

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – HABILITAÇÃO JORNALISMO

**Futebol da^(r) televisão:
moldurações audiovisuais**

Marcio Telles da Silveira

Porto Alegre

2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – HABILITAÇÃO JORNALISMO

Futebol da^(r) televisão: moldurações audiovisuais

Marcio Telles da Silveira

Monografia apresentada à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação Jornalismo

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

Porto Alegre

2010

MARCIO TELLES DA SILVEIRA

Futebol da^(r) televisão: moldurações audiovisuais

Monografia apresentada à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação Jornalismo

Aprovado em _____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva – UFRGS

Prof. Dr. Alberto Reinaldo Reppold Filho – UFRGS

Prof. Me. Sonia Montañó – UNISINOS

*Aqueles que acreditam tudo saber da
vida devem saber pelo menos uma coisa:
eles não entenderam nada do futebol.*

– Eric Cantona

AGRADECIMENTOS

A vida é a arte do encontro (“embora haja tanto desencontro pela vida” diria Vinicius). Àqueles com quem me encontrei e que de alguma forma contribuíram para esse trabalho quero dedicar essas breves linhas, já me desculpando por algum eventual esquecimento.

Primeiro de tudo, devo agradecer a quem despertou o meu interesse pelo conhecimento, após ter abandonado em duas oportunidades o ensino médio e entrado hesitante no curso de Jornalismo: professor Almiro Petry, estas páginas não seriam possíveis se nossos caminhos não tivessem se cruzado ainda em meu primeiro semestre na FABICO. Da mesma forma, agradeço à Miriam de Souza Rossini, por ter me aceito em sua pesquisa como bolsista de iniciação científica. E, sobretudo, ao meu orientador, professor Alexandre Rocha da Silva, a quem encontrei no final do curso e que sem sua inteligência, sabedoria e ousadia, esse trabalho certamente não seria o que é.

E também seria distinto se não fosse debatido exaustivamente por tanta gente. Muitas das ideias aqui defendidas nasceram, cresceram e ganharam vida nos corredores da faculdade, nas salas de aula e nas mesas da Tia Vilma. Todos que contribuíram são muitos para listar aqui, mas agradeço a André Araújo, Guilherme Daroit, Cícero Aguiar, Marcelo Conter e ao grupo de pesquisa GPESC por terem sido leitores-cobaias e sempre estarem dispostos a debater esse assunto delicioso que é o futebol na televisão.

Por fim, agradeço aos meus pais por terem me convencido a permanecer no curso durante as minhas semestrais crises existenciais – no fim, “escrever bem” não fez de mim um jornalista de redação, mas seguir até o fim provou-se uma decisão mais do que acertada. E ao meu irmão, cuja inteligência não deixa de me causar assombro – e que, justo por isso, sempre rende debates esclarecedores.

Um brinde a todos.

RESUMO

A proposta desta pesquisa é investigar a consolidação de práticas que viriam a se constituir na atual linguagem das transmissões televisivas do futebol, desvendando, no processo, a construção da *ethicidade televisiva* deste esporte. Após a análise de 14 finais de Copas do Mundo, percebeu-se que a dinâmica dentro de campo alterou-se mais do que a linguagem televisiva durante o período – e isso, ao que parece, devido à própria televisão.

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

ABSTRACT

This paper investigates the consolidation of practices that would be incurred in the current language of television broadcasts of soccer, uncovering in the process the building of the sport's identity on television (*ethicidade televisiva*). After analysis of 14 World Cup finals, it was realized that the dynamics on the pitch has changed more than the language television during the period - and that, apparently, due to the television itself.

Key words: television, sports journalism, film language, football, frames.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Futebol <i>da</i> televisão	12
1.2 Futebol <i>dá</i> televisão	15
2 TELEVISÃO.....	18
2.1 Imagem eletrônica analógica	19
2.2 Imagem eletrônica digital	20
2.3 Ethicidades televisivas	22
2.4 Ecologia da televisão.....	25
2.5 Futebol como <i>programa televisivo</i>	27
2.6 A partida de futebol dentro do fluxo televisivo	30
3 FIGURAS DE ESCRITA DO FUTEBOL AO VIVO.....	32
3.1 Procedimentos metodológicos	32
3.2 Efeitos de <i>direct</i> : poética do ao vivo.....	34
3.3 Posição das câmeras.....	35
3.3.1 Ângulo Reverso	38
3.4 Planos	39
3.4.1 Plano Principal.....	40
3.4.2 Plano Médio.....	44
3.4.2.1 Momentos de tensão.....	49
3.4.2.2 Plano Médio na Linha de Impedimento	51
3.4.3 Planos de detalhe.....	53
3.5 Movimentos <i>da</i> imagem.....	59

3.5.1 <i>Travelling</i> e <i>zoom</i>	60
3.5.2 Movimentos desancorados	61
3.6 Figuras de manipulação temporal	64
3.6.1 <i>Replay</i> e <i>slow motion</i>	65
3.6.2 Tempos mortos.....	68
3.7 Grafismos	71
4 MOLDURAÇÃO DO FUTEBOL NA TELEVISÃO.....	82
4.1 A trama da partida.....	83
4.2 Apresentando equipes: heróis e vilões	89
4.3 França 1998, herói por acidente.....	92
4.4 Gol, o grande momento do futebol	94
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	99
REFERÊNCIAS.....	101
ANEXO I.....	106
ANEXO II	110

1 INTRODUÇÃO

Há quem argumente que assistir a um jogo de futebol na televisão não tem a *mesma* graça de assisti-lo no estádio. Na perspectiva desse trabalho, tal comparação é *injusta*: trata-se de duas coisas distintas. A fruição no estádio é uma experiência mais informativa para quem *entende* de futebol, mas a televisão¹ não parece se preocupar com isso: ela empurra a experiência de uma partida ao extraordinário.

Nesta pesquisa, estudaremos como ocorre a reconstrução televisiva desse esporte. Nosso objeto mostrou-se escorregadio: como apontamos no título, a identidade televisiva do futebol não é criação da televisão, mas já existia *virtualmente* desde sempre. Esse jogo que é “maior do que a vida” (como certa vez disse um treinador britânico²) é dramático como uma novela, possui uma legião de fanáticos espectadores e vai ao ar ao menos uma vez por semana – além disso, há neles marcas que o distinguem de outros esportes que seriam facilmente assimiladas pela televisão³. Ou seja, o futebol sempre *deu* televisão, mesmo antes de ela existir – seus agentes é que demoraram a perceber isso.

Ainda assim, é inegável que a televisão alterou a dinâmica do futebol praticado em campo. Esperamos que, ao final da leitura, o leitor perceba que o jogo hoje *atuado* dentro de campo é construído visando sua *reatualização* como produto televisivo. O futebol sempre *deu* televisão (sua macroestrutura virtualmente comportava isso), mas o futebol *da* televisão está em via de tornar-se *outro esporte*, mais uma entre as dezenas de variantes de futebol atualmente jogadas no mundo.

¹ Em mesa redonda do canal ESPN Brasil, o jornalista Paulo Calçade justifica a presença do hoje técnico da seleção brasileira Mano Menezes nos estádios europeus, involuntariamente admitindo as diferenças entre jogo assistido no estádio e pela televisão: “Indo ao estádio (...) ele pode analisar melhor o posicionamento dos jogadores (...) *tudo aquilo que a televisão não mostra*” (**Bate-Bola 2ª Edição**, São Paulo: ESPN Brasil, 18 de outubro de 2010, programa de televisão, grifo nosso).

² Bill Shankly, gerente e técnico do Liverpool entre 1959 e 1974, certa feita afirmou: “Algumas pessoas pensam que o futebol é tão importante quanto a vida e a morte. Elas estão muito enganadas. Eu asseguro que ele é muito mais sério do que isso” (In: FRANCO JÚNIOR, 2007, p.397).

³ O exemplo mais básico: após converter ponto (gol), os times de futebol gastam dezenas de segundos até se reorganizarem para recomeçar a partida. A televisão revive esse tempo “morto” (para quem está no estádio) com *replays* e *closes* do goleador. Outros esportes de bola populares, como basquetebol, voleibol, tênis, etc. recolocam a bola em jogo rapidamente, além disso, converter ponto é mera consequência da dinâmica desses esportes, não é ato capaz de constituir (por si só) *ponto de virada* nas táticas de um time – a exceção, claro, sendo o futebol americano.

1.1 Futebol da televisão

A era do futebol da televisão tem seu marco zero a 16 de setembro de 1937⁴, 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 x 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). Porém, coube aos Jogos Olímpicos de 1936, realizados em Berlim, a “honra” de ter sido o primeiro megaevento esportivo a ter transmissão televisiva – prevendo o imbricamento entre esporte, televisão e política que caracterizaria as teletransmissões esportivas ao longo do século XX.

Registros audiovisuais do futebol existem desde os primeiros anos do século passado, inclusive no Brasil. Segundo ORICCHIO (2006), a primeira filmagem brasileira de um jogo é *Match Internacional de Futebol entre Brasileiros e Argentinos*, de 1908, produzido por Antonio Leal, dono da maior produtora carioca da época, a Fotocinematografia Brasileira. O mesmo autor contabiliza algo em torno de 60 filmes sobre futebol produzidos no Brasil até 1920, o que, segundo ele, é “muita coisa, mesmo se considerarmos a existência de uma ou outra repetição, ou seja, o mesmo filme apresentado com títulos diferentes” (p.54).

Nos mais de setenta anos entre a primeira transmissão e as atuais, não só a televisão mudou como também o futebol. Esse relacionamento muitas vezes conturbado entre futebol e televisão constituiu uma linguagem⁵ própria, criada através de um longo processo de experimentação, onde novos procedimentos – possibilitados por inovações tecnológicas – constantemente reorganizaram a dinâmica dessa linguagem audiovisual e do *próprio* futebol.

Dentro da televisão, o futebol tornou-se *outra coisa*, aculturado pela cultura televisiva – que, afinal, transforma tudo aquilo que com sua tela toca. Mesmo inconscientemente, os atores do futebol indicam a existência dessa nova identidade do futebol, que chamamos de sua

⁴ 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.

⁵ Entendemos como linguagem audiovisual o conjunto de procedimentos que organiza os recursos expressivos de que a mídia (no caso, a televisão) dispõe para formular seu discurso e dar-lhe sentido.

*ethicidade televisiva*⁶. É ela que está implícita, por exemplo, no comentário do jornalista Rodrigo Bueno sobre a partida entre Manchester United e West Bromwich, transmitida por um canal por assinatura especializado em esportes⁷:

Nossa, é como aqueles filmes de Hollywood. Até parece que alguém escreveu um roteiro: o time vencia com facilidade por 2x0, daí o outro empata. Então chama do banco dos reservas logo o jogador [Wayne Rooney] que está brigado com a torcida e o treinador. Só falta ele entrar e fazer o gol da vitória (transmissão da ESPN Brasil, grifo nosso).

Os jogadores também percebem a nova natureza do *jogo*. Em entrevista a uma revista esportiva, o português Cristiano Ronaldo, ex-Manchester United e hoje *atuando*⁸ no CF Real Madrid, argumenta:

Não devemos nos esquecer de que o *futebol é entretenimento*, e estou dedicado à arte de entreter. Nesse sentido, *sou um showman, alguém que se preocupa em divertir quem paga um ingresso* (RONALDO, 2010, p.63, grifos nossos).

Em livro sobre os bastidores do futebol europeu, o jornalista britânico David CONN (1997) olha desolado para o novo panorama do esporte em seu país. Impressionado com a *higienização*⁹ dos estádios ingleses, que banuiu os tradicionais torcedores de classes operárias, trocou arquibancadas por poltronas e escancarou as portas das modernas *arenas* (outro termo significativo) à classe média e às elites financeiras, comenta:

Algumas poucas pessoas aplaudiam [no estádio]. Então você pensa, se o [Manchester] United quer domesticar o futebol dentro da ‘indústria do entretenimento’ da classe média, porque a atmosfera [de um estádio de futebol] deveria ser diferente de outros lugares (...) como a ópera e o teatro? Por que deveria ter qualquer barulho durante a apresentação? Por acaso se aplaude no cinema? (CONN, 1997, p.50, tradução nossa).

É justamente o Manchester United o clube de futebol considerado mais valioso do mundo, em relatório montado pela revista de negócios Forbes¹⁰: seu valor estimado é de 1,38 bilhão de euros, com receita anual de 327 milhões. É o resultado de uma política adotada

⁶ *Ethicidade*: “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” (KILLP, 2003, p.33).

⁷ Partida disputada em 16 de outubro de 2010, válida pelo Campeonato Inglês 2010-11.

⁸ Jargão do jornalismo esportivo para indicar o time atual de um jogador. A apropriação da palavra do teatro/cinema talvez não seja mera coincidência.

⁹ Termo utilizado pelo jornalista Lúcio de Castro, um dos poucos a perceber que esse mesmo processo está atualmente em curso no Brasil (DE CASTRO, 2010).

¹⁰ <<http://www.futebolfinance.com/forbes-most-valuable-soccer-teams-2010>>, acessado em 20 de outubro de 2010.

desde o início da década de 1990, quando este e outros 21 clubes romperam com a federação local e venderam seus recém-criados *direitos televisivos* para a emissora a cabo de um australiano¹¹ fã de críquete, para quem “futebol é jogo de favelado”.

Da noite para o dia, torcedores britânicos descobriram que precisavam pagar para ver (*pay per view*) o mesmo conteúdo que assistiram de graça por 40 anos na televisão aberta. Ao mesmo tempo, a mudança do futebol dentro do panorama televisivo alterou também seu *status* na sociedade inglesa, o que levou à escalada do preço dos ingressos – obrigando os velhos fãs de classes assalariadas a torcerem por seus times das poltronas de suas casas.

O *slogan* escolhido para lançar a Premier League na televisão a cabo não poderia ser mais propício: “Um jogo de bola completamente novo” (*a whole new ball game*), ressaltando não só a emergência de uma nova forma de competição, mas também de transmissão. Para CONN (1997), a propaganda da Sky¹² parecia ressaltar que eles “havam inventado o futebol”. De certa maneira, eles o reinventaram.

No plano televisivo, o modelo de negócios e de transmissão do campeonato inglês tornar-se-ia ao longo da década no ideal a ser copiado em outros países (inclusive no Brasil). As diferenças entre as transmissões da Copa de 1990 e a de 1994 só são comparáveis às mudanças entre 1962 e 1966, quando o intervalo deu origem ao *Match of the Day* da BBC, programa semanal que praticamente ergueu as pilastras da linguagem televisiva do futebol. Todavia, as novidades de 1994 são muito mais extraordinárias: *dollys* laterais, gruas atrás dos gols, múltiplas câmeras – tudo feito para mostrar ao assinante aquilo que ele é “incapaz de ver de dentro do estádio”, mas que pouco importa informativamente: *a whole new ball game*.

Mudanças jurídicas (o Relatório Taylor¹³, em 1990, e a Lei Bosman¹⁴, em 1995) e tecnológicas (satélite, Internet, televisão digital) também contribuíram para essa nova

¹¹ Falamos de Rupert Murdoch e de sua operadora de televisão por assinatura BSkyB. Cf. CONN, 1997, para essas negociações.

¹² A assinatura inicial era de £5,99 por mês. Apenas 500 mil assistiram à primeira partida transmitida ao vivo pela BSkyB, em 23 de agosto de 1992. A operadora fechou o primeiro ano no vermelho, com perdas totalizando £47 milhões. No ano seguinte, o lucro chegou a £62 milhões. Em 1997, cinco anos após o lançamento da Premier League e final do primeiro contrato, a BSkyB havia declarado lucro de £1,1 bilhão (CONN, 1997, p.25).

¹³ Uma série de tragédias nos estádios ingleses resultaria no Relatório Taylor, uma investigação jurídica que se transformou na “bíblia” da construção de estádios modernos (as “arenas”), que privilegiam o conforto e o bem-estar do “espectador” (não mais *torcedor*), assemelhando-os às casas de ópera.

¹⁴ O jogador belga Jean-Marie Bosman recorreu à Corte de Justiça da Comunidade Europeia por discordar da proposta de renovação de contrato de seu então time. Em nome da livre circulação dos trabalhadores, a Corte decidiu que é ilegal tanto a indenização de transferência de jogadores (“passe”) quanto a limitação do número de

realidade do futebol. O atual cenário é a consolidação do projeto iniciado em 1974 por João Havelange e continuado por seu sucessor, Joseph ‘Sepp’ Blatter (1998-presente). Quando se elegeu presidente da FIFA¹⁵, Havelange prometeu a seus principais cabos eleitorais – dirigentes das confederações africanas e asiáticas – que faria do futebol um fenômeno *global*, objetivo plenamente atingido. Ao longo do processo, Havelange também fez do esporte uma das maiores *indústria de entretenimento* do mundo – senão a maior. Segundo seus cálculos, o futebol

emprega direta e indiretamente 450 milhões de pessoas. Se a cada uma delas estiver ligada uma família de cinco membros, isso representa 2 bilhões de pessoas ou *quase um terço da população mundial vivendo do futebol*. Ele movimenta grandes capitais, algo em torno de 180 bilhões de dólares em 1999, 200 bilhões em 2000, 250 bilhões em 2005 (FRANCO JÚNIOR, 2007, p.179, grifos nossos).

Em artigo recente na Revista Veja, Roberto Pompeu de TOLEDO (2010) foi perspicaz 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.”

1.2 Futebol dá televisão

A proposta deste trabalho é entender a consolidação de certas práticas discursivas que viriam a se constituir na linguagem das transmissões televisivas do futebol atual, desvendando, no processo, a construção da *eticidade televisiva* do esporte. Se o objetivo maior (a ser desenvolvido posteriormente) é entender o futebol frente à nova realidade colocada acima, primeiro precisamos compreender como ele se *realiza* televisivamente.

Assim, começaremos nosso debate conceituando a televisão enquanto *processo* e não enquanto meio. Colocada desta maneira, alinhamos em paralelo as múltiplas manifestações audiovisuais que guardam traços em comum de linguagem, mas ocorrem em meios os mais diversos: transmissão analógica, digital, em “três dimensões”, via Internet, via 3G nos celulares. Na Copa de 2010, todas estas foram possibilidades para se assistir às partidas.

estrangeiros que podem jogar por um clube. Alguns anos mais tarde, essa liberação seria estendida também a jogadores nascidos fora da Europa.

¹⁵ Fédération Internationale de Football Association, fundada em 1904, dirige as federação locais de futsal, futebol de praia, futebol de areia e futebol associado (ou simplesmente ‘futebol’).

Ainda nessa apresentação sobre o processo televisivo, debateremos o conjunto de influências estruturais (econômicas, políticas, culturais, etc.) que deixaram marcas na linguagem televisiva. Essa análise – que chamamos de “ecológica” – é importante para compreender a instauração de certos procedimentos do discurso televisivo e, conseqüentemente, suas *ethicidades televisivas*.

No fechamento do capítulo, questionamos a noção de *evento de mídia* apresentada por THOMPSON (1998), na qual o futebol se inseriria. No nosso entendimento, o futebol não é apenas um evento midiático como também um *programa televisivo* gravado ao vivo. Tratar o futebol dessa forma nos permite seguir outra linha de raciocínio, menos maquiavélica, onde a televisão não reconstrói o jogo aquém do desejo de seus protagonistas, mas que estes (jogadores, árbitros, torcedores, jornalistas) já “entram em campo” predispostos a colaborar com esse processo.

As formas como o futebol é “escrito” na televisão são abordadas no capítulo seguinte. Chamamos estas formas de *figuras de escrita*, ou seja, “certos dispositivos de encenação da palavra ou (...) certos efeitos de manipulação das imagens” (DUBOIS, 2004, p.179) empregados pela televisão na construção dos enunciados. Seus tipos são diversos: posicionamento de câmeras, planos/enquadramentos, movimentos da imagem, manipulações espaços-temporais, questões sobre o *ao vivo*, etc.

Da articulação entre essas categorias é que será gerado o discurso televisivo do futebol, objeto do último capítulo do trabalho. Analisaremos alguns processos que nos permitam vislumbrar como a televisão transforma o futebol em um produto televisivo, o que chamamos de *molduração*¹⁶. No segundo momento deste capítulo, olharemos para três casos específicos do futebol e suas moldurações televisivas: a apresentação de jogadores; o inesperado como *momento de tensão*; o gol como *ponto de virada*.

Tais *figuras* foram organizadas a partir da observação das partidas que constituíram o *corpus* do trabalho: as íntegras das transmissões de 14 finais de Copas do Mundo (entre 1958 e 2010). Cenas de seis edições anteriores também foram assistidas, mas são citadas apenas brevemente ao longo do texto – não se construiu para estas os mesmos instrumentos metodológicos daquelas, isto é, fichas completas de decupagem, que em algumas ocasiões

¹⁶ Ampliando o termo empregado por KILPP (2003) para esses “procedimentos de ordem técnica e estética que realizam certas montagens no interior das molduras” televisivas (p.33).

chegaram as 40 páginas. O Anexo I apresenta informações históricas dessas partidas, bem como uma tentativa de identificação das emissoras responsáveis pela transmissão de cada *teipe* assistido.

A proposta de utilizar esse material para análise segue uma ideia simples: se a Copa do Mundo é o maior evento mundial do futebol, logo é provável 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 culturais¹⁷ possam torná-las únicas. Tal hipótese foi confirmada ao longo do desenvolvimento deste trabalho, em contato com técnicos da RBSTV, emissora que capta e transmite jogos dos campeonatos Gaúcho e Brasileiro, dentre outros.

Ao final do trabalho, ficar-se-á com a impressão de que a experiência televisiva do futebol é – muitas vezes – mais “completa” do que a de assisti-lo ao vivo. Como já dito, a comparação é injusta, já que hoje “não há pior lugar para se assistir a um jogo de futebol do que no estádio” (TOLEDO, 2010). Sobretudo, por que, como se notará, o futebol jogado em campo é *atuado* para quem está distante, não para quem está presente.

São estas conclusões que nos apontam a necessidade de prosseguir estudando “televisivamente” o futebol (e os demais esportes presentes nas grades de programação das emissoras). Talvez nem sempre se concorde com a abordagem das ideias aqui contidas. Que venha o debate. O que não podemos é deixar de tratar desse assunto às vésperas de sediarmos os dois maiores eventos esportivo do mundo.

¹⁷ Um exemplo básico: durante os *tempos mortos*, é prática das transmissões de Copa do Mundo e do Campeonato Brasileiro inserir *replays* de lances plásticos (como dribles e domínio de bola espetacular). Nas transmissões gaúchas, essas inserções são substituídas por jogadas ríspidas e violentas (carrinhos, supetões, cotoveladas etc).

2 TELEVISÃO

A televisão é um *processo* de difusão generalizada de bens simbólicos audiovisuais, geralmente em fluxo, através de circuitos eletrônicos. Ainda que o termo seja mais usado para designar o dispositivo por onde historicamente ocorreu a primeira difusão desse tipo – o televisor – não podemos perder de vista que hoje ocorrem transmissões “televisivas” via *web*, celulares, televisão a cabo e digital.

Há formas distintas de difusão televisiva. A primeira a se desenvolver é a *macrotelevisão*, que engloba a abordagem usual da televisão enquanto “meio de comunicação (*sic*) destinado a um público imenso, anônimo e heterogêneo” (SOUSA, 2005), ou seja, aquilo que WOLTON (2003) chama de “televisão generalista”. Esse tipo de televisão tem o papel de “unir indivíduos e públicos que de outro ponto de vista tudo separa e lhes oferecer a possibilidade de participar de uma atividade coletiva” (WOLTON, 2003, p.70), transformando-a, no entendimento de alguns teóricos, na “nova praça pública”. Geralmente, são televisões comerciais e estatais de grande propagação, caracterizadas pela heterogeneidade de sua programação, dividida por faixas de horário consolidadas pelos hábitos urbanos (manhã para programas femininos e/ou infantis, meio-dia para telejornalismo, tarde para entretenimento, etc.). Não pode ser considerada *comunicação* em senso estrito porque os receptores de sua mensagem não são parceiros de um “processo de intercâmbio comunicativo recíproco, mas participantes de um processo estruturado de transmissão simbólica” (THOMPSON, 1998, p.31). O mesmo autor propõe o termo *quase-interação mediada* para tratar desse processo comunicativo assimétrico. Ainda assim, é correto afirmar que a televisão é mídia de massa, no sentido de que os produtos difundidos por esse processo estão disponíveis para uma grande pluralidade de destinatários, independente se é em um canal de televisão ‘aberto’ ou ‘pago’, “embora saibamos que a forma de circulação das mensagens também condiciona o seu código significante” (MACHADO, 1990, p.8).

O desenvolvimento ao longo dos anos 1970 do CATV, o sistema de televisão via cabos, instaura a era da *mesotelevisão*, que implica na “superação dialética do sistema televisivo global” (ABRUZZESE, 2006, p.187), já que se caracteriza pela possibilidade, ainda que pequena, do intercâmbio simbólico entre produtores e espectadores. Ainda é uma

televisão voltada a “encorajar diferenças” entre os espectadores, inaugurando o que WOLTON (2003) chama de “televisão temática”.

O terceiro tipo de difusão televisiva é identificado por MACHADO (1990) e ABRUZZESE (2006) como *microtelevisão*. Caracteriza-se por reunir pequenos grupos qualitativos que utilizam equipamentos portáteis de vídeo para produzir e difundir em circuito fechado. É possível pensar a Internet a partir desse ponto de vista, sobretudo os canais do Youtube e demais difusões via *streaming*. Algumas emissoras já realizam transmissões de futebol exclusivamente pela rede mundial de computadores – porém a maioria dos *sites* simplesmente oferece a mesma transmissão da televisão na tela do microcomputador (transposição facilitada pela televisão digital).

2.1 Imagem eletrônica analógica

MACHADO (1990) conceitua a imagem eletrônica analógica (o vídeo, a televisão) como a tradução de um campo visual para sinais de energia elétrica, obtidos à custa de um “*retalhamento total da imagem*” em uma série de linhas de retículas que podem ser varridas por um feixe de elétrons. Tecnicamente, a televisão opera através da

[...] varredura de uma imagem por um feixe de luz em uma série de linhas seqüenciais movendo-se de cima para baixo e da esquerda para a direita. Quando a luz passa sobre ela, cada parte da imagem produz sinais que são convertidos em impulsos elétricos, fortes ou fracos. Os impulsos são então amplificados e transmitidos por cabos ou pelo ar, por ondas de rádio que são reconvertidas em sinais de luz na mesma ordem e no mesmo valor da fonte original (BRIGGS & BURKE, 2004, p.179).

Assim, embora se assemelhe a uma superfície plana se observada a certa distância, sob leitura próxima a imagem televisiva revela sua constituição de partículas, passando a ser emaranhado de pontos. Esse “problema ontológico” permeia toda manifestação da imagem eletrônica existente – o que muda é número, tamanho, espaçamento desses “flocos”.

A constituição da imagem televisiva tem correlação direta com a representação do espaço do campo de futebol. Sendo chata (superfície), a distância entre dois jogadores na tela nada mais é do que ilusão óptica. O fenômeno psicológico conhecido como *dupla realidade perceptiva da imagem* dota o olho humano para perceber simultaneamente as imagens enquanto superfície plana – como a tela de televisão – e espaço tridimensional¹⁸. O que existe

¹⁸ Cf. AUMONT, 2006, p.63.

de fato na tela é uma sucessão de planícies sendo relidas constantemente por essa luz bruxuleante do receptor televisivo, seja ele eletrônico (partículas) ou digital (*bits*). Como são planícies, tudo que podem fazer é *representar* o espaço, *traduzi-lo* limitado por seu próprio programa: conjunto de lentes, mecânica da câmera, arquitetura do televisor, etc. Toda tradução é uma *versão* dos fatos, não fatos em si.

Como na *escrita verbal*, no vídeo a inscrição da figura se faz em linhas individuais, da esquerda para a direita e de cima para baixo. Cada imagem completa de 525 ou 625 linhas corresponde a uma “página” de texto pictórico, cujos “morfemas” seriam os sinais elementares de informação de tonalidade, saturação e cor (MACHADO, 1990).

Porém, enquanto no cinema podemos falar em uma unidade sintagmática – o *fotograma*, já que este ocupa apenas uma unidade equidistante de tempo e de espaço – no vídeo é impossível pensarmos em termos de célula-base. A imagem eletrônica, projetada através da decodificação dos pontos luminosos, deixa de existir no espaço para habitar no tempo, pois só existe durante a varredura completa da tela, e assim mesmo sua constituição é mutante.

Justamente por isso, as imagens com intervenção eletrônica resultam espetaculares, pois capturam o impossível fazendo com que se assemelhe ao real (DARLEY, s/d). E normalmente o fazem *ao vivo*, transformando imagens ao mesmo tempo em que as enuncia e no qual as visualizamos.

2.2 Imagem eletrônica digital

A imagem informática (ou digital) é hoje o principal suporte das mensagens televisivas. Ainda que a formação na tela dependa da tecnologia empregada pelo monitor do receptor (LED, LCD e Plasma “montam” a imagem de formas distintas), a “televisão digital” usa basicamente o mesmo processo de codificação e decodificação independente do dispositivo.

Com a imagem informática, o arquivo bruto passa a ser um código binário, ao contrário da fita de fotogramas do cinema, ou a magnética do vídeo analógico. Logo se descobriu que não havia a necessidade de codificar todos os pixels *frame* por *frame*, e que era possível repetir um bloco de códigos, se determinada região da tela se repetisse idêntica no próximo *frame*. O programa interpreta isso como uma redundância, e reenvia a mesma informação (CONTER, 2010, p.4).

Ainda que uma das características do sinal digital seja a maior fidelidade ao original, eliminando distorções e degradações quando da reprodução em cópias, esse tipo de imagem é tipicamente codificado com alta compressão, como no caso de *streamings* e do *YouTube*, o que diminui sua “qualidade”. Portanto, mais do que um defeito, a presença de ruído (a perda de informação original) é *proposita* e não acidental. Paradoxalmente, a exploração comercial das imagens valoriza aquelas mais fiéis ao original (com maior “qualidade”), como DVDs, Blu-Rays e televisores digitais High Definition (HD) e Full HD.

Toda imagem digital é constituída por dois níveis: uma superfície (aquilo que vemos), onde seus conteúdos dialogam com outros objetos culturais, assemelhando-se com a imagem cinematográfica e a eletrônica analógica; e um código, o mesmo plano conceitual de outros objetos computacionais (MANOVICH, 2001). Sendo composta por códigos digitais, ela pode ser descrita matematicamente, logo é *programável*. Assim, a imagem digital pode “representar” algo que não existe fora da máquina:

Os sistemas de computação gráfica em alta resolução (...) podem construir paisagens sintéticas tão absolutamente “naturalistas” quanto desprovidas de qualquer conexão homológica com objetos “reais” da natureza (MACHADO, 1990, p.136).

Além disso, ao contrário do cinema e do vídeo, em que a incrustação de efeitos exigia “vandalizar” o fotograma ou os sinais elétricos originais, na imagem computadorizada é possível separar a imagem bruta (“real”) dos algoritmos que a alteram, permitindo um maior controle aos produtores de efeitos visuais. A imagem informática é modular, ou seja, constituída por “camadas” (*layers*) cujos conteúdos referem-se a uma parte da imagem e que compõem o todo apenas quando visualizados em conjunto.

Sendo um código modular, no qual cada *frame* guarda a informação de seus predecessores e seus sucessores, toda imagem digital é memória de si própria, o que permite o acesso imediato a qualquer ponto – o que irá alterar o processo de edição no cinema, e permitir voos ainda mais ousados na televisão.

Por último, sendo sua superfície destacada de seu código, qualquer imagem informática (digital) pode se tornar interface, já que é facilmente “amarrada” a um código de programação. Interfaces visuais, como celulares com visores sensíveis ao toque, são cada vez mais comuns. Na televisão digital, já é possível o *e-business* de itens de um filme ou de uma telenovela com um simples clique sobre a superfície da tela.

No objeto desse trabalho, é recorrente (sobretudo após 1998), a inserção de *grafismos* que ora auxiliam, ora subvertem nossa percepção do jogo: linhas traçadas eletronicamente apontam uma jogada de impedimento; ou brasões dos clubes são incrustados em seus respectivos campos no *meio* do jogo, transformando o que é campo gramado em lousa digital.

Ao alterar a imagem, a televisão (sobretudo em sua era informática) altera também a relação do espectador com a imagem mediada, pois o que antes era visto como “cópia do real” (no cinema clássico, por exemplo) agora deve ser posto à prova.

2.3 Ethicidades televisivas

Para KILPP (2003), o discurso televisivo, que apenas *finje* veicular o mundo real, oculta sua verdadeira aparência, esta “construída por procedimentos de ordem técnica e estética”. Assim, os sentidos da mensagem televisiva não devem ser buscados somente no que é dito e mostrado, “mas principalmente nos modos de dizer, de mostrar, de interagir e de seduzir (ainda que eles permaneçam ocultos por uma notável opacidade)” (2003, p. 162).

Esta forma da televisão *representar* um dado texto – seja ele um telejornal, um reality show, uma novela ou a própria grade do canal –, gerando uma identidade particular própria desse texto enquanto produto televisivo é aquilo que KILPP chama de *ethicidade televisiva*:

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).

Logo, mesmo que a macroestrutura do esporte bretão comporte virtualmente sua forma televisiva (futebol *dá* televisão), existe a necessidade de *emoldurá-lo* na televisão para ser atualizado *eticamente*. São esses processos técnicos de reordenar o conteúdo dentro da televisão que chamamos, em nosso subtítulo, de *moldurações audiovisuais*.

Essas *moldurações* – “procedimentos de ordem técnica e estética que realizam certas montagens no interior das molduras” (KILPP, 2003, p.33) – são as ferramentas utilizadas pela televisão para criar a identidade televisiva (*ethicidade*). É o enquadramento, por exemplo, que censura a violência explícita de uma entrada ao vivo (*direto*) no telejornal: a reportagem no local do acidente automobilístico, minutos após o mesmo, não exhibe traços de sangue. De repente, o local é tão asséptico quanto um consultório médico; o burburinho de pessoas sem

rosto ao redor do carro amassado mais nos afasta do que nos aproxima. Aquilo não é um *acidente automobilístico*. É a experiência televisiva de se assistir a um acidente de carro.

Todas as *moldurações* propostas pela televisão ocorrem dentro de certas *molduras*: entendemos que, de maneira geral, toda tela é uma janela que separa o nosso mundo particular (nossa sala de estar, por exemplo) do resto do mundo, ou da *experiência de mundo*, essa dada pela televisão.

Assim, para a KILPP, a televisão é uma *sobreposição de molduras*, cada uma com seu sentido de ser: a do canal, a da programação, a dos programas, dos blocos de intervalos, etc. Todas essas *molduras* enquadram o sentido do que está sendo dito e mostrado, mas o sentido final de todo texto televisivo será construído pelo telespectador, ele mesmo outra *moldura*, já que “a percepção das imagens se dá por seu reconhecimento ou por associação delas a imagens preexistentes na memória” (KILPP, 2003, p.37). Essas *molduras* tensionam-se ao se encontrarem, produzindo uma ilusão de bordas que atua como *filtro* de sentidos.

Para a autora, sendo todo programa televisivo um termo de *concordância* entre produtores e espectadores, o fluxograma do poder nessa quase-interação é sensivelmente alterado. Enquanto o primeiro grupo possui fisicamente os meios de produção e difusão simbólica, podendo assim *agenciar* sentidos *éticos* ao empregar certas *moldurações* dentro de determinadas *molduras*, o segundo tem a “palavra final” se compactua com tais *eticidades*. Ou seja: é mais importante que a forma de um telejornal concorde com o nosso entendimento do que é telejornal (sua moldura), do que seu discurso seja “verdadeiro” (um termo escorregadio quando se trata de televisão).

Para JOST (2004), no modelo de interação produtor-espectador, ao invés de um *contrato* (bilateral, cujo acordo entre as partes é necessário), há uma *promessa* (unilateral): um telejornal promete ser verídico e imparcial sobre os fatos, ainda que não o seja; uma transmissão esportiva promete ser ao vivo – ainda que nem sempre seja –, os narradores prometem estar fisicamente no local do evento – ainda que nem sempre estejam –, e os jogadores prometem desempenhar seu futebol sem se importarem com as 32 câmeras¹⁹ que escrutinam os mínimos detalhes – ainda que mal disfarcem que estão *atuando* para a televisão.

¹⁹ Esse é o número de câmeras utilizadas nos principais jogos da última Copa do Mundo (2010). Cf. item 3.3.

Tudo recairia, em um segundo momento, na possibilidade de aceitar ou não essa promessa. Mas, ressalta JOST, não é como “co-assinar” um acordo: mesmo que não acreditemos naquele telejornal, o fato de desligarmos nossas televisões não o impede de continuar existindo, tampouco de “fazer sentido” para outra pessoa (outra *moldura*).

É com essa questão em mente que MACHADO (1990) irá dividir os programas televisivos em dois grupos: os de *informação* e os de *fantasia*. O primeiro agrupa eventos que ocorrem independentemente da televisão, e sobre os quais o público espera que se diga sempre a verdade – ainda que saibamos que todo fato contado é contado por *alguém*, logo é *interpretado*. O segundo grupo, das fábulas, opera como o cinema, o teatro e a literatura de ficção, dependendo de um pacto para atribuir verossimilhança ao que é fantasia.

A tipologia é procedente, mas acaba trazendo problemas quando tratamos do futebol na televisão: as transmissões seriam programas de informação por que abordam um evento que ocorre em separado da televisão (em que medida)? Ou uma fábula, já que jogadores, árbitros, torcidas, etc. parecem atuar para a televisão *e* jogar futebol?²⁰

KILPP (2003), que também atua com essas duas categorias, resolve esse impasse. Dando-lhes os nomes de *documental* e *ficcional*, a autora indica que, a princípio,

nenhum programa televisivo é absolutamente documental ou absolutamente ficcional. Trata-se da tendência prevalente a uma ou outra molduração cuja enunciação é sugerida pelas emissoras nas chamadas e nos promos, e pela produção dos programas nas molduras de sua ethicidade (p.100).

Assim, para ela, a divisão entre os dois grupos depende mais do entendimento que os telespectadores têm daqueles programas (e suas *molduras*) do que propriamente de que material são feitos. Programas documentais são os que comunicam “verdadeiramente” outros campos, já que tratam de pessoas “reais” vivendo dramas “reais”, tudo relatado conforme é na “realidade” – caso do telejornalismo, dos programas de auditório, *dos programas de esporte*. Em oposição, os programas ficcionais são os que comunicam ficcionalmente outros campos, como as novelas, os seriados, os programas humorísticos – aqui há, desde o início, a suspensão da realidade, ainda que os fatos narrados possam ser inspirados em histórias “reais”.

²⁰ Retornaremos a essa questão mais abaixo, quando tratarmos o futebol como *programa televisivo*.

Ainda que assistir jogos de futebol na televisão seja distinto de assisti-los no estádio (assiste-se à *experiência televisiva* deles), produtores e espectadores compartilham de que se trata de um programa “realista”, pois não fictício – ao menos, *a priori*.

2.4 Ecologia da televisão

Grosso modo, ecologia é o estudo dos seres-vivos em suas interações com o meio em que vivem. Estudar “ecologicamente” a televisão é colocá-la em contraposição a outros subsistemas e tentar entender quais interações produziram algumas das características do discurso televisivo. Assim, observa-se que imperativos técnicos, políticos, culturais e econômicos também influenciaram as *figuras* com que se escreve esse discurso.

KILPP apresenta a televisão como “uma indústria peculiar, de reciclagem de restos culturais – que seriam coletados na cultura mesma ou nos confins dos campos sociais (...) e transformados pela TV em produtos televisivos” (2003, p. 160). A autora, assim como outros teóricos (ABRUZZESE, 2006; MACHADO, 1990), considera – na esteira de McLuhan – a televisão como um meio “frio”, no sentido de que é necessária a participação do espectador para compensar a pobreza da informação – ou seja, sua mensagem seria *incompleta*.

É essa percepção que faz MACHADO (1990) considerar característico da televisão a recorrência do uso da voz para completar seus significados. A tradição radiofônica e a velocidade da vida moderna fizeram da televisão um “rádio visível”, em que a *certeza* de dispersão dos destinatários transforma-se em parte essencial de sua estética.

Suas mensagens [da televisão], ainda grandemente apoiadas na oratória verbal, são distribuídas através das ondas eletromagnéticas e conservam de sua matriz original a característica mais importante do ponto de vista da produção simbólica – a simultaneidade entre o tempo da enunciação e o tempo da recepção (MACHADO, 1990, p.15).

Assim, ao ser herdeira do rádio (mais do que do cinema), a televisão faz da palavra sua matéria prima. Isso pode ser verdade para algumas formas mais tradicionais de programas televisivos (como os telejornais e os de auditório), mas manifestações recentes problematizam essa certeza. Afinal, cinema e vídeo (televisão) imbricaram-se ainda antes da criação do segundo (DUBOIS, 2004). Todavia, a linguagem audiovisual para o cinema (tradicional) é um conjunto de regras mais “duro” do que para o vídeo, muito devido às características

específicas do meio televisivo (desde a constituição de sua imagem até as contingências econômicas).

Mais do que outros meios midiáticos, a televisão instaurou, ainda na década de 1950, um modelo com as mesmas prerrogativas da produção em série que já vigorava em outras esferas industriais, onde a repetição de um mesmo protótipo é executada à exaustão – ou, ao menos, até que se esgote o potencial comercial deste e se parta para outro. Opção inerente às características do meio que estava surgindo, já que havia a necessidade de alimentar com material audiovisual uma programação ininterrupta.

Talvez isso se explique por imperativos técnicos e econômicos: o depoimento oral, a entrevista, o debate, a discussão do âncora constituem as formas mais baratas de televisão e aquelas que oferecem menos problemas para a transmissão direta ou para o ritmo veloz de produção. Quando é preciso construir uma imagem com atores, figurantes, locação, cenários, figurinos, maquiagens, texto dramaturgico, montagem e efeitos gráficos ou visuais de toda espécie os custos crescem em progressão geométrica e o tempo de produção se torna infinitamente mais lento (MACHADO, 2001, p.72).

Desses “imperativos técnicos e econômicos” nasce uma das principais *figuras de escrita* televisiva: aquilo que CANEVACCI (2009) chama de *visus*, o *grande plano* que fixado “em planos de sequência muito longos nos quais se alternam as fisionômicas faciais de um ator com as de outro” (p.141) dá fluência à montagem. Ao contrário do cinema, em que a câmera instaura o movimento pela sucessão de planos, “o movimento na TV deve-se às falas [desses rostos], já que há longas exposições que se alternam e poucas alternâncias de planos” (KILPP, 2003, p.60).

Esse recurso estético faz com que o discurso televisivo seja dado por um plano (ou locação) hierarquicamente superior aos outros, habitat desses *rostos-televisão*, cuja função é costurar todos os outros, transformando os programas em um eterno retorno. É o caso das bancadas dos telejornais com suas *talking heads*; dos auditórios dos programas de variedade; das “salas de estar” nos *sitcoms* e nas telenovelas. Por analogia, o mais evidente seria considerar o Plano Principal (3.4.1) como membro da mesma ordem, mas, como se verá mais tarde (3.6.2), a *figura de escrita* que amarra os planos do futebol na televisão é a que chamamos de *tempo morto*, essa sim plena de *visus* (e, portanto, indicativa da essência da *ethicidade* televisiva do futebol).

Devido às próprias características constitutivas da imagem eletrônica (como visto em 2.1 e 2.2), grafismos e efeitos “especiais” estão presentes em praticamente todo produto

televisivo, inclusive nos mais tradicionais, como as telenovelas e os telejornais. Atualmente, não raro as *talking heads* dos telejornais enunciam de um lugar que não existe no plano físico – os cenários com cromaqui ou com telões de plasma são cada vez mais comuns.

2.5 Futebol como *programa televisivo*

MACHADO (2001) entende os programas televisivos como qualquer série sintagmática que possa ser tomada segundo sua singularidade distintiva em relação às outras. Segundo KILPP (2003, p.101), os programas televisivos são “*ethicidades* que têm sido emolduradas de maneiras mais ou menos convergentes, pelas emissoras, por profissionais de televisão, pelos espectadores, por pesquisadores” (2003, p.101).

Os produtores das teletransmissões de futebol raramente entendem-nas enquanto programas, preferindo o termo *evento*. Esse é um dos argumentos daqueles que tentam sustentar que jornalismo esportivo *é* jornalismo (em sua acepção mais romântica) e não “mero” entretenimento, sustentando que *eventos* ocorrem independentes do glamoroso universo midiático (SOUSA, 2005).

Para THOMPSON (1998), o desenvolvimento dos meios de comunicação criou novos tipos de interação entre as pessoas, distintos das formas tradicionais. A característica mais geral destes novos tipos de ação é que são orientados a pessoas situadas em contextos espaciais e temporais diferentes dos de produção. Ou seja, ainda que não estejam presentes ao ato (não há platéia), os produtores orientam suas ações aos *receptores* – na verdade, uma “entidade” idealizada.

Entre os tipos de ações à distância listadas pelo autor, nos interessam os *eventos de mídia*²¹. O termo pode ser usado para “aquelas grandes e excepcionais ocasiões planejadas com antecedência, que são transmitidas ao vivo e que interrompem o fluxo normal dos acontecimentos” (p.98). Esses eventos são cuidadosamente planejados e ensaiados. Mesmo sendo organizados por instituições fora da mídia, eles a envolvem no planejamento.

Embora os atores envolvidos nestes eventos devam se concentrar no que estão fazendo em seus específicos ambientes de ação, eles sabem também que participam de eventos que estão sendo transmitidos ao vivo para milhões de receptores, e por

²¹ Os outros tipos são *destino receptor* (*direto e indireto*, casos, respectivamente, dos telejornais e dos programas de auditório), *atividade cotidiana mediada* e *atividade cotidiana simulada*.

isso mesmo recebem um caráter de excepcionalidade que lhes empresta uma importância extraordinária (THOMPSON, 1998, p.98).

Os exemplos de THOMPSON não poderiam ser mais óbvios: a Copa do Mundo e as Olimpíadas. Em um primeiro momento, constata-se que a noção de *eventos da mídia* possa ser não apenas aplicado a esses torneios excepcionais, mas também a todos os esportes profissionais que hoje, tal qual o futebol, encontram na mídia (sobretudo na televisão) sua principal forma de sustento e/ou organização.

Porém, desconfiemos que essa intromissão da televisão no campo esportivo tenha alterado substancialmente a natureza do jogo: fazer gol e procurar a câmera, mostrar mensagens em camisetas, exagerar nas expressões faciais, entre outras marcas, tornou-se intrínseco ao futebol. São costumes que se estabeleceram lentamente entre os anos 1980 e 1990 e hoje são considerados como se sempre estiveram lá.

Assim, o futebol – que outrora foi *evento de mídia* – já se alterou: o futebol *é* quando está na mídia; fora da mídia *não é* futebol, *é outra coisa*: é jogo de várzea, pelada, brincadeira. O futebol não pode mais ser considerado *evento de mídia* por que já não é mais evento: *é programa de televisão* gravado ao vivo – e é ao vivo que a televisão *é* em sua máxima potência (MACHADO, 2001).

FLUSSER (2008), comentando o entusiasmo de um amigo paulista a respeito da partida entre Grêmio e Hamburgo, em jogo válido pelo Mundial Interclubes de 1983, reflete:

O seu jogo, aparentemente o futebol, era na realidade o jogo da TV no qual não eram propriamente jogadores, mas sim peças. E os operadores de TV eram por sua vez outras peças no meta-jogo dos programas de TV do mundo. [...] Logo, o que entusiasmou o meu amigo em sua noite paulista não era ‘acontecimento histórico’ que visasse modificar o mundo (ganhar campeonato) mas sim ‘espetáculo’ visando programar espectadores. Pois a inversão de história em espetáculo e de evento em programa é precisamente o sentido da coisa toda (pp.58-9, grifos nossos).

Logo, nesse campo que virou *palco*, o futebol tornou-se *programa*, em duplo sentido: não apenas atração televisiva como também código a ser seguido (o futebol europeu visto semanalmente na televisão torna-se o padrão almejado por equipes e torcedores brasileiros).

Em entrevista ao jornalista britânico Simon KUPER (1999), o professor camaronês Paul Nkwi comenta esse processo:

Nós agora vemos como as pessoas jogam. No rádio, você precisava ouvir como um jogador passou por quatro marcadores. Quando meus filhos assistem ao jogo da França, eles sabem a diferença entre os passes altos dos ingleses e os passes curtos dos franceses e dos alemães. Isso foi trazido para o futebol camaronês. Os jogadores

do Zaire não sabiam a diferença disso [em 1974] (In: KUPER, 1999, pp.101-2, tradução nossa).

Na fala de Nkwi, há o choque do futebol local (ainda oral) com o mundial (visual); o último suplantando o primeiro. Porém, o livro de KUPER é contemporâneo do nascimento desse *futebol da televisão* aqui discutido – início dos anos 1990 – e, caso fosse repetida a entrevista hoje, provavelmente os filhos do professor camaronês teriam dificuldade em diferenciar o estilo inglês daquele do francês e do alemão: a televisão os homogeneizou.

Porém, se a tese parece extrema, atentamos para a definição sociológica de *esporte*. Para DELANEY & MADIGAN (2009), esporte é “atividade física competitiva que vai além do torneio [e que] é *altamente estruturada*, envolve[ndo] regras institucionalizadas” (p.7, tradução e grifo nossos). Dentro dessa ‘alta estrutura’ está a mídia, identificada ainda por outro autor como pertencente ao “conjunto das relações objetivas entre os agentes e as instituições comprometidos na produção e comercialização das imagens e dos discursos esportivos” (BOURDIEU, 1997, p.126).

Além disso, BOURDIEU (1997) indica que as competições esportivas são “espetáculos” produzidos duas vezes. A primeira pelo conjunto de figuras propriamente esportivas (agentes, atletas, treinadores etc.); a segunda pelos responsáveis pela reprodução do discurso desse espetáculo (o aparato de mídia). Todavia, sugerimos que essas esferas já não podem ser separadas: a televisão não é mais simples *reprodutora* do discurso esportivo; é ela também a *produtora* – e principal enunciadora – dele.

Continuar abordando o futebol e a televisão como sistemas separados seria prosseguir em reducionismo. Do choque entre ambos está a se criar um novo sistema, cujos limites expandem-se continuamente, ainda que nem sempre os percebamos. Ao espectador médio, parece coerente que a televisão ordene o horário das partidas, mas esse é um dos indícios de que o futebol de evento passou a ser programa televisivo.

Assim, o importante é ter em mente que, embora a televisão transforme o jogo de futebol em *eticidade televisiva*, ela *não o faz sozinha* – jogadores, técnicos, torcidas, árbitros já entram em campo predispostos a colaborar. Afinal, repetindo a já citada fala de TOLEDO (2010): “o futebol não sabia disso, mas não existia antes da televisão.”

2.6 A partida de futebol dentro do fluxo televisivo

O fluxo televisivo pode ser compreendido como outro tipo de montagem desse discurso, para além daquela tradicional, presente internamente nos produtos audiovisuais. MACHADO (1990) o chama de *montagem da macroestrutura*, cujo objetivo é fazer coexistir o programa com os *breaks* comerciais e outras interrupções, além de amarrar cada capítulo ou unidade com sua continuidade no dia seguinte e com as outras unidades do fluxo, o que usualmente chamamos de programação. Essa *costura* dos programas (unidades) televisivos é, para KILPP, o

conjunto das imagens televisivas, mais ou menos organizado numa certa estrutura horizontal e vertical de programas, (...) gestada a partir de uma grade imaginada pelas emissoras usuárias dos canais. A programação televisiva (...) contém o virtual e sua atualidade, atualidade que é perceptível não nas grades, mas nos fluxos, nos quais também estão presentes imagens das demais unidades autônomas (que não têm existência nas grades) (2003, p.185).

Macrotelevisões e *mesotelevisões* inserem o futebol em seus fluxos de forma diferenciada: enquanto as primeiras subvertem o jogo à sua grade de horários, o contrário ocorre com as segundas. Antes de a Rede Globo comprar os direitos das transmissões de futebol em meados dos anos 1990, o horário habitual do Campeonato Brasileiro era às 20h de quarta e de sábado. Atualmente, joga-se quarta, quinta, sábado e domingo, em horários que satisfaçam o fluxo televisivo da emissora e de suas filiadas: usualmente, 22h (após a ‘novela das oito’) durante a semana e 17h na tarde de domingo. Incluíram-se partidas às 19h e 21h durante a semana e 18h30 no sábado e no domingo para atender ao *pay-per-view* e ao Sportv, uma *mesotelevisão* (por ser especializada) que nesse caso atua como *macro*.

O futebol é jogado em horários que favoreça quem fica em casa para assisti-lo pela televisão, não quem vai aos estádios: a baixa média de público²² do futebol brasileiro deve-se muito a essa relação. Mas tal cenário não é exclusividade brasileira: a própria Copa do Mundo, historicamente, sempre é jogada nos melhores horários para a televisão europeia. As Copas do México (1970 e 1986) e dos Estados Unidos (1994) foram particularmente difíceis

²² Em comparação à década de 1980 (média de público na casa dos 20 mil ao ano), a atual década só não é pior do que a de 1990 nesse quesito: 2006 é o ano da menor média de público (8805 pessoas). Porém, o maior poder aquisitivo é apontado como principal responsável pela elevação da média a partir de 2007, que se mantém estável (17869 em 2009). É interessante perceber que os clubes deixam de arrecadar com bilheteria ao submeter-se aos interesses das emissoras que são as verdadeiras controladoras das agendas dos campeonatos. Porém, os direitos televisivos usualmente são pagos em parcela única e normalmente ocorrem adiantamentos, inclusive de dois ou três anos (cf. Números da Série A, In: REVISTA PLACAR, 1342-A ed.).

para os atletas devido às partidas marcadas para o meio-dia em pleno verão do hemisfério norte. Também essa característica *não é* exclusividade das transmissões de futebol, mas de todas as transmissões de modalidades esportivas (inclusive amadoras, como as Olímpicas).

Já as *mesotelevisões* constroem e alteram sua grade de horário em relação aos torneios. É um fluxo mais fluído, ao menos naquelas que se encaixam melhor nessa definição (no Brasil, casos de ESPN, ESPN Brasil e ESPN HD). Nessas emissoras, os programas diários são comprimidos, expandidos ou completamente suspensos dependendo dos horários das partidas que serão exibidas (que, claro, são marcadas tendo em vista os melhores horários dos detentores de direitos em seus países de origem). Assim, pode existir jogos às 7h30 (campeonato holandês), às 11h (campeonato inglês) ou às 17h (campeonato italiano), nas retransmissões brasileiras.

Executivos e marqueteiros tendem a considerar o espectador de futebol como um sujeito passivo e *ensimesmado*, no sentido que procura satisfazer seu próprio ego ao assistir (onde, como e por quanto for) a partida de seu “clube do coração”. Esse telespectador, porém, não é passivo, pois é capaz de *escolher* qual partida quer assistir, inclusive aquelas em que não está em campo o seu clube do coração ou um ídolo – as *mesotelevisões* com suas transmissões internacionais baseiam-se nisso.

Assim, sobrepondo-se às macromontagens relatadas, está a *montagem do espectador*. Com controle remoto em mãos, o telespectador pula de um canal a outro, trocando de emissora e de programa. E de partida de futebol: pode-se assistir a duas ao mesmo tempo (sujeitando-se a perda de jogadas importantes) ou então assistir a um pouco de cada até decidir-se pela mais *interessante*. Logo, futebol pode ser divertido para além das escolhas pessoais; então somos forçados a admitir que existem boas e más partidas de futebol; e que podem existir boas e más *transmissões* de partidas de futebol.

Se entendermos, assim como MACHADO (1990), que o telespectador é menos passivo e mais um selecionador das imagens que lhe são disponibilizadas, então a montagem final de todo texto televisivo é feito por esse sujeito-controle remoto, que tem o poder de selecionar e recortar os conteúdos que deseja assistir, assim construindo sua própria rede de significados diretamente do fluxo televisivo.

3 FIGURAS DE ESCRITA DO FUTEBOL AO VIVO

Discutimos no capítulo anterior certas características da televisão e apresentamos alguns conceitos com os quais se trabalhará na continuidade do trabalho. Resumidamente, concordamos que através de certos procedimentos (*figuras de escrita*), acontecimentos são reescritos dentro das *molduras* televisivas. Através da articulação dessas figuras, ocorre o processo chamado de *molduração*, pelo qual eles deixam de ser atual e passam a existir em sua natureza televisiva (*ethicidade*). Assim, quem assiste ao futebol na televisão não vê futebol, vê a *televisão transmitindo futebol*. São fruições distintas por que são eventos de ordens distintas.

Ao longo desse capítulo, trataremos das *figuras de escrita* mais significativas do futebol na televisão. Como dito anteriormente, o termo *figuras de escrita* origina-se do trabalho de DUBOIS (2004). Nas palavras do autor, essas *figuras* são “certos dispositivos de encenação da palavra ou (...) certos efeitos de manipulação das imagens” (p.179). Aqui, as entendemos enquanto *processos* constitutivos do discurso televisivo. São através dessas *figuras* que a linguagem audiovisual do futebol é construída. Adotou-se o termo pela facilidade de desconstruí-lo em outros conceitos categorizáveis – e também pela metáfora relacional entre escrita/linguagem.

No próximo capítulo, trabalharemos a correlação entre estas *figuras de escrita* de forma a compreender como elas se concatenam para *emoldurar* o futebol na televisão.

3.1 Procedimentos metodológicos

Em “Cinema, Vídeo, Godard”, DUBOIS (2004) elenca algumas *figuras de escrita* “pressentidas, nos anos 20, como singularmente representativas das novas possibilidades da ‘arte cinematográfica’” (p.178) e que hoje também podem ser encontradas no discurso videográfico (televisivo). Essas *figuras de escrita* são, de fato, novas maneiras de organizar o espaço cênico, em contraste principalmente com o teatro – no cinema não são os corpos que “deslizam”, mas as câmeras (e na era do vídeo elas já não mais possuem ancoragem humana).

Para o autor, os efeitos de escrita no vídeo e no cinema podem ser divididos em dois grandes grupos. O primeiro reúne os que concernem ao trabalho da imagem; o segundo, à encenação da linguagem. Esses dois grupos correspondem a lógicas quase opostas.

Segundo DUBOIS (e, de certa forma, também MACHADO, cf. 1990 e 2001), as posturas de enunciação da palavra (encenação da linguagem) evoluíram muito pouco: encontramos o mesmo posicionamento frontal de um enunciador/locutor, em plano americano, falando “diretamente” ao espectador, “dublado” o que as imagens mostram. *Em compensação*, os movimentos de câmera, as diversas trucagens, os efeitos de “diagramação” (trabalho da imagem) conheceram mudanças fundamentais: “passou de uma representação ainda cinematográfica a uma representação quase puramente tecnológica” (DUBOIS, 2004, p.183).

Sem querer desmerecer o trabalho de narradores e de comentaristas, as figuras inseridas por DUBOIS na categoria de encenação da linguagem não serão tratadas por esse trabalho. Elas são importantes, sem dúvida, mas – ao menos nos termos aqui propostos – a *verdadeira* narradora das transmissões é a câmera. Até porque a atual proliferação de transmissões *via tubo* (sem a presença desses enunciadores no estádio) a autorizou ainda mais a nos contar o jogo. Voltaremos ao assunto no próximo capítulo.

Baseando-se nas *figuras de escrita* de DUBOIS (2004) é possível criar um sistema a partir do qual seja possível observar como elas operam entre si. Ainda que necessidades particulares tenham alterado algumas dessas categorias, o intuito do autor francês é o mesmo que o nosso. Das categorias de DUBOIS, permaneceram: a) os efeitos de *direct* (que na verdade permeiam todos os outros nesse trabalho); b) os movimentos aéreos de câmera; c) as figuras de manipulação temporal; d) os grafismos. Uma das categorias originais foi dinamitada em várias subcategorias: a relação entre os corpos e entre eles e os cenários. A essa categoria chamamos de *planos*, numa acepção levemente diferente daquela da linguagem audiovisual, articulando-a com o sentido de *enquadramento*²³. Outra foi criada: a posição das câmeras dentro de campo, seguindo diagrama criado pela própria FIFA.

Os focos de cada um desses itens são sempre três: a) como foi se dando sua construção ao longo do período analisado; b) que relações esses elementos têm com as mudanças no jogo

²³ Plano e enquadramento se confundem na televisão ao vivo devido à natureza dessas transmissões. Em cinema todo plano é um trecho de filme rodado ininterruptamente, limitado por um mesmo enquadramento.

– tanto na dinâmica intrínseca ao futebol quanto nas relações extracampo; e c) quais questões relevantes são passíveis de consideração ao analisá-los.

Essas reflexões partem da decupagem na íntegra das transmissões de quinze finais de Copa do Mundo (período 1958-2010), sendo que apenas a primeira não é registro televisivo. A escolha por esse objeto de análise deve-se à sua visibilidade: não há interessado em futebol (espectador, ator ou produtor) que não assista à Copa do Mundo. Logo, é de se pressupor que atingir e imitar o padrão-Copa seja o desejo de todo teletransmissor de futebol. É um “modelo padrão”.

Cada partida decupada originou uma ficha entre quinze e quarenta páginas. Através delas, podemos constatar, além dos assuntos aqui abordados, muitos outros que serão trabalhados no futuro, como a aceleração no *ritmo de edição*, fator relacionado ao aumento de número de câmeras ao redor do gramado e à diminuição dos minutos de bola rolando. Não sendo esse um trabalho exaustivo de análise e interpretação, algumas questões são apenas abordadas, mas não aprofundadas. Mesmo assim, acreditamos que o conjunto de informações seja o suficiente para responder à indagação inicial: de que forma a televisão desrealiza o futebol para realizá-lo na tela?

3.2 Efeitos de *direct*: poética do ao vivo

Para MACHADO (2000), a transmissão *ao vivo* é “a principal novidade introduzida pela televisão dentro do campo das imagens técnicas” (p.125). Logo, as técnicas criadas para operar nessas condições são hoje a principal marca de sua linguagem. Sendo o *ao vivo* um evento irrepitível (e imprevisível), seu registro póstumo guarda as intervenções do acaso da transmissão direta – daí que não impede nossa análise dos *videoteipes* das finais anteriores de Copas do Mundo.

No Brasil, as teletransmissões de futebol e a questão do ao vivo estão interligadas: durante a ditadura militar²⁴ que colocou em censura os meios de comunicação, a transmissão

²⁴ O futebol foi usado pelos generais como propaganda de seu governo, perceptível nas músicas ufanistas que embalarão o tri da Seleção (“90 milhões em ação...”; “sou brasileiro, não há quem possa”; etc.). Deixar as transmissões de futebol ocorrerem ao vivo gerou inúmeras saídas justas para o governo, a mais célebre delas protagonizada por Figueiredo antes de um jogo do Grêmio, seu time do coração. Relaxado, Figueiredo concordou em ceder uma mini-coletiva aos jornalistas desde que se evitasse o assunto política. Não se falou em outra coisa (BINDI, 2007).

direta de eventos era proibida – com exceção das partidas esportivas (mesmo assim, previamente autorizadas, cf. MACHADO, 2001).

Para MACHADO (2001), a transmissão direta consiste em verdadeiro *gênero*, talvez o primeiro plenamente televisivo. As primeiras emissões televisivas foram justamente de eventos extratelevisuais, significativamente os Jogos Olímpicos de Berlim (1936). Nos esportes, seguiu-se aos Jogos a transmissão da final do Aberto de Tênis de Wimbledon (1937) e o já mencionado jogo do Arsenal, no mesmo ano.

Se a indústria da cultura impõe certo “controle de qualidade” a seus produtos, em que ruídos durante a gravação (como erros de continuidade no cinema) são considerados *falhas*, na televisão esse controle é muito mais difícil – deve ser feito no ato. Não só nas questões técnicas: o conteúdo também deve ser controlado no momento em que é gerado. É praticamente impossível, por mais rígido que seja o controle e mais ensaiado que sejam os passos, excluir de uma transmissão ao vivo todos os equívocos. As rebarbas sempre aparecerão: na transmissão ao vivo, ensaio e produto final se confundem.

A disposição das câmeras, seus movimentos sobre *Dolly* ou sobre o próprio eixo, o campo visível recortado pelo quadro, as aberturas e fechamentos de *zoom*, a duração de cada tomada, o corte, a substituição de uma tomada por outra e todas as outras condições necessárias para a construção do enunciado televisual devem ser decididas já com o programa no ar (MACHADO, 2001, p.131, grifo no original).

Mas, como escolher? Ainda que o autor afirme que “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” (p.132), o meio das transmissões esportivas tende a padronizar essas transições. Como veremos a seguir, é para adotar um padrão que a FIFA publica um diagrama com “sugestões” para posicionar as câmeras.

3.3 Posição das câmeras

A figura 1 exibe o diagrama mais recente proposto pela FIFA, utilizado nas transmissões da Copa de 2010. A fonte original é o guia *FIFA World Cup 2010 TV Production Handbook*, distribuído para as emissoras credenciadas no Centro de Imprensa do evento. Segundo a assessoria da entidade,

[o] guia é uma fonte essencial para os emissores, pois contém informações-chave sobre a produção e os aspectos técnicos [das transmissões], incluindo detalhes

específicos sobre cada *feed* multilateral [i.é cada uma das várias câmeras] (...) e um DVD apresentando os principais elementos do Plano de Produção (...) (2010 FIFA WORLD CUP MRL Newsletter, **Broadcast Fact Edition**, n. 4, 30 de abril de 2010²⁵, tradução nossa).

O material²⁶ chegou a nossas mãos através de Daniel Lopes, da RBSTV. O técnico confidenciou (informação verbal²⁷) que é usual a recomendação de seguir este diagrama como modelo nas transmissões da emissora gaúcha. Ainda que a RBSTV não transmita jogos com as mesmas 32 câmeras da responsável pela transmissão do evento na África, o padrão almejado é o da maior competição esportiva do planeta – comprovando a importância de nosso objeto nesse meio.

Não apenas a posição de cada câmera já é decidida antes da partida, como também sua função e seu período de inserção. Existem câmeras para antes do jogo (26 e 31); para dirimir dúvidas sobre impedimento de jogadas (3 e 4); para fixar apenas um jogador em seu olho (22 e 23); câmera que captura em *super slow motion* (18), já preparada para os eventuais *replays*.

Cercar o palco de jogo é, nos primórdios, a forma de garantir que os momentos mais importantes do jogo não escapem à transmissão. Teoricamente, toda partida pode ser tomada por apenas uma câmera (no jargão técnico, *feed unilateral*), mas o risco de falha (tanto da máquina quanto do homem) aumenta consideravelmente desta forma. Partidas como as do programa inglês *The Match of the Day* eram captadas em meados dos anos 1960 com duas câmeras, uma provendo o ‘plano geral’, outra detalhando planos médios. Ao que parece, é nesse programa que se origina esse diálogo entre os dois elementos (abordados mais abaixo); até então, as finais de 1958 e 1962 operavam com outra ordem de planos, sendo ora diálogo entre planos médios focados um em cada metade do campo (1962), ora recurso de *tempo morto* (1958), logo distinto do uso atual.

Se não houvesse o detalhamento específico para o uso de cada câmera, teríamos que aceitar que cada uma das (até) 32 câmeras que registraram os jogos da última Copa do Mundo teria a mesma probabilidade de ir ao ar. *Por mais que se tenda a acreditar que essa organização é intuitiva*, conseguimos distinguir um padrão que se repete *ad infinitum* em

²⁵ Disponível em <http://www.hbs.tv/downloads/MRLNewsletter_Issue4_Update.pdf>, acessado em 5 de agosto de 2010.

²⁶ Cf. Anexo II para reprodução ampliada desse mesmo material.

²⁷ Daniel Lopes atualmente é responsável técnico pelas externas do jornalismo do Canal Rural. Por muitos anos, operacionalizou as transmissões de futebol da RBSTV. Estabelecemos contato durante o primeiro semestre de 2010, período em que debatemos várias das questões aqui abordadas.

todas as partidas de futebol na televisão – da final de Copa do Mundo à primeira rodada do Campeonato Gaúcho. A hierarquia e a distribuição de funções para cada uma das câmeras é aquilo que organiza os planos de forma inteligível. Nenhuma partida é anárquica; o diretor de transmissão sabe muito bem qual e quando deve selecionar cada plano.

Apesar de parecer determinismo, há liberdades possíveis dentro de uma trama. Acreditamos que exista um *agendamento* prévio de quem (ou o quê) os jornalistas acham que o público quer ver: jogadores ‘badalados’ (no sentido de midiaticizados), treinadores e times ou seleções ‘do momento’ (como a brasileira em 1998 e 2002) recebem consideravelmente maior tempo de tela.

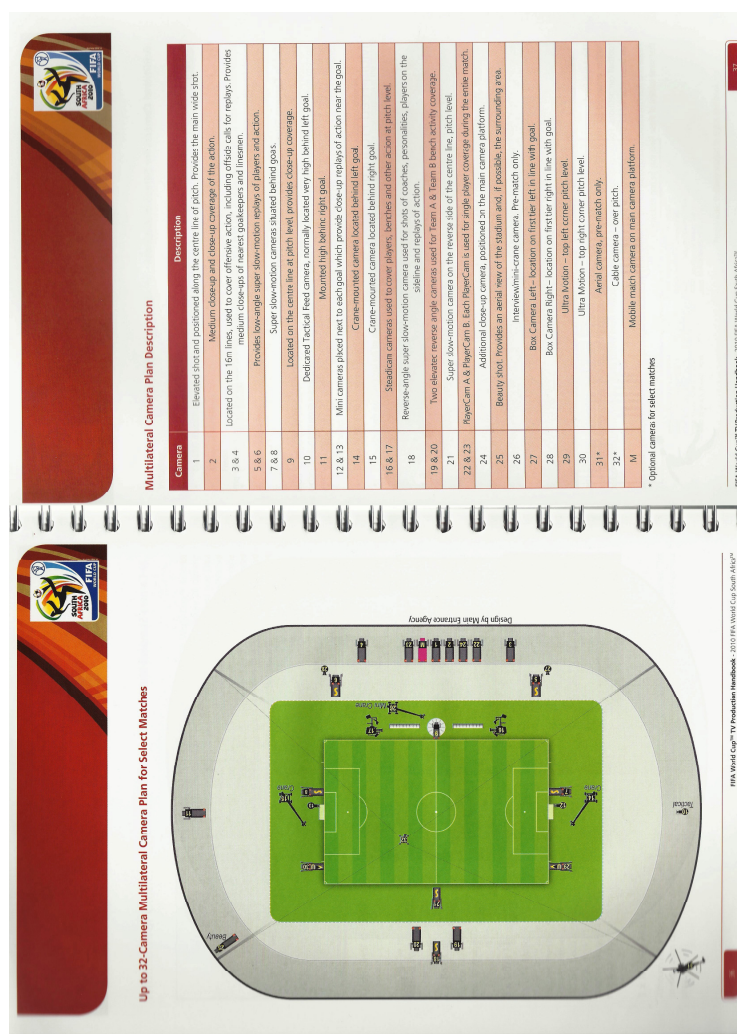


Figura 1 Plano de Câmeras criado pela FIFA para as transmissões da Copa de 2010

3.3.1 Ângulo Reverso

A maioria das câmeras está relacionada a planos e enquadramentos específicos – afinal, a própria natureza do ao vivo impede maior elaboração nesse quesito. Sendo assim, muitas questões específicas a elas serão abordadas quando trabalharmos com os planos. Reitero, porém, que *posição* e *plano* são questões de ordens diferentes – isto ficará mais claro no segundo momento desse trabalho, quando abordamos a montagem. Feita a ressalva, chamamos atenção para o posicionamento de quatro câmeras em particular: no esquema acima, as de número 18, 19, 20 e 21: as de “ângulo reverso”.

“Ângulo reverso” é a tradução literal de *reverse angle*, como a televisão chama esse tipo de plano quando o usa pela primeira vez, em 1994. Podem ser fixadas no meio de campo (fazendo contraponto ao Plano Principal) ou mais abaixo, quando então seu foco é o banco de reservas de cada time.

Tomar um enquadramento por seu ângulo reverso é nada mais do que oferecer uma visão espelhada à padronizada pela câmera principal e suas anexas. Por serem capazes de destruir a percepção do jogo (time que ataca para a direita no Plano Principal, ataca para a esquerda nos ângulos reversos), esses planos é um dos únicos a terem identidades enunciadas – o outro é o *replay*, de quem é interdependente – ou seja: quando a edição corta para eles, é normal que sejam identificados através do gerador de caracteres. Observemos: na página do manual da FIFA 2010 (figura 1), as câmeras 18 e 21 são chamadas de *super-slow motion reverse angle*, reiterando a percepção de que operam na mesma função de detalhar que os *replays*.

Eis que *replay* e *reverse angle* (figura 2), as características mais exclusivas do futebol da televisão, ao mesmo tempo em que destroem a percepção do jogo reconstróem-no em outro *lugar*. Enquanto as outras câmeras – salvo quando utilizadas em *replay* – são ativadas durante a trama ao vivo, as câmeras reversas levam a partida a existir em um mundo próprio, com suas próprias regras da física, onde o tempo é dilatado para ser estudado (*replay*) e a ação é espelhada. *Espelho*: essa figura-metáfora tão presente no cinema dá suas caras também nas teletransmissões de futebol.



Figura 2 O mesmo lance, em Plano Principal (esquerda) e ângulo invertido (direita)

3.4 Planos

Em cinema, *plano* é um trecho de filme rodado ininterruptamente. Ou seja, é um conjunto sequencial de imagem limitado por um enquadramento, usualmente fixo – ainda que movimentos na câmera (como *zoom* e *travelling*) ou nos objetos possam vir a alterá-lo. Na hierarquia cinematográfica, um conjunto de fotogramas forma um plano; vários planos formam uma cena; cenas com a mesma linha de história montam uma sequência.

Na televisão ao vivo, essa hierarquia praticamente não existe. Planos e enquadramentos confundem-se, já que praticamente a cena é *sempre a mesma* – na transmissão direta, a palavra assemelha-se mais a seu significado clássico, de *palco* onde é desenvolvida a ação (daí a expressão “em cena”). Ainda assim, se formos considerar *sequência* como conjunto coordenado de ação dramática, podemos identificar algumas bastante óbvias em qualquer transmissão televisiva ao vivo. No exemplo do futebol: sequência de entrada em campo; primeiro tempo; intervalo; “show” do intervalo; segundo tempo; final de jogo; entrevistas etc. Todas constituídas de vários *planos*.

Para MARTIN (2005),

a escolha de cada plano é condicionada pela *necessária clareza da narração*: deve existir uma adequação entre a dimensão do plano e o seu conteúdo material, por um lado (...) e o seu conteúdo dramático, por outro lado (...). Assinalemos que a dimensão do plano determina geralmente a sua duração, sendo esta condicionada pela obrigação de deixar ao espectador o tempo necessário para compreender o conteúdo do plano (p.47, grifo nosso).

Nos termos do autor, a relação entre plano e narrativa é da perspectiva do cinema clássico e não leva em consideração escolhas estéticas e estilísticas de enquadramento dos objetos cênicos, usuais no cinema pós-guerra. Todavia, mesmo nesses casos mais experimentais de planos e de enquadramentos, tais figuras possuem informações narrativas, ou seja, foram deliberadamente escolhidos por algum propósito.

Se considerarmos o material emoldurado pela televisão como sendo da ordem do *atual* (i.é, existe de fato) e que a função televisiva seja a de relatá-lo “*objetivamente*”, nos causa surpresa constatar que a televisão não correlaciona enquadramento/plano com clareza narrativa. Ela é, inclusive durante telejornais, ainda mais pirotécnica do que o cinema experimental.

Claro que muitos dos enquadramentos cinematográficos possuem o mesmo sentido na televisão (caso do *picado* e *contrapicado*), mas veremos abaixo o deslumbramento inofensivo das câmeras sem ancoragem humana (caso da grua). No futebol da televisão, planos de detalhe – que o cinema usa para chamar atenção a certo objeto – dinamitam o espaço do jogo ao mesmo tempo em que conferem *visibilidade* a jogadores específicos.

Abaixo, analisaremos os principais planos utilizados pela televisão para construir seu discurso. O que se percebeu nas decupagens é a persistência dos planos/enquadramentos ao longo dos mais de 50 anos analisados. Jamais um plano caiu em desuso; novos enquadramentos foram prontamente aceitos na trama narrativa e encontrou-se para ele um uso (mais ou menos) específico.

3.4.1 Plano Principal

Quem ao menos passou os olhos por uma transmissão de futebol pela televisão sabe que existe um plano que se sobrepõe aos outros, agindo como o fio que amarra todos os cortes e movimentos de câmera. A este plano elevado, posicionado no alto das tribunas centrais junto à linha do centro do gramado, chamaremos a partir de agora de *Plano Principal*²⁸ (figura 3).

²⁸ O manual de cobertura televisiva da FIFA para a Copa de 2010 dá ao mesmo plano o nome de *main wide shot*. Cf. Anexo II.

Teoricamente, a melhor posição no estádio para se perceber a trama de uma partida não é a posição horizontal das câmeras televisivas (e do Plano Principal), mas sim as tribunas centrais (atrás das goleiras), curiosamente os ingressos mais baratos – que torcidas organizadas, camarotes, algumas cabines de imprensa, auxiliares técnicos e mesmo treinadores impedidos de exercer seu trabalho à beira do gramado preferem. No ângulo de visão vertical, pode-se compreender a evolução do jogo, sendo mais simples a ação de analisar a movimentação e a ocupação do espaço pelos jogadores.

Todavia, acreditamos não ser coincidência que as cadeiras mais disputadas nos estádios sejam as posicionadas ao longo das linhas laterais do campo, preparadas para acompanhar o jogo horizontalmente, como na imagem televisiva. No Plano Principal elimina-se a noção de profundidade. Logo, a compreensão dos espaços preenchidos fica comprometida – e o que seria dos sistemas táticos senão a melhor forma de ocupá-los? Ou seja, o espectador leigo prefere emular em campo a experiência televisiva enquanto o iniciado escolhe o ângulo no qual recebe mais informação sobre o jogo dentro de campo.



Figura 3 Montagem apresentando a evolução dos Planos Principais, de 1958 a 2010

Ao Plano Principal: toda análise da linguagem televisiva do futebol deve começar seu trabalho por ele. Não somente por que este é o elemento visual mais presente nas transmissões, mas também por que alterou profundamente nossa percepção do jogo de bola.

A experiência, muito comum hoje em dia, de transmitir “via tubo²⁹” partidas de futebol de campeonatos estrangeiros – e mesmo nacionais – gerou problemas extras aos comentaristas. Agora, eles assistem ao jogo da mesma posição dos espectadores – horizontalmente – transformando toda análise tática em exercício de imaginação espacial, devido também ao *achatamento* natural da imagem televisiva³⁰.

Ainda que a abundância do Plano Principal hoje tenha o naturalizado, trata-se de uma convenção, provavelmente estabelecida ainda nas primeiras décadas do século XX. O registro em película da final da Copa de 1930 já mostra o gramado através do mesmo plano (figura 4). Porém, o grosso desse registro foi feito com câmera que se posicionava à altura dos olhos de um torcedor qualquer, situado próximo do gramado, sobretudo atrás da meta – o que depois evoluirá para um dos principais planos de diálogo com o Plano Principal, o Plano Médio (ver a seguir). Tal posicionamento (figura 5) concebia o movimento em campo sendo desenvolvido na direção do espectador – muito como “*A Chegada do Trem*” dos Irmãos Lumière.

Vale ressaltar que nestes primeiros anos pré-televisão e pré-registro televisivo, as imagens que nos chegam são de películas *documentais*. O contexto de recepção destas imagens é completamente diferente daquele de hoje. Por exemplo, ainda que o tamanho da tela de cinema não fosse o padrão atual de 16:9, sua proporção era muito maior do que as telas de televisão, sobretudo as primeiras.

Assim, não seria surpresa supor que este tenha sido o motivo da escolha por esse tipo de enquadramento do Plano Principal, que emula a experiência de se assistir à partida de

²⁹ Expressão do jornalismo que quer dizer, basicamente, “através de uma televisão dentro do estúdio”.

³⁰ Os videogames de futebol também adotam a mesma convenção, facilmente perceptível nas últimas edições das duas principais franquias, *FIFA Soccer* e *Pro Evolution Soccer*. Em ambos os títulos, existem duas opções de câmera que utilizam o Plano Principal. Uma delas é chamada de “Sim Cam” no FIFA11, que utiliza o plano principal como se estivesse em um *travelling* lateral, correndo ao longo da linha do campo para acompanhar a ação, mas ainda assim mantendo a mesma perspectiva da câmera de televisão. A outra opção é a própria “TV Cam”, onde a câmera move-se fixa sobre eixo posicionado junto à linha de centro – como na televisão – oferecendo uma visão perpendicular das duas metas. Jogos como *Super Soccer* (1992) e *VR Soccer* (1996) tentaram quebrar com essa tradição ao adotar o ponto de vista vertical. *Sensible Soccer* (1992) foi mais extremo ao propor apenas visão aérea. É a série mais duradoura das três (a última edição é de 2007).

futebol como se estivesse no estádio. Infelizmente, não existem registros *televisivos* das primeiras décadas da história audiovisual do futebol para sabermos se tal enquadramento também foi adotado na telinha. Ao que parece, pode-se dizer que sim: a partir da década de 1960, quando o videoteipe permitiu a permanência do registro televisivo, o Plano Principal continuou a estar presente.



Figura 4 O plano principal em 1930



Figura 5 A câmera atrás do gol em 1930

Um dos principais questionamentos que deve ser feito a respeito desse Plano é qual sua *concepção do espaço representado*. Convém lembrar que não é uma questão interessante somente ao futebol da televisão, mas também a todos as outras formas esportivas, espelhadas na tradição do jogo bretão. Afinal, o vôlei, o basquete, o futebol americano e o rúgbi também possuem Planos Principais muito semelhantes. A exceção é o tênis, que resistiu à ditadura da horizontalidade com sua visão até hoje vertical.

Desta decorre outra questão: *qual o espaço propriamente televisivo (expresso e não representado)?* Para THOMPSON (1998), as interações quase-mediadas (caso da televisão) ocorrem frente a uma estrutura básica, que modela ações e expressões pessoais, suprimindo aquelas inapropriadas – isto é o que autor chama de *região frontal*. Em oposição, na *região de fundo*, os “indivíduos frequentemente agem em contradição com as imagens que tentam projetar” nas frontais. Nestas, há maior descontração por parte das *personas* televisivas.

Observemos o caso das transmissões de futebol: a “região frontal” dessas teletransmissões assemelha-se muito mais à “região de fundo” dos outros programas televisivos, como o telejornal. O espaço televisivo é confinado aos intervalos e ao pré-jogo, momentos em que as tradicionais *talking heads* falam com os espectadores. Fora esses momentos, utilizados para uma análise “sisuda” dos acontecimentos, usualmente em tom professoral, narradores e comentaristas apresentam-se mais relaxados quando apenas sobrepõem sua voz ao campo-palco de jogo.

No futebol da televisão, o espaço televisivo confunde-se com o espaço de jogo; tornados uma coisa só, há o deslizamento do propriamente televisivo para espaços delimitados, que se transformam em *tempo morto* (ver 3.6.2) da própria partida – isto é, quando não há nada mais o que mostrar, a transmissão volta a ser tradicionalmente televisão.

Começa no mais trivial e constante aspecto do futebol da televisão a constituir-se sua *ethicidade*. É preciso questionar constantemente o que acontece dentro de campo, pois se toda tática é a maneira de preencher espaços (SILVEIRA, 2010b), quando eles nos são *traduzidos*, somos incapazes de apreender o jogo³¹ tal qual.

3.4.2 Plano Médio

O segundo elemento essencial da ‘gramática’ das transmissões é o chamado Plano Médio. Também é o segundo elemento mais antigo, dependente do irmão mais velho, o Plano Principal. Conceitualmente, o Plano Médio é um recorte mais próximo (no sentido de

³¹ As câmeras ‘3D’ parecem propostas a alterar nossa percepção do espaço superficial da televisão, mas convém lembrar que é apenas outra ilusão óptica, mais intrincada (menos tátil), pois o programa que a torna possível está no aparelho (necessitamos de óculos especiais) e não em nós. De toda maneira, como apenas foram testadas transmissões da Copa do Mundo de 2010 em aparelhos de ‘três dimensões’ (sic), eis aqui um ponto que deve ser retomado quando essas transmissões forem mais usuais, provavelmente em 2014.

ampliação, de *zoom in*) do Plano Principal, usado para ressaltar ações dos jogadores, observar *in loco* o desenvolvimento de uma jogada. Mas nem sempre foi assim.

Como o Plano Principal, o Plano Médio também tem sua origem nos registros em película, porém seu uso foi readaptado ao longo da segunda metade do século passado. No registro de 1958, o Plano Médio é o principal elemento de diálogo do Plano Principal, porém sua inserção na trama se dá sobretudo durante os *tempos mortos* da partida, ou seja, quando a bola não está em jogo. Com bola correndo, há preponderância do Plano Principal. Ao todo, são 59 inserções do Plano Médio, sendo apenas duas delas com a bola rolando, ambas exibindo Pelé, já então o principal jogador da partida.

Com sua função estabelecida no início dos anos 1960, o Plano Médio passa a ser o plano de diálogo com o Principal. Ocorre da seguinte forma: se a bola está nos arredores do meio de campo, opta-se pelo Plano Principal; perto da linha de impedimento (ver abaixo), transfere-se para os planos médios correspondentes, aumentando a *tensão televisiva* da transmissão (mas não da partida, já que nela a tensão é de outra ordem, como veremos adiante). A montagem na figura 6 ilustra essa evolução do uso do Plano Médio.

Não é preciso ir muito longe no tempo para encontrar exemplo que se contraponha à inocente final de 1958: basta olhar para a transmissão televisiva da final de 1970 com suas 185 inserções de Plano Médio ao longo de seus noventa minutos, apenas 30 delas (menos de 1/6) em ‘tempos mortos’.

Nos doze anos que separa as duas finais, não apenas o Brasil sagrou-se o maior vencedor de Copas do Mundo, como também o futebol deixou o cinema e aportou na televisão – em cores, a partir dessa final mexicana. Talvez esteja aí a explicação para o fascínio dos responsáveis pela captação do jogo com essa recém-adquirida capacidade de detalhar os jogadores. Em comparação à transmissão da final de 1970, a Copa da Alemanha (1974) é muito mais “sóbria”.

É em 1970 que começam os dois principais problemas do Plano Médio, que irão espalhar-se a todos os ‘Planos de Detalhe’ (cf. 3.4.3). O primeiro, mais evidente: a *glorificação* do jogador que é ‘enquadrado’ isoladamente durante o contexto do jogo. O segundo, desdobramento do anterior: o esfacelamento da compreensão do espaço, dinamitado pelo Plano Médio que, como conceituado, nada mais é do que um ‘recorte ampliado’ do Plano Principal.



Figura 6 A evolução dos Planos Médios. A menor inclinação na transmissão de 2006 (em baixo) oferece mais dinamismo à ação

Acreditamos que seja possível traçar um paralelo entre os mecanismos responsáveis pela *transformação* dos jogadores de futebol em seres quase sobrenaturais (*mistificação*) com as formas narrativas empregadas pela televisão na cobertura esportiva – as visuais, não as faladas.

SANTORO SALVADOR & SOARES trabalham questões relativas à memória coletiva do futebol brasileiro, cuja referência é justamente a vitória da Copa de 1970, assim como os esquecimentos que dela foram produzidos pela mídia, assim dando novos “sentidos e significados às representações identitárias do futebol nacional” (2009, p.2). Como

demonstram exaustivamente, há todo um ‘maravilhamento’ da sociedade brasileira com o que viu dentro de campo, hoje esquecendo que

o sucesso daquela Seleção teve como aliado principal uma equipe técnica altamente qualificada, que *realizou e executou um planejamento baseado nos conhecimentos científicos e tecnológicos mais avançados da época* (SANTORO SALVADOR & SOARES, 2009, p.3, grifo nosso).

Eis aí a criação de um mito, que transformou a competição em paradigmática para o futebol nacional: ao brasileiro médio, sustentam os autores, é inconcebível que o “futebol-arte” seja aliado à pragmática tecnológica do treinamento, o extremo oposto do talento futebolístico³². Embora datada, para os autores, a imprensa pretender afirmar a memória da Copa de 1970 como atemporal:

o futebol do presente deve ser visto pelas novas gerações tendo como referência de comparação aquele que representa o futebol brasileiro. Esse imaginário transforma um bem cultural, nesse caso o futebol, em expressão ‘natural da cultura’ (SANTORO SALVADOR & SOARES, 2009, p.44).

Quais as relações entre esse mito coletivo do futebol-arte como expressão da brasilidade e as 185 inserções de Planos Médios na transmissão televisiva? Várias. Como já dito, a Copa de 1970 é apenas a segunda transmitida pela televisão ao país. Mais: é a primeira em cores. O longa-metragem *Quando meus pais saíram de férias*, de Cao Hamburger (2006), tem justamente esse acontecimento como pano de fundo. Há toda uma geração que se vê representada pela primeira vez na televisão, sobretudo na Rede Globo, nessa época iniciando sua jornada rumo à fase hegemônica.

E há Pelé, um *ser de transição* entre o futebol-rádio e o futebol-televisão. Não é à toa que os Planos Médios que tanto o procuraram em 1958 pelo seu bom desempenho em campo (fato daquela partida) voltem a procurá-lo em 1970, agora de forma *agenciada* – ele já era uma estrela. Outro craque da época ligeiramente anterior foi precoce demais em sua explosão – talvez o coroamento de Pelé e não do argentino naturalizado espanhol Di Stéfano se deva justamente à permanência e ao alcance da imagem do ‘Rei’ em atuação.

³² Há um ditado chinês que diz que talento sem técnica é como barco sem vela. Os jogadores brasileiros, porém, não conseguem perceber relação entre um e outro. O meia Douglas, atualmente no Grêmio, entrou em conflito com o técnico Silas porque recusava-se à funcionar no plano tático, afirmando que “craque não marca” (cf. <<http://www.clicrbs.com.br/esportes/rs/noticias/,3008335,Renato-conta-como-reabilitou-Douglas-Craque-nao-marca.html>, acessado em 12 de outubro de 2010>). O treinador espanhol Rafa Benítez, da Internazionale de Milão, deixou escapar o que pensa sobre essa teimosia nacional ao comentar o desempenho em campo do jogador Philippe Coutinho: “Ele é brasileiro, *mas tem uma cabeça muito europeia*. É humilde, atento e *tem grande vontade de aprender*” (Benitez e o jogo bonito. In: **Revista Placar**. São Paulo: Editora Abril, setembro de 2010, n. 1346-B, p.47, grifos nossos).

A transmissão de 1970 não se contenta em apenas ver Pelé atuando: ela precisa ‘ver de perto’, ‘tatear’ com os olhos esse ‘ícone’ do futebol mundial, e é justamente essa a função dos Planos Médios e de seus descendentes, os Planos de Detalhe. Para a informação da partida, tais planos não informam nada – na verdade, ocorre o oposto, já que estes são os grandes responsáveis pela *destruição* de sentido característica das transmissões televisivas.

Só existe beleza plástica em um drible entre as pernas de um adversário captado em Plano Médio, nenhuma beleza funcional (SILVEIRA, 2010b). Há menos sentido ainda quando o jogador bate de frente com um zagueiro posicionado no *fora de quadro* comum a esse tipo de plano. Se, porém, tivéssemos visualizado o lance através do Plano Principal, mais conceitual, teríamos percebido logo a futilidade de tal ato.

Ainda assim, sobretudo pela capacidade de conferir beleza à fluidez de uma partida de futebol e de seus movimentos que emulam uma dança (SILVEIRA, 2010b), o Plano Médio vai gerar inúmeros descendentes. É de se considerar que, na medida em que aumenta o número de planos médios, a plasticidade do futebol entra em declínio: a função de ponta, marca-registrada do futebol brasileiro (junto com o camisa 10, o cerebral meio-de-campo) já não existe mais. Os dois últimos pontas de destaque amargam hoje o anonimato: Sávio foi dispensado do Avaí, clube da capital catarinense pequeno no cenário nacional; enquanto Denílson poucas vezes foi mais do que um malabarista³³. O próprio Robinho tem dificuldades em atuar na Europa, pois seu “futebol-alegre” (termo dos jornalistas) não combina com a rigidez tática do futebol continental. Se não tentasse a opção mais plástica e preferisse a mais funcional, talvez possuísse melhor sorte.

Desprovidas de contextualização, os registros dos jogos de Pelé pela Seleção de 1970 parecem ser mágicos. A vitória de 4x1 sobre a Itália, com três gols no segundo tempo, deve-se muito ao melhor condicionamento físico do Brasil do que somente à genialidade dos ‘artistas’ do futebol brasileiro. Cativados pela beleza plástica da transmissão, pela primeira vez colorida e exaustivamente descritiva em seus detalhes, deixamo-nos ludibriar pela memória de um

³³ Significativamente, Denílson considera-se herdeiro da “tradição” brasileira do futebol arte: “Acho que os meus dribles são a alma do futebol brasileiro. Esse jeito de jogar nos consagrou” (O Globo, 4 de junho de 2002, p.4, citado em SANTORO SALVADOR & SOARES, 2009, p.56).

jogo que só ocorreu dentro da tela da TV. Estamos perdoados: até Pasolini se deixou enganar³⁴.

3.4.2.1 Momentos de tensão

O Plano Médio tem, portanto, a dupla função de descrever jogadas e criar ídolos. Ele aproxima o telespectador do lance de jogo, descrevendo-o *in loco* ao mesmo tempo em que *dá rostos* aos jogadores dentro de campo, tornando-os reconhecidos do público³⁵. Assim, acaba destruindo nossa percepção do espaço. Essa não é uma característica apenas da televisão e de seus planos mais próximos, mas também uma herança do fotojornalismo esportivo.

Antes das teleobjetivas e da televisão, as fotos de futebol retratavam as partidas de planos próximos ao que hoje temos como o Plano Principal. São fotos que começam a rarear com o desenvolvimento de aparelhos mais compactos e móveis e praticamente desaparecem após a introdução da teleobjetiva, ao final da década de 1950. Desde então, o costume passa a ser fotografar os jogadores proximamente, em situações de jogo, desprovidos de todo contexto. Tais fotos, assim como o Plano Médio, eliminam aquilo que o fotógrafo holandês Van der Meer, entrevistado pelo jornalista britânico David Winner, chama de *momentos de tensão*. Segundo der Meer, esses momentos são quando “você vê as possibilidades. No próximo momento acabou – o jogo move-se para outra coisa” (WINNER, 2001, p.65). A relação entre *espaço de jogo e momento de tensão* é assim explicada por der Meer ao jornalista:

‘Futebol é um jogo de espaços. Então, por que deveríamos deixá-lo de fora?’, ele 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

³⁴ Em seu sistema semiótico do futebol, PASOLINI (1971) diferenciava a *prosa* (o encadeamento lógico de uma jogada) da *poesia* (a jogada imponderável, que destrói e reorganiza o jogo). Exemplo de prosa seria o estilo italiano do *catenaccio* (‘ferrolho’), sistema defensivo que reduz o espaço do campo defensivo através do posicionamento disciplinado dos jogadores. Do outro lado, a poesia é a jogada bonita, o futebol-arte, o inesperado: Robinho pedalando, Zinho encerando, Garrincha fintando. A manifestação da poesia durante uma partida surpreende ao quebrar a lógica dela. Pasolini, inspirado com o “futebol-arte” da seleção brasileira de 1970, limita a expressão poética do futebol ao drible e à finta, expressões individuais de inegável talento. À primeira vista, é fácil concordar com Pasolini. Mas uma análise mais atenta é capaz de perceber buracos: a expressão individual não é a única forma de se atingir a poesia do futebol – quantas vezes já vimos verdadeiras “aulas” de futebol em jogadas estruturadas por vários jogadores da equipe?

³⁵ Fato, aliás, essencial para os ‘direitos de imagem’ de um jogador: quando a maioria dos torcedores evita os estádios (nem sempre por vontade própria), é preciso outras maneiras dos *astros* serem ‘publicizados’.

jogadores brigando pela bola. E daí? Em que parte do campo eles estão?’ (WINNER, 2001, p.64, tradução nossa).

Retorna-se à questão da informação. Para transformar jogadores em heróis, os planos mais próximos são fundamentais, porém eles excluem a *tensão* de uma jogada. As transmissões claudicam nesse aspecto: ainda que haja quantidades exageradas de planos de detalhe, o Plano Principal tende a costurá-los não apenas por que tem a função de informar a posição dos jogadores ao telespectador, mas também é responsável por criar esses *momentos de tensão*, sobretudo quando descrevem o posicionamento dos jogadores no meio de campo (o local mais dramático do gramado para o fotógrafo holandês).

Abaixo está uma sequência da Copa de 1970 que ilustra o questionamento de der Meer sobre o Plano Médio (figura 7). Na primeira imagem (ao centro, em sentido horário), vemos um Plano Médio de um jogador italiano correndo ao ataque. Fora do quadro, há um brasileiro que irá lhe roubar a bola, visível só quando passamos ao Plano Principal, mais ‘próximo’ do habitual (na segunda imagem). A terceira e a quarta imagens descrevem o contra-ataque brasileiro: Tostão corre, recua para Pelé, que devolve para Tostão. No limite do enquadramento da quinta imagem, há um trio de italianos bem à direita, dos quais só vemos a mão de um deles. Um destes italianos será responsável por barrar a tentativa de cruzamento de Tostão, rebatendo a bola para o meio de campo (sexta imagem). Nesta última imagem, quem está fora de quadro é Tostão, posicionado sobre a linha da área na extrema esquerda do quadro.



Figura 7 A corrida infrutífera de Tostão. Há três italianos “escondidos” fora de quadro.

Já a figura 8 exibe um *momento de tensão* na acepção de Van der Meer. Ali está descrito, virtualmente, o terceiro gol francês sobre o Brasil na final de 1998. O gol *por vir* petrificado nessa imagem exibe o contra-ataque da França após uma tentativa tresloucada do Brasil aos 47 minutos do segundo tempo. A bola corre em direção ao francês mais acima, mas a chave dessa imagem é a posição dos dois defensores brasileiros: correndo de frente ao próprio gol, eles não percebem o volante Petit dirigindo-se ao espaço vazio entre eles. No segundo seguinte, Dugarry (bem ao alto) irá passar de primeira para Petit, que ficará sozinho cara a cara com Taffarel para marcar o último gol dos campeões mundiais.

Momentos de tensão podem servir de categoria de análise para as transmissões de eventos esportivos pela televisão. São esses momentos que deveriam ser o foco desses produtos visuais e não os planos que tendem à *espetacularização* da partida e à *mitificação* dos sujeitos, caso dos planos médios e seus descendentes, que trataremos mais abaixo.



Figura 8 Momento de tensão descreve virtualmente o terceiro gol da França, em 1998

3.4.2.2 Plano Médio na Linha de Impedimento

A emergência desse plano é intrinsecamente relacionada com a regulação que a televisão passa a exercer sobre o jogo a partir dos meados da década de 1980. Sua consolidação se dá apenas com os avanços da computação gráfica (após 1994).

A ‘linha de impedimento’ é uma linha imaginária traçada horizontalmente há poucos metros da grande área, mais ou menos na altura do ‘bico’ da meia-lua (no esquema da figura

1, são as câmeras 3 e 4). É a partir desse terço final de campo que a maioria dos gols ocorre, pois a distância entre goleira e jogador no bico da meia-lua é de onze metros. Toda defesa tende a resguardar ao máximo essa área, considerada com razão a mais perigosa do gramado. É também onde os jogadores adversários procuram se posicionar para receber a bola e partir ao ataque. Como normalmente essa função ofensiva é exercida pelo centroavante, jogador encravado entre dois zagueiros, é também onde ocorre o maior número de jogadas em impedimento.

A primeira vez que esse plano aparece no universo das análises é aos cinco minutos da final de 1986 entre Alemanha e Argentina. Nessa e nas quatorze inserções seguintes desta final, o Plano Médio na Linha de Impedimento (PMLI, para facilitar) é usado junto à figura de manipulação temporal do *replay*. Aqui, sua intenção não parece ser ainda responder dúvidas sobre impedimento, mas sim apresentar outra câmera para ilustrar uma zona delicada de jogo.

A final seguinte (1990), disputada pelas mesmas seleções, já coloca em prática seu uso moderno: o PMLI é usado para tirar dúvidas sobre jogadas em impedimento. A dificuldade, porém, é que sem o recurso eletrônico – que hoje em dia ‘traça’ uma linha na imagem – nosso olho tem dificuldade em observar quem – e o quê – está realmente impedido. Junta-se a isso o natural achatamento da imagem televisiva, o que retira a noção de profundidade e altera (ao menos, *visualmente*) o posicionamento dos jogadores.

Há de se registrar que a certeza de impedimento é virtualmente impossível ao olho humano: ele ocorre muito rápido e em movimento, e um auxiliar atuando sobre o mesmo ângulo de visão dos jogadores irá levantar a bandeira devido a uma ‘impressão’ de impedimento mais do que a uma certeza concreta. As máquinas, porém, atuam sobre dados, e desenhar uma linha em computação gráfica é muito mais simples do que observar uma situação que ocorre em fração de segundo e sobre a qual se tem de tomar uma opinião sem análise ou deliberação, sofrendo todo tipo de pressão (da arquibancada, dos meios de comunicação, dos jogadores). Mais do que o pênalti, a verdadeira loteria do futebol é o impedimento.

O PMLI foi inserido 26 vezes na final da Copa de 1994, nem sempre durante *replays* em sua função elucidativa, mas também ao longo da própria trama da partida ao vivo – considera-se, assim, que é um plano médio fixado sobre esse eixo da linha da zona de perigo. Oito anos mais tarde, o PMLI foi usado da mesma maneira, com 22 inserções. Então torna-se

especializado: em 2006, o PMLI só é inserido três vezes – em três *replays* – para responder dúvidas sobre impedimentos. A partir de então, sua gestação está concluída. Quando o vemos hoje, raríssimas vezes ele estará ‘contando’ o jogo.

3.4.3 Planos de detalhe

Chamamos de Planos de Detalhe todos os outros planos próximos que interagem com o Plano Principal na trama de uma transmissão ao vivo. Seus tipos são muitos, apenas limitados pela criatividade dos produtores da transmissão. Suas utilidades, porém, precisam ser problematizadas.

Como dito, todos os planos desse tipo já trazem consigo os dois problemas do Plano Médio: a capacidade de glorificar os jogadores e de ocultar os momentos de tensão, incapacitando nossa leitura de jogo. Porém, seus efeitos são muito mais virtuosos. Existem desde planos construídos para apresentar e glorificar personagens (caso do *close* ou *grande plano*), quanto para dirimir dúvidas (como o plano médio na linha de impedimento).

A sequência de imagens abaixo, em sentido horário (figura 9) ilustra, na mesma sequência, alguns dos vários planos de detalhe possíveis, através dos primórdios do emprego da câmera lateral, na final da Copa de 1982. Nas imagens em sentido horário a partir do alto à direita, está relatada a lesão do jogador italiano Graziani (identificado na terceira imagem) que o tirou de jogo. Entre cada uma das imagens (planos de detalhe) existe um corte para outra câmera: Plano Principal, Plano Médio, Plano Principal.

Como se percebe, toda vez que a trama retorna à câmera lateral, o foco permanece o mesmo, mas o enquadramento vai-se alterando. *Zoom out* para plano americano entre as duas primeiras imagens, depois um *close* de detalhe no número do jogador (sua identificação em campo), no mesmo momento em que surgem os caracteres nomeando-o. Ao final, retorno ao plano americano, enquadrando o jogador de costas.



Figura 9 A câmera lateral fixada no drama do zagueiro italiano em 1982

Trataremos daqueles que consideramos os principais Planos de Detalhe (o grande plano, o plano de corpo inteiro e o americano), mas existem vários outros, como os planos atrás do gol. Ressaltamos que a FIFA denomina-os pelo apelido genérico de *PlayerCam*, não diferenciando um do outro. Segundo a entidade, estas “câmeras dos jogadores” (ou “câmera-jogador”?) são “usadas durante o jogo inteiro para cobrir apenas um jogador” (cf. Anexo II). Em outras palavras, é o *close*, que no meio futebolístico pode ser tanto o grande plano propriamente dito quanto descendentes do plano americano (das coxas para cima, ou a partir da cintura). A colocação dos números (e, depois de 1994, dos nomes) nas camisas dos jogadores criou um tipo de *close* único do futebol: o de costas, que serve para identificar (no sentido de *colar* nome à imagem) um jogador. Por serem de muitos tipos, todos serão tratados como sendo *grandes planos*, mesmo que nem sempre necessariamente “fechem” sobre o rosto de um jogador. Se considerarmos que o campo inteiro é o *corpo* do elemento gravado, então aproximar para fixar o olhar sobre um jogador particular é análogo aos *closes* do cinema.

Segundo MARTIN (2005), o *close* (ou grande plano) é onde melhor se manifesta a força de significação psicológica e dramática do produto audiovisual. “Corresponde a uma

invasão do campo da consciência, a uma tensão mental considerável, a um modo de pensar obsessivo” (p.50). É também o resultado natural do *travelling* para a frente. Seu objeto é, naturalmente, o rosto humano.

No período analisado, os primeiros *closes* significativos de jogadores *dentro de campo*³⁶ surgem na transmissão da final de 1974. No jogo entre Alemanha e Holanda, o objeto dos doze *closes* durante 90 minutos é o treinador alemão Helmut Schön junto ao banco alemão. Schön, então há vários anos à frente da seleção daquele país, era o mais próximo da concepção moderna de ‘astro’ do futebol, de cuja Copa da Alemanha Ocidental é justamente a gênese. Explica-se o foco na seleção alemã ao fato de ainda naquela competição as partidas serem televisionadas por uma emissora local – prática suspensa a partir de 1982.

Na Copa da Espanha, oito anos depois, já existem 42 *closes* na final, com todos os focos que até hoje vêm sendo feitos: jogadores (Breitner, Grasianni, etc.), treinadores (Jupp Derwall e Enzo Bearzot), além de celebridades nas tribunas, como o Rei de Espanha e os presidentes das respectivas nações (Alemanha Ocidental e Itália), inclusive vários *closes* do árbitro brasileiro Arnaldo César Coelho. Vinte anos mais tarde, na final da Copa da Ásia, esse número saltaria para 82 inserções. Os números sobem se considerarmos não só os *closes* de rosto/costas, mas todos os planos “*PlayerCam*” cujo objeto é apenas um jogador: são 118 apenas no primeiro tempo da final de 2002.

Muito do principal questionamento sobre os *closes* já foi exposto acima, quando discursamos a respeito do Plano Médio. Porém, a quantidade crescente de *closes* em relação às outras figuras de escrita suscita novas indagações. O assunto da *PlayerCam* é, como o nome já diz, algum jogador que nos desperte o interesse para vê-lo tão de perto. Jogadores de futebol *jogam* futebol, mas atletas de alto nível como selecionáveis *atuam*: esse jargão já é comum na crônica esportiva. O espaço de direito para *atuarem* para platéias do mundo inteiro é o campo de futebol das grandes ligas europeias e, sobretudo, da Copa do Mundo.

Todavia, há certo “agendamento” dos jogadores que serão registrados em grandes planos pelos emissores; os “astros” do esporte são construídos ao longo do tempo e de seu desempenho dentro de campo, ao menos primariamente. O trio Robinho, Ronaldinho Gaúcho e Ronaldo “Fenômeno” (o apelido já é significativo) são três jogadores que não desempenham

³⁶ Oito anos antes, a Rainha Elizabeth também é enquadrada em *closes* tímidos. Ainda que o *extracampo* faça parte do palco-gramado e constitua o espaço televisivo da partida de futebol, optamos por não problematizá-lo neste trabalho.

satisfatoriamente pelo menos desde a Copa de 2006 – porém, sempre que estão em campo, pode-se ter certeza de que serão *fechados* em grandes planos. Suas naturezas “galácticas” há muito ultrapassam o que realizam entre quatro linhas.

Na final da Copa de 2002 entre Brasil e Alemanha, Ronaldo “Fenômeno” é o jogador com maior número de *closes* (11), seguido pelos dois goleiros (Kahn, 9 e Marcos, 6), Roberto Carlos (então no Real Madrid, também com 6), Rivaldo (então principal jogador do FC Barcelona, com 5) e Cafu (então jogador da Roma, com 4).

Saltam aos olhos dois aspectos: a preponderância de *closes* de brasileiros em relação aos alemães (apenas Oliver Kahn está entre os mais destacados) e a quantidade de destaque dado aos goleiros que, somados, têm o mesmo número de grandes planos do astro Ronaldo.

Abordarei o destaque aos brasileiros na final da Copa da Ásia quando discutir enunciação e edição de uma partida, porém adianto que acredito que exista um ‘agendamento’ não só na questão dos astros, mas também na hora de escolher para qual lado torcer – em 2002, a seleção brasileira era o equivalente futebolístico do Golden Team³⁷ norte-americano no basquete.

Quanto aos goleiros: é interessante reparar que a posição ‘mais odiada’ do futebol é hoje uma das mais destacadas. Tem lógica, pois, se o goleiro não desempenhar bem suas funções, todo time está comprometido, por melhor que seja – “um bom time começa com um bom goleiro” e “um bom ataque começa por uma boa defesa” são dois ditados do esporte. Mais significativo, porém, é perceber que o goleiro é a figura que mais ganha destaque a partir da década de 1970, quando os *closes* começam a ser empregados.

A figura 10 exibe uma linha do tempo dos goleiros nas transmissões de futebol. Enquanto que em 1966 a roupa do goleiro é sóbria, ela vai se “carnavalizando”, sobretudo no período entre as Copas de 1982 e 1994 (Schumacher, de vermelho; e Pagliuca, de mangas coloridas). Interessante perceber que não só a roupa fica colorida, mas também as ações: Pagliuca, com pinta de galã de cinema italiano, beija a trave após ela o salvar de levar um gol. Em 1998, mesmo de roupa negra, Barthez faz caretas durante a final – na imagem abaixo, ele espalma o rosto como se não acreditasse que a França estava vencendo os então campeões mundiais.

³⁷ Seleção que reuniu os maiores astros do basquete da NBA e foi campeã Olímpica em 1992, com Michael Jordan, Larry Bird, Scott Pippen, Charles Barkley, Magic Johnson, entre outros.



Figura 10 Evolução do destaque aos goleiros.

Após esse período, já no século XXI, retorna a sobriedade – é só ver a concentração de Marcos, com seu uniforme cinza. Barthez, o astro da Copa de 1998, é comportado e discreto quando joga outra final, a de 2006 contra a Itália.

WISNIK (2008) traça um paralelo entre essa ‘emancipação’ da figura do goleiro e a emancipação feminista. Para ele, enquanto o ataque é uma função masculina (personifica a excelência do caçador, que abate a presa com estocadas certas), as funções defensivas são da esfera do feminino (daí expressões como ‘frango’, ‘cozinha’, ‘quintal de casa’, ‘zona do agrião’, ‘abriu a porteira’, ‘arqueiro’, ‘mãos de alface’, etc., que caracterizam a pequena área e as ações do goleiro). A função última do goleiro é, “como a das donzelas, manter-se virgem”. Por isso o gol entre as pernas é o mais humilhante; por isso que os goleiros mais ‘vazados’ são chamados de ‘frangueiros’, como as moças mais ‘vazadas’ são ‘galinhas’. À

essa figura incômoda do goleiro é permitido o que aos outros é negado (tocar a bola com as mãos) e proibido o que aos outros é permitido (atravessar o campo e marcar o gol).

A começar pelos trajes, que se coloriram e diversificaram, durante certa época, em tecidos e texturas as mais diversas, franqueando verdes, laranjas, amarelos, cor-de-abóbora com roxo, losangos e quadriculados que compõe a personalidade de cada protagonista. Essa fase de afirmação parece ter sido concluída: fim do luto que assinalava a vinculação sacrificial do goleiro ao tabu (e a sua impossibilidade de desprender-se do próprio arco) e festiva afirmação de um traço de liberdade que os jogadores da linha não têm: o de vestir-se como quiserem. (...) Alguns goleiros, especialmente europeus, passaram a levar a campo a toalha e uma espécie de frasqueira, ou *nécessaire*, que, colocadas num canto interno do gol, deram a esse um inusitado aspecto de toucador moderno e prático (WISNIK, 2008, p.139).

A mudança do goleiro passa também pelos gestos, e toda uma geração brasileiro irá se lembrar do bordão “Sai que é tua, Taffarel!” imortalizado por Galvão Bueno durante a campanha vitoriosa de 1994. Os goleiros clássicos, como Gilmar (1958), procuravam o momento certo de agarrar-se à bola, encaixá-la em seus braços. Os goleiros da nova era dispensam as joelheiras que simbolizavam seu compromisso primordial com o chão e adotam luvas sintéticas, que usam para ‘espalmar’ a bola para longe da meta. Como Taffarel, esse novo goleiro já não pode mais ficar na sua ‘casa’, abaixo de seu ‘arco’, ele precisa ‘sair’, distanciar-se de sua zona e também aprender a jogar com os pés, pois já não mais é permitido que a bola recuada seja agarrada. O ápice do novo goleiro-astro é o goleiro-artilheiro, figura andrógina na trama futebolística, pois, além de defender a casa, também abate. Quem marca gol, no futebol, vira astro: o paraguaio Chilavert e o brasileiro Rogério Ceni sabem bem disso.

Entre Yashin (o ‘Aranha Negra’) e Oliver Kahn, passando por Barthez, Dino Zoff e Pagliuca, o goleiro apareceu e assumiu posição de destaque nas transmissões, como os *close*s comprovam. Sobretudo Fabien Barthez, consciente das câmeras ao seu redor, que exagerava seu gestual e suas expressões quando seu time perdia chances claras do gol do outro lado de campo – roubando para si *replays* preciosos.

Contra o agenciamento natural dos astros e dos goleiros, existem *close*s reservados àqueles que desempenham a trama de uma partida. Na final de 2002, Kléberson, então jovem meia de 22 anos do Atlético Paranaense, foi uma das figuras-chave da vitória brasileira, com tentativas ao gol e bons passes aos companheiros. Foi tornando-se personagem da partida e ‘brindado’ com três *close*s, que com certeza o ajudaram em sua transferência ao Manchester United após a Copa.

Aos *closes*, portanto, durante a análise de uma partida de futebol é importante prestar atenção aos possíveis jogadores previamente ‘agenciados’ (os astros) e a quantidade de inserções que irão obter, mas, sobretudo, é interessante manter-se alerta para as inserções dos ‘personagens do jogo’, pois são nos *closes* destes que estão o embrião do astro do jogo seguinte. É esse o aspecto mais importante desse Plano de Detalhe: não a capacidade de reafirmar o estrelato, mas a de apontar novos *talentos*, no sentido artístico³⁸.

3.5 Movimentos *da* imagem

Acima, tratamos dos planos/enquadramentos e a forma como “picotam” o campo de jogo. Quando tratamos de movimento – e o fizemos constantemente – abordamo-lo como intrínseco à imagem gravada; ou seja, quem se mexe são os objetos (jogadores, bola, etc.), raramente a imagem. O *travelling* lateral, que sempre tenta manter a bola ao centro do quadro, foi propositalmente ignorado.

Agora, trataremos dos movimentos *da* imagem em conjunto com os movimentos *na* imagem. AUMONT (2006) diferencia o movimento *real* do *aparente*, respectivamente, tratados acima e abaixo. O que se deve levar em consideração é que “o movimento aparente no cinema implica estímulos sucessivos bastante semelhantes [ao real], pelo menos no interior de um mesmo plano” (p.51). Ainda que a constituição da imagem eletrônica seja diferente da cinematográfica (cf. capítulo 2), tudo leva a crer que as duas acionam o mesmo mecanismo utilizado na percepção do movimento real.

DUBOIS (2004) encontra naqueles que chama de “movimentos aéreos da imagem” uma das principais características do cinema, por permitir olhar o que se quer e quando se quer, não limitado apenas à visão frontal de outros espetáculos visuais. No futebol da televisão, essas possibilidades sofrem leve alteração de ordem: quem olha o que se quer são os cortes de planos; os movimentos servem para espetacularizar, colocar na ordem do possível movimentos intrincados que geram tomadas ocas de sentido.

³⁸ À guisa de curiosidade, e também para especular que com *closes* se faz ídolos e não craques, Kléberson atuou apenas 25 vezes pelo Manchester United em dois anos, antes de transferir-se ao futebol turco, onde jogou 42 partidas em três anos. Atualmente, é reserva do Flamengo, clube que ocupa posição incômoda no Campeonato Brasileiro de 2010. Ainda assim, ídolo que *foi*, Kléberson foi convocado para integrar a seleção brasileira na Copa do Mundo de 2010, onde não atuou em nenhum jogo.

3.5.1 *Travelling e zoom*

O Plano Principal, fio condutor e figura mais antiga da estética audiovisual do futebol, diferencia-se dos outros movimentos *aéreos* de câmara por um detalhe essencial: há nele, ainda, a ancoragem humana. Como o *travelling* do cinema – o Plano Principal não é mais do que isso – emula o movimento do olho humano, seguindo a bola ora para a esquerda, ora para a direita. Avançar, recuar, subir, descer, deslizar lateralmente, escutar, acompanhar: são todos movimentos comuns tanto ao homem quanto à câmara (inclusive a eletrônica).

DUBOIS (2004) chama atenção que até mesmo nas ocasiões em que os *travellings* são mais intrincados eles continuam a ter relação com o corpo humano. Trilhos, máquinas, helicópteros e braços mecânicos, essenciais tanto no cinema quanto nas transmissões esportivas, ainda dependem do acoplamento perfeito entre homem e máquina.

Existem, porém, movimentos que não apenas independem do eixo humano, como também evitam esse hibridismo. O mais antigo deles é o *zoom*, proporcionado pelo conjunto de lentes criado em 1950 e desde então incorporado por todas as câmeras de televisão. O *zoom* é, para DUBOIS (2004), um “falso movimento”, pois ali quem se aproxima para olhar não é o homem, mas sim a câmara.

O *zoom* está sempre presente nas transmissões do futebol, muito devido à própria arquitetura dos estádios. Já em 1958, algumas tomadas permitem visualizar esse olho mecânico em funcionamento, aproximando-se e afastando-se do lance, tentando sempre manter uma distância considerável da jogada, ao mesmo tempo em que tenta enquadrar a bola ao centro.

Ao longo das décadas, porém, o olho mecânico vai tornando-se mais complexo, e as evoluções técnicas permitem que o *zoom* deixe de ser apenas um artifício para elucidar uma jogada e passe a ter usos próprios. Em 1966, o *zoom* alia-se ao *travelling*, e ambos os efeitos juntos preconizam as guias, guindastes e braços mecânicos da década de 1990.

A paradigmática Copa de 1970 reserva ao *zoom* posição de destaque. Aqui, o virtuosismo das novas técnicas televisivas (como já dito, é a primeira a cores) parece empolgar os transmissores, e o que se vê é uma miríade de *zooms in* e *out* casados com *travellings* que seguem a bola toda a vez em que ela é arrematada a gol. Tais elementos aliados ao excessivo número de cortes para planos médios e de detalhes provocam tonturas,

também devido ao futebol rápido e movimentado jogado pela seleção brasileira. Ao olhar do telespectador de hoje, a transmissão da final de 1970 causa tonturas: é preciso reservar toda atenção à televisão para conseguir decifrar o que se passa – qualquer desvio de olhar é capaz de desestabilizar.

A partir da Copa seguinte, o *zoom* já é um elemento domesticado. Quando o vemos em ação, é para deixar um Plano Principal muito aberto e se aproximar do jogo. Ou então para aproximar-se lentamente de um jogador e enquadrá-lo em *close*, quando o tempo morto permite. Como na Copa de 1970, o *zoom in* para acompanhar um chute e o *zoom out* para seguir o jogador retornando ao seu campo tornaram-se parte integrante dessa gramática televisiva. Todavia, diferentemente de 1970, o desenvolvimento tecnológico das câmeras e do mecanismo do obturador nos permite observar uma bola arrematada a 120 km/h com maior ‘naturalidade’.

3.5.2 Movimentos desancorados

A partir dos anos 1980, começam a se desenvolver uma série de ‘instrumentos-próteses’, que “tendem a libertar os movimentos de câmera das ‘imperfeições’ do corpo humano” (DUBOIS, 2004, p.192). O primeiro deles é a *steadycam*, espécie de arreio que distancia a câmera do ombro do cinegrafista e que – como o próprio nome diz – deixa-a firme, fixa, regular e invariável. As imagens resultam estáveis, com movimentos sem centro e levemente amortecidos.

A louma – braço articulado dirigido por controle remoto – é capaz de efetuar deslocamentos rápidos e fluídos, em todos os sentidos, tanto sobrevoando multidões ou deslizando por superfícies inatingíveis para o cinegrafista. Junto à *steadycam* e às lentes *zoom*, a louma instaura um “novo espaço” quase inumano, nas palavras de DUBOIS (2004), criado e gerido pela tecnologia, que substitui o olho como órgão controlador da visão pelo dedo que pressiona botões.

Com a estabilidade recém conquistada, a *steadycam* “desce” das tribunas para inserir-se na lateral do gramado: é esta a gênese de alguns planos de detalhe, como o plano americano e o *close*. Seu uso mais criativo, porém, é quando registra lateralmente um jogador em corpo inteiro – temos a impressão de que observamos a partida ao lado do banco de reservas ou do treinador em sua área técnica.

Primeiramente, ancorado sobre o ponto de vista humano (ou mesmo da *steadycam*) o que se tem são imagens estáticas com enquadramentos americanos ou semelhantes (cf. 3.4.3.1), ou seja, simples planos de detalhe. Mas a capacidade de acompanhar a evolução de jogadas lateralmente irá modificar-se a partir de 1994, quando as câmeras laterais, além de estáveis, ganham trilhos.

Se, antes, a câmera lateral *emulava* a visão do banco de reservas/treinador na área técnica, com o acoplamento aos trilhos, essa ancoragem humana desaparece por completo: com a *dolly*, o *travelling* lateral alça novos vãos. Pode-se agora seguir uma jogada por toda lateral de campo, *sem parar* (a câmera). Mas, quando é o jogador quem pára, a câmera em movimento contínuo instaura uma nova relação com os sujeitos. Esse movimento, que consiste em uma leve inclinação lateral da perspectiva (alguns poucos graus, como em um quarto de círculo), é automatizado ao extremo: nosso pescoço é incapaz de descrever esse movimento quase-circular. A Copa de 1994 é rica em exemplos desse tipo. De certa forma, é o embrião dos trilhos estáveis, robóticos e perfeitos popularizados por *Matrix* (dir. Irmãos Wachowski, 1999) meia década mais tarde – e cuja cena de abertura de *Cidade de Deus* (dir. Fernando Meirelles, 2002) é um dos exemplos mais virtuosos.

A figura 11 ilustra esse movimento mecânico da câmera em um lance lateral. Na jogada, o auxiliar acompanha dois jogadores correndo ao longo da linha, sendo seguido pela câmera sobre trilhos. A bola sai, o auxiliar estanca o movimento e sinaliza a posse ao time brasileiro (atacante). A câmera, porém, continua correndo. Após fração de segundo, ela também estanca e dirige-se à esquerda, recolocando em quadro o auxiliar. É claro que tal mecanismo distorce a noção de espaço: na imagem 2 e 3, por exemplo, o italiano (caminhando em direção à sua área) parece estar no mesmo lugar: é que, enquanto ele descrevia movimento em certo sentido (direita), a câmera movia-se em direção oposta (esquerda). Percebe-se a distância que ela tem dos sujeitos quando recoloca em quadro o auxiliar (entre a imagem 2 e 4).

Por mais espetaculares que pareçam, os movimentos robóticos da câmera lateral sobre trilhos em nada se comparam ao que o braço mecânico (louma) é capaz. Enquanto a grua do cinema ainda conta com certa ancoragem humana, o braço mecânico é inteiramente robotizado: lembra, de fato, os robôs das linhas industriais. Posicionado atrás das câmeras, sua função é descrever movimentos atrás das goleiras, sobretudo durante a reposição de bola, um tempo morto.



Figura 11 Em sentido horário, a dolly lateral (re)criando espaços.

As tomadas atrás do gol não são exclusividades desse mecanismo. Assim como a câmera lateral sobre trilhos é a evolução automatizada da *steadycam* lateral, a louma é o próximo passo para as tomadas atrás do gol, pela primeira vez registradas na final de 1990 e constantes a partir de então. Na final de 2002, por exemplo, seu movimento é praticamente indescritível – a câmera levanta-se inclinada para baixo ao mesmo tempo em que faz *zoom out*, “atravessando” a renda da goleira, então descrevendo um movimento lateral amortecido impossível para qualquer ser humano. Esse itinerário repete-se várias vezes ao longo da partida, não é manifestação isolada.

O movimento mais espetacular dos “desancorados” é o da *spidercam*, bastante utilizada na Copa de 2010. Basicamente, o artefato é um objeto cilíndrico com a câmera posicionada numa espécie de giroscópio capaz de gravar 360 graus de um ambiente (limitado a 200 metros quadrados de distância do centro da câmera). A “cabeça” do aparelho é controlada remotamente enquanto passeia por “trilhos” aéreos de kevlar que lembram as teias de uma aranha – daí o nome. Essa câmera pode ser posicionada até dois metros acima do gramado – proibido pela FIFA, que autorizou seu uso apenas entre 20 e 25 metros.

Ainda que seja possível apresentar com a *spidercam* uma visão aérea do campo de jogo, seu grande trunfo é nas transmissões em “três dimensões”. Com um enquadramento bastante angulado para baixo, enquanto o aparelho descreve uma órbita elíptica pela periferia

do estádio, desde que não haja muito movimento vertical é possível conferir aos objetos uma “sensação de preenchimento”, ou seja, profundidade como outras câmeras são incapazes de dar. Pode parecer uma solução possível para o *achatamento* da imagem televisiva, mas, na verdade, é apenas outra ilusão óptica, ainda mais problemática, pois desta vez o programa para decifrá-la não está em nossos olhos, mas no artefato técnico.

É a instauração completa de um novo espaço no campo de futebol: agora não se escrutinam mais apenas as quatro linhas do campo, mas também o espaço circundante (figura 12); logo – e não é difícil de supor que isso ocorrerá – as câmeras invadirão o gramado acopladas aos jogadores desde que sejam “seguras” para a saúde deles. Aí então estará acabado o espaço tradicional de jogo (e do futebol, talvez, já que é esporte de espaços), substituído pelo das câmeras de televisão.



Figura 12 Tomada aérea a partir da Spidercam

3.6 Figuras de manipulação temporal

Não só o espaço é retrabalhado no futebol da televisão, como também o tempo, de forma ainda mais “agressiva”. Enquanto o espaço é dinamitado pelos sucessivos cortes de planos, o tempo é constantemente dilatado através de dois processos: *replay/slow motion* (que congela o tempo para que possamos percebê-lo) e preenchimento dos *tempos mortos* (o uso dos tempos de bola parada para destrinchar o campo de jogo). Através desses processos, possíveis apenas no futebol da televisão, podemos observar melhor o palco onde se dá ação – e, sobretudo, seus protagonistas. É através da manipulação do tempo que o processo de

(des)realização televisiva do futebol atinge seu auge: não é à toa que é através dela que outras *figuras de escrita* (como muitas das debatidas acima) são apresentadas na tela.

3.6.1 *Replay e slow motion*

De tudo até aqui debatido, o *replay* é a figura de escrita mais delicada das transmissões. Suas aflições são muito mais de ordem ontológica do que semiológica, e hoje é possível identificar duas formas de abordagem das figuras de manipulação temporal nas partidas de futebol. Chegaremos a elas em tempo.

Apesar de já ter existido sem o *slow motion* (em suas primeiras inserções em 1970, por exemplo), hoje as duas formas de manipulação temporal são praticamente inseparáveis. No telejornal, a câmera lenta exacerba o real, ampliando a dimensão do detalhe. Na publicidade e no videoclipe, a câmera lenta expande essa realidade, dando a ver, lentamente, tudo o que nossa percepção não dá conta – aqui é quando ela mais se aproxima com os efeitos do cinema, onde o *slow motion* funciona como figura de descoberta de uma “nova percepção do universo” (DUBOIS, 2004, p.208).

É nas transmissões esportivas que DUBOIS encontra o ápice da “eficácia” do *slow motion* em sua forma televisiva. Nelas, ao apresentar-se junto do *replay*, o *slow motion*

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, grifos nosso).

Se nas primeiras transmissões o *replay* servia para revisitar lances virtuais de gols (ou os próprios gols), logo ele adquire estatuto de onipresença, de mais real do que a realidade, e passa a “tirar dúvidas” do que acontece dentro do gramado, colocando a figura do árbitro permanentemente em cheque.

O então árbitro Leonardo Gaciba (informação verbal³⁹) admitiu que apitava segundo o comentarista de arbitragem escalado para a transmissão da partida: “se é o Arnaldo [Coelho], sei que devo apitar desse jeito; se for o [José Roberto] Wright, já sei que não vai ser qualquer

³⁹ Gaciba é hoje comentarista de arbitragem da Rádio Gaúcha, uma das promotoras do ciclo de palestras, junto da Escola Perestroika. Tal comunicação integrou o ciclo “Kick-Off: Futebol + Jornalismo + Business”, realizado ao longo de 2009 em Porto Alegre.

faltinha que ele vai concordar comigo”. Faz todo o sentido: não só o replay tem estatuto de “real”, mas quem o controle também possui.

Em uma mesa redonda durante a cobertura da Copa do Mundo de 1998, Gilberto Gil postulou a ideia de que a objetividade no futebol é

relativa à percepção possível dos fenômenos, inseparável da sua realização no tempo e nas condições da partida, e que, portanto, uma infração não existe “objetivamente”, na realidade ou na máquina que a registra, mas somente na fração de tempo em que ela é passível de ser captada em jogo (WISNIK, 2008, pp.109-10).

Tal postulação reedita o princípio de RODRIGUES (1993) segundo o qual “todo o videoteipe é burro”, ou seja, é impossível separar o que se sabe daquilo do que não se sabe.

Por exemplo: o fato mais lembrado da final de 1966 não é o ótimo desempenho do franzino meia inglês Bobby Charlton, mas o debate se a bola de Hurst entrou ou não no gol de Tilkowski (figura 13). A discórdia é realçada por uma era pré-tecnológica do futebol, onde o *videoteipe* não fazia parte da transmissão televisiva. Além disso, só há deste lance dois registros⁴⁰: um em diagonal (Plano Principal), preto-e-branco da televisão (onde a bola *aparentemente* não entra) e um plano lateral colorido em película (onde a bola *aparentemente* entra).



Figura 13 A bola da discórdia, em 1966, na versão televisiva

⁴⁰ Para muitos, os “deuses do futebol” quitaram sua dívida com os alemães nas oitavas-de-final da Copa de 2010 que colocou novamente os velhos rivais em lados opostos, quando o inglês Lampard teve um gol “claríssimo” (na televisão) anulado pelo árbitro uruguaio Jorge Larrionda. O lance lembra muito o de 1966: a bola bate no travessão, quica no chão e vai parar fora do gol. As 32 câmeras de 2010 afirmaram que foi gol, mesma sorte não tiveram as *duas* de 1966.

As interpretações de Gilberto Gil e Néelson Rodrigues, ainda que pressuponham o campo de jogo como palco por excelência do espírito esportivo, baliza a *falsificação*⁴¹ dos jogadores que fingem sofrerem ou cometerem faltas, e os eximem moralmente de atuar desportivamente⁴² – afinal, ainda está muito fresca a justificativa de Thierry Henry para o toque de mão no gol que classificou a França para a Copa de 2010⁴³: “eu não sou o árbitro”. A FIFA compartilha da visão, reafirmando, quando do lance do francês e do gol mal-anulado de Lampard, que o válido é aquilo que acontece dentro de campo.

Seguindo um caminho distinto do modelo Gil-Rodriguiano, está o modelo da *moviola*, palavra que se usa, na Itália, exclusivamente no futebol e se refere ao *replay* em *slow-motion* de decisões controversas. Partindo do pressuposto italiano da *dietrologia* (literalmente “ciência do que está por trás”), para a qual todo o árbitro é corrupto e o jogo real não ocorre dentro de campo, mas sim em outro lugar⁴⁴ – geralmente nas ante-salas dos poderosos donos de clubes – o videoteipe tem uma importância central na cultura futebolística italiana.

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 nossa).

⁴¹ Falsificação, pois a intenção destes jogadores é enganar o árbitro e os (tele)espectadores. Encenação pressupõe um contrato entre público e atores, ou seja, o primeiro sabe estar sendo enganado pelo segundo, mas se deixar levar em benefício da fantasia.

⁴² Luís Fabiano, do Brasil, fez um gol irregular ao “matar” a bola com ambos os braços no jogo contra a Costa do Marfim, na Copa de 2010. No mesmo jogo, um jogador africano simulou ter recebido um golpe no rosto de Kaká, expulso em decorrência. Dois exemplos mais absurdos: na semifinal da Copa de 2002, Denílson simula levar uma bolada no rosto e provoca a expulsão de um jogador turco – uma câmera de televisão registra claramente que a bola atingiu o joelho do brasileiro. Em 1994, o italiano Gianfranco Zola foi expulso do jogo contra a Nigéria após uma “entrada dura” em um jogador africano. Em câmera lenta, percebemos que o italiano passou a metros do nigeriano e que um possível toque desafiaria qualquer lógica anatômica. Em uma das cenas mais deprimentes do futebol mundial, Zola arranca os cabelos e bate em si mesmo enquanto dois nigerianos sorriem e comemoram a falsificação.

⁴³ <<http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/football/internationals/8367588.stm>>, acessado em 9 de setembro de 2010.

⁴⁴ Cf. FOOT, 2007.

Assim, pode-se dizer que o futebol tornou-se cada vez mais “italiano” ao longo do século XX, conforme novas tecnologias eram desenvolvidas e o número de câmeras utilizadas nas transmissões aumentava.

O número de inserções de *replays* também cresceu: de apenas cinco na final de 1970 (uma para cada gol), salta para trinta na próxima (inclusive um *replay* que mostra um pênalti ‘encenado’ por Gerd Muller). O número é praticamente instável em determinado período: 43 inserções em 1982; 28 em 1986; 44 em 1990; 56 em 1994 (nessa ocasião, são 120 minutos de futebol). A curva ascendente atinge seu pico em 1998, com 81 inserções de *replays* ao longo de noventa minutos.

Última questão sobre os *replays*: eles possuem identidade própria. Ou seja, enquanto todos os outros planos que vão sendo montados ao longo da transmissão acontecem *ao mesmo tempo*, sendo fruto da seleção entre várias imagens possíveis, o *replay* sempre ocorre em outro lugar. Está normalmente desmembrado das amarras que seguram todos os planos juntos. Apesar de também provir do Plano Principal – esta é a malha – o *replay* é um dos únicos planos onde existe uma vinheta delimitando-o, claramente o separando dos demais (o outro é o *ângulo reverso*, discutido acima).

Quando surge em 1970, vem com a inscrição “Replay” na tela. Na mesma transmissão, quando retornamos ao Plano Principal, surgem os caracteres “Vivo”. Em 1974 esse “Vivo” é eliminado, e o “Replay” perde cinco letras para se tornar um *R* que aparece e rapidamente se esconde. A partir de 1990 surge a figura da vinheta-padrão, que separa todos os *replays* da partida. São vinhetas de no máximo um segundo que abrem essas janelas para o passado próximo e rapidamente as fecha.

3.6.2 Tempos mortos

A ocupação dos *tempos mortos*, isto é, quando a bola está fora de jogo, é a essência do futebol na televisão. Antes do advento das múltiplas câmeras por partida (e do videoteipe) restava à câmera esperar pacientemente pelo jogo ser reiniciado, muito como ocorre com os torcedores no estádio.

Porém, a televisão é avessa aos *tempos mortos*: não por que *nada* acontece neles (pois acontece), mas sim por que *nada acontece que valha ser registrado pela câmera*. Não há

explosão, interesse, notícia – não há nada significativo para a televisão em dez homens retornando ao meio de campo após seu time marcar um gol. Na era do futebol da televisão, assim que um gol é marcado, as equipes *retornam automaticamente* ao centro do gramado, tal qual o último videogame do mercado.

O *tempo morto* sem a interferência da televisão é o anti-futebol da televisão. Fazemos o exercício de imaginar uma partida de futebol na televisão onde a câmera e os narradores esperam pacientemente para que um jogador cobre o tiro de escanteio. Para o espectador sentado no sofá é o tédio puro; para o sentado no estádio, este não apercebe o quão tedioso são esses momentos.

Eis que a televisão instaura *elipses narrativas* na trama de uma partida. No futebol da televisão, ficamos com os momentos importantes para o prosseguimento da trama, seguindo a tradição audiovisual. Se o jogador demora para cobrar o escanteio? Enquanto ele caminha, revemos o lance que originou a marcação no *replay*. Se ele demora demais, somos apresentados a *closes* de alguns jogadores dentro da pequena área. Ele ainda não chegou? Vemos a torcida roendo as unhas de ansiedade.

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).

Ao que nos interessa: o jogo está parado, é *tempo morto*. Primeiro corte: plano médio, em ângulo inclinado a partir do alto, enquadrando as costas do árbitro. Segundo corte: *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. Terceiro corte: Colina conversando – seria xingando? – os jogadores alemães. Quarto corte: Ronaldo e Roberto Carlos discutem sobre a cobrança da falta; no conjunto, em primeiro plano, o jogador alemão Jeremy observa o lance com expressão preocupada. Quinto corte: 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.

Nessa posição, a câmera começa a se aproximar novamente (*zoom-in*) de Kahn, até “atravessar” uma das tramas da rede – todo o movimento, fluído, é bastante virtuoso e impraticável fosse o operador humano. Sexto corte: primeiríssimo plano do goleiro alemão, ilustrando sua expressão tensa. Um jogador brasileiro distraidamente cruza o enquadramento, enchendo o ecrã de amarelo, o que prontamente motiva seu corte (é ruído). Sétimo corte: plano geral enquadrando, ao mesmo tempo, os jogadores brasileiros ao redor da bola, a barreira e parte da pequena área – Kahn permanece fora de quadro. Oitavo corte: plano de corpo inteiro dos batedores brasileiros – Ronaldo e Rivaldo permanecem ao redor da bola, Ronaldinho Gaúcho e Roberto Carlos se afastam. Nono corte: outro plano médio de Ronaldo, ele fala algo para Rivaldo (fora de quadro) e então olha para o chão; depois levanta o olhar e encara a barreira (também fora de quadro). Décimo corte: retorna ao enquadramento padrão. Ronaldo chuta e a bola explode na barreira. Toda a sequência tem um minuto e três segundos. São dez cortes: cerca de seis segundos para cada corte, mas dois são mais extensos – Colina com os alemães (15s) e o *zoom-out/zoom-in* atrás do gol (12s).

Essas *elipses* narrativas servem para esconder um fato essencial do futebol da era globalizada: o jogo perdeu seu dinamismo. Se, em 1998, o tempo médio de bola rolando era de 60’34” minutos, este reduziu-se para 52’47” na edição seguinte. Esses oito minutos de diferença são recheados com sequência como a descrita acima: mais de um minuto de bola parada, onde praticamente nada acontece – no campo, porque para a televisão muito ocorre. Releia o parágrafo anterior e repare no *drama* criado pelos sucessivos cortes: Roberto Carlos, Ronaldo e Rivaldo querem cobrar a falta. Quem cobrará? Jeremy está preocupado (é claro, tem três ótimos batedores se preparando). O goleiro Kahn, um sujeito frio e orgulhoso⁴⁵, está visivelmente tenso (suas bochechas se contraem). O árbitro Colina resmunga com os alemães, que tentam “avançar” a barreira para reduzir o poder de chute dos brasileiros. O mais curto plano é um dos mais significativos: Ronaldo em close, conversando com Rivaldo, suspirando e olhando para a barreira tem apenas três segundos.

O *tempo de bola rolando* prossegue diminuindo ao longo dos anos. Apesar da FIFA não registrar oficialmente esse dado antes de 1998, o fato é visível para quem revê as partidas mais antigas. Na Copa da Alemanha, o tempo médio aumentou um pouco (55’03”) e seguiu

⁴⁵ Certa vez Kahn concordou em participar de uma sessão de cobrança de penalidades em prol da caridade. Ele encarou crianças que poderiam coletar verba para seus orfanatos marcando um gol no famoso goleiro profissional. Kahn defendeu todos os pênaltis por que “não suporta perder” (HESSE-LICHTENBERGER, 2003).

estável na edição de 2010 (54'04"). Mais impressionante, porém, é que a final entre Espanha e Holanda (um jogo de 120 minutos devido à prorrogação) tenha tido apenas 49'50" minutos de bola rolando. Ou seja, mais da metade da final foi de *tempo morto*.

3.7 Grafismos

Em televisão, conceitua MACHADO (2000, p.199), “denomina-se *graphics* todos os recursos visuais (*design* gráfico, *lettering*, logotipos), em geral dinâmicos e tridimensionais, destinados a construir a ‘identidade’ visual da rede, do programa”, etc. O desenvolvimento da *computação gráfica* é contemporâneo ao surgimento do *videoteipe* (o início dos anos 1960) e, da mesma forma, torna-se marca distintiva da linguagem televisiva.

O primeiro registro do uso de elementos gráficos nas transmissões de futebol data da Copa de 1966. Para o espectador moderno, parece excêntrico o grafismo que funciona como “relógio” da partida ser exatamente a emulação de um relógio analógico de pulso, com ponteiros (figura 14).



Figura 14 O pré-histórico relógio da transmissão de 1966

Na edição seguinte, o espírito já seria mais “digital”, adotando grafismos mais parecidos com os atuais. Porém, ainda é bastante datado: as letras são levemente arredondadas, lembrando mais um *transfer* sobreposto à tela. Essa identidade visual segue nas outras inserções gráficas ao longo da partida, como nome e número dos jogadores (figura 15) e avisos de *replay* e do já citado “ao vivo”.



Figura 15 Um dos primeiros grafismos identitários, em 1970

MACHADO (2000) identifica a “época de ouro” dos grafismos televisuais entre 1975 e 1981, período em que se desenvolveu o “essencial de seus algoritmos de processamento, modelação, animação, iluminação e texturização” (p.201). Os gráficos da Copa de 1982, gerados pela emissora espanhola responsável pelas transmissões, guardam um “espírito de época” muito significativo desse processo. A primeira inserção ocorre aos três minutos da transmissão quando, após apresentar as figuras públicas nas tribunas, os jogadores e o estádio, muda-se para um plano geral da torcida italiana. Com esse pano de fundo, surgem as inscrições “FINAL DE LA XII COPA DEL MUNDO DE FUTBOL ESPANA 82”. A câmera descreve *zoom out* e fixa-se em um ponto intermediário entre as cabines e a torcida. Surge outra inscrição: “ESTADIO SANTIAGO BERNABEU MADRID”, novamente centralizado. Note-se que os acentos do espanhol foram ignorados pela máquina.

Então, após outro *zoom out*, um texto de quinze linhas (contados os espaços) preenche a tela (figura 16), descrevendo as campanhas vitoriosas dos então bi-campeões mundiais. Essa forma de retrospectiva por intermédio de caracteres é muito usual nas transmissões mais modernas, servindo ao propósito de apresentar ao telespectador os dois confrontantes. Esse texto fica 25 segundos na tela, tempo suficiente para lê-lo uma vez (ainda que o preenchimento da tela inteira dificulte sua percepção, sobretudo com a fonte regular).



Figura 16 As campanhas no GC da Copa de 1982

As mesmas letras amarelas retornam para apresentar centralizadamente ao árbitro e seus auxiliares e depois as duas escalações das equipes. Essas telas (figura 17) recriam um ‘efeito-escada’, simplório para os gramados em três dimensões das transmissões mais atuais.



Figura 17 GCs com escalações, em 1982

O período seguinte da história dos grafismos televisuais é identificada por Margaret Morse (citada por MACHADO, 2001), como a fase barroco/maneirista, quando predominam “as mais sofisticadas coreografias baseadas em simuladores de voo e as estonteantes metamorfoses de imagens”.

A primeira Copa deste período (1986, no México) já alça vãos bem mais altos do que a de sua antecessora com seu simplório gerador de caracteres. De 1986, restam-nos algumas inovações que hoje parecem estranhas (e de mau gosto): em uma delas (figura 18), há a

incrustação do primeiríssimo plano de cada jogador enquanto o hino é executado e uma bandeira tremula no topo da tela; noutra, na tela de escalação das equipes (figura 19), uma bola animada gira e salta de nome em nome de jogador, ao mesmo tempo em que fotografias sucedem-se à direita.

Esse registro da mesma Copa configura o costume de aliar ao nome do jogador sua imagem já na escalação, para não depender do gerador de caracteres para identificar os jogadores *durante* o jogo – problema enfrentado na transmissão de 1982, quando somente o primeiro tempo registrou 54 inserções de GCs com esse propósito (inclusive dois erros, que tiveram de ser corrigidos com outras inserções).



Figura 18 A bandeira animada da Copa de 1986



Figura 19 Aliando nome à imagem do jogador, em 1986

A necessidade de anunciar na televisão criou logos *dinâmicos*, que se modificam em certo intervalo de tempo. Os *torpedos*, no linguajar televisivo, são esses logos de patrocinadores que surgem na tela durante uma transmissão, em intervalo muito rápido (cerca de dois a cinco segundos) e com locução em *off*, resultando na rápida interrupção do som ambiente. São breves e não interrompem a transmissão da partida, salvo a já citada quebra do som ambiente. Os primeiros são discretos, não-animados, como os exemplos das Copas de 1994 e 1998 (figuras 20 e 21), eventualmente também podendo ser animados.



Figura 20 O torpedo, no alto à esquerda



Figura 21 O torpedo 'inserido' à planície visual, na Copa de 1998

Nas duas últimas figuras também vemos um gráfico que ganhou projeção nesse intervalo de tempo entre as duas Copas: o placar-relógio. A transmissão de 1994 segue o padrão de exibir o placar e o relógio em pontos chave do jogo (normalmente, em minutos ‘redondos’, como 10”, 15”, etc. ou quando é marcado um gol). Resulta que um telespectador eventual (um *zappeador*) tem de permanecer no canal esperando para saber o placar do jogo. A partir de 1998, essa lógica é alterada, provavelmente por questões comerciais (o logo sobre o placar muda a cada quinze minutos), mas também para facilitar esse *zappeador*. O homem-controle-remoto, apertando botões como forma de relaxar, com certeza se interessará mais por uma partida se souber de pronto qual o resultado do jogo, ainda mais se esse for surpreendente, como a derrota do favorito Brasil para a pragmática França na final de 1998. Além disso, poupa-lhe tempo, ao contrário da transmissão de rádio, que exige do ouvinte atenção e paciência para saber o resultado – divulgado apenas nesses momentos-chave identificados acima.

As três últimas edições de Copa do Mundo (2002-10) possuem estética sóbria e identidade visual distinta das outras. Na verdade, parecem a mesma. O que as diferencia é justamente o visual de seus grafismos, sobretudo a vinheta de *replay*. Como comentado anteriormente, o *replay* é uma das poucas figuras de escrita que estão claramente *separadas* do fluxo da partida. Essas vinhetas, de curta duração (cerca de meio segundo, no máximo um) funcionam como arautos do tempo passado, avisando-nos quando iremos ver (de outro ângulo, de *vários ângulos*) algo que já ocorreu. Assim como abrem essas janelas, elas também

as fecham: nas três edições, mesmo havendo a necessidade de cortar um *replay* pela metade para voltar ao tempo presente, nenhuma transição foi feita sem que a vinheta tivesse rodado. Ela é imperativa para construir essa dissonância entre os tempos enunciados.

A figura 22 exhibe as três vinhetas das últimas Copas. Repare que há alteração no *logo* utilizado: 2002 e 2006 é o mesmo, apenas adaptando as cores (uma imagem estilizada do troféu). Em 2010, optou-se pelo uso do próprio nome da federação, em letras garrafais. Das três, essa é a de maior duração (um segundo), o que dificultou em algumas transmissões quando era preciso rapidez para retornar ao tempo presente.

Por fim, existe outra forma de gráfico que não está presente nas partidas analisadas, mas que são bastante comuns nas transmissões: as incrustações de artes de computação gráfica. Falando rapidamente sobre elas, são possíveis devido à técnica hoje banalizada do cromaquí (*chroma key*), que consiste em embutir instantaneamente um fragmento de imagem em outro. No caso do futebol, os fragmentos inseridos mais comuns são os brasões das equipes, os logos dos patrocinadores e emissoras e o placar. Importante notar que tal técnica só pode ser empregada em um tipo de gramado, que tem o mesmo padrão de grama em todo o campo – a mesma tonalidade de verde. Gramados malhados e listrados tornam a incrustação impossível.

O que interessa nessas incrustações é que essa técnica de “dupla realidade dentro de quadro” (AUMONT, 2006) dá um passo importante para a ‘desrealização’ do futebol na televisão: agora ele parece um videogame, a computação gráfica transpondo o código de leis do futebol. As regras do futebol proíbem escritos (logos, marcas, frases, etc.) no gramado e nas traves da goleira (e também as câmeras *dentro* do gol). Ao fazer do gramado um *outdoor* gigante via cromaquí, a televisão destrói essa limitação – não vemos esse patrocinador no estádio, mas o *grosso* da audiência do futebol está mesmo na televisão. Novos tempos, novas preocupações – quem é assíduo das teletransmissões do campeonato inglês já se habituou a ver as incrustações em cromaquí de patrocinadores chineses⁴⁶.

⁴⁶ Junto de Europa, América do Sul, México e África, a China possui um dos maiores contingentes de fãs e praticantes de futebol. O time mais popular no país é o inglês Manchester United (DELANEY & MADIGAN, 2009).

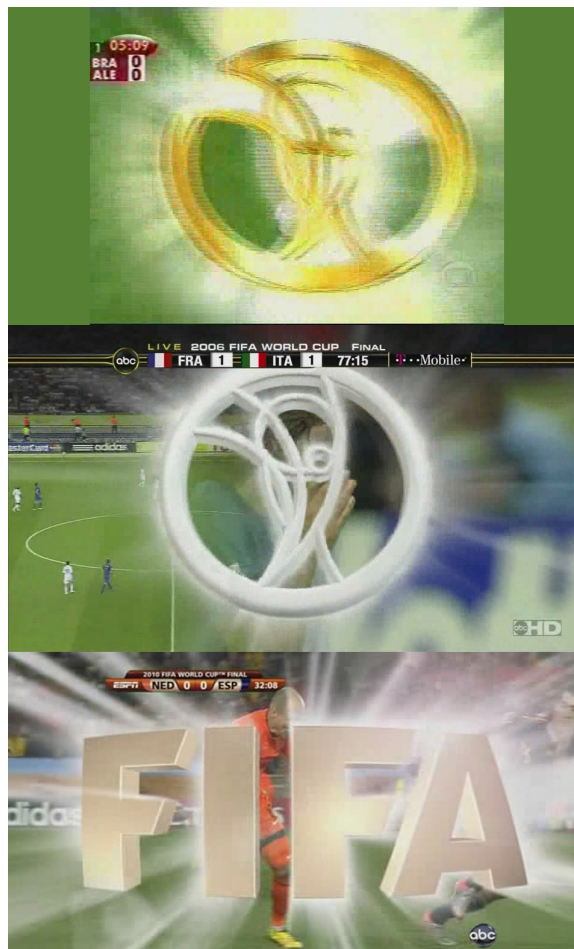


Figura 22 As vinhetas que anunciam o replay, 2002-10

Último exemplo: o costume norte-americano de jogos menos fluídos que o futebol (ainda que este também esteja se tornando menos dinâmico), acaba tensionando a observação da partida à análise do posicionamento dos jogadores no gramado (caso do futebol americano e do beisebol). É essa forma de interpretar o jogo que a ABC tenta impor diversas vezes ao longo da final de 1998, quase todas tentativas infrutíferas:

- Aos 15'06" (figura 23), uma caneta eletrônica desenha uma forma ovalar sobre o brasileiro Ronaldo, assunto do narrador. Ronaldo está em movimento, e involuntariamente “caminha para fora” da marcação. No futebol americano, os jogadores posicionam-se estrategicamente quando a bola está parada, facilitando este trabalho.



Figura 23 Ronaldo "foge" da caneta eletrônica.

- Aos 23'18" (figura 24), a cobrança de escanteio mostra jogador brasileiro estático dentro da área. Agora há o acerto. Repare que o patrocinador sobre o relógio mudou.
- Duas inserções do mesmo recurso resultam infrutíferas, novamente. Aos 24'20", outra forma oval tenta marcar dois jogadores. A câmera se move para a esquerda, seguindo a bola, deixando a marca sobre vários jogadores. Dez segundos mais tarde, nova tentativa: agora o desenho é no alto, mas antes de ser concluído, a câmera já se moveu para a direita, deixando a marca sobre o espaço vazio (figura 25).
- Vacinado contra os movimentos incontroláveis das câmeras da transmissão, o operador finalmente "acerta" uma marcação durante a bola em movimento. Para marcar Zidane (o francês entre o brasileiro e outro jogador de azul, no centro do campo) e garantir que ele não saia do círculo, é traçado uma enorme forma oval (figura 26).

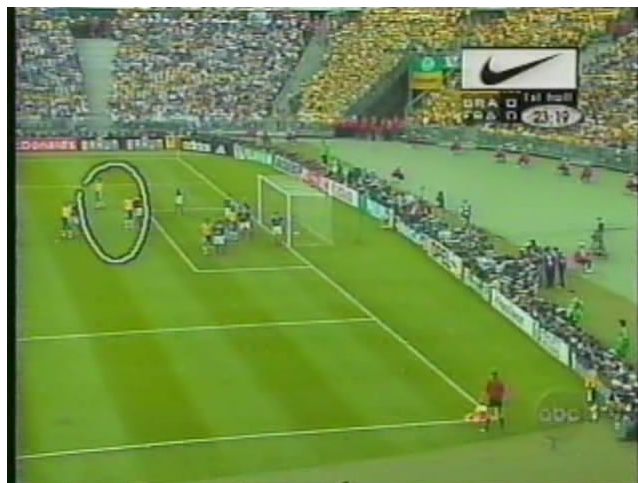


Figura 24 A segunda tentativa teve sucesso.



Figura 25 Prevenido, o marcador traçou dois grandes círculos. Não deram certo.



Figura 26 Na quinta tentativa, sucesso da emissora em marcar um jogador em campo.

Esse costume norte-americano de fazer marcações indicando o posicionamento de jogadores no campo é destruído pela geradora das imagens, uma empresa europeia. É a chave, também, para o processo de padronização das teletransmissões que estamos alardeando ao longo do trabalho: não só as Copas do Mundo servem de modelo para todas as transmissões do futebol, como também a exigência de que apenas uma emissora gere as imagens impõe uma estética. Da Tailândia ao Brasil, passando por Estados Unidos e Angola, todos vêm a mesma imagem, o mesmo ângulo, a mesma edição e fluência. Tornada padrão das transmissões, todas as emissões dos campeonatos locais invariavelmente acabam contrapostas às da Copa do Mundo. Acabou-se a pluralidade das “cores locais” nas transmissões e no futebol.

No capítulo seguinte, voltaremos a abordar essa questão apontando como o discurso televisivo do futebol é criado a partir das *figuras de escrita* descritas acima. Esse é o processo que chamamos de *moldura* do futebol dentro da televisão.

4 MOLDURAÇÃO DO FUTEBOL NA TELEVISÃO

Apresentadas as *figuras de escrita* do futebol, resta estudar como elas se organizam na trama da partida e quais os sentidos criados por essa linguagem. À articulação desses processos de escrita chamamos de *moldurações*, ampliando o termo empregado por KILPP (2003) para esses “procedimentos de ordem técnica e estética que realizam certas montagens no interior das molduras” televisivas (p.33).

Para ser apropriado dentro da moldura televisiva, o futebol precisa passar por procedimentos que o reconstrói. Os espaços são alterados; aos jogadores são calcadas *figuras* da linguagem audiovisual; a própria dinâmica do jogo é alterada na tela de televisão. A experiência televisiva do futebol é – muitas vezes – mais “completa” do que a experiência de assisti-lo ao vivo.

Como dito, quando falamos sobre a construção de sentidos, não consideramos as palavras enunciadas pelo narrador ou pelo comentarista – certamente importantes –, mas as escolhas de tomadas, as elipses, a duração dos planos que *realmente* narram as teletransmissões de futebol. São essas decisões – que muitas vezes parecem inconscientes – que revelam a *edição* dos fatos que acontecem em campo. São elas que criam a *ethicidade* televisiva do futebol.

Em rascunhos iniciais, chamamos esse processo de *molduração* de fase de “montagem, edição e enunciação”. Ainda que tenhamos nos apropriado de um conceito já existente, o nome composto ainda oferece uma boa ideia sobre as diversas etapas em que ocorre essa transformação. *Montagem*: o ato de articular as *figuras de escrita* (“escrever” com elas); *edição*: o processo de selecionar, dentre todas as possibilidades, qual figura empregar em dada situação, o que aproxima mais ao significado jornalístico dessa palavra do que ao audiovisual; *enunciação*: a outra face do mesmo conceito, ou seja, como essas escolhas dão a ver preferências e agendamentos dos editores.

No capítulo anterior, elencamos categorias que nos ajudam a elucidar *como* a televisão escreve uma partida de futebol. Abaixo, analisaremos alguns processos que nos permitam vislumbrar *como a televisão transforma o futebol em um produto televisivo*, através das relações instauradas por essas variáveis. Em um primeiro momento, tentaremos entender a articulação de todas as figuras de escrita listadas acima. No segundo momento, olharemos

para três casos específicos: a apresentação de jogadores; o inesperado como *momento de tensão*; o gol.

4.1 A trama da partida

MARTIN (2005), discorrendo sobre a narrativa fílmica, concorda que há “um certo número de factores (sic) que criam e condicionam a expressividade da imagem” (p.44). Estes fatores – ângulos, planos, enquadramentos e movimentos – já foram listados em suas especificidades do futebol na televisão. Falta organizá-los de forma a dar a ver a *ethicidade* do futebol na televisão. A análise abaixo é uma forma de amarrar essas unidades, observando como a televisão *emoldura* esse discurso – que não é seu – dentro da narrativa audiovisual.

No cinema – e em outras artes visuais sequenciais, como os quadrinhos e as animações – é usual a presença de um *plano geral* para ambientar o espaço da ação. No caso do futebol da televisão, não apenas acontece o mesmo, como essa relação espacial é mais significativa – justificadamente, já que é o futebol um esporte de espaços.

Normalmente, a primeira imagem de uma transmissão é um *plano geral* do estádio, seguindo os moldes da narrativa fílmica mais tradicional. Este é um espaço naturalmente futebolístico, isto é, sua existência independe da televisão; porém, assim que a edição televisiva começa a picotá-lo em diversos planos com variados enquadramentos, este espaço deixa de existir *efetivamente* e passa a existir enquanto *virtualidade* – o gramado dentro do estádio e cercado pelas torcidas é apenas uma das muitas possibilidades de matéria-prima audiovisual que pode vir a aparecer no televisor. Eis que é raríssima a existência desse *plano geral* do estádio em outras porções da transmissão, salvo em outros dois momentos bastante específicos: o início do segundo tempo e o final do jogo; em ambos os casos, trabalha-se a reapresentação do espaço televisionado, portanto são tomadas mais breves.

Discorreremos anteriormente sobre o *plano principal*, essa tomada angulada que enquadra a bola ao centro, dando a ver boa fração do campo. Entre as muitas abordagens possíveis do enquadramento na linguagem audiovisual (MARTIN, 2005), uma das mais interessantes é a que o entende como “recorte” de uma realidade muito maior, ou seja, o espaço continua existindo mesmo fora de quadro.

A primeira vista, parece que essa abordagem condiz com o futebol da televisão, mas tal afirmação pode ser questionada: o espaço fora de quadro está mais para a ordem do virtual do que para o atual. É uma possibilidade de enquadramento, mas sua raridade (afinal, a câmera principal sempre busca a bola) o *virtualiza*. Lembremos: narradores e comentaristas raramente comentam ações “fora de quadro”, senão excepcionais; a movimentação sem a bola (eixo paradigmático, cf. SILVEIRA, 2010b) parece não existir para a televisão. Não é apenas uma questão de *elipse narrativa*, nos termos cinematográficos, porque a ação que nele ocorre não é apenas *cega* (não-mostrada), mas também ignorada. Resumindo: o *fora de quadro* é *espaço de jogo* onde o jogo é mera virtualidade.

O espaço de jogo televisionado contrasta com o espaço televisivo não-televisionado: as cabines de transmissão, que aparecem na tela (quando aparecem) somente nesses mesmos momentos de ambientação: começo, intervalo e final de jogo. Fora isso, há apenas o resquício oral do espaço televisivo: nunca propriamente espaço, também apenas *reserva virtual*. Como espectadores-narradores, estes profissionais voltam sua atenção ao campo de jogo, então tornado palco-televisivo, semelhante ao auditório de um programa de variedades. A comparação parece propícia: nestes, o espaço fora do quadro também é mera possibilidade de *requadro*; é o habitat da equipe de produção e de tudo o que não é objeto “cênico”. Jogadores caminhando (na verdade, apropriando-se de espaços vazios) são como esses operários que trabalham para os que estão em cena.

Questão sobre os narradores: são vozes sem rosto, ao invés de cabeças e troncos sem pernas. Os narradores/comentaristas de futebol são mais relaxados que suas contrapartes telejornalísticas – é fato, mas não somente por que o assunto do qual tratam é mais “*light*” (menos importante?), mas também por que lhes é concebida essa liberdade. Sendo a região *frontal* somente vozes sem rostos, tudo o que resta é *fundo* (THOMPSON, 1998).

São narradores-próteses: o verdadeiro narrador da partida é a câmera, pois é o que ela mostra que instaura o uso da voz dessas *personas*; raramente o contrário. A prática de fazer narração *via tubo* (via televisão) destruiu ainda mais o espaço televisivo – já que este é o estúdio – e muitas vezes pode-se sentar durante quase duas horas à frente da televisão sem jamais ver os rostos dos narradores. Nesse tipo de transmissão, ainda mais do que as outras, a câmera ocupa o espaço de narradora da história, transformando as vozes-sem-face em meros apêndices, muitas vezes desnecessários, monótonos e/ou redundantes. Nelas, mais ainda do que nas outras, o espaço fora de quadro parece inexistir porque não se atualiza.

Há sequências-chaves em todas as partidas de futebol. Uma delas é a da apresentação das equipes. A entrada em campo é usualmente transmitida por uma sucessão de *planos de detalhes* que mostram as equipes em diversos momentos: ora jogadores em conjunto se aquecendo, ora perfilados para a execução de hinos. *Playercams*, sobretudo as quase-plano americano (da cintura para cima, usualmente de costas), buscam jogadores importantes de cada lado, previamente agendados. Todos querem ver os craques: é natural que a expectativa do público (e da televisão) recaia sobre estes possíveis heróis (ou vilões).

Outra figura bastante observada nesses momentos pré-jogo é a do treinador (figura 27), que incorpora uma aura de “mestre/guia” espiritual, como se os resultados em campo dependessem exclusivamente dele. No fundo, sabemos que não é assim, mas nos deixamos enganar nesse faz-de-conta do futebol: olhamos com apreensão para esse ser com poderes quase-místicos, a quem a televisão também presta reverência. Não é raro, dependendo do porte da figura, enquadrar o treinador em planos *contrapicado* (como Zagallo, em 1998) ou muito próximo (como Schon, em 1974). Como maestros de ópera e diretores de cinema, é para os treinadores que olhamos quando a “obra de arte” coletiva falha.



Figura 27 Os velhos mestres da final de 2002.

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 são

a face pública de seus clubes que de alguma forma possui 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).

Na conceituação de *mentor* segundo VOGLER (2006), em trabalho que adapta estruturas de histórias míticas para roteiristas, estes

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).

Aí está pista para decifrar a importância do treinador, tanto para os jogadores quanto para as tramas das partidas. Usualmente, como ‘heróis que já estiveram lá e voltaram’, são vistos dotados de sabedoria ‘quase divina’ – no Brasil, são chamados de “professor”; na Itália, de “*mister*”, referência aos técnicos ingleses que introduziram o futebol naquele país.

Há mais dois “personagens” a serem apresentados: arbitragem e torcida. O primeiro: outrora vestindo preto, simbolizavam a neutralidade dentro de campo; a nova ordem os coloriu a partir de 1994 (assim como os goleiros), e então eles também passaram a protagonizar partidas. Alguns até se tornaram astros, como Pierluigi Colina, árbitro italiano que apitou a final de 2002. Sobre os árbitros recai uma verdade cruel: são os mais pressionados pela presença televisiva, que escrutina cada uma de suas decisões (e, por ser onipresente, *parece* estar sempre certa); ao mesmo tempo, é ela quem lhes deu visibilidade, transformando-os também em estrelas, ainda que de menor porte se considerados com jogadores. Desse *duplo-vínculo* (CANEVACCI, 2009) não há escapatória.

Das torcidas: *travellings* em planos médios e grandes planos são os enquadramentos mais escolhidos para representá-las. O primeiro revela a multidão; o segundo lhes dá rostos. Nas Copas do Mundo do período analisado (1958-2010) é possível observar a *carnavalização* da torcida: não mais se vai ao estádio assistir ao jogo, se vai para atuar para a televisão. Das singelas placas de “Filma nós, Galvão” até os intrincados adereços e fantasias, tudo é feito para que se alcance o objetivo de ser registrado por uma câmera televisiva.

Todavia, há aqui outra relação de *duplo vínculo* a qual a televisão é incapaz de fugir: ao mesmo tempo em que transformou o estádio em palco de exaltação carnavalesca dos torcedores-objetos, também fez deste local legítimo de manifestação político, sobretudo para grupos tradicionalmente excluídos do discurso televisivo.

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 nosso).

Talvez esse seja um fenômeno mais perceptível no futebol italiano, cujo histórico de torcidas com ideologia política é mais intenso⁴⁷. Porém, os exemplos espalham-se pelo mundo: manifestações racistas e xenófobas de torcedores⁴⁸; acusações políticas e/ou criminosas contra dirigentes de clubes, etc⁴⁹. Tudo faz parte da paisagem – sobretudo sonora – das transmissões que a televisão é incapaz de evitar.

Lembremos a polêmica a respeito das *vuvuzelas* durante a última Copa, realizada na África. O som das cornetas certamente não era mais incômodo do que a percepção das grandes emissoras de que existia nas arquibancadas (logo *em* suas telas) um grupo historicamente segregado do espaço televisivo – negros africanos. Em contraste aos *higienizados* estádios ingleses, de torcedores brancos sem rostos, expressões ou vozes, deparou-se com a alegre massa africana, negra e colorida, que fazia questão de assobiar nos ouvidos ocidentais sua presença inclusive em jogos sem seleções africanas. Algumas emissoras chegaram a retirar de suas reproduções certa faixa de frequência sonora para “limpar” a partida, o que “chapou” o som. Outras, como a Rede Globo⁵⁰, aconselharam modular os televisores para “limpar” a partida. A Copa *padrão europeu* foi africanizada pelas ensurdecedoras *vuvuzelas*.

Faixas, cânticos e rituais das torcidas hoje não estão lá apenas para o campo-palco de jogo, mas para a televisão (e para o público que recebe a transmissão). Tal colocação pode parecer absurda vista a recente elitização do público de futebol, mas *não ter nada para dizer* –

⁴⁷ Por exemplo, o jogador Paolo Di Canio, fascista declarado, foi fotografado diversas vezes fazendo o controverso *saluto romano* (saudação com o braço direito erguido) aos torcedores da Lazio, seu ex-club. Abundam também torcidas organizadas italianas que adotam nomes com referências fascistas, inclusive o ex-partido do eterno primeiro-ministro Silvio Berlusconi, *Forza Italia* que, durante boa parte do século passado, foi canto dos torcedores em apoio à Seleção Italiana antes de retornar ao âmbito político, em 1994.

⁴⁸ < <http://esporte.uol.com.br/futebol/ultimas-noticias/2010/11/17/italia-empata-com-romenia-em-amistoso-marcado-por-insultos-racistas.jhtm>>, acessado em 21 de novembro de 2010.

⁴⁹ <http://menmedia.co.uk/manchestereveningnews/sport/football/manchester_united/s/1190196_green_and_gold_united_protest_gathers_momentum>, acessado em 30 de janeiro de 2010.

⁵⁰ Manchete do G1: *Aprenda a 'calar' as vuvuzelas em transmissões de jogos da Copa: Ajustes no equalizador da TV eliminam ou reduzem o ruído incômodo* < <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/06/aprenda-calar-vuvuzelas-em-transmissoes-de-jogos-da-copa.html>>, acessado em 18 de junho de 2010.

nem cornetas para assoprar – acaba dizendo bastante sobre o público que hoje frequenta jogos de campeonatos de elite na Europa (exceção da Itália).

Enquanto a bola está em jogo, há a alternância estabelecida há mais de cinquenta anos entre Plano Principal (já discorremos sobre ele acima) e Plano Médio, que tentam reenquadrar a mesma jogada mais próximo. *Steadycams* e *travellings* laterais são possibilidades dependendo do (a)porte financeiro da emissora que realiza a transmissão. A opcionalidade desses *movimentos de câmera desancorados* ilustra sua vacuidade: são ocos de sentido, servem apenas a piruetas estéticas facilmente dispensáveis. Ainda assim são incríveis, e é por isso que torneios mais glamorosos não abrem mão de tê-los.

Os outros planos – *de detalhe* – ocupam a tela principalmente quando a bola está fora de jogo, naqueles que chamamos de *tempos mortos*. Nestes, dá a vê o *visus* dos jogadores: máscaras propriamente televisivas, no jogo de significados mencionado por CANEVACCI (2009), onde *visus* é ao mesmo tempo visão e objeto olhado. A televisão é feita desses rostos; nada mais natural que o futebol na televisão também se construa a partir deles.

Já nos referimos sobre o número cada vez menor de tempo de bola rolando no futebol moderno; associamos essa percepção à presença cada vez maior desses *grandes planos* detalhando as máscaras dos jogadores. Mas os *tempos mortos* não são feitos apenas de *playercams*: outra figura de escrita utilizada nestes momentos são as de manipulação temporal, o *replay* e o *slow*, que caminham sempre juntos.

Replay: para ilustrar, indagar ou simplesmente embelezar. Ilustra quando repete a ação com o mesmo plano/enquadramento, mais lentamente (*slow*); é hoje a forma mais rara de *replay*, mas é a mais antiga – está presente desde 1970. Indaga e embeleza quando se utiliza de todo arsenal de câmeras para mostrar a mesma ação por todos os ângulos possíveis – e, como se viu quando debatemos a posição das câmeras, algumas já tomam a ação em câmera lenta (*super slow*). A diferença entre esses dois modos (indagação e embelezamento) é o conteúdo da ação repetida: se capaz de suscitar dúvidas quanto a sua “legalidade” (impedimento, gravidade de uma falta, gol ilegal, etc.) ou se mera repetição da cada vez mais rara manifestação de plasticidade.

Por fim, os *grafismos* atuam dentro desse esqueleto esboçado oferecendo a *contextualização* do jogo. Ainda que os *grafismos* mais “naturais” sejam o do relógio-digital e do placar, não esqueçamos que muitas informações são passadas ao espectador através de

artes e/ou letreiros: desde a cor da camiseta de cada time (identificação) até escalação das equipes, retrospecto, história, etc.

4.2 Apresentando equipes: heróis e vilões

Logo nos primeiros minutos de uma transmissão, o futebol começa a ser transformado em produto televisual. Sendo um evento que ocorre *fora* da televisão, seus dramas ocorrem em um local onde a televisão não vê ao longo da semana. Existe toda uma imprensa esportiva dedicada a explorar esses acontecimentos, sobretudo no jornal impresso e no rádio (a televisão dedica “mesas redondas” para comentar esses acontecimentos, cujas estruturas assemelham-se às dos programas radiofônicos).

Suponhamos – não temos dados concretos sobre quem assiste ao futebol na televisão – que o espectador médio seja bem informado sobre seu time de coração e razoavelmente informado sobre os outros clubes que disputam o campeonato. Porém, quando assiste a outros campeonatos que não tenha afeição por alguma equipe, ele não possui informação sobre o que ocorre naquele torneio. Na era em que campeonatos são transmitidos para o mundo inteiro, isso acaba se tornando um problema: é necessário introduzir equipes, heróis, vilões, rivalidades, dramas, etc.

Estruturalmente, podemos considerar todo início de partida como uma *apresentação* do ambiente onde se dará a ação (o estádio) e dos *personagens principais* da trama (os jogadores), sobretudo aqueles de maior destaque, de quem se espera melhor desempenho (na gíria do futebol, que têm “poder de decisão”).

Concordamos anteriormente que programas documentais são os que comunicam “verdadeiramente” outros campos, já que tratam de pessoas “reais” vivendo dramas “reais”, tudo relatado conforme é na “realidade.” Todavia, não podemos negar que a televisão *tende à ficcionalização* dos eventos atuais (lembramos do exemplo do acidente automobilístico, cf. 2.3), regra de toda redação de telejornalismo: procurar “personagem” para ilustrar certa reportagem, dramatizando-a. Da mesma forma, a televisão calca o futebol nas estruturas narrativas ficcionais, elegendo heróis, vilões, diferenciando os times “bons e honestos” dos “maus.” Ela faz isso constantemente, mesmo que não percebamos, pois esta é a *eticidade* da própria televisão: sua *moldura-programa* é incapaz de agir de outra forma.

No cinema tradicional, o ato inicial é considerado o mais importante dentro do modelo estruturado por FIELD (2001). Segundo esse autor, esta porção do roteiro deve estabelecer três coisas: “(1) *quem* é o seu personagem principal? (2) *qual* a premissa dramática – isto é, sobre o que é sua história? e (3) qual é a *situação* dramática do seu roteiro – as circunstâncias dramáticas em torno da sua história?” (p.58). Nessa perspectiva clássica, esses minutos são importantes para “segurar” o espectador em sua poltrona.

A abertura de uma história (...) tem que conter uma certa carga. Tem que agarrar o leitor ou espectador, dar o tom da história, sugerir para onde vai e transmitir um monte de informações sem perder o ritmo. Um começo é, realmente, um momento delicado (VOGLER, 2006, p. 137).

Cada meio tem sua forma de introduzir essas questões: FIELD (2001) e VOGLER (2006), falando sobre cinema, sugerem dez minutos (ou dez páginas de roteiro) para resolver essas questões. As telesséries norte-americanas e as telenovelas brasileiras costumam usar um pouco menos desse tempo para apresentar a trama do episódio/capítulo, antes dos créditos iniciais. Romances, videogames, histórias em quadrinhos... toda forma narrativa possui maneiras próprias de lidar com essas questões – até o telejornal tem a “escalada”.

Logo, o futebol da televisão também possui sua maneira. Aqui, o antes de jogo e os dez primeiros minutos (quase um terço do primeiro tempo) são importantes para “apresentar” as peças dentro de campo. O estádio, a entrada das equipes em campo, o árbitro e seus auxiliares, o close nos principais jogadores: são todos elementos que as câmeras procurarão nestes primeiros minutos.

Dentro de campo, os dez primeiros minutos também são importantes para os dois times se conhecerem. São minutos que definirão muito da dinâmica do jogo: o time mais disposto a atacar parte para cima, aquele que entra para se defender tenta manter a posse de bola, jogadores desejosos de fazer a diferença correm mais, etc.

Por exemplo, a primeira sequência da transmissão da final de 2002 entre Brasil e Alemanha mostra a entrada dos jogadores em campo: a saída dos vestiários, local inacessível para as equipes de televisão, configura aquele local como um “mundo misterioso”. Extrapolando, poderíamos comparar esta entrada em campo como heróis que transpõem o limiar entre dois mundos, saindo do lugar proibido para representar à frente de seus súditos (VOGLER, 2006).

Durante a primeira tomada, são apresentados os jogadores brasileiros, caminhando em fila indiana em direção ao gramado, da esquerda para a direita. Há então a transição para uma câmera no lado oposto, onde os jogadores alemães também adentram o gramado, da direita para a esquerda. É interessante atentar que a tomada dos alemães tem sete segundos contra dez da dos brasileiros.

Coloca-se já nesses planos iniciais a *oposição* entre as equipes: ainda que os dois times caminhem em filas alinhadas lado a lado, a opção por enquadrá-los em planos separados (em vez de um frontal que comportaria as duas equipes) coloca-os imediatamente em conflito.

O último plano desta primeira sequência põe em plano conjunto dois dos principais personagens da final: Ronaldo “Fenômeno” (ao fundo) e Rudi Vöeller, o técnico alemão que incrivelmente levou seu time até a decisão – a Alemanha vinha de momentos apagados no futebol internacional (figura 28). Só então, seis segundos depois, há a mudança para um enquadramento frontal das duas equipes adentrando o gramado, sendo conduzidas pelo quarteto de arbitragem (o árbitro, seu reserva e dois auxiliares). A câmera dessa tomada, disposta numa grua, move-se para melhor enquadrar as equipes lado a lado.



Figura 28 Os dois principais adversários da final de 2002 dispostos lado a lado

Os próximos planos ambientam o palco da ação: há uma tomada apresentando algumas autoridades (não identificadas pelo narrador nem pela transmissão), seguida de tomada da torcida alemã (olhando para a direita), em oposição à torcida brasileira (olhando para a esquerda). É facilmente identificável – e não apenas nessa tomada – a forte presença de asiáticos (locais, já que a final foi no Japão) entre a torcida brasileira. Isto pode ser explicado

por diversos fatores: Ronaldo estava no auge da fama, Ronaldinho Gaúcho era um craque promissor, Luiz Felipe Scolari era simpático com a imprensa mundial (nem tanto com a nacional), além do fato de o Brasil ser um “império do futebol onde o Sol nunca se põe” (WISNIK, 2008) – não obstante, o brasileiro Zico é considerado um dos difusores do futebol no Oriente.

As opções por enquadrar em lados opostos torcidas e equipes, em planos separados, alinham-se à corrente ocidental de narrativa, que se baseia no *conflito* como núcleo principal desta. FIELD (2001), MCKEE (2006) e VOGLER (2006) todos concordam que ficção é a resolução de um problema, dado a partir de sucessivas dificuldades que constantemente colocam o protagonista em cheque (*conflito*). Nota-se pelas escolhas de planos certa ideologia permeando a teletransmissão do futebol: ao optar pelo *conflito* para abordar o discurso esportivo, esquece-se do lúdico – e qualquer esporte nada mais é do que uma brincadeira institucionalizada (DELANEY & MADIGAN, 2009).

4.3 França 1998, herói por acidente

Então atual campeão mundial e com Ronaldo “Fenômeno” Nazário no auge de sua forma, o Brasil entrou no Stade de France em 12 de julho de 1998 como favorito ao título da Copa daquele ano. A França, em oposição, era um time com tradição futebolística duvidosa – apesar de ser a primeira casa da FIFA, teve boas equipes (1958 e 1982), mas jamais havia conquistado algum título relevante. Chegar à final, mesmo jogando em casa, superava as expectativas da própria equipe.

Esse agenciamento já está presente desde os primeiros planos da transmissão dessa final. Assim que se alinham para a execução do hino, os brasileiros são enquadrados em *contrapicado* (*contra-plongée*), a objetiva colocada abaixo do nível normal do olhar. Sabe-se que essa opção de enquadramento dá uma impressão de superioridade, exaltação e/ou triunfo, porque engrandece os indivíduos e tende a magnificá-los (MARTIN, 2005).

Durante a execução do hino, há frequentemente a fusão entre a fila de brasileiros (em contrapicado), a torcida brasileira e o então presidente da FIFA, João Havelange. Quando foca de Ronaldo, a câmera aproxima-se lentamente em *zoom*. Então funde o rosto do jogador aos olhos cheios de lágrimas do técnico Zagallo em um raro *close* de detalhe. A câmera lentamente descreve *zoom out* para enquadrar em plano conjunto Zagallo e seu auxiliar

técnico, Zico – dois mitos do futebol mundial. *Plano conjunto em contrapicado*, já que ídolos merecem reverência.

Aos franceses, donos da casa, então uma seleção considerada pragmática, de “um craque só” (BETING, 2010), não se reserva a mesma admiração. O *travelling* que descreve a fila não é contrapicado: está ao mesmo nível dos nossos olhos. Porém, ao final da fila, somos apresentados à principal característica daquela seleção. É uma equipe unida: eles estão cantando o hino abraçados. Esse ligeiro enquadramento das mãos dos franceses contrasta fortemente com um plano sutil de apenas quatro segundos mostrando a tensão nas mãos dos brasileiros, cruzadas às costas (figura 29).



Figura 29 O contraste entre a fraternidade francesa e a tensão brasileira aumenta o "clima" do jogo



Figura 30 Os imponentes brasileiros, ídolos intocáveis de hoje (jogadores) e de ontem (Zagallo e Zico), além de donos do poder (Havelange)



Figura 31 Os demasiadamente humanos franceses. A câmera não faz reverência e se aproxima. Chirac, Platini e a equipe técnica cantam o hino emocionados. Ao fim, os jogadores se abraçam.

Esse fato – o abraço fraternal dos franceses de muitas etnias e nações – parece alterar a ordem da transmissão. Caso fosse apresentada idêntica ordem de planos dos brasileiros, dever-se-ia mesclar a torcida a seus representantes (jogadores e autoridades). Mas a transmissão não o faz: apesar de apresentar o presidente Chirac e Platini (ambos cantando a todo pulmão, ao contrário do sóbrio Havelange), a imagem do abraço é tão forte que a televisão se vê obrigada a retornar a ela por mais quatro segundos. E então apresentar um *close* fechadíssimo dos rostos dos franceses, antes de passar para a comissão técnica francesa, também abraçada (enquadrada sem a mesma reverência da brasileira).

Ao final do hino, retorno aos jogadores, agora se abraçando (figuras 30 e 31). Ao fundo, os brasileiros continuam na posição marcial. Para o atento observador, se havia alguma dúvida sobre quem ganharia aquela decisão, ela iria embora nesse plano – um dos significativos “*momentos de tensão*”, na acepção do fotógrafo holandês der Meer (3.4.2.1).

4.4 Gol, o grande momento do futebol

O gol é, para Pasolini, “sempre uma invenção, sempre uma subversão do código; todo gol é inexorabilidade, fulguração, estupor, irreversibilidade” (*apud* WISNIK, 2008, p.117). É, sem dúvida, um evento de alto nível emocional, de alto valor narrativo. Na analogia com a narrativa audiovisual clássica, pode ser considerado o *ponto de virada* (*plot point*, no original) da partida, aquilo que FIELD classifica como “um incidente, ou evento, que ‘engancha’ na ação e a reverte noutra direção” (2001, p.97).

De fato, um gol tem o poder de desestruturar tanto a equipe que sofre – a postura é alterada para uma forma mais agressiva, aceitando mais riscos – quanto aquela que faz: seus jogadores parecerão mais satisfeitos, as jogadas fluirão mais fácil, etc. Subversão do código, diria Pasolini.

Esses *pontos de virada* – os gols – são momentos chaves em qualquer narrativa. Grandes pontos de virada hollywoodianos tornaram-se históricos exatamente pelo cuidado com a da cena. Muitos gols também se tornaram históricos, não apenas por sua plasticidade intrínseca, mas também pela forma como foram exibidos na televisão.

WISNIK (2008) apelida o gol em que Maradona atravessa o campo driblando jogadores ingleses na Copa de 1986 de “Gol Impossível”, o mais desejado pelos boleiros por aliar técnica, velocidade e habilidade. O autor relembra que tal *gol impossível* foi repetido por Ronaldo e Lionel Messi em outras ocasiões (além de um obscuro jogador saudita na Copa de 1994). Seria o exemplo máximo de gol plástico sem interferência da televisão – talvez por isso mesmo eleito o “gol mais bonito da história das Copas” pela FIFA.

Porém, a mesma partida⁵¹ e o mesmo jogador nos oferecem o exemplo perfeito do gol que entra para a história por causa da televisa. Pois foi ela a única a flagrar Maradona metendo a mão na bola no gol que ficou conhecido como “La Mano de Diós” (figura 32). Se não houvesse a televisão e seus inúmeros *replays*, jamais Maradona seria indagado sobre o toque de mão (afinal, é flagrante de uma subversão das regras) – logo, jamais seria tema de música, livros, quadrinhos, etc.



Figura 32 A televisão flagra “La Mano de Diós” no exato momento em que ocorre a infração

A apresentação do gol nas teletransmissões é bastante esquemática. Após a marcação, imediatamente corta-se para o marcador, forma de identificar o autor do feito. Os próximos planos nem sempre seguem uma ordem, mas invariavelmente aparecerão: o *replay* do gol, usualmente em *slow motion* e sempre de uma câmera diferente da qual foi registrada na

⁵¹ Argentina 2 x 1 Inglaterra, pelas quartas-de-final da Copa do México, em partida realizada na Cidade do México em 22 de junho de 1986.

primeira vez; resgate da equipe técnica nos segundos precedentes à marcação do gol e sua explosão de alegria; os cabisbaixos goleiros ou zagueiros adversários (sobretudo quando existe falha de uma dessas figuras); a torcida do time que marcou; o autor do gol sendo cumprimentado por seus companheiros; o técnico adversário. Após a bola voltar a rolar, é usual outro *close* do marcador, plano no qual se insere o gerador de caracteres para identificá-lo.

Exemplo: o primeiro gol marcado pelo Brasil na final da Copa do Mundo de 2002, em jogo contra a Alemanha, assim descrito na enciclopédia “O mundo das Copas”:

Ronaldo perde a bola perto da área, mas se recupera, toma-a de Klose e rola para Rivaldo. O brasileiro chuta de fora da área, com efeito, Kahn não consegue segurar e Ronaldo manda a sobra para dentro (RIBAS, 2010, p.433).

Imediatamente ao chute de Ronaldo, há o corte para um plano médio do jogador correndo em direção à torcida, com o dedo em riste. Segue corte para a comissão técnica brasileira em êxtase: todos se abraçam. Mais um corte: em plano médio, Oliver Kahn e outro zagueiro alemão caminham desolados, de costas para a câmera. Quarto corte: o técnico Rudi Vöeller tentando motivar seus comandados – ele bate palmas e grita, mas seu rosto está vermelho (será de raiva?). Corte: torcedores brasileiros vibram nas arquibancadas. Mais um: jogadores brasileiros abraçam-se no meio de campo. Só então Galvão para de gritar “goooooo!”, ao que entra a vinheta do *replay*. Seis cortes em 22 segundos: média de 3,5 por plano. Ritmo de *blockbuster* hollywoodiano (figura 33).

O *replay* (ou teipe) é anunciado com uma vinheta padrão com o logo da Copa, que entra pela esquerda e deixa a tela à direita. Aqui, fica explícita a quantidade de opções que dispõe um diretor de transmissão: o gol é destrinchado por todos os ângulos possíveis. Primeira tomada: a câmera da grua oposta ao gol alemão, uma espécie de plano geral do gramado em câmera lenta. Segunda: câmera posicionada na linha lateral, possivelmente próximo à linha de centro do gramado. Vemos Rivaldo de corpo inteiro, de costas, chutando a gol, Kahn falhando em encaixar a bola (agora temos a certeza do erro do goleiro, não visível por outros ângulos) e a sobra nos pés de Ronaldo, que chuta certo.



Figura 33 Em sentido horário a partir do centro, no alto: o gol brasileiro

O *replay* é cancelado (pelo mesmo logotipo), pois a partida reinicia rapidamente. Um minuto após a bola voltar ao jogo, novo *replay*: agora um ângulo reverso em câmera lenta do início da jogada do gol, descrevendo a pancada de Rivaldo e a falha do goleiro Kahn. O plano tem nove segundos de duração e entra durante um *tempo morto*.

Como dito, por ser *ponto de virada* na trama da partida, o gol altera a dinâmica do jogo. O time que o sofreu usualmente parte para cima, tentando restabelecer o placar. As brechas abertas na defesa desse time invariavelmente o predisõem a maiores riscos e a um segundo gol.

WESSON (2002) realiza um estudo interessante sobre as probabilidades de marcação de gols ao longo de uma partida e as alterações que acabam ocorrendo nessas chances quando eles ocorrem. Segundo o autor, a probabilidade de empate em 1 a 1 é a *mesma* do placar de 1 a 0 para a equipe mais forte (uma em oito); 2 a 0 e 2 a 1 para a equipe mais forte idem (onze para uma), porém levemente superiora à probabilidade de a equipe mais fraca vencer por 1 a 0 (doze para uma). Da mesma forma, a probabilidade que uma partida permaneça com o placar inalterado ao final de seus 90 minutos é das mesmas 12 chances em uma. Como se vê baixa prolixidade dos escores do garante chances praticamente iguais tanto para a equipe mais forte quanto para a mais fraca. Escores elásticos acabariam com as chances da equipe menos talentosa individualmente vencer.

Apresentado o esquema e três exemplos específicos do processo de *moldura* televisiva do futebol, concluimos essa primeira fase de estudo do futebol da televisão. Os últimos vinte anos parecem ter alterado substancialmente o jogo, propagando comemorações efusivas, mensagens codificadas por torcidas organizadas, danças ensaiadas e argumentações apaixonadas que transformaram o campo de jogo em *campo-palco* televisivo.

Heróis, vilões, mocinhos, bandidos, dramas, conflitos, violência, política: tais manifestações, que podem ser sobressaltadas pela televisão, só ocorrem por que há ciência de que ela está muito atenta a tudo que ocorre dentro do estádio. A televisão *reconstrói* (“reatualiza”) o jogo de futebol, raramente o constrói: o estofado de seu material é a própria atualidade.

Porém, a imposição de sua *moldura* dentro do campo acabou gerando um ser híbrido, *eticamente* diferente de seus antecessores. Essa possibilidade sempre existiu como *virtualidade* desse jogo de bola; sua macroestrutura adaptou-se mais rapidamente do que outros esportes a essa nova realidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desse trabalho, tentamos compreender como – e se – a televisão *transforma* o futebol em produto televisivo. Com os argumentos debatidos, consideramos que essa *transposição* ocorre: há diferenças substanciais entre assistir a uma partida no estádio e vê-la sentado no sofá de casa, e isso ocorre devido à própria natureza televisiva, que *virtualiza* o jogo e o reatualiza como produto propriamente televisivo. Nessa perspectiva, pela televisão não assistiríamos ao futebol de campo, mas ao futebol da televisão, *eticamente* diferente.

Todavia, na medida em que nos aprofundávamos na questão, começamos a alterar a indagação inicial. Se antes procurávamos analisar a *eticidade televisiva* do futebol, agora acreditamos que aquilo que deva ser procurado são os sentidos estéticos e éticos da identidade do próprio futebol. Ou seja: não é que exista um futebol *da* televisão que só exista *na* televisão; o próprio futebol que é jogado *dentro* de campo que *é* o televisivo. Logo, não há mais campo; há *telecampo* – espaço de jogo e espaço televisivo confundem-se para tornarem-se um só. De certa forma, o futebol deu à televisão o futebol *da* televisão e apagou-se a si mesmo no processo.

Nesse *telecampo*, as quatro linhas do gramado do tornaram-se três e mais trinta e duas câmeras. É dentro desse novo limite espacial que o jogo *realmente* ocorre: não enquanto a bola rola, mas justamente quando ela está parada. Para quem está no estádio, diz-se que este é *tempo morto*. Se for, é *morto-vivo*, pois é nele que a televisão abocanha o jogo.

Durante o tempo modorrento e arrastado em que a bola sai de jogo, quem está no sofá da sala é agraciado com imagens fantásticas, movimentos de câmeras virtuosos (e vazios de significado, como a *louma*) e grandes planos atordoantes. Nestes, os jogadores – hoje *showmen* – exibem orgulhosos seus *visi*, encarnam “personagens” televisivos, tornam-se estrelas arrogantes, ‘animais’ incontroláveis, ‘xerifões’, ‘capitães américa’, ‘matadores’. Uma busca incessante para retornar a esse *ser primordial* do futebol da televisão – Pelé – única *persona* a revelar que o jogador de futebol só existe dentro da tela. Edson Arantes do Nascimento é o *ator* de cuja personagem fictícia jamais se desvencilhará – ainda que o *intérprete* deixe muito claro que Édson e Pelé não são *a mesma pessoa* (afinal, como poderiam sê-lo?).

Essa perspectiva aponta novos direcionamentos para a pesquisa sobre televisão e futebol, ao mesmo tempo em que não invalida o que foi aqui discutido. Ao contrário: destrinchadas as operações que atualizam o futebol da televisão, traça-se um mapa para futuras investigações. De uma forma ou de outra, cada uma dessas *figuras de escrita* imprimirá sua marca no futebol jogado dentro do *telecampo*. Logo, ao compreendermos como o futebol se *realiza* televisivamente, encontramos pistas para estudar como a televisão altera a natureza do que representa.

Também não desmente nossa consideração inicial: a televisão de fato altera *eticamente* o futebol em sua tela. É nos personagens televisivos, nas memórias recuperadas pela computação gráfica, no rosto dos jogadores mostrados durante os tempos mortos e no retalhamento do espaço de jogo que reside a *sedução* das teletransmissões de futebol, como se o esporte – ou melhor, a *experiência* de acompanhá-lo através da televisão – pertencesse à dimensão do extraordinário.

Extraordinário, sedutor, espetacular, cinematográfico, *televisivo*: o futebol sempre *deu* televisão, antes mesmo de 1937 – antes, talvez, até do cinema. Agora, esse ser híbrido – o *futebol da televisão* – deixou a tela, calçou chuteiras, entrou em campo. Urge colocá-lo no divã: suas crises de identidade *ainda* não são tão visíveis, mas elas chegarão no momento em que as instituições que pensam controlá-lo cederem aos anseios televisivos. Não está longe; a data está marcada: até 2012, a FIFA e a International Board⁵² decidirão a favor ou contra o uso de recursos televisivos para tirar dúvidas do que ocorre dentro de campo. Então, daqui a vinte anos, olharemos para nossas telas de alta definição assistindo à quinta final de Copa do Mundo transmitida em três dimensões e indagaremos: “como era *possível* o futebol antes da televisão?”

Não era. Nunca foi e jamais será.

Até lá, já serão esportes diferentes.

⁵² A International Football Association Board (IFAB) é o órgão que regulamenta as regras do futebol desde 1882. Sua constituição é até hoje majoritariamente britânica.

REFERÊNCIAS

2010 FIFA WORLD CUP MRL Newsletter. **Broadcast Fact Edition**, n. 4, 30 de abril de 2010. Disponível em <http://www.hbs.tv/downloads/MRLNewsletter_Issue4_Update.pdf>, acessado em 5 de agosto de 2010.

ABRUZZESE, Alberto. **O esplendor da TV: origens e destino da linguagem audiovisual**. São Paulo: Studio Nobel, 2006.

Aprenda a 'calar' as vuvuzelas em transmissões de jogos da Copa: ajustes no equalizador da TV eliminam ou reduzem o ruído incômodo. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/06/aprenda-calar-vuvuzelas-em-transmissoes-de-jogos-da-copa.html>>, acessado em 18 de junho de 2010.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 11. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

BATE-BOLA 2ª EDIÇÃO. São Paulo: ESPN Brasil, 18 de outubro de 2010, programa de televisão

Benitez e o jogo bonito. **Revista Placar**. São Paulo: Editora Abril, setembro de 2010, n. 1346-B, pp.46-7.

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

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.

BOYLE, Richard; HAYNES, Richard. **Football in the new media age**. Londres: Routledge, 2004.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

CANEVACCI, Massimo. **Comunicação visual**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

CARTER, Neil. **The football manager: a history**. Londres: Routledge, 2006.

CONN, David. **The football business**. Edimburgo: Mainstream Publishing, 1997.

CONTER, Marcelo Bergamin. Videosongs e a Música que não se ouve. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, XXXIII, 2010, Caxias do Sul, RS. **Anais da XXXIII Intercom**. 1 CD-ROM.

DARLEY, Andrew. **Cultura Visual Digital: espectáculo y nuevos gêneros en los médios de comunicación**. Buenos Aires: Paidós, s/d.

DE CASTRO, Lúcio. **A higienização dos estádios e a resistência baiana**. Disponível em: <http://espnbrasil.terra.com.br/luciodecastro/post/160657_A+HIGIENIZACAO+DOS+ESTADIOS+E+A+RESISTENCIA+BAIANA>, acessado em 19 de novembro de 2010.

DELANEY, Tim; MADIGAN, Tim. **Sports: why people love them**. Lanham, Estados Unidos da América: University Press of America, 2009.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

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.

Forbes: most valuable soccer teams 2010. Disponível em: <<http://www.futebolfinance.com/forbes-most-valuable-soccer-teams-2010>>, acessado em 20 de outubro de 2010.

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

Funny old game. Disponível em: <http://news.co.uk/sport2/hi/funny_old_game/2260280.stm>, acessado em 16 de agosto de 2010.

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

Green and gold United protest gathers momentum. Disponível em: <http://menmedia.co.uk/manchestereveningnews/sport/football/manchester_united/s/1190196_green_and_gold_united_protest_gathers_momentum>, acessado em 30 de janeiro de 2010.

HENRY, Thierry. **It was a handball - Henry**. Áudio disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/football/internationals/8367588.stm>>, acessado em 9 de setembro de 2010.

HESSE-LICHTENBERGER, Ulrich. **Tor! The story of german football**. 2. ed. Londres: WSC Books, 2003.

Itália empata com Romênia em 'amistoso' marcado por insultos racistas. Disponível em: <<http://esporte.uol.com.br/futebol/ultimas-noticias/2010/11/17/italia-empata-com-romenia-em-amistoso-marcado-por-insultos-racistas.jhtm>>, acessado em 21 de novembro de 2010.

JENNINGS, Andrew. **The secret world of FIFA: bribes, votes rigging and ticket scandals**. Londres: HarperCollins, 2007.

JOST, François. **Seis lições sobre televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

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

KUPER, Simon. **Football against the enemy**. Londres: Phoenix, 1999.

LOPES, Daniel. **RBS, futebol e televisão**. [março-agosto de 2010]. Entrevistas concedidas ao autor.

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

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

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Mass., Estados Unidos da América: The MIT Press, 2000.

MÁRIO FILHO. **O negro no futebol brasileiro [1947]**. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

Números Série A. **Revista Placar**. São Paulo: Editora Abril, maio de 2010, n. 1342-A, pp.136-51.

ORICCHIO, Luiz Zanin. **Fome de bola: cinema e futebol no Brasil**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2006.

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

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.

RONALDO, Cristiano. Encontro marcado. **Revista ESPN**. São Paulo: Ed. Spring, n. 7, pp.60-4, maio de 2010. Entrevista concedida a Antonio Vicente Serpa.

SANTORO SALVADOR, Marco Antônio; SOARES, Antônio Jorge Gonçalves. **A memória da Copa de 70**. Campinas, SP: Autores Associados, 2009.

SANTOS SOUZA, Felipe. Sim, eles atraem audiência. **Trivela**, São Paulo: Ed. Trivela, n. 42, pp.62-3, ago. 2009.

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

_____. Lendo o jogo: o futebol enquanto linguagem. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, XXXIII, 2010b, Caxias do Sul, RS. **Anais da XXXIII Intercom**. 1 CD-ROM.

SOUSA, Li-Chang Shuen Cristina Silva. **Cobertura esportiva na televisão: jornalismo ou entretenimento?** Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, Recife: 2005.

The History of the BBC: the first era. Disponível em: <<http://www.teletronic.co.uk/tvera.htm>>, acessado em 16 de agosto de 2010

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

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

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

WESSON, John. **The science of soccer.** Filadélfia: IOP, 2002.

WINNER, David. **Brilliant orange: the neurotic genius of dutch football.** Londres: Bloomsbury, 2001.

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

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?: uma teoria crítica das novas mídias.** Porto Alegre: Sulina, 2003.

ANEXO I⁵³

Copa da Suécia (1958): Suécia 2 x 5 Brasil

Data: 29/06/1958, 15 horas. Estádio: Raasunda (Estocolmo). Público: 51.800 pessoas. Árbitro: Maurice Guigue (FRA). Suécia: Karl Svensson, Bergmark e Axbom; Börjesson, Gustavsson e Parling; Hamrin, Gren, Simonsson, Liedholm e Skoglund. Técnico: George Raynor. Brasil: Gilmar; Djalma Santos, Bellini, Orlando e Nilton Santos; Zito e Didi; Garrincha, Vavá, Pelé e Zagallo. Técnico: Vicente Feola. Cópia assistida: *videoteipe* completo recente com nova narração em sueco, emissora não identificada.

Copa do Chile (1962): Brasil 3 x 1 Tchecoslováquia

Data: 17/06/1962, 15 horas. Estádio: Nacional (Santiago). Público: 69 mil pessoas. Árbitro: Nikolai Latichev (RUS). Brasil: Gilmar; Djalma Santos, Mauro, Zózimo e Nilton Santos; Zito e Didi; Garrincha, Vavá, Amarildo e Zagallo. Técnico: Aymoré Moreira. Tchecoslováquia: Schroif; Tichy, Popluhar e Novak; Pluskal e Masopoust; Pospichal, Scherer, Kadraba, Kvasnak e Jelinek. Técnico: Rudolf Vytlačil. Cópia assistida: original em espanhol, emissora não identificada.

Copa da Inglaterra (1966): Inglaterra 4 x 2 Alemanha Ocidental

Data: 30/07/1966, 15 horas. Estádio: Wembley (Londres). Público: 93 mil pessoas. Árbitro: Gottfried Dienst (SUI). Inglaterra: Banks; Cohen, Jack Charlton, Bobby Moore e Wilson; Stiles e Bobby Charlton; Ball, Hurst, Hunt e Peters. Técnico: Alf Ramsey. Alemanha: Tilkowski; Höttges, Schnellinger, Schulz e Weber; Beckenbauer e Overath; Haller, Seeler, Held e Emmerich. Técnico: Helmut Schön. Cópia assistida: original com narração em alemão, emissora não identificada.

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;

⁵³ 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 dois anos nos *sites* de troca de arquivos <<http://www.fbtz.com>> e <<http://www.rojadirecta.org>>.

Domenghini, Boninsegna (Rivera) e Riva. Técnico: Ferrucio 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.

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 Föster; Briegel, Eder, Matthäus, Magath (Dieter Hoeness) e Brehme; Rummenigge e Allofs (Völler). 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 Völler. Técnico: Franz Beckenbauer. Argentina: Goycochea; Simon, Serrizuela, Ruggeri (Manzón) e Sensini; Lorenzo, Basualdo, Dezotti e Maradona; Burruchaga e Troglia. 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, Leboeuf, 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).

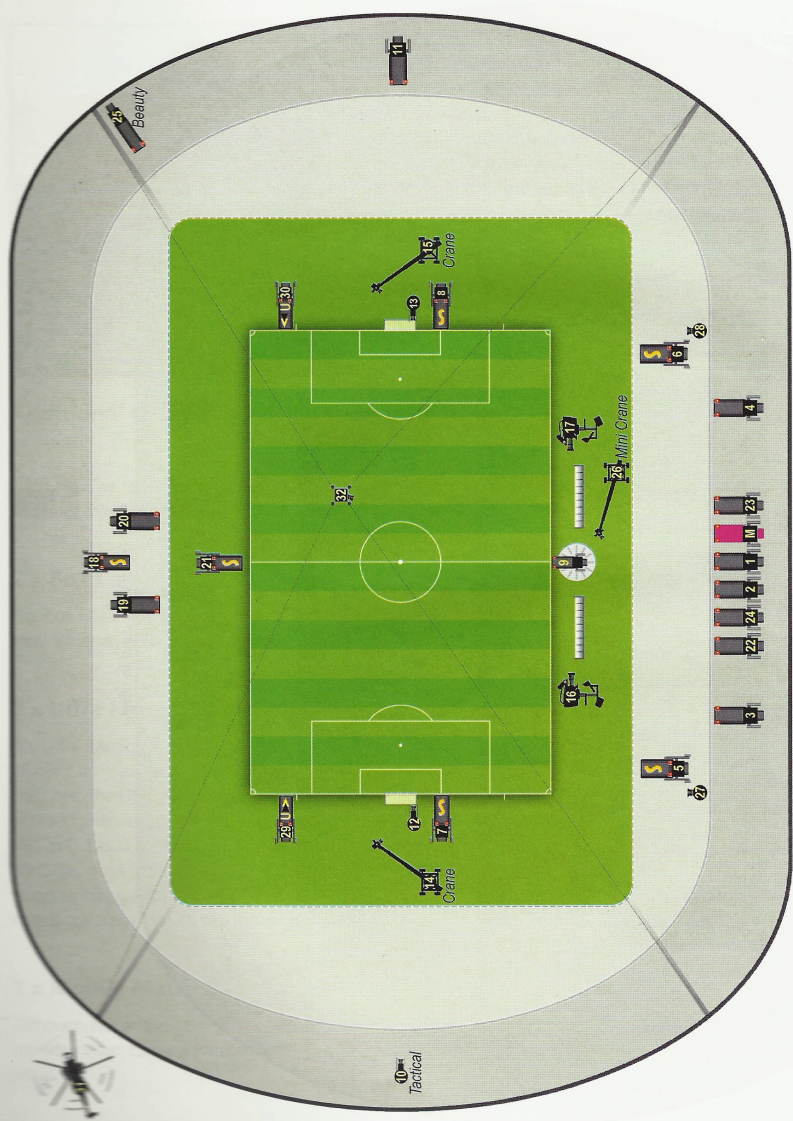
Copa da África (2010): Holanda 0 x 0 Espanha (0 x 1 no tempo extra)

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).

ANEXO II



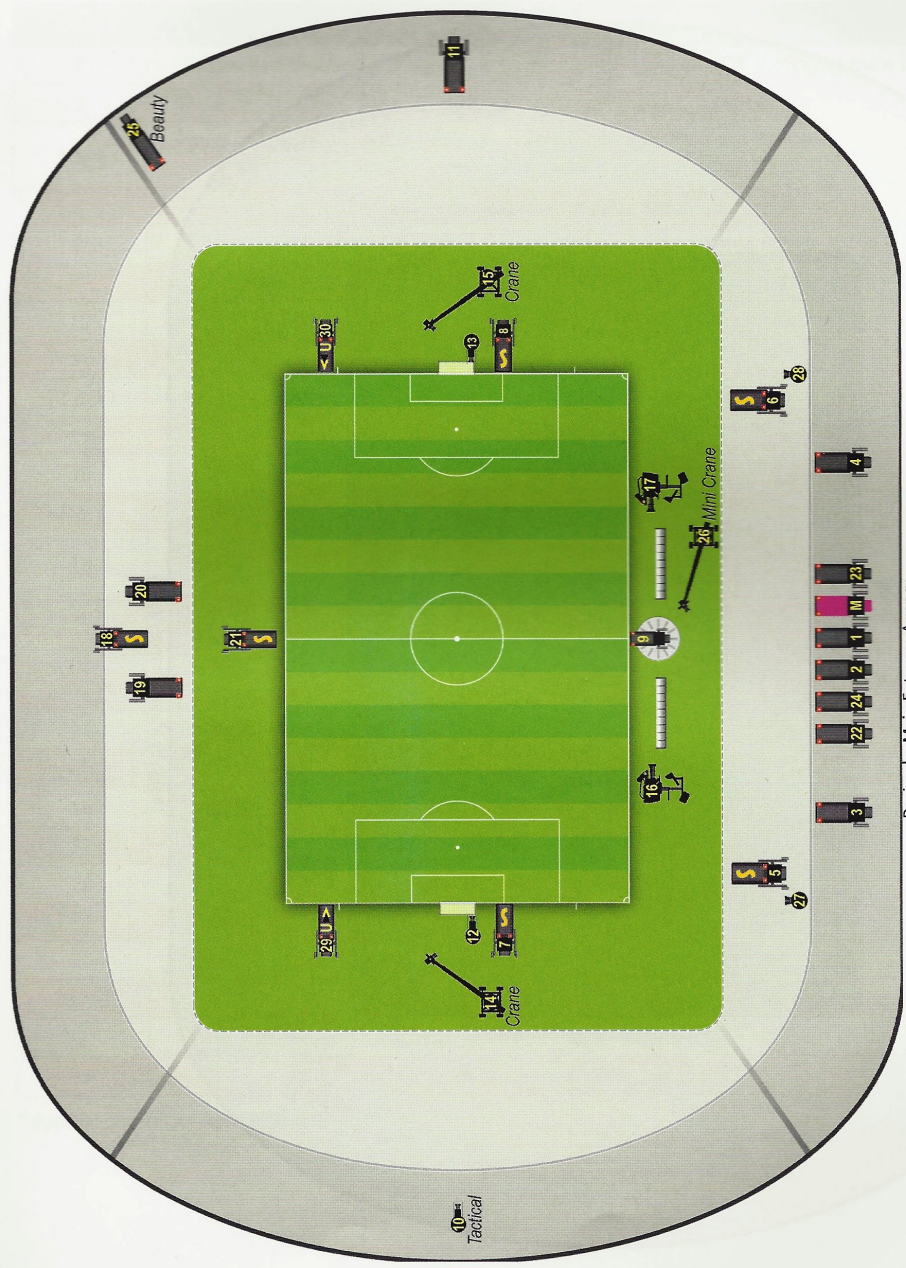
Up to 32-Camera Multilateral Camera Plan for Select Matches



Design by Main Entrance Agency



30-Camera Standard Multilateral Camera Plan



Design by Main Entrance Agency



Multilateral Camera Plan Description

Camera	Description
1	Elevated shot and positioned along the centre line of pitch. Provides the main wide shot.
2	Medium close-up and close-up coverage of the action.
3 & 4	Located on the 16m lines, used to cover offensive action, including offside calls for replays. Provides medium close-ups of nearest goalkeepers and linesmen.
5 & 6	Provides low-angle super slow-motion replays of players and action.
7 & 8	Super slow-motion cameras situated behind goals.
9	Located on the centre line at pitch level, provides close-up coverage.
10	Dedicated Tactical Feed camera, normally located very high behind left goal.
11	Mounted high behind right goal.
12 & 13	Mini cameras placed next to each goal which provide close-up replays of action near the goal.
14	Crane-mounted camera located behind left goal.
15	Crane-mounted camera located behind right goal.
16 & 17	Steadicam cameras used to cover players, benches and other action at pitch level.
18	Reverse-angle super slow-motion camera used for shots of coaches, personalities, players on the sideline and replays of action.
19 & 20	Two elevated reverse angle cameras used for Team A & Team B bench activity coverage.
21	Super slow-motion camera on the reverse side of the centre line, pitch level.
22 & 23	PlayerCam A & PlayerCam B. Each PlayerCam is used for single player coverage during the entire match.
24	Additional close-up camera, positioned on the main camera platform.
25	Beauty shot. Provides an aerial view of the stadium and, if possible, the surrounding area.
26	Interview/mini-crane camera. Pre-match only.
27	Box Camera Left – location on first tier left in line with goal.
28	Box Camera Right – location on first tier right in line with goal.
29	Ultra Motion – top left corner pitch level.
30	Ultra Motion – top right corner pitch level.
31*	Aerial camera, pre-match only.
32*	Cable camera – over pitch.
M	Mobile match camera on main camera platform.

* Optional cameras for select matches