

## A semiótica do futebol televisivo: narrativas imersivas, intervalares e fragmentadas<sup>1</sup>

Marcio TELLES<sup>2</sup>

Alexandre Rocha da SILVA<sup>3</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

### Resumo

O presente artigo investiga possibilidades de estudo das teletransmissões esportivas a partir de uma moldura teórica advinda das teorias do audiovisual. Assim, são identificadas estratégias globais utilizadas pela televisão para enquadrar o esporte dentro de seu mundo, o Mundo Televisivo. Analisar como essas estratégias se materializam em procedimentos técnico-estéticos evidenciados nas teletransmissões foi o procedimento metodológico escolhido. Compõem o *corpus* de análise onze finais de Copa do Mundo (1970-2010), que são analisadas sincrônica e diacronicamente. Como resultados, foi possível (1) sistematizar procedimentos que se repetem e que formam um código para as teletransmissões; (2) circunscrever a evolução desses mesmos códigos; (3) reconhecer a predominância de narrativas imersivas, intervalares e fragmentadas e (4) construir um aparato teórico-metodológico para futuras análises.

**Palavras-chave:** Televisão; jornalismo esportivo; semiótica; audiovisualidades; molduras

### 1. Introdução

No Brasil, quase mil partidas das duas principais divisões do Campeonato Nacional são exibidas na televisão a cada ano, espalhando-se pelas emissoras abertas, pelas segmentadas e, cada vez mais, pelo *pay-per-view*. Se somados os campeonatos internacionais, as copas continentais e nacionais, os torneios regionais, as eliminatórias interseleções, etc., as horas dedicadas ao futebol na televisão ultrapassam as dez mil anuais.

Ademais, em período de a Copa do Mundo, o futebol é capaz de garantir grandes audiências fora dos horários tradicionais de pico. Segundo Gastaldo (2011), citando como fonte o Ibope, a maior concentração de audiência da história da televisão brasileira foi uma partida de futebol em horário “improvável”: o jogo Brasil x Inglaterra, pela Copa de 2002, às 3 horas da madrugada, obteve 98% dos televisores ligados, estimativa de 110 milhões de pessoas ligadas no canal. A FIFA estima em 715 milhões a audiência global da final da

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Esporte do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul com o trabalho "A Recriação dos Tempos Mortos do Futebol pela Televisão: molduras, moldurações e figuras televisivas" escolhido Melhor Dissertação 2014 pelo Prêmio Compós. Integrante do GPESC (Semiótica e Culturas da Comunicação). Email: tellesdasilveira@gmail.com.

<sup>3</sup> Pós-doutor pela Universidade de Paris III/Sorbonne Nouvelle. Pesquisador do CNPq. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Vice-coordenador do Grupo de Pesquisa Semiótica da Comunicação da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Coordenador do Diretório CNPq Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC). Email: arstrocha@gmail.com.

Copa de 2006 e, se existem dúvidas quanto à confiabilidade deste número, ainda assim são impressionantes.

Todavia, apesar de muito assistido, o futebol televisivo é pouco estudado *enquanto* produto audiovisual. Sabemos, ainda que distante do suficiente, da organização econômica e dos mecanismos publicitários ao redor do esporte na televisão; dos percalços do jornalismo esportivo; da dificuldade da realização e de cobertura dos megaeventos; etc., mas sabemos nada ou muito pouco sobre como a teletransmissão se organiza no plano visual, quero dizer, sua *mise-en-scène*, seus cortes, ritmos, planos, enquadramentos – sua estética e sua linguagem.

O objetivo deste artigo é preencher esta lacuna e introduzir o leitor na perspectiva da pesquisa em comunicação e esporte com viés de teorias do audiovisual, afim de que se possa melhor compreender o esporte dentro do televisivo. Assim, dividiremos o artigo em dois momentos: primeiro, o foco será em regras gerais que a televisão se utiliza para *moldurar*<sup>4</sup> o esporte dentro do televisivo; após, analisaremos como essas regras gerais se aplicam nas especificidades técnico-estéticas das teletransmissões de futebol (suas *moldurações*). Para tanto, nos debruçamos sobre onze finais de Copa do Mundo, período que abrange de 1970 a 2010 – desde a primeira transmissão a cores de uma final, quando a *ethicidade* da teletransmissão futebolística estava já consolidada.

## 2. Molduras do esporte-televisivo

Partimos do trabalho de Suzana Kilpp (2003), para quem a televisão é constituída por virtualidades (objetos, *personas*, situações, etc.) que dá a ver como reais, mas que são, em verdade, construções suas. Com o esporte aconteceria o mesmo processo: a prática consolidada de levá-lo ao ar pelos últimos cinquenta anos *moldurou-o* dentro da grade televisiva e, através de processos técnicos e estéticos (a que Kilpp chama de *moldurações*), criou-se uma identidade (*ethicidade*, para Kilpp) televisiva para o futebol; identidade esta que é constantemente negociada toda vez que uma partida é veiculada na televisão. É como se a mera colocação em tela de uma partida de futebol a realizasse no plano do imaginário (Mundo) televisivo. Tanto essa *ethicidade* quanto os processos que a compõem (suas *molduras* e *moldurações*) nem sempre (diria que quase nunca) são exercidos conscientemente pelos produtores televisivos. São os hábitos consolidados pela repetição

---

<sup>4</sup> Os conceitos de Mundos Televisivos, molduras, moldurações e ethicidades são propostos por Suzana Kilpp, em *Ethicidades Televisivas* (2003). Explícito o nosso entendimento destes termos mais abaixo.

destas práticas e pela expectativa da audiência que originam um esporte que é ligeiramente diferente daquele assistido nos estádios.

Hora de afinar os termos. Kilpp (2003) compreende *molduras* como territórios de significação construídos conforme a lógica de cada meio e dá como exemplo programas, faixas de horário, gêneros, grade de programação. Porém, podemos compreender este conceito para além de artefatos codificados e englobar também estratégias em sentido lato utilizadas pela televisão para se apropriar de objetos externos a seus mundos. Por exemplo, todo programa televisivo, no momento de sua concepção e antes de sua produção, escolhe diretrizes básicas para enquadrar (*moldurar*) seu objeto – algo que jornalistas chamam de linha editorial, mas não apenas: algumas *molduras* advêm justamente da faixa horária, dos gêneros, da grade de programação.

Também segundo Kilpp (2003), *moldurações* são os processos técnico-estéticos que combinam, no interior de uma moldura, os elementos visuais, por exemplo a composição e a escolha de quadros e planos, assim como os artifícios visuais e o ritmo de montagem. O termo pode ser ampliado para abarcar as estratégias específicas empregadas pela televisão frente a objetos externos, visíveis na matéria estudada. Ou seja, se as *molduras* partem de uma perspectiva intelectual, as *moldurações* têm caráter prático.

Por fim, seguimos Kilpp no seu entendimento de que uma *eticidade* televisiva é um “mix de molduras e moldurações de imagens” (KILPP, 2003, p.33) e propomos, assim, pensar em um esporte-televisivo – ou *televisível* – ou seja, um esporte que seja parte da televisão e de seus mundos. A questão imediata é: como se dá esse processo?

Whannel (1992), em seu estudo sobre as teletransmissões esportivas, coloca como princípio de sua abordagem a necessidade de pensar a relação entre evento esportivo e transmissão televisiva direta como uma transformação, e não representação. Eco concorda com Whannel, mas oferece um termo mais interessante. Diz ele que “a transmissão direta nunca se apresenta como representação especular do acontecimento que se desenvolve, mas sempre – ainda que às vezes em medida infinitesimal – como *interpretação dele*” (ECO, 1986, p.182, grifo nosso). Para além disso, Whannel (1992, p.94) nota que os limites impostos pela natureza de um esporte, assim como os efeitos dos códigos e da tecnologia televisiva são os fatores que determinarão sua *televisibilidade*. Para ele, existiriam esportes que são mais “televisivos” do que outros, e por isso ganhariam mais espaço nessa mídia. É a sua explicação para que esportes com grande número de praticantes, como o squash e o handebol, não tenham emplacado nas grades televisivas.

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

Ademais, a “televisibilidade” é uma questão tecnológica, onde toda decisão técnica implica um equivalente estético. Umberto Eco observa que,

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

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

Ainda, há porções mesmo do futebol, talvez o esporte mais “televisível” de todos, que não são pertinentes para a forma televisiva atual e, portanto, acabam excluídas ou escondidas ao longo da transmissão. Essas porções não são insignificantes: vai desde a dinâmica dos vestiários até as ordens que os treinadores berram no meio de campo (ao

contrário do vôlei, por exemplo, onde as ordens dos técnicos são prontamente registradas pela televisão). E o esporte, qualquer que seja, não é limitado à sua execução, à partida ou prova: existe todo um preparo dos atletas e das equipes, além de bastidores, que aparece na televisão somente como metatexto, nos comentários de repórteres e narradores. Do outro lado, também há artifícios televisivos<sup>5</sup> que não são atualizados no esporte-televisivo, mas que são usuais em outros produtos da televisão e são, portanto, transpostos.

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

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

Benítez observa que o futebol

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

---

<sup>5</sup> Como exemplo rápido, lembramos da figura do “âncora” nos telejornais e da maneira como ele é moldurado. Ainda que nos intervalos o narrador e comentarista sejam inseridos nas teletransmissões com o mesmo enquadramento, sua autoridade se dá mais pela presença fora de tela no dentro dela.

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

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

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

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

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

Por outro lado, o quadro desenquadrado, vazio ao centro e remarcado em suas bordas, é raridade no futebol televisivo. Quando existe, é compreendido pela máquina

televisiva como erro, uma falha que precisa ser imediatamente corrigida, através da recentralização da imagem. Quando a bola se move rápido demais para a câmera segui-la, a televisão se vê obrigada a registrar esta passagem de forma receosa. É nestes momentos que a câmera se trai: balançando, desenquadrada, ela irá para um lado e outro até conseguir recentralizar a bola. Se o desenquadramento define “o estilo não-clássico por excelência e, por que não, um cinema menos apanhado na ilusão diegética” (AUMONT, 2004, p.130), a teletransmissão do futebol é clássica por natureza.

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

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

e no campo, o fora-de-campo é sempre uma incógnita, e só existe, de fato, pela nossa crença em que a partida se dá em um mundo organizado e coerente que pode, todavia, ser coerente somente em sua diegese (como no cinema) – daí porque Eco (1984) e Flusser (2008) falam na possibilidade de o esporte televisivo sequer existir enquanto esporte, não sendo mais do que encenação e trabalho de atores.

### 3. Moldurações do futebol-televisivo

Como dito anteriormente, se as *molduras* são as estratégias intelectuais para abordar um objeto externo à televisão, as *moldurações* são o conjunto de práticas resultante dessas estratégias no espaço propriamente televisivo. Se é preciso recortar o campo de jogo em diversos quadros e planos para ajustar o esporte à televisão ("televisibilidade"), e se cada plano é guiado pela lógica de manter a bola ao centro, é o conjunto de artifícios técnico-estéticos que vai dar a ver essa montagem. A partir desta, impregnada na materialidade do produto audiovisual (para usar um termo em voga), podemos começar a desconstruir a teletransmissão a fim de analisá-la. Dividiremos a análise em dois momentos para maior clareza: primeiro, identificamos os tipos de planos e enquadramentos; depois, analisamos como eles são costurados, dando a ver o ritmo da montagem.

#### 3.1 Tipos de planos

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

A câmera principal (PP) segue o jogo de longe e capta cerca de 1/3 ou menos do campo de jogo, tendo como ponto de ancoragem a bola. Quando a jogada está restrita a espaços menores e de grande embate corporal entre os jogadores (sobretudo nos terços finais do gramado, próximo às áreas), ou o ápice de uma ação desportiva, há a opção por utilizar planos mais fechados. Assim, há um permanente diálogo, em toda transmissão,

entre esses dois tipos de planos durante a ação: o *principal*, que funciona também como malha sobre o qual os outros se costurarão; e os *situacionais*, que focam ações de alta tensão (daí *máxima ação*) em um espaço reduzido. A bibliografia clássica sobre cinema chamaria estes planos de médio, de conjunto e americano; todavia muitos planos *imersivos* também são dos mesmos tipos. O importante é que são planos mais próximos dos motivos enquanto a bola está rolando, ou seja, quando o tempo do jogo não é morto<sup>6</sup>.

Não se trata, porém, somente de privilegiar a ação em detrimento de uma maior compreensão da mecânica de jogo, mas antes é o efeito de outra lógica televisiva, apontada por Rial (2003). Para a autora, a televisão ideologicamente “pensava” o futebol nos anos 1960; depois, passou a “emocionalizá-lo”, para hoje “imersir” nele, ver cada partida por dentro, aproximar-se do esporte o máximo possível. É esse princípio que guiará o crescente uso de imagens em *close* de jogadores, treinadores e árbitros, além de *replays* e *slow motions* de quase qualquer lance (não só daqueles dotados de alta tensão narrativa). É uma tentativa de situar o telespectador não na posição passiva que até então ocupava, onde os jogadores desfilavam *para* ele; mas sim de colocar o telespectador “dentro” do jogo, onde os jogadores desfilam *com* ele. Planos próximos, *closes* e planos de detalhe são bons exemplos daquilo a que chamamos planos *imersivos*, assim como planos médios, americanos e de conjunto. Ao contrário dos planos situacionais, os planos imersivos são aqueles que irrompem na edição durante os tempos de bola parada.

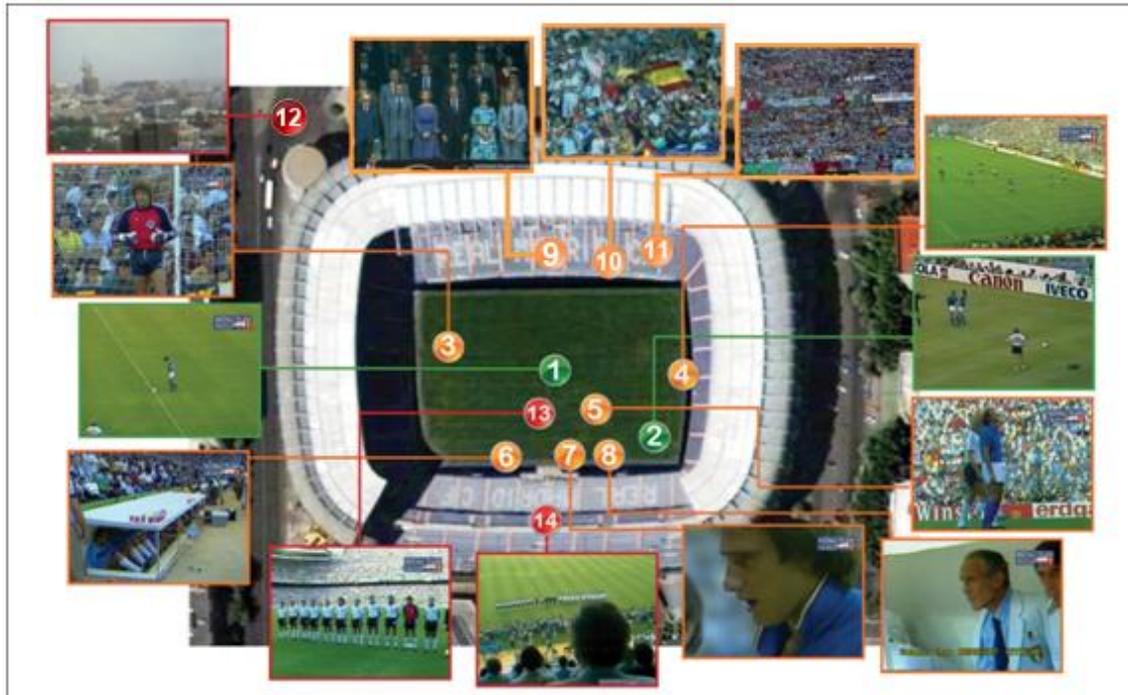
A figura 1 esquematiza o uso de alguns planos ao longo da teletransmissão da final da Copa de 1982 na Espanha, entre Itália e Alemanha Ocidental. Os planos indicados em verde (1 e 2) se referem a planos usados enquanto a bola está em jogo, quer dizer, *não* configuram tempo morto. O plano 1 é um típico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

Todos os outros planos são planos *imersivos*. Os planos em laranja (3 a 11) são planos recorrentes de tempos mortos, ocorrendo durante a partida, com a bola fora de jogo. Aqui, há novos recortes do espaço de jogo: o detalhe do goleiro (3), do campo na vertical

---

<sup>6</sup> Compreendemos por tempo morto do jogo aquele em que a bola está parada, fora de cena. Por exemplo: quando a bola sai em lateral ou linha de fundo, após a marcação de um gol, o intervalo entre a marcação de uma falta e sua cobrança, etc.

(4), do atacante tomado por uma câmera lateral no nível dos atletas (5), do fora do gramado, como o reservado técnico (6 e 8) e o *close* (7 e 8, mais afastado), que reduz o espaço de sentido para o rosto dos jogadores, trocando os músculos de seus corpos por seus rostos. O plano 9 exhibe as tribunas de onde os políticos e celebridades de cada país assistem à partida. Este plano, assim como o 10 e o 11 (da torcida), será recorrente ao longo do jogo em seus tempos mortos, sobretudo após os gols (é uma forma de “personificar” a transmissão).



**Figura 1** Esquema de planos da Copa de 1982

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

Como se vê, a organização espacial da partida é bastante dependente daquilo a que acima definimos como “centralidade na bola”. Quando a bola está em jogo, os cortes tendem a manter uma distância maior dos objetos de jogo (os jogadores, a torcida, etc.), evitando que a bola se perca do campo da câmera. Ao contrário, quando o jogo está parado (é tempo morto), há uma aproximação do campo visual para *dentro* do campo de jogo (o

que Rial chama de “imersão”), provocando tipos de planos que aproximam os motivos. E, também, há a visualização de outros espaços do palco de jogo, que compõem um panorama da partida.

### 3.2 Ritmo e montagem

Se, como mostrado no exemplo acima, o espaço de jogo é organizado através de um ritmo bem marcado que internaliza a diegese, podendo relacionar tipos de planos e enquadramentos a momentos-chave da partida, esta organização é lentamente transformada ao longo da última década, que viu o espaço de jogo ser pulverizado em mais fragmentos do que a organização anterior: num período de menos de quarenta anos, passa-se de 383 cortes (na final da Copa de 1978) para 1121 (na final da Copa de 2010). A figura 2 mostra essa evolução, contabilizando o número de cortes (ou de planos, enfim o número de imagens diferentes que ocupam o ‘tempo de tela’) durante a partida – do chute inicial ao apito final do juiz – excluindo, portanto, os períodos de extrajogo. Para padronizar e poder comparar os dados, excluíram-se da contabilidade os tempos extras (prorrogações e pênaltis) das finais de 1994, 2006 e 2010.

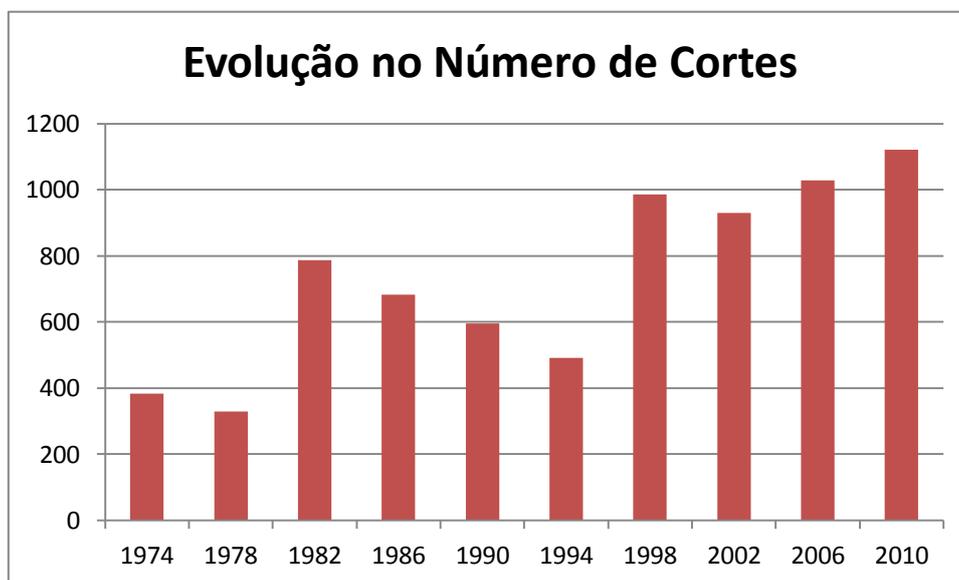


Figura 2 Evolução no Número de Cortes

Como pode ser observado, após praticamente um “ponto fora da curva” que é a final de 1982 (com 787 cortes), há um decréscimo no número de cortes e um consequente “desaceleramento” no ritmo de edição, que atinge seu ponto mais baixo em 1994 (492 cortes, próximo dos 383 de 1974 e dos 330 de 1978). A partir da próxima edição, porém, o número de cortes praticamente dobra: 986 em 1998, 931 quatro anos mais tarde (uma

estagnação) e então o início de uma tendência de subida, com 1029 em 2006 e 1121 na Copa da África (há também o acréscimo no número de câmeras: de 18 em 2002 para 26 na Alemanha e 32 quatro anos mais tarde).

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

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

De certa maneira, estas mudanças de paradigma se aliam àquilo que Shaviro chama de “pós-continuidade” (*post-continuity*), uma sensibilidade estética que desconecta espaço e tempo, onde “a narrativa não é abandonada, mas é articulada em um espaço e um tempo que já não são mais os clássicos” (SHAVIRO, 2012, on-line<sup>7</sup>). A inflação no número de cortes, a fragmentação do espaço em sucessivos intervalos e o *close*<sup>8</sup>, tanto de pessoas quanto de objetos (aquilo que Deleuze (1985) chama de ‘imagem-afecção’ e de rosticidade), dão um “ritmo TDAH” (STORK, 2011, on-line) aos filmes de ação da nova geração – e, subsequentemente, também às teletransmissões esportivas. E isto é

<sup>7</sup> No original: "Narrative is not abandoned, but it is articulated in a space and time that are no longer classical".

<sup>8</sup> Sobre a inflação no uso de *close*s dos craques nas teletransmissões esportivas, cf. " O rosto do craque: fascínio da teletransmissão esportiva" (TELLES, no prelo).

paradigmático também em outro sentido: o tempo de bola rolando (de jogo propriamente dito) vem diminuindo ao longo dos anos. Segundo os relatórios FIFA, em 1998 o tempo médio de bola rolando (moda de todos os jogos do torneio) era de 60'34" minutos (986 cortes na final), que foi reduzido a 52'47" (931 cortes) na edição seguinte, para então passar a 55'03" (1029 cortes) em 2006 e estabilizar em 54'04" (1121 cortes) na última Copa. Ou seja, há um acréscimo no número de cortes e aumento no ritmo de edição enquanto o tempo de ação esportiva, efetivamente, vai se reduzindo.

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

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

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

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

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

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

#### **4. Considerações**

*A semiótica do futebol televisivo: narrativas imersivas, intervalares e fragmentadas* analisou teletransmissões esportivas a partir de uma moldura teórica advinda das teorias do audiovisual. O objetivo era compreender que linguagem é esta que cria um futebol propriamente televisivo, quais suas características, como se expressa. Para tanto, distinguimos as guias gerais com que o esporte é enquadrado pela televisão - as *molduras* - para depois descrever alguns dos processos que seguem essa lógica - as *moldurações*.

Com isto, pretendemos sistematizar procedimentos que se repetem e que formam o código das teletransmissões. O intenso uso de *closes*, os artifícios gráficos, as cenas de contra-ataque, o emprego de *replay* e *slow-motion* etc. configuram este processo de codificação que, associado à análise comparativa dos jogos finais das Copas de 1970 a 2010, permitiram compreender o futebol como pertencente ao Mundo Televisivo. Mundo

este cuja linguagem atualmente se expressa em narrativas imersivas, intervalares e fragmentadas, conforme demonstramos neste artigo.

Nosso propósito com este tipo de abordagem era construir uma perspectiva diferenciada para um olhar habituado do futebol na televisão, problematizando este estatuto de um esporte que ao longo das décadas vem se firmando com narrativas propriamente televisivas.

## REFERÊNCIAS

- AUMONT, J. **O olho interminável [cinema e pintura]**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BENÍTEZ, A. **Espectáculo futbolístico y comunicación televisiva**. Madrid: 2005.
- DELEUZE, G. **A imagem-movimento: cinema 1**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- ECO, U. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- \_\_\_\_\_. **Obra aberta**, 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- FECHINE, Y. **Televisão e presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.
- FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- GASTALDO, E. Comunicação e esporte: explorando encruzilhadas, saltando cercas. In: **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo, v.8, nº21, pp.39-51, março de 2011.
- KILPP, S. **Ethnicidades televisivas**. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2003.
- RIAL, C. Televisão, futebol e novos ícones planetários. Aliança consagrada nas Copas do Mundo. Trabalho apresentado no GT Cultura das Mídias, no **XII Encontro Anual da Associação dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (COMPÓS)**, realizado em Recife – PE, de 2 a 6 de junho de 2003.
- ROWE, D. **Sport, Culture and the Media**. Buckingham: Open University Press, 1999.
- SHAVIRO, S. **Post-Continuity: full text of my talk** [2012]. Disponível em: <http://www.shaviro.com/Blog/?p=1034>. Acessado 26 de julho de 2012.
- STORK, M. **Chaos Cinema** [2011]. Vídeo. Disponível em: <http://vimeo.com/28016047>
- TELLES, M. O rosto do craque: fascínio da teletransmissão esportiva. In: HELAL, R.; AMARO, F. (Orgs.). **Esporte e mídia: novas perspectivas. A influência da obra de Hans Ulrich Gumbrecht**. Rio de Janeiro: EDUERJ, no prelo.
- WHANNEL, G. **Fields in Vision: television sport and cultural transformation**. Londres: Routledge, 1992.
- WINNER, D. **Brilliant orange: the neurotic genius of dutch football**. Londres: Bloomsbury, 2001.