

A SEMIÓTICA DO FUTEBOL TELEVISIVO: NARRATIVAS IMERSIVAS, INTERVALARES E FRAGMENTADAS

*THE SEMIOTICS OF FOOTBALL ON TV: IMMERSIVE, INTERVALED AND
FRAGMENTED NARRATIVES*

*LA SEMIÓTICA DEL FÚTBOL TELEVISIVO: NARRACIONES INMERSIVAS,
INTERVALARES Y FRAGMENTADAS*

Marcio Telles*, Alexandre Rocha da Silva*

Palavras-chave

Televisão.
Meios de
comunicação de
massa.
Jornalismo.
Esportes.

Resumo: O artigo investiga possibilidades de estudo das teletransmissões esportivas a partir de uma moldura teórica advinda das teorias do audiovisual, sobretudo da semiótica. Assim, são identificadas estratégias globais utilizadas pela televisão para enquadrar o esporte dentro de um mundo televisivo. Compõem o *corpus* onze finais de Copa do Mundo (1970-2010), que são analisadas sincrônica e diacronicamente. Como resultado, 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.

Keywords

Television.
Mass media.
Journalism.
Sports.

Abstract: The paper investigates possibilities for studying sports TV broadcast within a theoretical framework coming from audiovisual theories, especially semiotics. Global strategies used by television to frame modern sport within its world are examined. The corpus includes eleven World Cup finals (1970-2010), which are analyzed synchronically and diachronically. As a result, it was possible (1) to systematize procedures that are repeated and form a code for broadcastings; (2) to limit the evolution of those codes; (3) to recognize the predominance of immersive, intervaled and fragmented narratives, and (4) to build a theoretical and methodological apparatus for further analysis.

Palabras clave

Televisión.
Medios de
comunicación de
masas.
Periodismo.
Deportes.

Resumen: El texto investiga posibilidades de estudio de las teletransmisiones deportivas a partir de un marco teórico proveniente de las teorías del audiovisual, en especial de la semiótica. Así, se identifican las estrategias generales utilizadas por la televisión para enmarcar el deporte en el mundo televisivo. Componen el *corpus* once finales de la Copa Mundial (1970-2010), que se analizan sincrónica y diacrónicamente. Como resultado, fue posible (1) sistematizar procedimientos que se repiten y que forman un código para las teletransmisiones; (2) circunscribir la evolución de esos mismos códigos; (3) reconocer el predominio de narraciones inmersivas, intervalares y fragmentadas, y (4) construir un sistema teórico metodológico para futuras análisis.

* Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, Brasil
E-mail: tellesdasilveira@gmail.com

Recebido em: 22-05-2015

Aprovado em: 08-12-2015



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.

Em período de 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 Federação Internacional de Futebol (FIFA) estima em 1 bilhão a audiência global da final da última Copa, realizada no Brasil, recorde de um evento internacional na história (CHADE, 2014).

O objetivo deste artigo é introduzir o leitor na perspectiva de uma pesquisa em comunicação e esporte com viés nas teorias do audiovisual, a fim de que se possa melhor compreender o futebol dentro do televisivo. Assim, dividiremos o artigo em dois momentos: primeiro, o foco será em regras gerais que a televisão se utiliza para *moldurar*¹ o esporte dentro do televisivo; após, analisaremos como essas regras gerais se aplicam às 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 BASE TEÓRICA: MOLDURAS E MOLDURAÇÕES DO FUTEBOL TELEVISIVO

Partimos do trabalho de Suzana Kilpp (2003), para quem a televisão é constituída por virtualidades (objetos, personas, situações, etc.) que dão 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 (diríamos que quase nunca) são exercidos conscientemente pelos produtores televisivos. São os hábitos consolidados pela repetição dessas práticas e pela expectativa da audiência que originam um esporte que é ligeiramente diferente daquele assistido nos estádios.

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 esse 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,

¹ Os conceitos de Mundos Televisivos, molduras, moldurações e ethicidades são propostos por Suzana Kilpp, em *Ethicidades Televisivas* (2003). Explicitamos o nosso entendimento destes termos mais abaixo.

no momento de sua concepção e antes de sua produção, escolhe diretrizes básicas para enquadrar (*moldurar*) seu objeto: algumas dessas advêm da faixa horária, dos gêneros, da grade de programação, etc.

Também segundo Kilpp (2003), *moldurações* são os processos técnico-estéticos que combinam, no interior de uma moldura, os elementos visuais, como 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* são práticas.

Por fim, seguimos Kilpp no seu entendimento de que uma *ethicidade* televisiva é um “mix de molduras e moldurações de imagens” (KILPP, 2003, p. 33) e propomos, assim, pensar em um esporte televisivo – ou *televisível* –, parte integrante da televisão e de seus mundos. No caso do futebol, como se dá esse processo? Nas próximas seções, discutiremos algumas *molduras* (procedimentos éticos) e *moldurações* (procedimentos estéticos) do futebol televisivo, apoiando-nos em discussões realizadas por autores de distintas abordagens.

3 MOLDURAS: DISCUTINDO O ESPORTE TELEVISIVO

Whannel (1992), em seu estudo sobre as teletransmissões esportivas, tem 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, o que justificaria a maior presença na mídia. É a explicação para que esportes com grande número de praticantes, como o *squash* e o handebol, não tenham emplacado nas grades televisivas.

Em que medida pode-se dizer que a *televisibilidade* é apriorística em relação à televisão e não o próprio processo de molduração do esporte dentro da gramática televisiva? Ficamos com a segunda opção, pois, 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 maiores semelhanças de família), e também pela tecnologia à disposição. Isto não impede que esportes consagrados, como o críquete e o vôlei, tenham precisado se adaptar à televisão. A *televisibilidade* do esporte não é um fator intrínseco ao esporte, mas *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.

Ademais, a *televisibilidade* é uma questão tecnológica, sendo que 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, p. 182-183, grifo no original).

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, estará sujeita 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 transmitido.

Ainda, há em todo esporte porções que não são pertinentes para a forma televisiva atual e, portanto, acabam excluídas ou escondidas ao longo da transmissão. Tais não são insignificantes: vão desde a dinâmica dos vestiários até, no futebol, às ordens que os treinadores berram no meio de campo (ao contrário do vôlei, onde as ordens dos técnicos são registradas pela TV). E o esporte, qualquer que seja, não é limitado à sua execução: existe o preparo dos atletas e das equipes, os bastidores, etc., que aparecem na televisão como metatexto nos comentários jornalísticos. Por outro lado, também há artifícios televisivos² 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, transformará 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 a fim de emular a experiência televisiva.

Ademais, como Benítez (2006) aponta, existe uma heterocronia nas teletransmissões esportivas, uma profusão de tempos espacializados 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 organizá-la, ordenar como os planos e seus respectivos espaços entrarão no tempo da tela. No caso das últimas Copas do Mundo, são 32 câmeras com 32 visões do espaço de jogo diferentes. É preciso resolver essa equação complicada de 32:1 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

2 Como exemplo rápido, lembramos da figura do âncora nos telejornais e da maneira como ele é moldurado. Ainda que nos intervalos o narrador e o comentarista sejam inseridos nas teletransmissões com o mesmo enquadramento, sua autoridade se dá mais pela presença fora da tela do que dentro dela.

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, 2006, p.6).

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

A extensão do palco de jogo e a necessidade de convertê-lo em cenário para a teletransmissão esportiva estão 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. A 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 habitação, e então se converte em procedimento estético e narrativo.

Como a bola é essencial para o desenvolvimento da mecânica do esporte, a decisão por centrá-la é coerente. Todavia, isso não quer dizer que ela 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, p.64-65), 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 a 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 se dão com os combatentes muito próximos, o que facilitaria 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 lembra que “o espaço cenográfico [do futebol] separa drasticamente os locais onde podem ocorrer os acontecimentos fundamentais” (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, 2006, 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 esses quadros são capazes de adquirir significado. Aumont (2004, p.135) 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”. 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., passa 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 que encenação.

4 MOLDURAÇÕES: TIPOLOGIA DOS PLANOS NO FUTEBOL TELEVISIVO

Se as *molduras* são as estratégias éticas para abordar um objeto externo à televisão, as *moldurações* são o conjunto de práticas estéticas resultantes no espaço propriamente televisivo. É na montagem, materialidade do produto audiovisual, que podemos começar a desconstruir a teletransmissão a fim de analisá-la. O objetivo deste item é identificar os tipos de planos e enquadramentos que compõem essas moldurações. Na discussão que se seguirá, utilizaremos essa tipologia para analisar como estes são costurados (montados), debatendo a questão de ritmo.

Para Whannel (1992, p. 110), sobretudo nos esportes coletivos, “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, tendo como ponto de ancoragem a bola. Quando a jogada está restrita a espaços menores e de grande embate corporal entre jogadores (sobretudo nos terços finais do gramado, próximo às áreas), ou no ápice de uma ação desportiva, há a opção por utilizar planos mais fechados. Assim, há permanente diálogo, em toda transmissão, entre dois tipos de planos durante a ação: o *principal*, que funciona também como malha sobre a qual os outros se costurarão; e os *situacionais*, que focam ações de alta tensão (que Whannel chama *máxima ação*) em espaço reduzido. Estes últimos são planos mais próximos dos motivos enquanto a bola está rolando, ou seja, quando o tempo do jogo não é morto³.

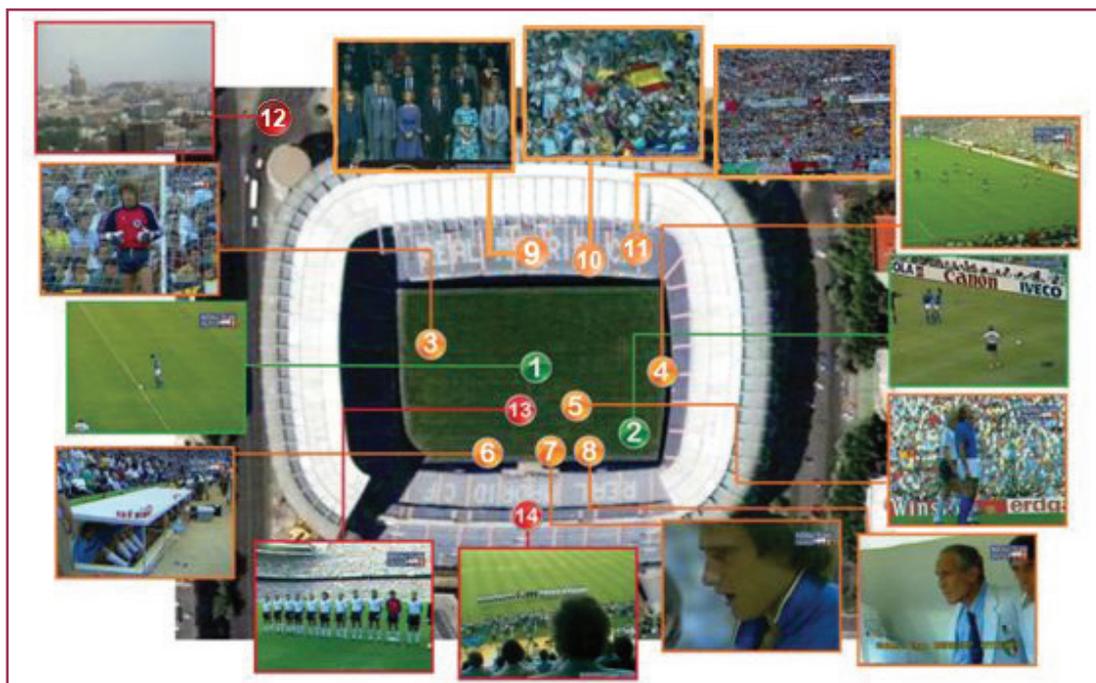
Não se trata, porém, somente de privilegiar a ação em detrimento de uma maior compreensão da mecânica de jogo, mas antes é o efeito de outra moldura televisiva, apontada por Rial (2003). Para a autora, a televisão ideologicamente “pensava” o futebol nos anos 1960; depois, passou a “emocionalizá-lo”, para hoje “imersgir” 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), planos que chamamos de *imersivos*. 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. Ao contrário dos planos situacionais, os planos imersivos são aqueles que irrompem na edição durante os tempos de bola parada (tempo morto).

A Figura 1 (na próxima página) 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 ofertando maior destaque. Tecnicamente falando, se se levasse em conta a bibliografia sobre cinema, pouca diferença haveria entre ambos além da âncora de câmera.

Os demais planos são *imersivos*. Em laranja (3 a 11) estão os planos recorrentes durante tempos mortos, ocorrem ao longo da partida, com a bola fora de jogo. Aqui, há novos recortes do espaço de jogo: o detalhe do goleiro (3), do campo na vertical (4), do atacante tomado por uma câmera lateral no nível dos atletas (5), do fora do gramado, como o reservado técnico (6 e 8) e o *close* (7 e 8, mais afastado), que reduz o espaço de significação para o rosto dos jogadores. O plano 9 exhibe as tribunas de onde políticos e celebridades assistem à partida. Esse 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 maneira de personificar a transmissão).

3 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.

Figura 1 - Uso de alguns planos ao longo da teletransmissão da final da Copa de 1982 na Espanha, entre Itália e Alemanha Ocidental



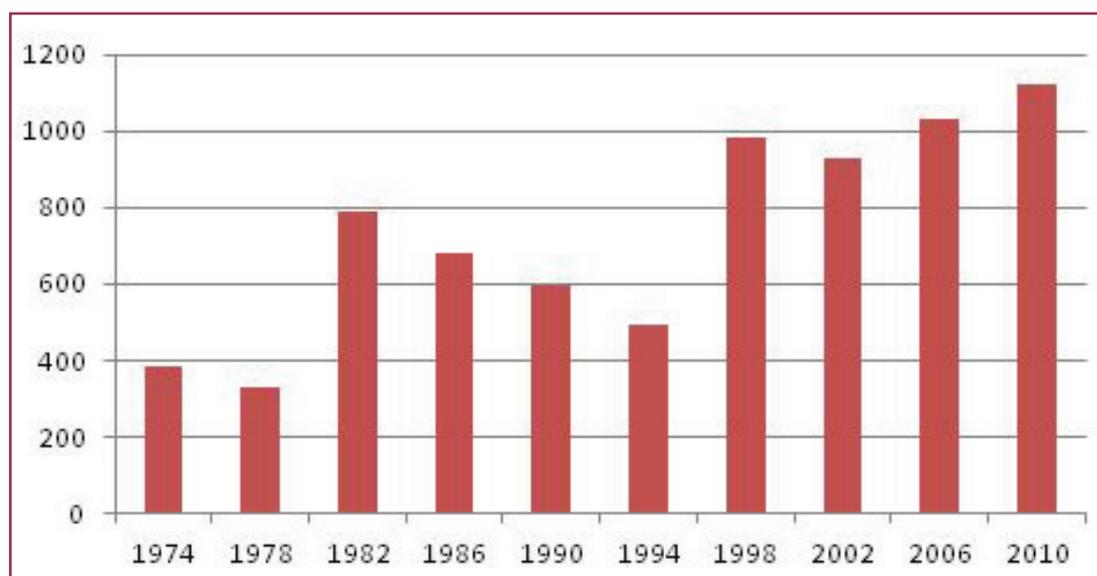
Já os planos em vermelho não fazem parte do jogo, mas da transmissão: ocorrem antes ou depois da partida e estão dentro do programa televisivo. O 12, por exemplo, é o primeiro da teletransmissão: plano geral clássico, situa o local de jogo. Na sequência, o mesmo plano rola para a direita até encontrar o estádio Santiago Bernabéu e então começar a se aproximar dele com um lento *zoom in*. 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.

5 ANÁLISE: RITMO E MONTAGEM NA TELETRANSMISSÃO ESPORTIVA

Se, como discutido no item 3, o espaço de jogo é organizado através de um ritmo bem marcado que internaliza a diegese, podendo relacionar tipos de planos 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 (na próxima página) mostra tal evolução, contabilizando o número de cortes (ou de planos: as diferentes imagens que ocupam a 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.

Como pode ser observado, após praticamente um ponto fora da curva – a final de 1982 (com 787 cortes) –, há decréscimo no número de cortes e conseqüente desaceleração 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 edição seguinte, porém, o número de cortes 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 na África).

Figura 2 - Evolução no número de cortes



O 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 o 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 imagens do *fora-de-campo* como treinadores, torcedores e celebridades, ou então *closes* de jogadores – se interpõem ao plano principal *durante* o tempo de bola corrida, ou seja, quando o tempo não é morto. Isso faz com que o espaço de jogo, que antes podia ser considerado uma extensão única em que a televisão escolhia pontos de vista e ângulos de câmera, sejam divididos em unidades menores, atomizadas, fazendo com que o extensivo dê lugar ao intensivo – o hábito continua a ligar os pontos, mas agora eles favorecem mais a sensação (o afeto da partida) do que o sentido (a compreensão do espaço e daquilo que acontece).

De certa maneira, essas mudanças de paradigma se aliam àquilo que Shaviro (2012) 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”⁴. A inflação no número de cortes, a fragmentação do espaço em sucessivos intervalos e o *close*⁵, tanto de pessoas como de objetos (aquilo que Deleuze (1985) chama de “imagem-afecção” e de roscidade), dão um “ritmo TDAH”

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

5 Sobre a inflação no uso de *closes* dos craques nas teletransmissões esportivas, cf. “O rosto do craque: fascínio da teletransmissão esportiva” (TELLES, 2015).

(STORK, 2011) aos filmes de ação da nova geração – e, subseqüentemente, também às teletransmissões esportivas. E isto é paradigmático em outro sentido: o tempo de bola rolando (de jogo propriamente dito) vem diminuindo ao longo dos anos. Segundo os relatórios da 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) em 2010. 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), em que 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 essas 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, p. 135-136).

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).

Esse 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 essas fendas passam muita coisa, *inclusive* uma partida de futebol.

6 CONSIDERAÇÕES

A semiótica do futebol televisivo: narrativas imersivas, intervalares e fragmentadas analisou teletransmissões esportivas a partir de uma moldura teórica advinda 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 (*molduras*) para depois descrever alguns dos processos que seguem essa lógica (*moldurações*).

Pretendemos, assim, 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 entre 1970 e 2010, permitiu 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, Jacques. **O olho interminável [cinema e pintura]**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BENÍTEZ, Antonio Jesús. **Espectáculo futbolístico y comunicación televisiva**. 2 jun. de 2006. 476 f. Tese (Doutorado em Ciências da Informação) - Universidade Carlos III de Madri, 2006. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10016/11731>>. Acesso em: 3 nov. 2012.
- CHADE, Jamil. Final da Copa do Mundo foi vista por mais de um bilhão de pessoas. **Folha de São Paulo**, 23 set. 2014. Disponível em: <<http://esportes.estadao.com.br/noticias/futebol,final-da-copa-do-mundo-foi-vista-por-mais-de-um-bilhao-de-pessoas,1564835>>. Acesso em: 18 nov. 2015.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento: cinema 1**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- 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.

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

GASTALDO, Edilson. Comunicação e esporte: explorando encruzilhadas, saltando cercas. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 8, n. 21, p. 39-51, mar. 2011.

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

RIAL, Carmen. Televisão, futebol e novos ícones planetários. Aliança consagrada nas Copas do Mundo. Trabalho apresentado no GT Cultura das Mídias. *In*: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 12, 2003, Salvador **Anais...** Disponível em: <<http://encontro2013.compos.org.br/anais/comunicacao-e-cibercultura/>>. Acesso em: 24 ago. 2011.

ROWE, David. **Sport, culture and the media**. Buckingham: Open University, 1999.

SHAVIRO, Steven. **Post-continuity**: full text of my talk. 2012. Disponível em: <<http://www.shaviro.com/Blog/?p=1034>>. Acesso em: 26 jul. 2012.

STORK, Matthias. **Chaos cinema**. 2011. Disponível em: <<http://vimeo.com/28016047>>. Acesso em: 4 set. 2014.

TELLES, Marcio. O rosto do craque: fascínio da teletransmissão esportiva. *In*: HELAL, Ronaldo; AMARO, Fausto. (Org.). **Esporte e mídia**: novas perspectivas, a influência da obra de Hans Ulrich Gumbrecht. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2015. p.95-118.

WHANNEL, Gary. **Fields in vision**: television sport and cultural transformation. Londres: Routledge, 1992.

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