

QUAL O ELO ENTRE O JOGO DE FUTEBOL E A SUA TRANSMISSÃO AUDIOVISUAL QUE FORMAM A SUA REPRESENTAÇÃO?¹

WHAT IS THE MEDIATING LINK BETWEEN FOOTBALL AND ITS TELEVISED BROADCAST THAT SHAPES ITS REPRESENTATION?

TATIANA ZUARDI USHINOHAMA²

MARCO ROXO³

RESUMO

O futebol, enquanto manifestação cultural, é representado pela televisão como um evento múltiplas camadas de significados que transcendem a simples prática esportiva. Utilizando a semiótica greimasiana, especialmente o quadrado semiótico, o artigo propõe investigar os pilares semânticos do discurso televisivo, de modo que a partir deles se observe como esses elementos são organizados na transmissão para emitir tais sentidos. O artigo parte do entendimento do futebol como um fenômeno lúdico que, ao longo da história, migra do sagrado para o secular, mantendo-se como um espaço simbólico e ritualístico. Isso exige que a transmissão televisiva construa uma narrativa coerente e acessível mesmo para os não iniciados. Assim, a televisão não apenas transmite o jogo, mas constrói um enunciado que articula valores simbólicos fundamentais estabelecido pela competição (com os subdomínios vitória e derrota) e a cooperação (ônus e bônus) que são os pilares semânticos do futebol, permitindo que o telespectador compreenda e se conecte com o evento esportivo em nível cultural e emocional.

Palavras-chave: futebol; transmissão televisiva; televisão; semiótica; comunicação.

ABSTRACT

Football, as a cultural manifestation, is represented on television as an event layered with multiple meanings that transcend the mere act of playing a sport. Drawing on Greimassian semiotics—particularly the semiotic square—this article explores the semantic foundations of televised discourse, analyzing how these elements are structured in broadcasts to preserve and communicate culturally embedded meanings. The study approaches football as a ludic phenomenon that, over time, has transitioned from the sacred to the secular, while maintaining its symbolic and ritualistic dimensions. This transformation demands that television not only convey the match but also construct a coherent and accessible narrative, even for audiences unfamiliar with the game. Television thus functions as a discursive agent, articulating core symbolic values through the axes of competition (with the subcategories of victory and defeat) and cooperation (burden and benefit), which are the semantic pillars of soccer, enabling viewers to engage with the sporting event on both cultural and emotional levels.

Keywords: football; television broadcast; television; semiotics; communication.

1 Versão modificada do estudo apresentado no 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, em 2021.

2 Doutora em Comunicação - UFF, PPGCOM; mestra em Comunicação - UNESP, FAAC; pós-graduada em Linguagem, Cultura e Mídia - UNESP, FAAC; graduada em Comunicação Social: habilitação em Radialismo - UNESP, FAAC; e em Educação Física (Licenciatura Plena) - UNESP, FC.

3 Professor Associado do Departamento de Estudos Culturais e Mídia da Universidade Federal Fluminense. Atualmente é coordenador do curso de Estudos de Mídia e membro do conselho editorial da EDUFF. Foi editor das revistas Compólitica, Contracampo e E-Compós (2016) e Presidente da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós) entre 2017 e 2019. Bolsista de produtividade II.

O telespectador contemporâneo tem acesso a uma ampla variedade de campeonatos de futebol por meio de transmissões ao vivo, que abrangem desde competições amadoras até eventos de nível profissional — como os campeonatos realizados em favelas no Brasil ou a própria Copa do Mundo. Independentemente de a transmissão ser realizada com uma ou 34 câmeras, com ou sem captação de som ambiente, o jogo é representado e permite ao telespectador acompanhar, em tempo real, as ações e os desdobramentos da partida.

Em todos os casos, a transmissão televisiva constrói uma representação audiovisual do jogo de futebol realizado no campo, a qual é reconhecida e interpretada pelo telespectador. Esse processo implica organizar visualmente uma série de elementos — como os jogadores, a arbitragem, a bola e a torcida — que, por si só, geram significados no contexto do jogo. Diante disso, emerge a seguinte indagação: independentemente dos recursos técnicos utilizados, quais são as unidades de significado que devem necessariamente compor o enquadramento visual para que o telespectador reconheça e compreenda o jogo como tal?

Para investigar essa questão, propomos discutir as ideias conceituais que emergem do evento de futebol e norteiam a produção da transmissão televisiva a partir do método de análise da semiótica greimasiana, por intermédio do percurso gerativo da significação no seu nível fundamental. Como corpus de análise, foi selecionada a transmissão televisiva dos jogos da Copa do Mundo de Futebol Masculino de 2018, realizada na Rússia entre os dias 14 de junho e 15 de julho, com a participação de trinta e duas seleções nacionais. A produção comunicacional e organizacional do evento esteve sob responsabilidade da Federação Internacional de Futebol (FIFA), enquanto a distribuição das imagens televisivas foi realizada por emissoras licenciadas pela entidade esportiva, alcançando duzentos e dezenove países.

Dessa forma, na primeira parte, o artigo apresenta o jogo de futebol, originário do mundo natural, como o núcleo estruturante do programa televisivo. Na segunda parte, examina-se o primeiro nível do percurso gerativo da significação, o quadrado semiótico, com o intuito de identificar a presença das ideias fundamentais do jogo e de seus elementos na transmissão realizada pela TV FIFA. Na terceira, observa-se a concretização dessas ideias fundamentais por meio de enquadramentos do jogo em momentos-chave. Por fim, o artigo conclui que a televisão opera construindo enunciações que preservam e veiculam as ideias primárias de competição e cooperação.

Qual a identidade do futebol?

O futebol é o elemento que emana do mundo natural e produz um sentido. O meio de comunicação de massa busca capturar este sentido do esporte para disseminá-lo para os mais diversos espectadores. Assim, antes de iniciar um estudo de um sistema de significação proposto por um produto televisivo que transpõe “ao vivo” um evento cultural, vê-se como necessário elucidar qual o valor deste acontecimento do mundo natural, jogo de futebol, na sociedade.

O mundo natural é considerado por Greimas (1987) como um mundo extralinguístico, ou seja, um mundo que excede qualquer sistema linguístico, uma vez que a sua constituição estaria relacionada com todas as percepções sensíveis possíveis dos seres humanos (extracorporais - visão, audição, olfato, paladar, tato; e intracorporais - proprioceptivo, nocicepção), mais as não

sensíveis. Dessa maneira, é impossível alcançar uma linguagem contendo todas as inúmeras camadas de percepção sensível do mundo natural; no entanto, é possível admitir a existência de uma linguagem natural e, com isso, uma semiótica que se caracteriza pela sua integralidade, pois tem a distinta propriedade de acomodar os outros sistemas semióticos.

Greimas (1987) propôs estabelecer uma relação entre a gestualidade e a significação gestual na qual tipificava, em três categorias (estética, sagrado, lúdica), a questão da expressão do movimento comunicar ou não significados.

Na classificação estética, tem-se uma prática gestual, que primeiramente tenta comunicar e não transformar o contexto expresso. Por exemplo, o ballet se comunica com o espectador pelos movimentos corporais. Essa classificação é oposta à classificação do sagrado, que é uma prática gestual sem intenção de comunicação, mas com a intenção de transformar o conteúdo expresso, como é o caso das danças sagradas, presentes nas sociedades arcaicas que reverenciavam os deuses, visando uma boa colheita.

Evidências arqueológicas sugerem que as pessoas, em cada continente do globo, criaram formas únicas de desafios físicos com o propósito de apaziguar seus deuses. Essas atividades envolviam representar eventos que tivessem um significado simbólico ou real importante em suas vidas cotidianas e, mesmo que tivessem tomado a forma de jogos organizados, eram inseparáveis dos rituais e cerimônias sagrados⁴.

Uma posição intermediária entre essas duas classes é a lúdica, pois na medida em que tenta uma comunicação explícita com o espectador e participante, implicitamente estabelece uma relação mística. Segundo o sociólogo norte-americano Coakley (2004), essa integração na gestualidade do sagrado e da comunicação foi criada "(...) as primeiras formas de jogos organizados ao redor do mundo provavelmente emergiram dessa combinação entre desafios físicos e rituais religiosos"⁵. O historiador Grifi (1989) também observou essa ligação da estética corporal com o místico no jogo: "(...) o jogo, nas suas várias formas, é o primeiro passo em direção à harmonização dos movimentos, sobretudo e essencialmente, num primeiro tempo, um ideal de perfeição formal que encontra sua origem em uma religiosidade" (Grifi, 1989, p. 12).

Esta classificação lúdica delineada por Greimas (1987) foi notada por Coakley (2004) e Grifi (1989), também. Este entendimento possibilita uma justificativa de como a comunicação gestual em evento cultural ganha significados próprios, como no caso do jogo de futebol.

Deste modo, o jogo de futebol, como um signo natural e evento cultural, estabelece uma relação lúdica entre a gestualidade e a significação gestual, de modo que quem tenta capturar os significados por ele produzidos tem como unidade de significado não a palavra, mas a figura em movimento que vai sendo catalogada em um inventário de formas e configurações que vão ganhando sentido.

Esse catálogo de figuras é desenvolvido a partir da forma humana, que apresenta limitações estruturais para a sua gestualidade (quantidade de partes do corpo, articulação entre as partes, influência de fatores externo na mecânica do corpo, gravidade), de modo que os movimentos

4 Traduzido de: "Archaeological evidence suggests that people on each continent of the globe created unique forms of physical challenges for purpose of appeasing their gods. These activities involved acting out events that had important symbolic or real meaning in their everyday lives, and, even though they may have taken the form of organized games, they were inseparable from sacred rituals and ceremonies" (Coakley, 2004, p. 64).

5 Traduzido de: "The first forms of organized games around the world probably emerged from this combination of physical challenges and religious rituals" (Coakley, 2004, p. 64).

organizam-se em padrões (correr, andar, manipular a bola, pular, empurrar) e nós atribuímos sentido a eles em função de um espaço e de um tempo em que eles ocorrem.

Por exemplo, um chute longo de um jogador, no seu campo de defesa, ganha o significado de proteção; já o mesmo chute longo, na área ofensiva, pode significar um ataque em busca do gol. Ou seja, quando o jogador movimenta-se pelo espaço demarcado no campo de jogo, os significados vão se formando para o espectador.

Por isso, a dimensão de gestual dos jogadores (esquema de ataque, esquema de defesa, esquema de contra-ataque) se manifesta expondo a intenção de um indivíduo ou grupo. Deste modo, o conteúdo explícito por essa expressão gestual pode ou não estabelecer significados que permitam um processo de comunicação.

Com as mudanças na sociedade, o jogo de futebol, como um fenômeno social (Coakley, 2004) e cultural (Grifi, 1989), transforma-se e estabelece a sua base atual com "(...) As revoluções no transporte e na comunicação, marcos de todo o relato histórico do século XIX, que acelerou a formação de organizações esportivas nacionais"⁶. Com isso, o jogo de futebol torna-se um esporte, regulamentado por uma instituição, de amplo interesse de modo a inaugurar um processo de especialização do movimento esportivo e do corpo para a sua prática visando uma alta performance. Com isso, essa gestualidade deste esporte passa a não ser comum a todos e a significação gestual se torna mais complexa, nesse momento a sociedade observa o jogo se institucionalizar como esporte.

No meio do século XIX, os esportes europeus e americanos haviam assumido sua forma caracteristicamente moderna. Eles há muito tempo tinham quebrado os cordões que os ligavam ao ritual religioso convencional. De fato, eles começaram a desenvolver seus próprios rituais seculares, elaborando cerimônias que culminaram no grandioso espetáculo das Olimpíadas modernas⁷.

Apesar das modificações, o espaço esportivo manteve-se, sendo um espaço reservado, o qual, muitas vezes, era considerado sagrado, igual no período Pré-moderno, não rompendo com a classificação de lúdica proposta por Greimas (1987). Porém, o interesse maior da sociedade pelo evento, criou uma diferenciação nos papéis sociais, de quem joga e de quem assiste. Como a proporção de quem assiste tornou-se superior, a importância da significação da gestualidade notabiliza-se.

Quando o futebol começou a atrair jogadores de minas e fábricas, bem como de faculdades e escritórios, os trabalhadores transformam-se em espectadores, e seu número cresceu de dezenas de milhares, na década de 1880, para os 200.000 que transbordavam a capacidade do estádio de Wembley para a final da Copa de 28 abril de 1923. Exatamente quantos desses 200.000 torcedores jogaram futebol no sábado anterior ou no sábado subsequente nunca serão conhecidos, mas as evidências indicam que os torcedores do futebol da virada do século eram participantes ativos em jogos formais ou informais. No entanto, apesar da ânsia dos observadores em emular o observado, o papel do espectador tornou-se cada vez mais bem definido. A alternância entre brincar e assistir não

6 Traduzido de: "The revolutions in transportation and communication that are a staple of every historical account of the nineteenth century accelerated the formation of national sports organizations" (Guttmann, 2000, p. 251).

7 Traduzido de: "By the middle of the nineteenth century, European and American sports had assumed their characteristically modern form. They had long since broken the cords that bound them to conventional religious ritual. Indeed, they had begun to develop their own secular rituals, elaborate ceremonies culminating in the grandiose spectacle of the modern Olympics" (Guttmann, 1986, p. 83).

significava, no século XIX, que, na Idade Média, o papel era difuso. As regras para a conduta do espectador, escritas e não escritas, evoluíram⁸.

No século XX, simultâneo a globalização do esporte com eventos internacionais, especialmente os Jogos Olímpicos e a Copa do Mundo, inicia-se da mediação do evento esportivo por meio da televisão, o que expande desproporcionalmente o número de espectadores no mundo. No entanto, Guttmann (1986) revela que o espectador desses eventos internacionais é diferente do espectador assíduo dos campeonatos locais, pois eles não compartilham de um conhecimento aprofundado da prática esportiva e do esporte.

Mas, então, qual seriam os motivos para o ser humano assistir o esporte na televisão? Guttmann (1986) fez esse questionamento e concluiu que o esporte produz emoções por meio da estética⁹, comunicando-se com o espectador, o que reforça a relação proposta anteriormente por Greimas (1987) que "(...) Sem negar as diferenças entre os reinos do sagrado e do secular, podemos reconhecer uma dimensão mítica nos esportes que prenuncia um mundo à parte das abstrações racionalizadas da modernidade."¹⁰.

Dessa forma, a prática esportiva encontra-se existente na sociedade desde os tempos mais remotos até os atuais, de modo que sempre houve praticantes e espectadores nesse cerimonial humano, no qual as disputas corporais testam os limites humanos e comunicam esses significados pelo gestual.

A linha entre esporte e arte oscila incerta. A linha entre esporte e religião é igualmente difícil de desenhar. Os viajantes resistentes que velejaram e marcharam até as antigas Olimpíadas testemunharam performances atléticas que também eram rituais religiosos. Os corredores eram humanos, mas também representações dos deuses. Os espectadores esportivos modernos vivem em uma era predominantemente secular, mas há análogos claros do ritual antigo em festivais seculares de esportes, como os Jogos Olímpicos. Temos nossos heróis esportivos, assim como os gregos, e a metáfora nos permite fazer figurativamente o que eles fizeram literalmente, falar de atletas – pelo menos de alguns deles – como deuses¹¹.

8 Traduzido de: "When soccer began to attract players from mines and factories as well as colleges and offices, workers turned out to watch, and their numbers grew from tens of thousands in the 1880s to the 200,000 that overflowed the capacity of Wembley Stadium for the Cup Final of April 28, 1923. Exactly how many of those 200,000 played soccer on the previous or the subsequent Saturday will never be known, but the evidence indicates that turn-of-the-century soccer fans were active participants in formal or informal games. Nonetheless, despite the eagerness of the observers to emulate the observed, the spectator's role became increasingly well defined. Alternation between playing and watching did not mean in the nineteenth century as it had in the Middle Ages that either role was diffuse. Rules for spectator conduct, written as well as unwritten, evolved" (Guttmann, 1986, p. 84).

9 É neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu. Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e de harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza (Huizinga, 2000, p.09).

10 Traduzido de: "Without denying the differences between the sacred and the secular realms, we can recognize a mythic dimension to sports which adumbrates a world apart from the rationalized abstractions of modernity" (Guttmann, 1986, p. 178).

11 Traduzido de: "The line between sport and art wavers uncertainly. The line between sport and religion is equally hard to draw. The hardy travelers who sailed and trudged to the ancient Olympics witnessed athletic performances that were also religious rituals. The runners were human but they were also representations of the gods. Modern sports spectators live in a predominantly secular age, but there are clearly analogues to ancient ritual in secular sports festivals like the Olympic Games. We have our sports heroes, just as the Greeks did, and metaphor permits us to do figuratively what they did literally, to speak of athletes-at least of some of them-as gods" (Guttmann, 1986, p. 177).

Percurso gerativo da significação

Após expor as marcas que constituem o esporte, especificamente o futebol, o elemento de base do produto televisivo em estudo, inicia-se o estudo do sentido que a transmissão do evento esportivo pela televisão “ao vivo” constrói enquanto um jogo na sociedade, uma vez que, segundo Fontanille (2007), o discurso expressa suas características intrínsecas a partir da esquematização e a subsequente articulação dos processos significantes.

O ponto de partida é a desconstrução do discurso, que será conduzida pelo percurso gerativo da significação, com o propósito de identificar as primeiras articulações do sentido. O percurso gerativo da significação é um modelo de interpretação da produção de sentido proposto pela semiótica discursiva para organizar ordenadamente as “(...) etapas sucessivas pelas quais passa a significação para se enriquecer e, de simples e abstrata, torna-se complexa e concreta” (Floch, 2001, p.15).

Nesse modelo de análise, reconhecem-se dois tipos de etapas no percurso gerativo: as estruturas semio-narrativas e as estruturas discursivas. Segundo Floch (2001), as estruturas semio-narrativas são as virtualidades que um sistema de significação oferece: taxionômicas (classificação, construção das unidades de sentido) ou sintáticas (tipos de operações elementares, regras de ordenamento permitindo uma relação de encadeamentos). E as estruturas discursivas “(...) são etapas pelas quais passa a significação, a partir do momento em que um sujeito, denominado ‘enunciador’, seleciona e ordena estas virtualidades oferecidas pelo sistema” (Floch, 2001, p.15).

Desse modo, o estudo do texto televisivo, produzido pela enunciação da transmissão do jogo de futebol, parte das estruturas semio-narrativas no nível fundamental, de modo que se esboça um arcabouço mínimo de uma narrativa, a fim de se instituir um ponto de partida da significação e as regras que permitirão as mudanças de posição dentro de um sistema de valores. A primeira etapa dessa estrutura semio-narrativa é o quadrado semiótico, que organiza a coerência de um universo conceitual e a delimitação das fronteiras apresentadas pelo texto, de modo simples, que se utiliza de um jogo de relações entre os termos isotópicos. Segundo Fontanille (2007), são essas relações entre os termos que serviram de suporte às transformações narrativas em um nível mais concreto, a construção do produto televisivo.

A concepção da estrutura do quadro semiótico principia pela definição de um microuniverso semântico pelo qual o discurso tráfegará, orientado pelas características formais do quadrado semiótico. Conforme exposto na seção anterior, o universo do futebol se encontra fundamentado no jogo, definido pelo historiador Huizinga (2000) e pelo sociólogo Caillois (1990) como “(...) uma das molas principais do desenvolvimento das mais altas manifestações culturais em cada sociedade e da educação moral e do progresso intelectual dos indivíduos” (CAILLOIS, 1990, p. 9-10). “Esse termo jogo designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo” (Caillois, 1990, p.10). Já que

(...) todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções simultaneamente arbitrarias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba (Caillois, 1990, p. 11).

O jogo surge, portanto, como um fragmento das leis da vida e torna-se "(...) uma ocupação separada, cuidadosamente isolada da existência, e realizada, em geral dentro dos limites precisos de tempo e de lugar. Há um espaço próprio para o jogo" (Caillois, 1990, p. 26). Porém, para a sociedade moderna, o jogo converte-se em uma oposição à vida cotidiana, relacionada ao ócio e ao lazer, ao não trabalho (à não produção), de modo que "o jogo não é vida corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação "própria" (Huizinga, 2000, p. 10). Cria-se, assim, um primeiro nível de oposição conceitual, jogo versus vida cotidiana, e ambos estão inseridos em um universo conceitual mais amplo, denominado Vida.

Esquema 1 – Representação do nível do universo jogo em relação à vida.



Fonte: Própria (2019).

Dentro do universo jogo há a presença de diferentes categorias. E as categorias são, segundo Fontanille (2007), definidas por um domínio abstrato nas classificações culturais que indicam a presença ou a ausência de um traço comum. O futebol ajusta-se à tipologia da competição, definida por Caillois (1990) como Agon, que se trata da ambição de triunfar graças apenas ao próprio mérito, em uma disputa regulamentada.

Nessa categoria, a competição apresenta como traço comum o triunfo atribuído ao vencedor que é "(...) o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio. É a razão pela qual a razão do Agon supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer" (Caillois, 1990, p. 35). Portanto, a competição institui-se como uma categoria positiva no domínio sintático do jogo de futebol esportivo. E a sua oposição, a não-competição, denota a categoria negativa, de modo que, por apresentar a ausência do traço triunfo, pode ser transposta como cooperação, uma vez que significa que "É o tipo particular de processo social em que dois ou mais indivíduos ou grupos, atuam em conjunto para a consecução de um objetivo comum. É requisito especial e indispensável para a manutenção e continuidade dos grupos e sociedade" (Pasani, 2018, p. 46). Introduce-se um termo que estabelece uma relação dialética com a competição e produz uma complexidade no quadrado semiótico clássico de modo a permitir uma sobreposição de termos nos conceitos contraditórios.

Desse modo, a competição divide-se em dois subdomínios em que há a presença ou a ausência do traço "o triunfo", sendo eles: a vitória e a derrota, de forma que cada um é contrário ao outro. E, por sua vez, a cooperação ramifica-se em outros dois subdomínios, o ônus e o bônus, que contêm, como traço comum, a presença ou a ausência de vantagem.

Esquema 2 – Relações constitutivas do sentido do jogo de futebol.



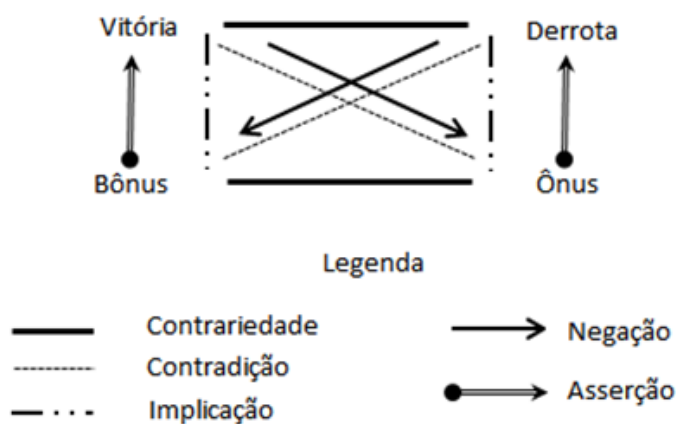
Fonte: Própria (2019).

Segundo Courtés (1979), a partir desse conjunto organizacional dos termos proposto por Greimas, depreendem-se das características formais do quadrado semiótico as propriedades das relações e das dimensões. As relações entre os termos são organizadas hierarquicamente, de modo que os termos competição e cooperação estão em um nível superior ao dos termos vitória/derrota e ônus/bônus.

Outra propriedade de relação observada é a das categorias que delimitam uma relação de contradição entre esses termos competição e cooperação; vitória e ônus; e derrota e bônus. De contrariedade entre vitória e derrota; e ônus e bônus. E de implicação entre vitória e bônus; e derrota e ônus. A partir dessas projeções é possível estabelecer a formação do quadrado semiótico e as suas relações constitutivas (esquema 3).

A partir das definições das propriedades relacionais, é possível delimitar as dimensões dos termos. Conforme o Esquema 2, há dois eixos: o eixo complexo e o eixo secundário. O eixo complexo refere-se à competição, abrangendo os termos vitória e derrota. Trata-se do eixo que registra a informação central relativa ao evento consolidado. Já o eixo secundário refere-se à cooperação, sendo composto pelos termos bônus e ônus. Esse eixo é responsável por apresentar possibilidades de transformação, à medida que as ações em campo se desenvolvem com o avançar do tempo de jogo.

Esquema 3 – Quadrado Semiótico do Universo “competição” e suas relações.



Fonte: Própria (2019).

Nessa sistemática é possível delimitar dois arranjos organizacionais: 1º arranjo, constituído pela contradição entre vitória e ônus; e 2º arranjo, entre derrota e bônus. Ou seja, quem ganha, tem menos ônus e quem perde, não tem bônus.

Configuram-se também duas deixis, que seriam as implicações vitória/bônus e derrota/ônus. Em outras palavras, a implicação de se conquistar bonus é a vitória e de se ter ônus é a derrota.

Na relação de contrariedade entre os termos bônus e ônus, tem-se uma relação que se configura como estrutura intermediária no universo do quadrado semiótico, pois representa o momento de indefinição entre os termos centrais do quadrado - vitória e derrota. Essa relação estabelece uma lógica de neutralidade, na medida em que possibilita transformações narrativas, como no início da competição, quando há igualdade entre as equipes ou participantes, os quais buscam produzir ações que os levem à vitória e os distanciem da derrota.

Se esse momento de indeterminação se mantiver até o final da disputa, ocorrerá o empate¹² - que significa a suspensão dos valores (heróico/trágico) e a igualdade entre bônus e ônus, desestabilizando as oposições (vitória/derrota). Esse resultado pode ser interpretado como um terceiro valor lógico entre vitória e derrota, dependendo da modalidade esportiva¹³ e do formato da competição (como no sistema de todos contra todos).

A concretude das relações semióticas na transmissão

Com base no Quadrado Semiótico exposto (Esquema 3), analisaram-se quatro momentos do discurso televisivo visual do jogo de futebol (início, ação de ataque versus defesa, gol e término) na transmissão da TV FIFA da Copa do Mundo de Futebol Masculino de 2018. O objetivo foi identificar como a composição visual televisiva concretizou as operações de significação delineadas pelas relações entre os conceitos fundamentais de vitória e derrota.

O jogo de futebol inicia-se no eixo da neutralidade, assim como a transmissão televisiva - momento de indeterminação, já que a disputa entre equipes em condições de igualdade está por começar. Por isso, as imagens que mostram a paridade entre as equipes (como o número igual de jogadores) compõem a transmissão antes do início da partida em diversos momentos: no alinhamento dos times, na apresentação das escalações e na foto oficial (Imagem 1).

Imagem 1 – Igualdade entre as equipes



Fonte: Fox Sports (2018).

12 O empate no final do jogo interrompe a lógica competitiva vitória/derrota, criando uma irresolução dramática na narrativa esportiva. Esse resultado assume um significado distinto dependendo do formato da competição — sistema eliminatório ou todos contra todos. No caso deste estudo, abordou-se a Copa do Mundo, competição de formato eliminatório em que, regra geral, não há empate a partir das oitavas; assim, a indeterminação é resolvida por meio de prorrogação e pênaltis.

13 Algumas modalidades esportivas, como tênis, vôlei e basquete, têm regras que eliminam a possibilidade de empate.

Nos primeiros momentos da partida, a transmissão reforça a neutralidade (evidenciada pelo placar zerado e pelo cronômetro que marca o tempo recém-iniciado do jogo), apresentando os jogadores de ambos os times entremeados em disputa pela bola no centro do campo, capturados em plano aberto. Este cenário configura o início do percurso narrativo do jogo.

Nessa fase inicial, ainda não se estabelecem oposições rígidas (triunfo/fracasso, heróis/vilões, glória/decepção). Consequentemente, as transformações narrativas desenvolvem-se progressivamente, à medida que as equipes se alternam na busca pelo bônus (o gol) e na tentativa de evitar o ônus.

Caberá à transmissão televisiva, enquanto enunciadora, o papel de mecanismo tradutor, selecionando enquadramentos capazes de capturar e transmitir em tempo real tais transformações narrativas, convertendo-as em imagens que acompanham as ações em desenvolvimento.

Imagem 2 – Neutralidade entre as equipes no início do jogo



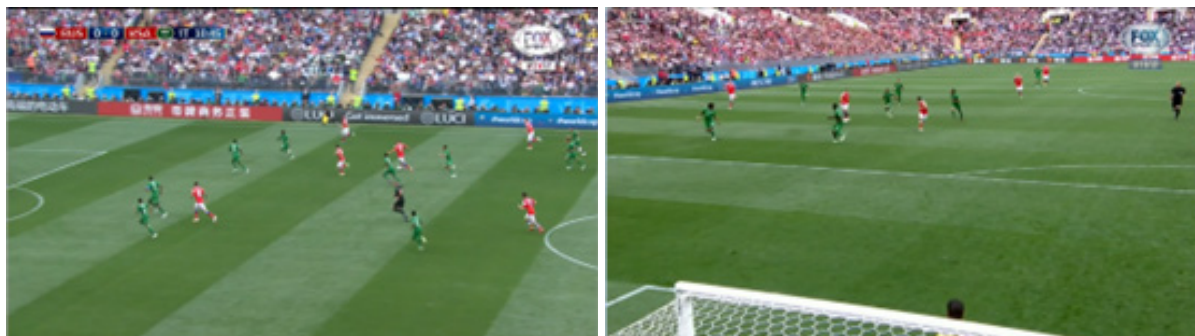
Fonte: Fox Sports (2018).

E jogo e sua transmissão televisiva visual?

Como o jogo de futebol começa com ambas as equipes buscando a conjunção com o objeto de valor (o gol), os jogadores procuram manter a posse de bola, condição que possibilita alcançar o bônus. Por isso, os enquadramentos focalizam a bola e os jogadores dos times que a cercam, uma vez que o jogo situa-se no universo semântico da cooperação, onde as ações das equipes estão intrinsecamente relacionadas.

Essa interligação entre os times faz com que ambos, conjuntamente, construam o sentido do jogo. Consequentemente, os enquadramentos propostos pela transmissão tendem a incluir jogadores de ambas as equipes, independentemente da proporção dos planos mais abertos - como Plano Geral, Plano Conjunto ou Plano Americano. Nos planos mais fechados, alternam-se os jogadores das diferentes equipes, ora mostrando um atleta da Rússia, ora um da Arábia Saudita. Essa dinâmica é geralmente percebida como imparcialidade da transmissão, em vez de um equilíbrio na construção narrativa.

Imagem 3 – Interação cooperativa entre as equipes durante o jogo



Fonte: Fox Sports (2018).

Dessa forma, a narrativa da transmissão constrói um discurso fundamentado no eixo da cooperação, apresentando coerência visual em suas imagens: quando a bola se encontra na defesa de uma equipe, predominam em cena os jogadores desse time, enquanto se reduz a presença visual dos atacantes, independentemente da equipe em questão, do plano de imagem adotado ou da temporalidade narrativa. Nesses enquadramentos, os jogadores estabelecem entre si uma relação direta de ação e reação.

À medida que o tempo de jogo avança, as equipes buscam conquistar o objeto de valor, o gol. A obtenção do gol significa que a equipe adquire uma vantagem (bônus) em relação à adversária, aproximando-se da vitória ao final da partida. Por outro lado, a equipe que está em desvantagem no placar enquadra-se na categoria semântica de ônus, por ter sofrido o gol. Caso não reverta essa situação até o término do jogo, assumirá inevitavelmente a categoria de derrota.

É por isso que o momento do gol adquire especial relevância na narrativa esportiva. A transmissão televisiva destacará esse momento crucial, exibindo: a euforia da equipe que obteve o bônus, a celebração da torcida, a repetição da jogada decisiva e a frustração dos jogadores que ficaram com o ônus, obrigados a reiniciar a partida.

Imagem 4 – Aquisição do bônus por uma equipe e do ônus por outra.



Fonte: Fox Sports (2018).

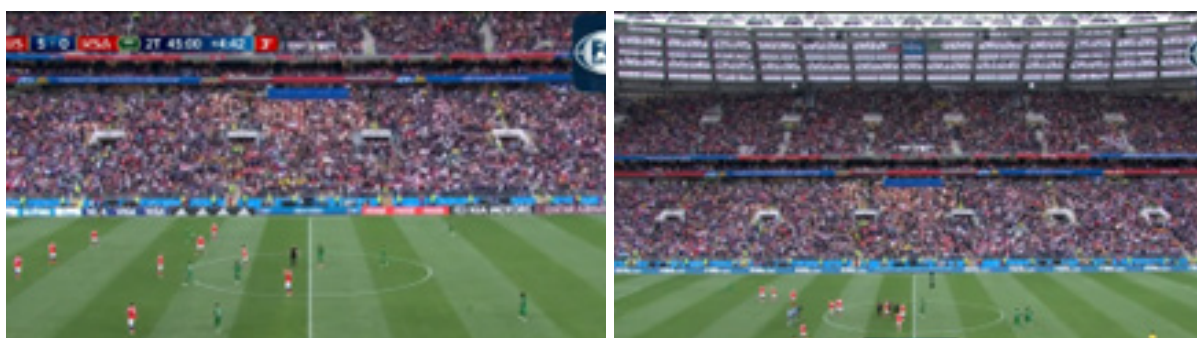
Mesmo com a atribuição do bônus a uma equipe e do ônus à outra, a narrativa do jogo não se altera, pois o tempo de disputa não se esgotou e a partida ainda não está concluída. Dessa forma, a semântica do jogo mantém-se no universo da cooperação. A transmissão televisiva, conseqüentemente, continuará apresentando enquadramentos que mostram a interação entre jogadores de ambas as equipes, sob o eixo da cooperação.

A permanência do jogo no eixo da neutralidade mesmo após um gol originou o bordão esportivo: “o jogo só acaba quando termina”, frequentemente repetido pelo locutor quando uma equipe está em desvantagem no placar. Esse bordão se justifica porque, dentro da estrutura semântica da não-vitória (o ônus), a equipe que está perdendo mantém todas as possibilidades de alcançar a vitória enquanto o tempo de jogo não se esgota. Somente com o término do tempo é que a equipe se consolida como derrotada, encerrando-se todas as possibilidades de alteração nas categorias semânticas.

Portanto, ao final da partida, o eixo complexo torna-se evidente, consagrando a equipe que marcou mais gols e sofreu menos, a vitoriosa. A vitória constitui a categoria fundamental, positiva e eufórica, almejada por ambas as equipes como objetivo máximo da disputa/jogo, pois representa o triunfo e a consagração do time perante a sociedade. O segundo sentido fundamental, conseqüentemente, é a derrota - categoria qualificada como negativa e disfórica - que ambas as equipes buscam evitar durante o jogo, por representar a materialização da falha humana.

Desse modo, no encerramento da partida, a transmissão exhibe o apito final do árbitro seguido da apresentação do placar, o que marca o término da narrativa e consolida definitivamente as posições de vencedor e perdedor. Na sequência, os desdobramentos dessa mudança de categoria semântica são apresentados pelo setor jornalístico da emissora responsável pela cobertura do evento.

Imagem 5 – Encerramento do jogo 1 da Copa após 90 minutos



Fonte: Fox Sports (2018).

Considerações

O futebol constitui um evento que transcende a vida cotidiana dos seres humanos, seja como prática esportiva ou como espetáculo visual. Tendo se originado em tempos remotos, sua expressão - manifestada por meio de movimentos corporais - foi sendo incorporada à percepção individual através de uma relação semiótica inferencial, ancorada em expressões visuais que se fundamentam nos conceitos sociais e filosóficos do jogo.

Para realizar a transmissão televisiva do futebol, o meio de comunicação se apropria do mundo natural (o referente) mediante um discurso lógico-visual, construído através de processos técnicos e eletrônicos da televisão. Essa mediação tecnológica, realizada por equipamentos especializados, gera uma linguagem visual que participa ativamente da construção do objeto esportivo, estabelecendo uma relação particular com a sociedade humana no âmbito da significação. Portanto, torna-se necessário harmonizar essas duas linguagens - a natural e a visual - em um discurso coeso, preservando assim os conceitos primários do jogo. Dessa forma, é fundamental identificar quais são os conceitos fundamentais que permeiam uma partida de futebol a ser transmitida pela televisão.

A partir do quadrado semiótico inerente ao universo do futebol, instituem-se sistemas de valores com duas dimensões: a visada, que se concretiza quando o jogo atinge seu desfecho (vitória de um time e derrota do outro); e a mediada, em que a emissora televisiva busca apresentar, de forma simultânea durante a partida, os bônus e ônus de cada equipe, criando assim a coerência narrativa que justificará o resultado final. Outro aspecto crucial é a definição do público-alvo - para uma audiência global, a produção da transmissão deve manter equilíbrio e imparcialidade.

Nesse processo, a transmissão televisiva precisa tornar explícitas as estruturas conceituais do jogo para que sejam devidamente reconhecidas pelo espectador. Isso inclui demonstrar como os elementos de bônus e ônus, gerados pelos movimentos dos jogadores em campo, relacionam-se diretamente com as categorias de vitória e derrota. Essa estrutura básica serve como ponto de partida para investigar a narrativa televisiva do futebol em seus diversos níveis discursivos, orientando assim os estudos sobre as práticas de produção do futebol televisivo no atual cenário multiplataforma.

Referências

- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução: José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- COAKLEY, J. *Sports in society: issues and controversies*. 8ª ed. New York: McGraw-Hill, 2004.
- COURTÉS, J. *Introdução à semiótica narrativa e discursiva*. Tradução: Norma Backes Tasca. Coimbra: Livraria Almedina, 1979.
- FLOCH, J. M. *Alguns conceitos fundamentais em semiótica geral*. Tradução: Analice Dutra Pilar. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociosemióticas, 2001.
- FONTANILLE, J. *Semiótica do discurso*. Tradução: Jean Cristtus Portela. São Paulo: Contexto, 2007.

GREIMAS, J. *On Meaning: Selected Writing in Semiotic Theory*. Translation: Paul J. Perron and Frank H. Collins. Minneapolis: University of Minnesota, 1987.

GRIFI, G. *História da Educação Física e do Esporte*. Tradução: Ana Maria Bianchi. Porto Alegre: D.C.Luzzato, 1989.

GUTTMANN, A. The Development of Modern Sports. In: COAKLEY, J.; DUNNING, E. *Handbook of sport studies*. London: Sage, 2000. cap. 15, p.248-259.

GUTTMANN, A. *Sport Spectators*. New York: Columbia University Press, 1986.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Tradução: João Paulo Monteiro. 4ªed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PASANI, C. *Pequeno dicionário de sociologia*. Campinas: Autores Associados, 2018.