

## **Do Video-tape ao VAR: o *Footbyte* e as mudanças nas arquiteturas do olhar e da experiência de jornalistas esportivos<sup>1</sup>**

Ricardo Bedendo<sup>2</sup>

Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF

### **RESUMO**

O Footbyte: Núcleo de Estudos em Comunicação, Tecnologia e Futebol foi criado em 2023 para dar sequência às pesquisas iniciadas em 2009 que propunham problematizações conceituais e práticas sobre as profundas transformações provocadas pela intervenção da tecnologia nas experiências, olhares e decisões do tradicional Football. Agora, cada vez mais, a utilização do *Video Assistant Referees* (VAR) nos convida ao jogo pós-humano, que denominamos de *Footbyte*. Nossa metodologia abrange a revisão de literatura e, em especial, a pesquisa histórica/documental aliada à análise discursiva de jornalistas, por meio dos registros de jornais. Estes nos ajudam a pontuar as mudanças na relação com o jogo dentro e fora de campo.

### **PALAVRAS-CHAVE**

footbyte; football; tecnologia; multimídia; jornalismo esportivo

### **CORPO DO TEXTO**

#### **1 - Introdução**

A histórica frase do jornalista Nelson Rodrigues “Se o videoteipe diz que foi pênalti, pior para o videoteipe. O videoteipe é burro”, lembrada pelo escritor Ruy Castro (1992, p.312), demarca muito mais do que um avanço da tecnologia sobre a televisão no final dos anos de 1950. A ironia de Rodrigues contrapôs a opinião dos colegas de mesa no saudoso programa esportivo “Resenha Facit”. Pautados pelo olhar da máquina, os cronistas analisavam a não marcação de um pênalti a favor do Flamengo contra o Fluminense, em 1962, pelo árbitro Airton Vieira de Moraes. Castro (1992) relata que Luiz Mendes pediu para “rodar solenemente o teipe” para que pudessem tomar uma decisão sobre a atuação do juiz.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 5- Comunicação Multimídia do 26º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Niterói/RJ – 01 a 03/06/2023.

<sup>2</sup> Professor Doutor do Departamento de Técnicas profissionais e Conteúdos Estratégicos da Faculdade de Comunicação da UFJF. Coordenador do “Footbyte: Núcleo de Estudos em Comunicação, Tecnologia e Futebol”. E-mail: ricardo.bedendo@ufjf.br

A tecnologia do videotape lançada nos Estados Unidos em 1956 e introduzida na TV brasileira em 1960 (PÔRTO JÚNIOR et. al, 2018) pontua um recorte histórico fundamental da intervenção do *chip* nas diferentes “arquiteturas do olhar e da experiência” (BEDENDO, 2011) de todos os sujeitos do então tradicional *football*. A possibilidade de gravação e de rever cada momento de uma partida, ainda que de maneira muito lenta e com poucas opções de ângulos ou aproximações, sublinha o que poderíamos considerar já um “namoro” entre a *ball* e os *bytes* do Vale do Silício americano. Esta relação, com o passar dos anos, foi se tornando ainda mais próxima, veloz, audaciosa, provocativa e com potencial cada vez maior de intervenção nas tomadas de decisões dentro e fora dos campos.

## **2 – Do football ao footbyte: métodos para compreendermos as mudanças nas arquiteturas do olhar e da experiência**

Do *football* da sociedade panóptica disciplinar do final do século XIX, chegamos ao potente *footbyte* das comunidades *self-mídia high-tech* de “inflação das telas” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.255) em 2023. Este artigo faz um recorte dos discursos de jornalistas esportivos brasileiros que, em 1986, na Copa do Mundo de Futebol do México, tiveram suas experiências e olhares ainda mais provocados com a estreia do “tira-teima” na TV Globo. Depois dos períodos de “flerte”, “paixão” e de “noivado” veio o convite de casamento entre a bola e os *bytes* da tecnologia das lentes e dos gráficos televisivos. Os jornalistas já começaram a recebê-lo na primeira partida da Seleção Brasileira, no dia 1 de junho, diante da Espanha. Aos 7 minutos do segundo tempo, a seleção europeia marcou um gol não validado pelo árbitro australiano Christopher Bambridger e nem por seu assistente. O espanhol Michel bateu forte de fora da área, a bola acertou o travessão e tocou a grama, atrás do goleiro brasileiro Carlos, que nada pode fazer. Pelas retinas dos juízes, a bola não havia ultrapassado totalmente a linha de gol.

Alguns jornalistas à frente das transmissões tiveram dúvida, enquanto outros, apenas pelo *replay*, como o saudoso João Saldanha, na Rede Manchete, foram certos na afirmação do gol (BEDENDO; MONTEIRO, 2014). A linha traçada pelo computador no congelamento da imagem, no “efeito choque” do *stop* (LIPOVETSKY;

SERROY, 2009), “comprovou” que a “redonda” havia ultrapassado em 20 centímetros a risca do gol. Para completar o cardápio do *buffet* tecnológico, o Brasil venceu com um gol de Sócrates, marcado logo depois, em impedimento não assinalado.

As narrativas discursivas dos profissionais de imprensa nos jornais “O Globo”, “Folha de São Paulo” e “Jornal dos Sports” retratam a convivência conflituosa com os “updates” das “lentes de contato” aplicadas compulsoriamente sobre o olhar humano. No dia 2 de junho de 1986, Dalton Crispim escreveu no Jornal dos Sports: “deu Brasil, graças a Deus. E como sou daqueles que, em futebol, quero ganhar até com gol de mão, no último minuto, marcado por um jogador impedido, não me interessa discutir se a bola do Michel entrou ou não”.

Em 2023, podemos afirmar que o *Footbyte* veste o seu uniforme mais *fashion* sob o ponto de vista de que as ferramentas tecnocientíficas de comunicação, em especial as audiovisuais, assumem de vez e majoritariamente o apito. Agora, o VAR (sigla para o termo em inglês *video assistant referee*) e outras interfaces como o *Hawk-Eye* (olhos de faisão) que rastreiam os caminhos da bola, como relatam Guimarães e Costa (2020, p.503), apresentam-se como capazes de fornecer “soluções confiáveis para a tomada de decisão da arbitragem, captando imagens em diversos ângulos de objetos e pessoas”.

Portanto, nossa intenção é evidenciar a característica de um “jogo pós-humano” (BEDENDO, 2012) que, como nunca antes na história, desafia, acima de tudo, eticamente os jornalistas nas suas multiplicadas relações e em seus discursos reverberados, compartilhados e com poder de impacto social imensamente maiores, potencializados pelas redes sociais digitais. A metodologia de pesquisa bibliográfica e documental, com a análise discursiva, busca mostrar, principalmente, a importância de voltarmos no tempo para compreendermos o que, de fato, estamos fazendo e o que temos que moldar daqui para frente nesta pauta esportiva.

Como contextualizam Oliveira et al. (2020, p.95), “A partir do momento em que o árbitro central faz o gesto do retângulo imitando a tela do monitor, o tempo do jogo e das interpretações, como já destacado, se alteram e entram em cena”. O aporte de dezenas de câmeras altera e reconfigura os níveis de exigência dos olhares, das experiências, das decisões e de outras muitas subjetividades. O VAR foi introduzido oficialmente na Copa do Mundo de 2018, na Rússia, e, como resgatam Oliveira et. al (2020, p.97), em um jogo, são 33 câmeras, sendo duas voltadas especificamente para

situações de impedimento e outras duas exclusivas no árbitro principal, com acompanhamento das suas tomadas de decisão e sinalizações. “Existe também, quatro câmeras que filmam em ultra câmera lenta e mais oito em super câmera lenta, com intuito de identificar o contato em uma possível falta ou a interpretação em lances subjetivo” (OLIVEIRA et al., 2020, p.97).

A pesquisa com ramificações históricas que propomos, desde 2009, tem, assim, a intenção de sugerir um percurso de “arqueologia e genealogia da bola e do football”. Nos parece imprescindível perceber as conexões entre os tempos que se cruzam: “rito, football e footbyte constituem-se através de protocolos sociais, mediados por demandas de diferentes épocas e ambientes nos quais o jogo se edificou e ganhou notoriedade e popularidade. Da pré-modernidade ao hipercontrole” (BEDENDO, 2012, p.3).

O acesso aos jornais por meio da Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional se constitui neste trabalho como dispositivo metodológico essencial, porque nos oferece a oportunidade de visualizar e interpretar a formação dos discursos dos jornalistas em meio aos avanços da tecnologia e suas interferências em todas as circunstâncias do então *football*. Estes agrupamentos discursivos revelam “formas de exclusão”, de “limitação” e de “apropriação” e nos convidam a pensar nas “condições de aparição, de crescimento, de variação” destes enunciados (FOUCAULT, 2014, p.57). Portanto, não é só bola na rede do campo de jogo. É também imprescindível refletir sobre a *ball/byte* nas redes de relacionamentos ao longo de sua trajetória.

### **3 – Toque de ball/bytes entre tempos: jornalistas esportivos mediados pela tecnologia**

Neste momento, nos dedicamos ao recorte dos impactos para os jornalistas esportivos, começando por este breve retorno ao passado, numa viagem entre tempos: o da natureza e o da ampulheta, do relógio de pulso, dos cronômetros do árbitro em campo e dos demais “juízes” desta história. Nossas sensibilidades estão à prova. Você pode ou não concordar com o que, certa vez, lá em idos de março de 1970, disse Nelson Rodrigues irritado com as opiniões descrentes dos colegas sobre a Seleção comandada por João Saldanha em um amistoso com a Inglaterra: “Todavia, o video-tape, com sua veracidade burra, serviu para desmascarar toda a fraude. Sem recuar Pelé, ganhamos de

cinco” (RODRIGUES, Nelson, 1993, p.183). Se o videotape era “burro” para Rodrigues, o que ele nos diria do VAR?

## REFERÊNCIAS

BEDENDO, Ricardo. **Arquiteturas do olhar e da experiência**: os estádios plurisensoriais, o football como hiperespetáculo e alguns desafios do jornalismo esportivo. Intercom. Recife, 2011.

. BEDENDO, Ricardo. **O jogo pós-humano: o chip na bola e a ascensão do footbyte**. Intercom, Fortaleza, 2012.

CASTRO, Ruy. **O Anjo Pornográfico**: a vida de Nelson Rodrigues. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

CRISPIM, Dalton. **Confidencial**. Coluna no Jornal dos Sports, 2 de junho de 1986.

FOUCAULT, Michel. **A Ordem do Discurso**. Tradução Laura Fraga de Almeida Sampaio, 24ª edição, São Paulo: Edições Loyola, 2014.

GUIMARÃES, Marcela Cunha; COSTA, Gustavo Tavares da. “A influência do VAR no resultado final do Campeonato Brasileiro de 2019”. *Revista Brasileira de Futsal e Futebol*, São Paulo. v.12. n.49. p.502-506, 2020.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Tela Global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Tradução de Paulo Neves. Porto Alegre: Sulina, 2009.

OLIVEIRA, Adrièle Cremonte et al. “A nova tecnologia do futebol: diálogos sobre a influência do VAR”. *Revista Brasileira de Futsal e Futebol*, São Paulo. v.12. n.47. p.94-102, 2020.

PÔRTO JÚNIOR, Francisco Gilson Rebouças; CASTRO, Darlene Teixeira; NUNES, Gleydsson Circuncisão. “A invenção e três revoluções: uma breve história do audiovisual”. *Revista Humanidades e Inovação* v.5, n. 7 – 2018.

RODRIGUES, Nelson. **À Sombra das Chuteiras Imortais**: crônicas de futebol. Seleção e notas: Ruy Castro; São Paulo: Companhia das Letras, 1993.