio de Janeiro).

Copa da Alemanha (2006): Itália 1 x 1 França (5 x 3 nos pênaltis)

Data: 09/07/2006, 20 horas. Estádio: Olímpico (Berlim). Público: 69 mil pessoas. Árbitro: Horacio Elizondo (ARG). Itália: Buffon; Zambrotta, Cannavaro, Materazzi e Grosso; Gattuso, Pirlo, Perrotta (De Rossi), Camoranesi (Del Piero) e Totti (Iaquinta); Luca Toni. Técnico: Marcello Lippi. França: Barthez; Sagnol, Gallas, Thuram e Abidal; Makelele, Vieira (Diarra), Malouda, Zidane e Ribéry (Trezeguet); Henry (Wiltord). Técnico: Raymond Domenech.

Cópia assistida: original com narração em inglês, em alta definição (FullHD), ABC (Nova Iorque, Estados Unidos).

Copa da África (2010): Holanda 0 x 0 Espanha (0 x 1 no tempo extra)

Data: 11/07/2010, 20h30. Estádio: Soccer City (Johanesburgo, África do Sul). Público: 84.490 pessoas. Árbitro: Howard Webb (ING). Holanda: Stekelenburg; Van der Wiel, Heitinga, Mathijsen e Van Bronckhorst (Braafheid); Van Bommel, Kuyt (Elia), De Jong (Van der Vaart), Van Persie e Sneijder; Robben. Técnico: Bert Van Marwijk. Espanha: Casillas; Piqué, Puyol, Sérgio Ramos e Capdevilla; Xabi Alonso (Fabregas), Iniesta, Busquets, Xavi e Pedro (Jesús Navas); David Villa (Fernando Torres). Técnico: Vicente Del Bosque.

Cópia assistida: original com narração em inglês, em alta definição (FullHD), ESPN Estados Unidos (Bristol, Estados Unidos); ESPN Brasil (São Paulo, Brasil).

