

O replay na teletransmissão esportiva a partir do “tempo morto” do futebol

Marcio Telles*

Resumo

O objetivo com este artigo é investigar possibilidades de estudo e pesquisa do replay nas teletransmissões esportivas. Assim, parte-se da problematização do fluxo televisivo, questionando as diferentes qualidades que este possui, dentre elas o “tempo morto”. É no tempo morto do futebol (o tempo de bola parada), que o replay emergirá como estratégia comunicacional, com duas funções específicas: uma objetiva, como ferramenta de “descoberta” da verdade; outra subjetiva, como sobredramatização do real. Ao cabo, ao tensionar conceitos como duração, experiência, imagem-lembrança e memória, conceitua-se o replay como unidade que se repetirá destacada do fluxo da partida, porém integrada ao fluxo televisivo em suas formas de “falação esportiva”, como mesas de debates, noticiosos esportivos, etc.

Palavras-chave: *Replay. Televisão. Jornalismo esportivo. Futebol. Audiovisualidades.*

* 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 como a “Melhor Dissertação 2014” pelo Prêmio Compós. Jornalista graduado pela mesma instituição. Integrante do Grupo de Pesquisa Semiótica e Comunicação (GPESC) e colaborador do TCAV (Audiovisualidade e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design). Email: tellesdasilveira@gmail.com.

Introdução

Replay. Palavra de origem inglesa de longo envolvimento com a arena esportiva. De fato, consta no dicionário (REPLAY, 1989 *apud* HANSON, 2010) que seu primeiro uso remete ao final do século XIX para se referir à necessidade de se jogar uma segunda partida para definir o vencedor daquela que acabou empatada. Ou seja, *re*, prefixo latino que aponta para a repetição; e *play*, jogar, brincar. Jogar outra vez. Décadas mais tarde, a crescente indústria de comunicação em massa em língua inglesa adotou o termo para indicar a repetição do ato de fruir de uma peça de arte, como os vinis de música.

Mas é somente com a popularização e o incremento técnico-experimental das máquinas de visão que o *replay* ganhou autonomia para se consolidar em uma forma mais ou menos convergente, dotada de, por um lado, uma capacidade clara – o isolamento de um contínuo de tempo para sua repetição – e, por outro, de funções opacas. Na prática, porém, nas várias mídias audiovisuais, o *replay* vai estar sempre à procura de uma identidade e do uso claro, encontrando, em verdade, os mais diversos empregos.

No cinema de vanguarda da primeira metade do século XX, o *replay* foi desenvolvido como ferramenta de estudo: a capacidade de rever o já visto, quantas vezes forem necessárias, até o encontro do momento “pregnante”, o cúmulo e o ápice de um movimento sobre o qual se pode fazer uma cisão – quer dizer, separar um antes de um depois. No cinema *mainstream*, o *replay* se desenvolveu em artifício estético. Não se tratava mais de encontrar “aquele” momento, mas, sim, de repetir para reimprimir um afeto; fazer reviver uma experiência, todavia já admitindo sua impossibilidade; repetir para acrescentar, somar – quiçá até mesmo subtrair – sensações e sentimentos. Entre uma identidade e outra, o *replay* tem sua vez nos videoclipes, nos videogames, na publicidade e na televisão, a cada vez criando e conservando certas particularidades, que se somam a esta forma cultural chamada, no mais das vezes, de repetição.

Nas teletransmissões esportivas, o *replay* reúne todas suas identidades para criar uma forma facilmente reconhecível, aplicável e, por isso mesmo, manipulável. Ficará, em suma, o mais próximo de encontrar uma identidade autônoma que será reverberada em outros meios¹. Também é no esporte televisivo que o *replay* encontrou seu mais fiel aliado, o *slow motion*, com o qual criou íntimo relacionamento, sendo quase

1 Penso, por exemplo, nas semelhanças entre os *replays* esportivos e aqueles presentes em filmes como *Corra, Lola, corra* (1999) e *Scott Pilgrim contra o mundo* (2010).

inseparáveis². A câmera lenta propicia “aos telespectadores imagens fantásticas e plasticamente impressionantes, com detalhes que passariam despercebidos pela rapidez com que acontecem” (LIMA, 2012, p. 6). No cinema, na publicidade e no videoclipe, vê-se, lentamente, tudo o que nossa percepção é incapaz de dar conta; funciona como figura de descoberta de uma “nova percepção do universo” (DUBOIS, 2004, p. 208).

De fato, é difícil imaginar hoje uma teletransmissão esportiva sem *replay*. Mesmo no estádio, sentimos falta desse artifício para rever o gol que perdemos e a infração de que duvidamos. É como se o *replay* já fosse parte indispensável do próprio evento esportivo, não apenas mais uma forma televisiva. E, ainda que sua onipresença esportiva beire o sobrenatural, como forma televisiva, o *replay* é integrante de uma gramática, tem suas funções e seus limites.

Desde 1970, a primeira vez em que foi utilizado em Copas do Mundo, o número das inserções de *replay* aumentou: de apenas 5 naquela final (uma para cada gol), salta para 30 na seguinte (inclusive um *replay* que mostra um pênalti “encenado” por Gerd Muller). O número é praticamente estável 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 90 minutos.

Neste artigo, há algumas reflexões acerca do *replay* telesportivo apresentando duas funções corriqueiras identificadas após a observação, tabulação e análise de 14 finais de Copas do Mundo (1958-2010). Mais do que isso, pensa-se o *replay* como o que se chama “tempo morto”, termo tomado emprestado de Dubois, quando este descreve, justamente, o *replay* e o *slow motion* telesportivo (DUBOIS, 2004, p. 208-10).

Tempos mortos: uma perspectiva

Ainda que não seja seu objetivo caracterizar o que chama de “tempo morto”, Dubois (2004) aponta que o *replay/slow motion* (o autor trata-os indiferenciadamente) ocupa um “tempo de espera” provocado pelo evento, como os momentos em que, no caso do futebol, a bola sai do jogo e deixa de rolar. Logo, sendo esse tempo “desinteressante” (na leitura de Dubois) para a televisão, ela se veria obrigada a criar artimanhas para preenchê-lo. Observa-se que, nessa concepção, os tempos mortos

2 De fato, é difícil hoje pensar que o *replay* e o *slow motion* são duas formas com origens e funções diferentes unidas em uma só. Ainda que a maioria dos casos aqui citados e pensados apresente essa reunião, privilegia-se aqui o *replay* em detrimento do *slow motion* de acordo com a discussão que se pretende desenvolver. Nota-se, todavia, que pode haver no popularizado (a partir da Copa da Alemanha, 2006) e informalmente batizado *superslow motion* ou “supercâmera lenta” uma terceira função distinta das duas aqui apresentadas e que ainda carece de maior reflexão. Todavia, pela ênfase dada por narradores/emissoras/comentaristas de que são *slow motions* (“câmeras lentas” no jargão brasileiro) e não meros *replays* (o foco neste artigo), não se desenvolve essa reflexão aqui. Cita-se, todavia, Lima (2012).

operariam como distensões temporais, quase elipses narrativas, daquilo que de fato é relevante para a assistência: o futebol jogado dentro das quatro linhas.

Todavia, sendo a televisão um *fluxo*, discretizar suas unidades e, ainda mais, discretizá-las em uma mesma unidade, se mostra pouco ou nada prático, visto que a experiência de se assistir televisão não faz semelhante distinção. Antes, “a narração televisual, alternando tempos mais e menos concentrados [...] instaura audiovisuais de cuja natureza também os tempos mortos são constitutivos”. (KILPP, 2006, p.111)

É como diferença de grau e não de natureza que os tempos mortos e seus conteúdos (o *replay* dentre eles) devem ser pensados. Os tempos mortos, assim, são a qualidade daqueles tempos desprovidos do fluxo de ação *esportiva*, não televisiva. A bola fora de jogo, por exemplo.

Não é um privilégio do esporte: para Fachine (2008), os tempos mortos são constitutivos daquilo que chamamos de “ao vivo”. Para essa autora, qualquer evento televisionado é passível de tempos mortos, situações em que o fluxo da ação tida como principal (a música no show, a apresentação na palestra, etc.) é interrompido ou relaxado. A televisão, em contrapartida, reagiria sempre em defesa de seu tempo, objetivando impedir que o tempo morto do evento se converta em tempo morto televisivo. Assim, poder-se-ia concordar, ao menos em parte, com Dubois (2004): de fato, a televisão se vale de artifícios técnico-expressivos para “preencher” ou “ocupar” esses tempos mortos – que, no mais, não são nem um pouco desinteressantes!

Pensar os tempos mortos requer, também, o rompimento com certa retórica dos críticos e teóricos da televisão que historicamente pensaram a capacidade de tornar idênticos os atos de produção e exibição dos conteúdos audiovisuais como a principal característica do meio. Eco (1986, p. 182, grifo nosso) aponta que há na televisão uma “identificação de tempo real e tempo televisivo *sem que nenhum expediente narrativo possa reduzir a duração temporal, que é a do acontecimento transmitido*”. Ou seja, não importa as artimanhas televisivas, o presente da televisão é *sempre* o presente do evento televisionado³.

Na discussão sobre as especificidades de cada “máquina de visão” – da fotográfica à informática – Dubois (2004, p. 46, grifos nossos) aponta essa mesma capacidade como paradigma daquelas de “ordem quatro”, as televisivas: “uma transmissão a distância, ao vivo e multiplicada. Ver, *onde* quer que haja receptores, o mesmo objeto ou acontecimento, na forma de imagem, *em tempo real e estando sempre longe ou alhures*”.

3 De fato, é preciso colocar esta afirmação de Eco em perspectiva. Quando da publicação de *A Obra Aberta* (1962), o *replay* ainda não era corriqueiro na televisão. Todavia, o uso de conteúdo gravado já não era novidade. E, ainda, isso não impediu que o campo continuasse a pensar na televisão como uma grande máquina do presente. (Cf. DUBOIS, 2004, p. 31-67).

Ou seja, não somente o preconceito da simultaneidade temporal entre o produzido e o exibido, mas também “certa preferência em ressaltar os caracteres *espaciais* do meio (a apresentação e a presentificação do “longe ou alhures”) em detrimento dos *temporais*”. Fechine (2008, p. 133, grifos da autora), por exemplo, quando vai estudar o ao vivo televisivo, teoriza que “todo o esforço do discurso midiático será para [...] tentar anular [a] oposição entre o *aqui* e o *ali*, entre o *cá* e o *lá*”. A solução televisiva nesse contexto é, para ela, a criação de um “*espaço da transmissão*”, um *espaço* (ênfasis a palavra) abstrato onde se posicionam os agentes da comunicação – os emissores, os receptores. Esse espaço

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, p.135-6, grifos da autora)

Para Fechine, o tempo se submete ao espaço para a criação dessa abstração que chama de “*espaço da transmissão*”, um espaço simbólico vivido tão somente no momento da teletransmissão. O tempo subjugado ao espaço é aquilo que Bergson (1999) chama de um “tempo espacializado”: um tempo quantitativo e divisível ao infinito, passível de discretização. Pensar a televisão assim implica, dentre outras coisas, prestar atenção nas unidades televisivas discretas, os programas. E então teríamos o programa *futebol* que ocupa determinadas faixas de tempo televisivo – quarta das 22 à 0h, domingo das 16 às 18h, no caso da Rede Globo. Como observa Kilpp (2007, p. 32):

tudo a que assistimos na telinha relaciona-se a quantidades e qualidades de tempo ou, melhor dito, a quantidades de qualidades; acima de tudo, portanto, relaciona-se a quantidades de algo. Isso ocorre em grande parte porque as emissoras, diretamente sustentadas pela publicidade e indiretamente pelas audiências, comercializam quantidades de tempo, situadas em horários da programação que têm determinadas qualidades (os tipos de programa, suas éticas, suas estéticas; e a qualidade mais ou menos nobre do horário em si mesmo em termos de audiência inercial).

Todavia, ainda que produtivo – ao menos para argumentar que, para a televisão, o futebol *é* um programa – esse caminho não é interessante para

pensar os tempos de bola parada, sobretudo o *replay*. Pensá-los implica, ao contrário, ver a televisão como *fluxo*, como já apontava Williams (2003 [1974], p. 86-87, tradução e grifo nosso), para quem na televisão “o programa realmente oferecido é uma sequência ou conjunto de sequências alternativas destes e de outros eventos semelhantes, que são então dispostos *em uma única dimensão e numa única operação*”.

Aquele, porém, que Williams identifica é somente o *fluxo televisivo*. Existem outros fluxos que vão compor o televisivo, sejam os dos eventos, sejam os dos programas, mas, sobretudo, o do telespectador. É preciso avançar a compreensão do *fluxo* para a *duração*, conceito desenvolvido pelo filósofo Bergson (2006, p. 51, grifos do autor) e assim por ele definido:

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

Bergson (2006, p. 61-62) diz que é preciso que percebamos “a simultaneidade de dois fluxos compreendidos na duração de um terceiro, o nosso”. É este terceiro que vai reuni-los e dividi-los (inclusive a si) e, então, encarnar a possibilidade de simultaneidade. Como diz Deleuze (2009, p. 61),

é meu monólogo interior o que ora reúne os três fluxos, incluindo ele mesmo, ora divide-os captando os outros dois como exteriores à minha vida interior, à minha duração. É uma espécie de cogito da duração que se expressaria já não sob a forma ‘eu penso’, mas ‘eu duro’.

Observa-se que, ao contrário de outros esportes, o tempo morto futebolístico é também tempo de jogo. Quer dizer, no caso da televisão, há também uma diferença de qualidade em um fluxo, nesse caso, futebolístico. Esse é um detalhe quase imperceptível, todavia fundamental: em outros esportes, o tempo morto é um “tempo” fora do tempo de jogo. Ou seja, neles a mudança não é de mera qualidade, mas de natureza – são tempos bem distintos. Nesses esportes (por exemplo, o futebol americano – NFL – e o basquete), o relógio é pausado tanto na arena de jogo quanto nas telas de televisão (sejam elas em casa ou nos telões em estádios). Coloca-se o tempo de jogo em suspensão, enquanto outro

tempo, um tempo extracampo, passa a agir, carregando consigo outras imagens e temporalidades para dentro do fluxo televisivo – este, sim, que somente muda de qualidade.

Assim, a experiência temporal do espectador do evento esportivo é bastante distinta da do relógio do evento em si – já que o tempo continua para o espectador durante os replays, [enquanto que] ele congela no jogo. Na NFL (como também em outros esportes), a repetição, portanto, rompe as temporalidades análogas entre o esporte e seu espectador, bem como diferencia um do outro. (HANSON, 2010, p. 142-143, tradução nossa)

No futebol, ao contrário, o tempo morto é parte integrante do tempo de jogo, e o que há é mudança de qualidades tanto do fluxo esportivo quanto do televisivo. Temos, então, um compósito de fluxos/durações: o do evento (no caso, do futebol), o televisivo, o meu (do espectador). É desse entrelaçamento de diferentes fluxos no interior da duração que se instaurarão as figuras televisivas, a partir daquilo que Kilpp (2007, p. 35) chama de “entre fluxos”. Entre o fluxo televisivo e o fluxo esportivo, os tempos mortos aparecem como pulsão das formas televisivas, isto é, como impulso energético interno que expulsa os artifícios televisivos, liberando-os para que tomem conta do evento televisionado. Assim, é nos tempos mortos que teremos a inflação do uso de algumas formas televisivas, em comparação com o tempo de bola rolando, usualmente limitado à alternância de duas ou três delas (um plano principal semi-geral; um plano de situação para limitar o espaço da ação; raros planos próximos e/ou de detalhes). Entre essas formas liberadas pelos tempos mortos, encontra-se o *replay*.

Replay: guias gerais

Naquilo que defini como *fluxo televisivo*, a televisão é capaz de “facilmente alternar [*to shift*] entre os modos ‘ao vivo’ e ‘gravado’” (HANSON, 2010, p. 115-116, tradução nossa). Essa alternância entre dois tempos diferentes é experimentada pelo telespectador de forma similar, sem discrepância. Justiça seja feita, a televisão assume que o telespectador é incapaz de diferenciar entre os “modos” “ao vivo” e “gravado”, tanto que Fachine (2008, p. 26, grifos nossos) concorda que o ao vivo é um “fenômeno semiótico”: “a instauração do ‘ao vivo’ na TV depende do modo como os discursos se organizam para produzir determinados efeitos de sentido. Pode-se, portanto, *instaurar efeitos de ‘ao vivo’ tanto numa transmissão direta quanto numa gravada*”.

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

Sendo o *replay* um quadro limitado (então discreto), sua inscrição dentro de outra unidade discreta (o jogo “ao vivo”) implica que a *experiência* do *replay* é vivida como um contínuo, sem discrepâncias por parte do telespectador (e, de fato, sequer do fluxo televisivo). Disso advém o costume de limitar as bordas dessa figura com vinhetas (cf. FIG. 1) ou, então, rotular a imagem (o “R” tão comum das antigas teletransmissões), uma tentativa de diferenciar o fluxo televisivo. Ademais, aponta também para certa importância que o *replay* adquire no fluxo televisivo, já que é raro que outras visualidades, temporalidades e mesmo espacialidades sejam dotadas de artifícios que as identifiquem como diferentes do fluxo (por exemplo, nas rodadas com jogos simultâneos do campeonato brasileiro, a Rede Globo não faz qualquer indicação fora da fala do narrador quando insere na transmissão de uma partida no Morumbi imagens de uma no Maracanã).

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

É preciso ficar claro que o *replay* não é necessariamente uma “repetição”, já que é impossível que um momento se repita. Antes, é a repetição de *algo* que já experimentamos, ainda que nem sequer seja a repetição de determinada experiência. Como unidade discreta, na verdade, o *replay* é geralmente algo inteiramente novo, já que se acostumou no futebol televisivo a repetir lances por outros pontos de vistas (*i.é.*, outros enquadramentos). Raramente há o uso do *replay* por meio da mesma câmera em que o lance foi visto pela primeira vez no fluxo esportivo – esta era uma prática mais comum na década de 1970, mas o crescimento exponencial no número de câmeras usadas para captar uma partida reservou planos e equipamentos exclusivos para os *replays*.

Dessa forma, diga-se de passagem, o *replay* nem sequer é uma imagem-lembrança, já que raramente vai apelar para a memória do espectador:

seu propósito não é (re)exibir dada sequência para que nela se encontre a alteridade, antes é tratar outra visão de determinada sequência como a *própria* alteridade; câmeras diferentes, jamais a mesma. Sendo o *replay* a repetição de uma sequência de um ponto de vista diverso do primeiramente experimentando, ele apela mais para a percepção do que para a lembrança - ver de novo, nesse caso, é ver diferente. Isso posto, uma análise diacrônica do *replay* no futebol televisivo vai encontrar imagens-lembranças apenas nos primeiros usos do *replay* (1970, por exemplo, quando o *replay* só é ativado após os cinco gols da partida, sempre com a mesma câmera em que foi apresentado pela primeira vez).

Ainda assim, a “reexperimentação” de uma sequência é

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

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

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

Logo, é possível concordar que o *replay* é a imagem menos algo – menos o que não nos interessa no *replay* –, e também é uma imagem que apresenta uma ação virtual dessa coisa imaginada sobre mim, mas seria preciso deslocar o sujeito – ou “centro de indeterminação”, como chama Bergson (1999), de uma presença na diegese (um personagem, etc.) para uma presença extradiegética, que se confunde com aquela entendida para a qual os planos se organizam – o telespectador. E, de fato, o *replay* imprime sobre o telespectador⁴ certos afetos, desde o nervosismo

⁴ Tendemos a debater a interatividade de uma obra pela sua abertura, para usar o termo clássico de Eco (1986), à inserção do usuário/leitor. Mas nos esquecemos de gêneros e modos de narrar que têm por objetivo imprimir certa sensação nos corpos daqueles que fruem essa obra: o cinema de terror (medo), a pornografia (excitação sexual), e por que não o futebol? Seria preciso avançar naquilo que Gumbrecht (2010) chama de “produção de presença”. (Cf., também, GUMBRECHT, 2007)

de um possível pênalti marcado ou não, até a excitação de um gol. Dessa maneira, é também uma espécie de afecção, mas as imagens-afecção – entendidas aqui como imagens que agem sobre o corpo do telespectador, que o afetam (DELEUZE, 1985, 1990) – têm outras qualidades que condizem melhor com os *closes* (ainda que, muitas vezes, também sejam os *closes* o conteúdo dos *replays*).

Todavia, a terceira parte da definição bergsoniana de imagem-percepção falha no *replay*, já que não se pode tomar uma ação sobre algo que já ocorreu, e o *replay* é o ocorrido. Em tese, pois é isso o que se faz em muitas ocasiões e em vários esportes – talvez, menos no futebol – em que o *replay* é apresentado no estádio como artifício técnico e que, após analisado, pode mudar a decorrência de uma partida (por exemplo, no futebol americano e no tênis). Mas também, sim, no futebol: sendo o principal “personagem” do futebol televisivo o telespectador, ser extradiegético, é inegável que de fato o *replay* figura inúmeras possibilidades de tomada de ação, seja a da interpretação pseudocientífica dos comentaristas de arbitragem, seja a do apaixonado que vai referir-se à história de uma partida por meio do pênalti que não foi marcado, mas que o *replay* mostrou que aconteceu.

É baseando-se nessas linhas gerais que se analisa o *replay* como forma em duas de suas funções mais corriqueiras: a primeira e mais objetiva, como ferramenta empregada na descoberta de uma pretensa verdade incontestável, por meio da repetição, da pausa e da dissecação das imagens; a segunda, e mais subjetiva, como sobredramatização do real, por meio da repetição de momentos de alta tensão esportiva (o gol, a tentativa frustrada, a penalidade, as expressões, etc.).

As duas funções do *replay* esportivo

O *replay* telesportivo pode ser dividido em duas funções distintas, porém auxiliares. Primeiro, como o *replay* do telejornal e da publicidade, atua como ferramenta empregada na descoberta de um hiper-real, uma realidade absoluta e uma verdade visual incontestável, por meio da pausa e da dissecação das imagens. É uma atitude intelectual que se confunde com algum anseio científico: é como se os dados da partida existissem independentemente da interpretação de seus agentes – uma crença à objetividade. Por esse viés, pelo recurso do *replay* seria possível parar a imagem até o momento pregnante da ação, a qual se quer observar – o toque da mão na bola, a falta, o impedimento, etc. Ou seja, haveria, escondida no registro da sequência, uma verdade prestes a ser revelada ao olhar atento.

Assim, a objetividade no/do futebol é a verdade da máquina que a registra, o que coloca o árbitro na difícil posição de ser sempre segundo em relação ao aparelho. Não lhe basta apenas perceber o fenômeno, mas condizer com aquilo que as câmeras de televisão registram. O ex-árbitro Leonardo Gaciba, em colóquio⁵ realizado em Porto Alegre em 2009, afirmou que apitava jogos do Campeonato Brasileiro conforme a escalação do comentarista de arbitragem da teletransmissão, fazendo coincidir seus critérios com os dele – ou, melhor, com a possível interpretação desse comentarista sobre os *replays*.

É para contrariar tal uso doutrinador do *replay* como única verdade do futebol que Rodrigues (1993) cunha a célebre frase “todo videoteipe é burro”, pois, para ele, a percepção do fenômeno é inseparável de sua realização no tempo e nas condições da partida e, portanto, só poderia ser capturada em jogo⁶. No aforismo de Rodrigues, está inscrito que o futebol é um jogo apaixonante porque lida com subjetividades, algo que as próprias regras favorecem (afinal, são apenas 17, muito poucas para serem claras). A subjetividade do árbitro, todavia, é condicionada pelo aparelho televisivo e dele torna-se refém: será preciso coincidir sua visão (apenas uma, subjetiva) com a visão eletrônica e objetiva de 39 câmeras espalhadas pelo palco de jogo, que registrarão o mais ínfimo movimento, sempre atrás de certa verdade oculta.

O britânico Foot (2007) chama atenção para o que ele chama de “cultura da *moviola*”, palavra que se usa na Itália exclusivamente no futebol e que se refere ao *replay* em *slow motion* de decisões controversas. No contexto italiano do futebol, a *moviola* serve às crenças – talvez mais reais do que apenas suposições, visto os recorrentes escândalos envolvendo subornos e apostas no campeonato italiano – de que o jogo real não ocorre dentro do gramado, mas nas antessalas dos poderosos donos de clube e patrocinadores:

Técnicos da RAI – a TV estatal que detinha o monopólio [de transmissões esportivas] entre 1954 e 1976 – inventaram uma pequena câmera que podia filmar em *slow-motion* de uma pequena tela de TV. Em 1967 a *moviola* foi usada pela primeira vez em um popular show de esportes, *Sporting Sunday*. Foi um sucesso imediato. Jornalistas esportivos tornaram-se especialistas em *moviola* – conhecidos como *moviolisti* [...] O primeiro incidente da *moviola* foi um ‘gol fantasma’ – assinalado, porém inválido – num *derby* de Milão, [marcado] por Gianni Rivera. [Os jornalistas *moviolisti*] Sassi e Vitaletti provaram que a bola não

5 Gaciba é hoje comentarista de arbitragem do canal SporTV. O colóquio KICK-OFF: futebol + jornalismo + business foi realizado ao longo de 2009 em Porto Alegre, organizado pela Escola Perestroika, com supervisão da Rádio Gaúcha.

6 Cf. WISNIK, 2008, p. 109-110.

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)

Isso leva à segunda função do *replay*: a sobredramatização do real. Ainda que se pretenda fazer uso objetivo da máquina para encontrar a “verdade” dos fatos, estes são de grande valor emotivo e, portanto, interpretativo. A dúvida na marcação de um pênalti resulta em envolvimento do telespectador, seja ele torcedor do time beneficiado pela marcação ou prejudicado. Logo, é a capacidade de encontrar o “momento pregnante” de cada acontecimento e de realizá-lo no plano simbólico (no qual se dá sua dramatização e afeto), a grande qualidade dos *replays/slow motion*. É por isso que são figuras fáceis após momentos de grande tensão narrativa, como gols, chutes em direção às traves, faltas violentas e lances duvidosos, como impedimentos. Em todos esses momentos do futebol, há um afeto natural, seja a vibração ou a decepção (no caso do gol), seja a dúvida (no caso do impedimento), que é retrabalhado nos termos televisivos. Como aponta Dubois (2004, p. 208, grifos nossos), o *replay* telesportivo

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

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

Ainda assim, quando se lança ao *replay* do gol de Paolo Rossi na final da Copa de 1982, está a alçar-se a imagem de Rossi (sua “re-presentação”)

na ordem do simbólico, onde passará a habitar ao lado de outros heróis do futebol. Aciona-se aí um grande arquivo de imagens que se relacionam umas com as outras e, quando se retornar a esse arquivo para a pesquisa sobre a Copa de 1982, se retornará também ao gol de Rossi (e de Tardelli, e de Altobelli, etc.), para sempre impressos numa teia de repetição infinita, o *replay* em sua máxima potência, aquele que os de língua inglesa chamam *highlight* e que convencionamos chamar “melhores momentos”.

Conclusão

Haver-se-ia, então, de retornar ao princípio (fazer o *replay* neste texto) para, então, encontrar não a terceira função do *replay*, mas, em verdade, sua tão almejada identidade, sua univocidade. Retirando-se as unidades televisivas de seus fluxos, por meio da gravação, poder-se-ia dividir *ad infinitum* o tempo espacializado dessas unidades (há sempre uma partícula menor que a outra). Haverá, então, no *replay* uma unidade autônoma e descontextualizada do todo da partida, o *replay* por si mesmo. É essa unidade mínima que circulará por todo o discurso esportivo – a *falação* como diz Eco (1984) – e, ao cabo, é ela quem dará a interpretação da partida, por isso que terá este poder quase sobrenatural de *sobredramatizar* o jogo.

Diria Dubois que o *replay* sobredramatiza com certeza, mas em seu fluxo original as funções se confundem, são quase imperceptíveis enquanto distintas. Porém, é na repetição extrafluxo de jogo, quando o *replay* se torna *highlight* nas mesas esportivas, nos programas de melhores momentos, que o gol bonito, a falta abjeta, a cara de choro do torcedor estarão para sempre amarrados nesse reino da repetição que é o próprio discurso esportivo. Rossi, trinta anos depois, ainda continua a encenar seu gol na ordem do simbólico, então acrescido ou subtraído de significados cada vez que é reprisado. Como diz Lineker (2009, p.66), ex-jogador da seleção inglesa e atualmente comentarista esportivo, “o formato de ‘melhores momentos’ ainda funciona. Dessa forma, você pode fazer com que qualquer jogo pareça razoável em cinco minutos”.

Como fantasmas na máquina, os jogadores, uma vez tendo atuado dentro de campo, têm suas imagens subtraídas para serem reordenadas nos mais diferentes contextos, nos mais diferentes locais de discurso, para os fins mais escusos. O *replay*, como unidade autônoma, é brutal: insiste em afirmar aos jogadores que suas imagens não lhes pertencem.

The replay in the sporting teletransmission starting from the “time killed” of the soccer

Abstract

The objective with this article is to investigate study possibilities and research of the replay in the sporting teletransmissions. Like this, breaks of the problematization of the television flow, questioning the different qualities that this possesses, among them the “time killed”. It is in the time killed of the soccer (the time of stopped ball), that the replay will emerge as communicational strategy, with two specific functions: an objective, as tool of “discovery” of the truth; other subjective one, as overdramatization of the real. Top the cable, to the tension concepts as duration, experience, image-memory, and memory, considers the replay as unit that will repeat outstanding of the flow of the departure, however integrated to the television flow in their forms of “sporting talk”, as tables of debates, informative sporting, etc.

Keywords: *Replay. Television. Sporting journalism. Soccer. Audiovisuality.*

Referências

- BERGSON, Henri. *Duração e simultaneidade: a propósito da teoria de Einstein*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaios sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- CORRA, Lola, corra. Produção de Stefan Arndt. Direção de Tom Tykwer. São Paulo: Buena Vista International, 1999. 1 DVD (81 min.): DVD, Ntsc, son., color, Legendado. Port.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo: cinema 2*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DELEUZE, Gilles. *Cine 1: Bergson y las imágenes*. Buenos Aires: Cactus, 2009.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: a imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- ECO, Umberto. *Obra aberta*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- FECHINE, Yvana. *Televisão e presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.
- FOOT, John. *Calcio: a history of italian football*. 2. ed. Londres: HarperCollins, 2007.
- GACIBA, Leonardo. Comunicação oral. In: CICLO DE PALESTRAS KICK-OFF: futebol + jornalismo + business. Instituto Perestroika, Porto Alegre, maio a agosto de 2009.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Elogio da beleza atlética*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

HANSON, Christopher C.P. *One more time: instances, applications and implications of the replay*. Qualificação de tese (Doutorado em Cinema-Televisão – Estudos Críticos) – Faculdade da USC Graduate School. Los Angeles: University of Southern California, 2010. Disponível em: <<http://digitallibrary.usc.edu/assetserver/controller/item/etd-Hanson-4035.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2012.

KILPP, Suzana. Audiovisualidades de TV: apontamentos preliminares sobre imagem-duração. *Contemporânea*, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, p. 99-116, jun. 2006.

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

KILPP, Suzana. Novas figuras do tempo na televisão. *Revista Famescos: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, n. 34, p. 29-36, dez. 2007.

LIMA, Luisa Carvalho de Abreu e. *Super slow motion: usos e potencialidades em formatos esportivos da TV*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 35., 2012, Fortaleza: Esportes na Idade Mídia: diversão, informação e educação. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?option=trabalho&id=50257>>. Acesso em: 6 set. 2012.

LINEKER, Gary. No fim do dia... *FourFour Two*, São Paulo, n. 8, p. 66-67, jul. 2009.

REPLAY. Oxford english dictionary. Oxford: Oxford University Press, 1989.

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

SCOTT Pilgrim contra o mundo. Direção: Edgar Wright, 2010. São Paulo: Universal Pictures do Brasil, 2010. 1 DVD (112 min.): DVD, Ntsc, son., color, Legendado. Port.

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

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

Enviado em 8 de abril de 2014.

Aceito em 15 de maio de 2014.