

As personas televisivas da teletransmissão de futebol: Copas do Mundo 1970-2010

Television personas in sports broadcast: World Cup, 1970-2010

https://doi.org/10.14195/2183-6019_15_2

Resumo:

O artigo discute a construção narrativa das teletransmissões esportivas, fazendo um reconhecimento dos conteúdos dos planos que ocupam, na TV, o momento em que a bola sai de jogo. Defende-se que são nestes momentos e nestas imagens que a narrativa da partida é produzida, pois são estas imagens que se tornam âncoras para os comentários dos jornalistas. Recorrendo a um banco de dados destas imagens, retiradas das finais de Copa do Mundo de 1970 até 2010, aponta-se as principais personas televisivas que ocupam estes momentos de bola fora de jogo: jogadores, técnicos, árbitros e torcedores. O acervo de imagens permite perceber, diacronicamente, como a televisão aproxima-se cada vez mais dos rostos das personas. De forma sincrônica, permite entender como existem planos que se referem ao dentro de campo e como outros se reportam ao fora de campo e ao propriamente narrativo. Ao final, apontamos caminhos para novas pesquisas dentro dessa temática.

Palavras-Chave: Esportes e narrativa; teletransmissão esportiva; televisão; jornalismo esportivo; futebol.

Abstract:

This paper discusses the narrative construction of sports broadcasts, studying the images of when the ball is out of play. We hold that it is in these moments and in these images that television produces the match's narrative, because these images become anchors for the journalists' comments. Using an extensive database retrieved from the World Cup finals from 1970 to 2010, we look at the primary "television personas" who occupy these out of play moments, like players, coaches, referees and fans. It allows us to perceive, diachronically, how television is getting closer and closer to the faces of these personas. Synchronously, it allows us to understand how some plans refer to the inside field and others to the narrative itself. Also, we point out paths for further research.

Keywords: Sports and narrative; sports broadcast; television; sports journalism; football.

O potencial narrativo dos esportes e, em específico, do futebol profissional, já foi notado pelas grandes produtoras de conteúdo audiovisual da atualidade, como Netflix e Amazon Prime Video, com séries encomendadas e produzidas a partir dos bastidores dos clubes, com fortes linhas narrativas no limite entre o documental e o ficcional. Ao lado das teletransmissões (*broadcasts*) de jogos-chave, do *streaming* de outras partidas e da disponibilidade de material multimídia sobre campeonatos e esportes em diversas plataformas (de texto, de áudio e de vídeo), elas constroem um rico panorama transmidiático (Hutchins & Rowe, 2009; Dunmore, 2017). Todavia, apesar dessas diversas formas narrativas, a teletransmissão continua a ser o ponto fulcral de tal universo compartilhado.

Em um livro já clássico, Rader (1984) aponta que a TV não apenas cobre os eventos esportivos, mas transforma-nos em histórias. Para Barnfield (2013), trata-se mesmo de uma forma narrativa, já que possuem começo, meio e fim bem definidos. Como nota o autor, a tecitura narrativa das teletransmissões tem

elementos capazes de intensificar a tensão dramática de diversas maneiras, para além da beleza atlética intrínseca ao esporte (Gumbrecht, 2007). Este é um dos elementos que explicaria a contínua atração deste formato televisivo.

Interessa-nos, já há alguns anos, compreender as maneiras como a televisão constrói a narrativa das teletransmissões esportivas, sobretudo do futebol (Telles, 2013; 2014; 2015; 2021; Telles & Silva, 2014; 2015). Como diz Whannel (1992), a relação entre evento esportivo e sua transmissão televisiva direta é uma transformação, e não representação, deste evento. Para García García e Sanchez Cid (2020), a narrativa (*storyline*) de cada teletransmissão é construída levando em conta premissas narrativas pré-construídas, que são tanto de conteúdo, quanto de forma. A respeito da forma, Benítez (2020) explora os critérios empregados pelos diretores da teletransmissão para selecionar, dentre muitas câmeras, quais as imagens que serão colocadas na tela dos telespectadores. Isto leva Benítez a apontar a existência de um plano prévio que

possibilita ao diretor “enquadrar” os acontecimentos de modo a que nada importante seja perdido, do ponto esportivo e do ponto narrativo. Interessa-nos, porém, os conteúdos que expressam os elementos *narrativos* de uma teletransmissão.

Analisando as teletransmissões, notamos que tais elementos narrativos estão presentes naquilo que se pode chamar de “imagens de tempos mortos”, as imagens que ocupam a tela quando a bola, efetivamente, não está em jogo. Os tempos mortos são espaços narrativos ou lacunas de tempo a serem preenchidos pela “transcendência” da história que está sendo narrada enquanto uma partida progride (García García & Sánchez Cid, 2020). Porém, essa narrativa visual é contada fora de ordem, muito devido às imagens que ali estão, fazendo com que a compreensão do tempo e do espaço da transmissão precise ser visualmente organizada por “bordas”, como *swipes* para demonstrar o *replay* (Barnfield, 2013). Esses princípios visuais, que seguem a montagem limpa do cinema clássico, desenvolvem uma compreensão inconsciente do movimento, da espacialidade e

da temporalidade da partida através dos cortes e do sequenciamento das imagens capturadas que, em combinação com os comentários verbais, estabelecem a narrativa da partida (Barnfield, 2013).

Estudos têm consistentemente demonstrado que o tempo de bola em jogo varia entre 55% e 65% em uma partida de futebol, o que aponta a importância de compreender estas imagens. García García e Sanchez Cid (2020, p. 97) apontam que as imagens televisionadas, sobretudo aquelas dos tempos mortos, criam uma espécie de “peça de teatro no qual os diálogos são construídos gradativamente dependendo dos diferentes eventos que ocorrem durante a partida”. Nossa hipótese é que estas imagens constroem (imageticamente) a narrativa da partida, além de serem âncoras entre a partida jogada e a memória do esporte, e que dá sentido ao espetáculo esportivo.

Tendo em vista a articulação das imagens dos tempos mortos com a construção narrativa da teletransmissão, gostaríamos de explorar neste artigo os principais tipos de “personas televisivas” – os jogadores, o técnico,

o árbitro e a torcida – que figuram nas imagens de tempos mortos e que sentidos elas podem construir.

Metodologia

As análises a seguir foram feitas tendo como objeto de estudo o vídeo integral de onze finais de Copa do Mundo, período que abrange de 1970 a 2010. A observação de um período extenso permitiu uma análise diacrônica das teletransmissões, onde foi possível observar as mudanças estilísticas nas teletransmissões.

Para dar conta de isolar e analisar essas imagens, empregaram-se fichas de decupagem para cada um dos vídeos analisados, anotando-se todos os cortes em suas durações extensivas e cada tipo de plano, conforme designação própria: planos principais (afastados), planos situacionais (de jogo, em tempo de bola rolando), planos imersivos (de fora de jogo, em tempo de bola parada) e planos extras (de fora do estádio, mostrando outras locações, como a cidade ou as torcidas em seus respectivos países). Consideramos *planos de tempos mortos* os planos em que suas duas “bordas”

(Barnfield, 2013) se encontram dentro de um tempo de bola parada.

As fichas de decupagem foram cruzadas com dois critérios: a) os tempos de bola fora de jogo; b) os planos imersivos. Nem sempre os dois critérios se cruzavam. Em alguns, havia inserções de planos imersivos *enquanto* a bola rolava e, em outros, ou não havia troca de planos ou os planos utilizados não eram aqueles que se identificava como imersivos. No primeiro caso, excluímos estas ocorrências das análises, por serem ocorrências mais raras e mais breves dos mesmos tipos de planos. O segundo caso, de planos situacionais e principal *durante* os tempos mortos foram considerados apenas na composição de cenas.

Feito este cruzamento, compusemos novas fichas apenas com os planos que possuíam ambos os critérios de análise em cada um dos vídeos analisados. Retiramos *frames* de cada uma das inserções. De posse de todos os planos para análise, os dividimos em categorias tendo por guia os motivos neles focalizados pelas câmeras. Estes foram agrupados em jogadores, técnicos, árbitros e torcedores/torcida.



Figura 1. Exemplos de rostos ancorados na bola

Como o número resultante de planos era muito grande, usamos como critério a saturação: quanto mais se repetiam os motivos e os estilos de enquadramento e de planos, mais relevante estes se tornavam. Assim, os exemplos que ilustram as análises a seguir são escolhas quase que aleatórias, tamanha a redundância e a disponibilidade destas imagens.

Personas Televisivas

Para Kilpp (2003), as *personas televisivas* são pessoas de carne-e-osso que a televisão dá a ver como tais, mas que são, em verdade, construções televisivas. Mais do que apontar para o indivíduo e sua identidade, refere-se a uma ‘identidade pré-concebida’ pela televisão, uma posição dentro de uma estrutura maior (o programa – neste caso, a teletransmissão esportiva), a ser ocupada pelos indivíduos. Logo, não importa *quem* vista a máscara do jogador durante uma teletransmissão de futebol, e sim que a televisão trate estas máscaras de forma mais ou menos convergente.

Uma questão interessante destas inserções é como ancoram seus

sentidos no que acontece dentro de campo. A inserção da imagem de um jogador após marcar um gol ou de um *close* do mesmo jogador minutos mais tarde agregam sentidos diferentes. O primeiro designa um tempo em que a bola continua sendo âncora do quadro, mesmo se fora do jogo; o segundo já é uma sobreinterpretação da partida – a televisão tomando “liberdade” para criar uma narrativa, a do herói. Por isso, não se trata de mero “algoritmo” (Benítez, 2020), mas da construção deliberada de uma narrativa.

Quase sempre, o foco destas imagens são rostos. Como aponta Machado (1990), a sinédoque televisiva tem no primeiro plano o recorte do todo do programa, pois situa o telespectador dentro da grade de programação. Machado (1990; 1997; 2001) nota que esta é a característica dos telejornais, das telenovelas e das novelas brasileiras, ao menos até fim do século passado. Há outra questão, técnica: como o vídeo possuía imagem de baixa definição, os planos gerais ou com grande quantidade informativa não eram tão precisos quanto os do cinema (Machado, 2001).

Contra Machado, argumenta-se que, se o rosto é alternativa à baixa qualidade do vídeo, as primeiras teletransmissões de futebol os utilizaria mais do que as últimas, quando o que se passa é o contrário. Há uma sobrevalorização do rosto a partir de 1994, ano em que há um acréscimo de câmeras e de novos métodos de edição. Esses incrementos técnicos são de definição e de qualidade da imagem videográfica. Na lógica de Machado, estes avanços permitiriam uma melhor visualização do jogo em distância, com planos que se assemelham muito aos planos gerais do cinema. Todavia, o que acontece é a sobrevalorização do rosto e a aproximação ao campo. Como argumenta Rial (2003), a teletransmissão do futebol passou do olhar distante à imersão. O primeiro plano não é alternativa à má qualidade da imagem televisiva; o rosto não é o resumo da narrativa, mas é a *própria* narrativa. De rosto em rosto vai se criando uma narrativa que é reforçada pelos acontecimentos dentro de campo, não o contrário.

Os rostos podem ser, seguindo Deleuze (1985), *reflexivos* ou

Figura 2. O rosto intensivo em diálogo (de cima a baixo, da esquerda para a direita)



intensivos. Fixado em algo, o “rosto reflexivo” admira-se ou espanta-se com um objeto externo ao indivíduo: o gol perdido, a bola mal chutada, a ameaça do adversário. Neste tipo de primeiro plano, a âncora ainda é a bola, e a linha narrativa que se segue ainda é a do esporte praticado em campo: o jogador que chuta em gol e erra (Mazinho em 1994), ou que coloca a bola para fora (Deschamps em 1998), ou aquele que comete falta ou a sofre (Henry em 2006), ou que é agraciado com um amarelo (Apolloni em 1994) ou um vermelho (Zidane em 2006), ou o que argumenta com o juiz (Robben em 2010), ou que vai ser substituído ou que está substituindo (Mussi em 1994), ou o goleiro que teme a cobrança do atacante (Taffarel em 1994). São todas ações que seguem imediatamente após a

bola parar de rolar, que ainda serve de âncora temporal da imagem. A tensão dos rostos é produzida pelo jogo em seu aspecto mais imediato, o de narrativa em construção, ou seja, *no presente*.

O outro tipo de rosto, que mais nos interessa, é o chamado “intensivo”. Nestes, a narrativa é construída ora por expressões do estado interior dos indivíduos, ora por um “diálogo mudo” entre os rostos. Por exemplo, na sequência da figura 2, a chance clara de gol no cabeceio de Sérgio Ramos, na final da Copa de 2010 entre Espanha e Holanda, é sequenciada alternando reações dos rostos dos colegas e do próprio Ramos, bem como *replays* do lance e das expressões do técnico Vicente del Bosque e de Ramos, em *slow motion*, a fim de enfatizá-las.

Na sequência acima, porém, já estamos na vanguarda da construção narrativa. Antes dos rostos, as narrativas também se construíam pelos corpos das *personas*. Como iremos apontar, é essa virada à imersão em campo e aos rostos que aumentam o caráter narrativo da teletransmissão.

Os jogadores

Na Copa de 1970, quando as teletransmissões ainda eram feitas com poucas câmeras, o jogador aparecia sempre de corpo inteiro. Havia o risco de, ao fixar uma câmera em apenas um jogador, perder algum lance importante em outra parte do campo. O afastamento mantém o atleta de corpo inteiro no quadro e é praticado também em 1974. Destas edições resultam duas cenas clássicas, como



Figura 3. Pelé (esquerda) e Müller (direita) em duas imagens lendárias

Pelé abraçado a Jairzinho comemorando com o punho erguido; e Gerd Müller ajoelhado de braços para o ar (figura 3).

Este processo de aproximação ao corpo do jogador, sobretudo ao seu rosto nas Copas mais recentes, transforma o time em um aglomerado de indivíduos, sendo contraintuitiva à lógica do futebol (Toledo, 2002). A imagem à distância valoriza a ação do time como um todo, enquanto a imagem aproximada valoriza a ação do indivíduo e suas sensações/expressões. Em 1970, não por acaso, talvez a edição com maior número de craques na seleção brasileira, a televisão mantém-se afastada. Entre 1978 e 1990, a televisão encontra um meio-termo entre a distância que privilegia a equipe e a proximidade que a destrói. Os planos da cintura para cima dos jogadores se tornam o *default* em se tratando de imagens de jogadores nos tempos mortos.

É a Copa de 1994 que trará uma nova imagem desta *persona*: os primeiros planos. É nos rostos onde a televisão irá procurar as deixas narrativas: a capacidade de cada atleta em resumir a tensão

que sofre no jogo e transmiti-la – ou *representá-la* – para o torcedor em casa. Daí o uso do esquemático plano/contraplano para contrapor dois jogadores de equipes diversas, em embates quase-hollywoodianos do bem contra o mal. Para Machado (1990), o diálogo próprio da televisão se daria *entre* os rostos das *personas* televisivas.

Interessante notar um tipo de imagens de primeiro plano, quase sempre reservada aos atletas (às vezes, também aos treinadores): aquelas dotadas de um senso de perspectiva histórica da vida das pessoas que naquele ínfimo espaço-tempo vestem-se da *persona* do jogador. O jogo para e a televisão corta, agora não para o jogador que acabou de chutar em gol, mas para outro, talvez para o ídolo, a quem sempre se espera a execução do desequilíbrio em prol de sua equipe. Estes rostos já não têm a bola como centro, mas são dotadas de qualidades que as demais não possuem: a *memória* do futebol, que se volta ao passado, onde os feitos destes jogadores construíram seus estatutos como ‘craques’; e a *expectativa* daquela partida, que se volta ao futuro,

ou seja, à possibilidade destes feitos voltarem a se repetir.

Ao voltar-se ao passado, o rosto do jogador torna-se espécie de uma imagem-lembrança. Compare-se a maneira como a televisão enquadra o craque Zinedine Zidane em 1998, ainda um desconhecido, com 2006, já considerado um dos melhores da história. Na Copa de 1998, Zidane havia sido expulso em seu segundo jogo e ficado de fora dos dois seguintes. Ele não possuía o estatuto lendário que faria com que a televisão o buscasse a todo momento. Na final, o primeiro *close* em Zidane só vem com seu primeiro gol, aos 26’59” do primeiro tempo, em um primeiro plano típico, ainda ancorado à bola. A terceira vez em que seu rosto aparece (aos 28’52”), já é um exemplo deste estatuto que Zidane adquire dentro da própria partida, pois é uma imagem em que ele está distante da bola, mas a televisão retorna a ele para reexibir o rosto do marcador do gol que ocorrera há dois minutos. Sua próxima aparição, aos 45’52, é novamente após um gol marcado (com sua imagem se intercalando com os rostos do presidente Jacques Chirac e do dirigente Michel Platini nas tribunas).

Figura 4. Zidane na Copa de 1998



Pelo desequilíbrio que provocara no jogo, Zidane com razão é a imagem que fecha o primeiro tempo. No segundo tempo, Zidane aparece outras cinco vezes, apenas duas relacionadas com a bola (após sofrer entradas violentas dos brasileiros). As outras são inserções desancoradas da bola, que exibem o jogador pelo seu sucesso naquela partida e o colocam no panteão de estrelas ao, curiosamente, fazê-lo dividir a tela com Michel Platini nas tribunas, colocando lado a lado o astro daquela geração com a da anterior (note a imagem na ponta direita da figura 4). Esta imagem entra há dois minutos do fim do jogo: consagração televisiva do futuro astro. A figura 4 mostra todas as dozes inserções de Zidane na Copa de 1998. Oito anos mais tarde, com seu estatuto de lenda já consolidado, os 12 planos de Zidane irão se converter em 37.

Fora o *replay*, que se refere usualmente a um passado imediato e ainda muito vívido e próximo (Telles, 2014), o futebol não possui formas intrincadas de construção de outros espaços-tempos imagéticos; ainda assim, ele os constrói pela contemplação. É uma articulação ao mesmo tempo

banal (para os telespectadores), mas complexa (para os estudiosos da imagem). O rosto de Zidane, em 2006, não é apenas o passado e suas glórias, nem o presente e seu desempenho, mas o futuro e sua abertura. É uma imagem que se articula em três níveis diferentes de tempo, sem ancorar-se a nenhuma.

O técnico de futebol

De certa forma, o treinador da equipe também adquire este caráter mítico. Para Carter (2006), o técnico de futebol incorporaria uma aura de ‘mestre ou guia’ espiritual, como se os resultados em campo dependessem sobretudo dele. Os treinadores seriam

a face pública de seus clubes, e de alguma forma possuem poderes místicos. O desempenho de um treinador, tanto dentro das quatro linhas quanto na frente da mídia, agora é analisado tanto quanto o do seu time, com suas ações e palavras ‘desconstruídas’ atrás de sentidos ocultos (Carter, 2006, p. 1).

Para Wisnik (2008, p. 134), o imaginário futebolístico crê que “o treinador [é] capaz de reinventar o jogo a partir dos jogadores que tem em mãos, de potencializar-lhes e descobrir-lhes as qualidades, desentranhando um programa tático das condições concretas, em vez de submetê-las a fórmulas estáticas”. Esta capacidade de ‘reinventar o jogo’ a partir de ‘apenas sua genialidade’ é reforçada pelos próprios treinadores que, como lembra Galeano (2010, p. 19), “jamais conta[m] o segredo de suas vitórias, embora formule[m] explicações admiráveis para suas derrotas”.

O segredo de suas fórmulas mágicas e táticas intrincadas parece, muitas vezes, um poder adquirido por aqueles que “já estiveram lá” no campo e, após saírem, retornam para compartilhar suas experiências com os mais jovens. Se recorrermos a estudos sobre *storytelling*, logo encontraremos referências à figuras “míticas” que se assemelham ao treinador. Na adaptação da “jornada do herói” para a escrita de roteiros, Vogler (2006, p. 90) descreve a figura dos *mentores*, que



Figura 5. Técnicos enquadrados de baixo para cima, em 1994 e 1998

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

Não parece acaso, portanto, que certos treinadores tenham ganhado apelidos como Mago (Henio Herrera e Arrigo Sacchi), Bruxo (Fleitas Solich) ou Feiticeiro (Raymond Goethals). Todavia, o entorno quase mítico desta *persona* tem seu contra-ataque negativo, lembra Franco Júnior (2007, p. 249): “Pela mesma lógica que levava certas sociedades arcaicas, como a do Sudão ou da Nigéria, a sacrificar o rei cujas forças declinavam, ou, como na Polinésia, a matar o rei quando as colheitas fracassavam, também no futebol é o chefe do grupo o primeiro a ser eliminado”.

Sempre no limite entre o gênio e o louco, “a televisão se deleita exibindo o rosto crispado do técnico, e o mostra roendo as unhas ou gritando orientações que mudariam o

curso da partida se alguém pudesse entendê-las” (Galeano, 2010, p.19). Como maestros de ópera e diretores de cinema, é para os técnicos que a televisão olha quando a ‘obra de arte’ coletiva precisa ser defendida ou reverenciada.

Se, na televisão, a imagem do treinador é o rosto do time, não é sem surpresa, então, que os técnicos sejam tratados com certa reverência pela televisão: Parreira em 1994 e Zagallo em 1998 são enquadrados de baixo para cima, em *contra-plongée*, o que lhes confere um ar de grandeza (figura 5).

Na Copa de 1970, não há sequer uma inserção de Zagallo ou do treinador italiano; algo que não volta a se repetir em 1974, com várias inserções de Helmut Schön, o treinador alemão e algumas de Rinus Michels, o técnico holandês – quase todas em *close*. O uso do primeiro plano volta a se repetir em 1978, já acrescido de outros enquadramentos, sobretudo o plano americano. Em 1982, o repertório de quadros se divide entre a ‘velha guarda’ dos treinadores – Enzo Bearzot – que nunca deixa a casamata nem gesticula, o que leva a televisão a sempre enquadrá-lo em

primeiro plano; e a ‘nova’, com Jupp Derwall, que está quase sempre de pé e passando informações a seus orientados, permitindo maior variedade de enquadramentos. 1986 e 1990 praticamente não vê o técnico como uma *persona* independente, anexando-a a *persona* da celebridade: Franz Beckenbauer, famoso ainda enquanto jogador, ofusca o campeão do mundo Carlos Bilardo em 1986, cuja transmissão só tem olhos para o alemão, e César Menotti em 1990, que nunca é enquadrado em *close* como Beckenbauer. A partir de 1994 o repertório parece atingir outro estágio de maturação, aliando primeiros planos com planos mais abertos, quase que inteiramente dependentes do que acontece em campo. Enquanto jogadores, árbitros e torcedores ganharam rostos com a maior aproximação das câmeras, com os técnicos ocorreu o contrário: eles ganharam corpo. É neste mesmo período que o técnico passa a habitar também os *replays*, fazendo com que seus gestos e suas expressões façam parte deste outro tempo televisivo (figura 6).

A teletransmissão retorna aos técnicos e os mostra absortos em



Figura 6. Evolução da persona técnico inclui gestos a seu repertório

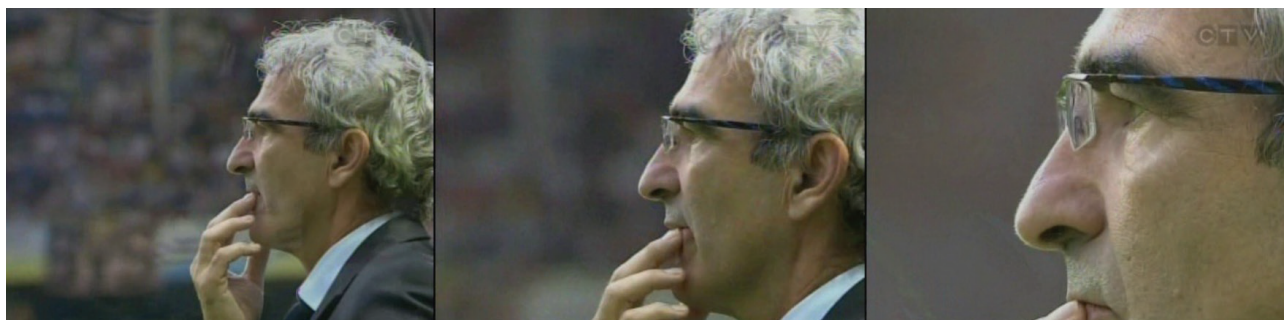


Figura 7. A televisão aproxima-se do técnico, enquanto este 'pensa' e 'reflete' sobre o jogo, como se quisesse 'entrar' em sua cabeça



Figura 8. Em raro momento, persona quebra a 'quarta parede' e encara a câmera de televisão (ao centro)

pensamentos, representando-os como os grandes magos. Na sequência da figura 7, a televisão vai fechando o close na direção dos olhos de Domenech. Em outra, na mesma final, Marcello Lippi é mostrado roendo as unhas e, ao olhar para o lado, fita a câmera por longos segundos – em um dos raríssimos casos em que há uma quebra da quarta parede (figura 8).

A televisão também contribui para fortalecer a imagem do técnico como centro de poder do mundo futebolístico ao focar nos artefatos que

os técnicos trazem consigo. Lembra Galeano (2010, p. 19): “do velho quadro-negro às telas eletrônicas: agora as jogadas magistrais são desenhadas em computadores e ensinadas em vídeos. Essas perfeições raras vezes são vistas, depois, nas partidas que a televisão transmite”. Desmentido o autor uruguaio, a prancheta de Aimé Jacquet, em 1998, é reforçada pela televisão ao longo da teletransmissão, como se lá estivessem os segredos que poderiam influenciar os desígnios do jogo. Mas há uma linha que a

televisão não ousa ultrapassar: apesar de todo o equipamento envolvido na transmissão, a televisão jamais registra (ou apresenta) as conversas dos treinadores com seus comandados (figura 9). Essa privacidade não é respeitada pele televisão em outros esportes, como o vôlei ou o basquete.

O árbitro e seus auxiliares

É para a *persona* do árbitro que a televisão olhará toda vez em que o lance for duvidoso, reforçando

Figura 9. As substituições tornam-se instrumento visível da ação do técnico sobre o jogo – porém a televisão não ousa, apesar da possibilidade técnica, escutar estas instruções



que uma decisão é produto daquele indivíduo que se advoga o direito de decidir o destino de uma partida. Além disso, o árbitro é o detentor do tempo no futebol, e esta habilidade de controlá-lo está intimamente ligada à quantidade dos tempos mortos que podem ser trabalhados pela televisão.

Como parte integrante da *mise en scène*, a presença do árbitro, ainda que muitas vezes ocasional, funciona como a presença física da autoridade. Nestes planos, o árbitro ora age ativamente, argumentando com os jogadores, ora passivamente, observando o desenvolver do jogo (figura 10). Por sua natureza arbitrária, o primeiro caso é mais comum do que o segundo, já que a televisão tende a deixar de fora do enquadramento o árbitro enquanto a bola rola – e um bom árbitro também fará o que for necessário para observar a cena a certa distância.

Todavia, é com a bola parada que a *persona* do árbitro faz de si o protagonista. Como é ele quem determina o começo e o fim dos tempos mortos do futebol, é sobre ele que recaem os olhares quando a bola sai de jogo. Este tipo de plano também é

autoexplicativo, já que é pelos gestos do árbitro que a infração marcada – o motivo do tempo morto – é revelada. Para o telespectador, o árbitro possui um léxico bastante variado e que necessita ser aprendido: a direção que sua mão indica aponta qual time é favorecido com sua decisão, as mãos para o alto indicam o fim da partida ou de suas metades etc. Alguns destes gestos exagerados talvez sejam mais performáticos do que mecanismo de jogo, mensagens aos torcedores na arquibancada e para a televisão (figura 11).

A partir do século XXI, o léxico gestual dos árbitros é acrescido de outro, o fisionômico, seguindo a tendência de “rostificação” já encontrado nas outras *personas*. Se os rostos dos jogadores são expressivos, os do árbitro são austeros e quase impassíveis – talvez para demonstrar sua imparcialidade.

Não só da figura do árbitro é composta a *persona* da arbitragem, já que os auxiliares – bandeiras, quarto árbitro e, a partir de 2018, os árbitros de vídeo – são tão importantes quanto o juiz principal. Responsáveis pelas marcações, é sobre eles que

*A teletransmissão
retorna aos
técnicos e os
mostra absortos
em pensamentos,
representando-
-os como os
grandes magos*



Figura 10. O árbitro é a presença física da autoridade



Figura 11. Os gestos dos árbitros (close)



Figura 12. Auxiliar precede e sucede replay de lance duvidoso

frequentemente recaem as dúvidas e acusações da televisão, ainda que a decisão final seja a do árbitro principal. A figura 12 apresenta uma sequência da Copa de 2006 em que o *replay* de um lance duvidoso é precedido e seguido da inserção do auxiliar. Ao dar rosto àqueles que, supostamente, são imparciais e técnicos, a televisão oferece a ruptura da pretensa objetividade da arbitragem. A televisão admite a falibilidade do árbitro, ao mesmo tempo em que a nega e oferece provas concretas de sua inaptidão. Na teletransmissão, o árbitro se encontrará sempre sob suspeita, suas decisões em campo sendo sempre traídas pelas imagens televisivas – uma situação que não melhora em 2018, primeira Copa do Mundo com VAR, que acrescenta ao

repertório gestual do árbitro o desenho de quadrados no ar (sobre o VAR, cf. Telles, 2021).

Pode-se dizer que a virada ‘personalista’ das teletransmissões no século XXI projetou o árbitro e seus auxiliares para o centro do quadro televisivo (e também interpretativo) e, o que outrora aparecia em plano de conjunto, agora aparece em plano americano: as discussões, as marcações, os gestos.

Torcidas e torcedores

Na televisão, o torcedor é reativo: ele responde a momentos pré-determinados pela estrutura da teletransmissão, que tende a inseri-los em momentos de grande emoção (bola como âncora), como gols, chutes

em gol, substituições, ou então nos minutos finais de uma partida importante – neste caso, quase sempre os torcedores do time que está na frente no placar. É preciso fazer uma diferenciação: existem as imagens de torcedores e as de torcida. As de torcedores tendem à centralização, enquanto as de torcida, não; além disso, as primeiras carecem do movimento que as segundas têm. Ambas, porém, muito raramente criam séries ou são acompanhadas de outras imagens da mesma *persona*. São imagens breves, mais ou menos escassas, mas nem por isso menos importantes dentro da estrutura da teletransmissão.

O torcedor e a torcida ofertam um duplo vínculo: é *para elas* que as demais *personas* desfilam; mas é também *com elas* que nos identificamos



Figura 13. A torcida plural nas Copas de 1978, 1982 e 1986 (da esquerda para a direita)

enquanto espectadores. O torcedor na arquibancada é o “homem comum” inserido dentro do espetáculo televisivo; está lá no meio da torcida para mostrar onde o telespectador deveria estar e o que ele “deveria” sentir emocionalmente. É através destas imagens que somos incitados a “entrar no clima do estádio”, como os locutores mandam os telespectadores fazerem quando estas imagens preenchem os tempos mortos (“veja a animação da torcida visitante” etc.). Também é com as imagens de torcida que ocorre grande parte dos silêncios da narração, os raros momentos em que o locutor se cala para deixar o som ambiente subir, permitindo que o canto da torcida tome a trilha sonora (Marra, 2017).

A figura 13 apresenta imagens de torcida das Copas de 1978 a 1986 que são dotadas de movimento: panorâmicas da esquerda para a direita (em 1978 e 1986) e composto *zoom-in/zoom-out* (em 1982). O movimento nas imagens de torcida, porém, não é unanimidade: nas Copas de 1970 e 1974 elas são sempre estáticas, e mesmo em 1982 e 1986 elas permanecem paradas em várias oportunidades.

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

Um tipo de *persona* relacionada à torcida é a celebridade, que produz a individuação e a qualificação do torcedor. Estas celebridades são tanto da esfera esportiva, como dirigentes, ex-jogadores e ex-técnicos, como de outras esferas, notadamente a artística (músicos e atores). Autoridades de Estado – presidentes, primeiros-ministros, reis e rainhas – também são presenças frequentes desde a Rainha Elizabeth em Wembley, em 1966. A inserção destas celebridades dentro da transmissão ocorre inclusive antes de o jogo começar, o que colabora para transferir a autoridade que estas possuem também para a partida.

Sua função é fazer o jogo ganhar em importância, aumentar os riscos e as apostas, simplesmente pela presença e atenção que certas celebridades, sobretudo os oficiais, dão a ele.

As celebridades também se tornam ponto de ancoragem da teletransmissão: em 1982, as autoridades italianas e alemãs são procuradas toda vez em que as respectivas seleções marcam um gol. Isso resulta em imagens curiosas, como o presidente italiano Sandro Pertini vibrando com a vitória italiana. Em outro caso, estas inserções atestam a engenhosidade da equipe de transmissão, que mescla o rosto do chanceler alemão Helmut Schmidt com a bandeira alemã, e de Pertini com a italiana. Outra transmissão com uso criativo da imagem da celebridade é a de 1998, que também conta com número alto de inserções desta *persona* (sete, no total, sempre de Platini ou do presidente Chirac). É Platini, aliás, que divide a tela com Zidane, próximo ao final da partida – juntando o craque do passado com o do presente francês. A figura 14 apresenta algumas destas inserções.

Já as celebridades mais ligadas a outras esferas de poder, notadamente

Figura 14. Usos de imagens de celebridades nas Copas de 1970, 1986, 1998, 2002, 2006 e 2010



Figura 15. O ator hollywoodiano Morgan Freeman assiste à final da Copa de 2010



a artística (figura 15), têm outra relação com o futebol do que as autoridades. Por exemplo, em 2010, o astro hollywoodiano Morgan Freeman na final (e mesmo o cantor Mick Jagger, não presente na final, mas em outros jogos da Copa, famigerado por ser “pé frio” dos times para os quais torcia). Nestes quadros, há o trânsito entre as diferentes esferas da cultura midiática.

A celebridade, mesmo enquanto torcedor, não é qualquer torcedor: por isso a incapacidade de projeção e identificação, comuns à *persona* do torcedor, e a maneira contida como as celebridades se manifestam nas arquibancadas. Com as imagens de celebridades, a teletransmissão começa a assumir um novo patamar: passa da mera visualização do jogo para a

criação da atmosfera esportiva como parte integrante da cultura midiática contemporânea, retirando o futebol do campo de jogo.

Considerações finais

Exploramos neste texto as principais *personas* que ocupam os “tempos mortos”, as lacunas de tempo em que a bola está fora de jogo e a televisão parte para a construção narrativa da partida. A partir da análise de material coletado das teletransmissões das finais de Copa do Mundo de 1970 a 2010, elaboramos as seguintes conclusões.

Primeiro, chama-nos atenção que estas imagens evoluíram aproximando-se do corpo dos atletas. De 1970 a 2010, há uma inflação de

rostos. Ainda que precisemos entender melhor o papel destes rostos na teletransmissão, podemos acreditar que eles se relacionam à construção narrativa da teletransmissão, cada vez mais espetacular e individualista. Frandsen (2007), partindo da sociologia de Goffman, nota que o atleta “performa” um papel em uma situação simbólica, transformando-se em um estereótipo com personalidade limitada. Afinal, é somente “jogando o jogo” que um atleta pode se expressar. Como vimos, para o telespectador, estas “expressões” do atleta não são meras metáforas: são rostos que exacerbam seus sentimentos, tornando-se, eles mesmo, placas expressivas. Essa expressividade – de atletas, torcedores, árbitros – dá algumas das deixas a serem incorporadas

nos comentários dos jornalistas responsáveis pelas transmissões.

Segundo ponto: a tipologia que criamos aponta para a existência de imagens que se relacionam com o dentro de jogo e outras, com o fora de jogo. As primeiras podem ser divididas em duas ordens de temporalidade: as imagens relacionadas ao passado imediato – por exemplo, a imagem do atacante logo após um chute para fora – e, outras, ao passado da partida – o retorno ao zagueiro que marcou um gol contra no início da partida. Isso aponta para dois dos três níveis temporais da construção narrativa da teletransmissão. O terceiro tempo são as “imagens-passado”, que se relacionam com o *status* do jogador e do técnico. Nestas, há uma expulsão da narrativa para fora da partida, indo buscar na memória do esporte os significados daquelas imagens e dos indivíduos que ocupam aquelas *personas*. Relacionando-se a estas, as imagens de celebridades ligam o futebol à cultura midiática contemporânea mais ampla.

Terceiro, a torcida e os torcedores aparecem como uma “deixa” para a inserção dos telespectadores na trama narrativa. Suas imagens constroem o

“clima” da partida e dão pistas sobre como os telespectadores devem torcer e se comportar. Aliás, entende-se que a teletransmissão também atua como um instrutor, já que é através dela que se aprende os intrincados gestos dos árbitros. Quiçá, ela também ensine a torcer.

Todas estas questões merecem investigações mais profundas. Quiçamos, aqui, apenas ofertar uma primeira investigação destas imagens, para começarmos a entender como a televisão constrói narrativamente o esporte. Dito isso, indaga-se que outras *personas* possuem as teletransmissões das outras modalidades esportivas e se existem diferenças regionais nas imagens destas *personas* entre países e/ou regiões. Logo, a análise comparadas entre modalidades e entre campeonatos enriqueceriam nosso conhecimento sobre os mecanismos de construção narrativa do esporte televisivo.

Referências bibliográficas

- Barnfield, A. (2013). Soccer, broadcasting, and narrative: On televising a live soccer match. *Communication & Sport*, 1(4), 326-341. <https://doi.org/10.1177/2167479513479107>
- Benítez, A. J. (2020). Is it the same for the TV screen as for the VAR? Planning the use of cameras and replays to solve the controversy. In M. Armenteros, A. J. Benítez, & M. Betancor (Coords.), *The use of video technologies in refereeing football and other sports* (pp. 39-69). Routledge.
- Carter, N. (2006). *The football manager: A history*. Routledge.
- Deleuze, G. (1985). *A imagem-movimento: Cinema I*. Brasiliense.
- Dunmore, T. (2017). Free for all: Why is US soccer so reluctant to promote one of the oldest tournaments in the world?. *The Blizzard: The Football Quarterly*, 26, 77-82.
- Franco Júnior, H. (2007). *A dança dos deuses: Futebol, sociedade, cultura*. Companhia das Letras.
- Frandsen, K. (2007). Sports viewing: A theoretical approach. *International Journal of Sport Communication*, 1(1), 67-77. <https://doi.org/10.1123/ijsc.1.1.67>
- Galeano, E. (2010). *Futebol ao sol e à sombra*. L&PM.
- García García, A. L., & Sanchez Cid, M. (2020). Replays in football: A technical resource that serves as a narrative and post-refereeing

- system. In M. Armenteros, A. J. Benítez, & M. Betancor (Coords.), *The use of video technologies in refereeing football and other sports* (pp. 86-104). Routledge.
- Gumbrecht, H. U. (2007). *Elogio da beleza atlética*. Companhia das Letras.
- Hutchins, B., & Rowe, D. (2009). From broadcast scarcity to digital plenitude: The changing dynamics of the media sport content economy. *Television & New Media*, 10(4), 354-370. <https://doi.org/10.1177/1527476409334016>
- Kilpp, S. (2003). *Ethicidades televisivas*. Editora Unisinos.
- Machado, A. (1990). *A arte do vídeo*. Brasiliense.
- Machado, A. (1997). *Pré-cinemas e pós-cinema*. Papirus.
- Machado, A. (2001). *A televisão levada a sério*. SENAC.
- Marra, P. (2017). ‘Ei, juiz, vai tomar no cu’: Políticas torcedoras e do futebol e sonoridades de xingamentos em performances masculinas. *FuLiA*, 2(2), 55-79. <https://doi.org/10.17851/2526-4494.2.2.55-80>
- Rader, B. G. (1984). *In its own image: How TV has transformed sports*. Free Press.
- Rial, C. (2003). Televisão, futebol e novos ícones planetários. Aliança consagrada nas Copas do Mundo. In *Anais do 12º Encontro Anual da COMPÓS*. COMPÓS. <https://proceedings.science/compos/compos-2003/papers/televisao--futebol-e-novos-icone--planetarios--alianca-consagrada--nas-copas-do-mundo>
- Telles, M. (2013). *A recriação dos tempos mortos do futebol pela televisão: Molduras, moldurações e figuras televisivas* [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul]. LUME – Repositório Digital. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/72639>
- Telles, M. (2014). O replay na teletransmissão esportiva a partir do ‘tempo morto’ do futebol. *Mediação*, 16, 62-76. <http://revista.fumec.br/index.php/mediacao/article/view/2160>
- Telles, M. (2015). O rosto do craque: Fascínio da teletransmissão esportiva. In R. Hellal & F. Amaro (Eds). *Esporte e mídia: Novas perspectivas. A influência da obra de Hans Ulrich Gumbrecht* (pp. 95-118). Ed. UERJ.
- Telles, M. (2021, 13 de abril). O VAR como dispositivo de criação de realidade. *Palaestra*. <https://palaestra.pt/2021/04/13/o-var-como-dispositivo-de-criacao-de-realidade/>
- Telles, M., & Silva, A.R. (2014). Os tempos mortos do futebol na televisão. *E-Compós*, 17(1), 1-16. <https://doi.org/10.30962/ec.1167>
- Telles, M., & Silva, A.R. (2015). A semiótica do futebol televisivo: Narrativas imersivas, intervalares e fragmentadas. *Revista Movimento*, 22(1), 211-222. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.55831>
- Toledo, L. H. (2002). *Lógicas no futebol*. Hucitec/Fapesp.
- Vogler, C. (2006). *A jornada do escritor: Estruturas míticas para escritores*. Nova Fronteira.
- Whannel, G. (1992). *Fields in vision: Television sport and cultural transformation*. Routledge.
- Wisnik, J. M (2008). *Veneno remédio: O futebol e o Brasil*. Companhia das Letras.

