

RE[PLAY] – AS IMAGENS TELEVISIONADAS DO FUTEBOL COMO MATERIAL VIDEOGRÁFICO

HUGO BARATA

CICANT/ LUSÓFONA UNIVERSITY (PORTUGAL)

JÚLIO ALVES

CICANT/ LUSÓFONA UNIVERSITY (PORTUGAL)

**RE[PLAY] – THE TELEVISED IMAGES OF FOOTBALL AS
VIDEOGRAPHIC MATERIAL**

Hugo Barata is an artist, independent curator, teacher and education mediator focused in critical archives as methodological approaches in crossings between art practice, the curatorial and education. His work and research explores the concept of constellation to develop creative strategies in the fields of practice-based artistic research, the curatorial as a research driven collaborative practice and informal methodologies for an inclusive education. PhD in Media Arts from Lusófona University, with a dissertation about the Archive and Contemporary Art. Curated the exhibitions Constellations I/II (CCB, MCB, Lisbon, 2019), Constellations III (CCB, MCB, Lisbon, 2020), In the Cohorte of De Chirico (Arts College, Coimbra, 2021). Invited artist, researcher and education curator in institutions such as MAAT – Museum of Art, Architecture and Technology, Calouste Gulbenkian Foundation, CCB/Berardo Collection Museum, Lisbon City Hall – Municipal Direction of Culture and EGEAC, developing different social intervention projects and also formation courses. Adjunct Professor at Lusófona University, in the Design and Applied Communication courses, teaching Art History, Contemporary Art, Media Theory and Drawing. <https://orcid.org/0000-0001-8329-6262>

Júlio Alves was born in Lisbon in 1971, Júlio Alves began working within the film industry at an early age. He began his well-established career working as an Assistant Director and Assistant Producer for several Portuguese, French and Spanish feature films and telefilms. Júlio then began directing his own short films in genres such as fiction, animation and documentaries. Apart from this, he has also directed four feature length documentaries. His works have been nominated at many national and international festivals and have also received numerous awards. Since 2000, Júlio has expanded his portfolio in directing advertising films for large Portuguese and Spanish brands. He has his master's degree in Film Studies and Doctorate in Communication Sciences. Since 2015 has been teaching at Lusófona University in the Bachelors of Cinema and in the Masters Film Studies. <https://orcid.org/0000-0002-1540-1101>

Corresponding Author

Hugo Barata
p6282@ulusofona.pt
CICANT/ Lusófona University
Campo Grande, 376
1749-024 Lisboa
Portugal

Paper submitted: 6th January 2022

Accepted for publication: 18th April 2022

Published online: 13th December 2022

Resumo

O espaço dedicado ao futebol em diversos e diferentes programas de televisão nos quais se debate esta indústria é muitas vezes tomado pela busca da “imagem verdadeira”, a imagem que comprova a origem da grande penalidade, a imagem que sustenta a admoestação do cartão vermelho, ou a imagem que denuncia a irregularidade do golo. Todos estes momentos são, hoje, alvo de milhares de horas de comentário do espaço televisivo, demonstrando um enorme pendor sobre o poder das imagens repetida *ad nauseum*, chegando mesmo a existir um momento no qual se colocou em causa alguns formatos deste tipo de programa devido ao «ruído» e à «toxicidade» que surgia em tais confrontos de ideias. Esta investigação tem como objetivo a criação de um objeto artístico (fílmico/videográfico/instalativo) que explora a condição da imagem-arquivo manipulável surgida neste tipo de programas, e onde não poucas vezes é escrutinada, editada, alterada, descontextualizada, etc., numa busca incessante de determinação de um momento-verdade.

Palavras-Chave Televisão, Imagem, Cinema, Instante, Loop, Futebol.

Abstract

The space dedicated to football in several and different television programs in which this industry is debated is often taken by the search for the “true image”, the image that proves the origin of the penalty, the image that supports the warning of the red card, or the image that betrays the irregularity of the goal. All these moments are, today, the target of thousands of hours of commentary in the television space, demonstrating a huge bias on the power of images repeated *ad nauseum*, there even being a moment where some formats of this type of program were questioned due to the «noise” and the “toxicity” that arose in such confrontations of ideas. This investigation aims to create an artistic object (filmic/video/installation) that explores the condition of the manipulable image-file that arises in this type of programs, and where it is often scrutinized, edited, altered, decontextualized, etc., in an incessant search for determination of a truth-moment.

Keywords Television, Image, Cinema, Instant, Loop, Soccer.



Video 1 Objetos videográficos Loop 1, 2 e 3 (Júlio Alves e Hugo Barata, 2022).

Instante, percepção e media: a construção da imagem televisiva do futebol

*The picture, with its two or three enigmatic objects,
lies there like the apocalypse, as if it had Young's
Night Thoughts, and since, in its uniformity
and shorelessness, it has nothing as its foreground
but the frame, it is, while one gazes at it,
as if one's eyelids had been cut away.*

Heinrich von Kleist
Feelings Before Friedrich's Seascape

Para evocar o passado em forma de imagem,
é preciso poder abstrair-se da ação presente,
é preciso saber dar valor ao inútil,
é preciso querer sonhar.

Henri Bergson
*Matéria e memória –
ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*

No seu livro *A improbabilidade da comunicação*, Niklas Luhmann expõe de forma contundente que a problemática da comunicação se afigura como uma ideia de fragilidade. A comunicação é altamente improvável, mas determinantemente possível, sabê-lo, com todas as imagens, enredos, filmes, processos, arquivos, leis, etc., que nos circundam e sobre os quais conseguimos construir uma noção de que a comunicação «já aconteceu». Diz-nos o autor que "(...) é improvável que alguém compreenda o que o outro quer dizer" (Luhmann, 1999, p. 42). Sob este ponto de vista, de facto, o meio televisivo de difusão do jogo de futebol e da sua posterior análise, permite fabricar uma totalizante sensação de simultaneidade. A telemática da transmissão de jogos de futebol torna-se já, necessariamente, um gesto a partir do qual as imagens produzidas podem ser arquivadas, gravadas, retransmitidas, partilhadas, etc. No fundo, hoje, observar um jogo de futebol

a partir da imagem televisiva é muito mais que apenas observar o desenrolar do jogo: passa a ser uma *construção* desse mesmo jogo por parte do espectador-observador (o espectador que se instala no seu lugar cativo do estádio, mesclado com o observador que olha o ecrã para encontrar o detalhe que escapou em determinado momento).

Isto equivale dizer que, mesmo antes de um jogo de futebol se iniciar, a potencialidade de constituir uma narratividade em torno das imagens que este produz já se encontra instalada no dispositivo tecnológico, demonstrando que a coalescência dos media aponta definitivamente para um materialismo medial, que, com o surgimento e transmutação dos media a vários níveis, provoca um rompimento com modalidades anteriores da difusão da imagem televisiva. A difusão das imagens dos jogos de futebol de um contexto específico da transmissão via canal televisivo, para uma vertente cada vez mais assente na *web* e novos formatos de canais, induz o contexto do *big data*, que se interliga precisamente com a capacidade cada vez mais facilitadora de manipular as imagens. Esta «individuação tecnológica», promove um consumo não linear (Quico, 2019) das imagens produzidas e difundidas pelos canais televisivos (quer generalistas, privados ou dos próprios clubes de futebol). A radicalização tecnológica é a chave de entendimento para uma leitura universal das imagens difundidas pelas infraestruturas dos media. Os regimes discursivos dependem, assim, do meio como inscrição (Kittler, 1987), ou seja, uma natural e muito rápida transição tecnológica para meios que nos permitem registar, guardar, arquivar e analisar grandes quantidades de informação, incluindo imagens de jogos de futebol.

Não se trata de erradicar a posição do espectador perante as imagens, mas como esta pode influenciar o espectador televisivo numa nova técnico-medialidade. A capacidade de manipulação das imagens destes jogos comprova a transferência do entendimento sobre a constituição de um espectador do jogo (telemediado ou não), e a sua relevância para a constituição social e tecnológica da comunicação destes

conteúdos. A partir desta ideia de uma espécie de *apriori* tecnológico hoje em dia, onde as imagens que visionamos de um determinado jogo de futebol e as suas posteriores retransmissões e revisionamentos são manuseadas com uma plasticidade quase totalizante, é noção do próprio meio de comunicação e difusão a partir da sua sustentabilidade como tecnologia da informação que se apresenta como foco principal no nosso estudo e no objeto que propomos como leitura artística deste processo. Tal processo caminha, nos dias de hoje, na proficiência técnica de um vasto conjunto de dispositivos que permitem esta “vontade de otimização inerente à tecnologia” (Mersch, 2018, p. 198), tornando o paradigma tecnológico destas imagens assente numa proximidade com o espectador-produtor, que se revê nos gestos e nas especulações dos vários intervenientes nos programas televisivos, dos comentadores aos ex-profissionais, dos apresentadores aos próprios jogadores.

Devido a estas flutuações da hipertecnologização das imagens, constitui-se a dialética entre a sociedade de espectadores-consumidores e de espectadores-arquivadores. É a partir desta ideia que Flusser trabalha o conceito totalitário da sociedade constituída na base daquilo que pensa ser a sociedade da utopia imagética:

Taking contemporary technical images as a starting point, we find two divergent trends. One moves toward a centrally programmed totalitarian society of image receivers and image administrators, the other toward a dialogic, telematic society of image producers and image collectors (Flusser, 2011, p. 33).

Este ponto de vista, consistente com o panóptico foucaultiano, mas na sua versão hipermediada, encontra eco em muitas produções artísticas contemporâneas que têm como base a exploração das imagens contextualizadas pelos *new media*, seja o amadurecimento das práticas do cinema e da fotografia, seja o surgimento da técnica do vídeo no final da década de cinquenta e início da década de sessenta, com Wolf

Vostell e a obra *Television Décollage*, de 1963. Muitas destas experiências continuam com artistas como Bruce Nauman, Andy Warhol, Joan Jonas, Nam June Paik, Lygia Pape, Dara Birnbaum ou Douglas Gordon, entre muitos, muitos outros. É Deleuze que nos deixa a interligação, propondo a prática da arte (do cinema, talvez?) como uma fratura, como a razão de ser do prisma de análise a estas imagens redundantes, repetidas, remontadas, remexidas. Diz o autor:

The more our daily life appears standardised, stereotyped and subject to an accelerated reproduction of objects of consumption, the more art must be injected into it in order to extract from it that little difference which plays simultaneously between other levels of repetition, and even in order to make the two extremes resonate - namely, the habitual series of consumption and the instinctual (Deleuze, 2001 p. 293).

Este gesto, no qual estas imagens de jogos televisionados são agora matéria base de apropriação e manipulação, torna-se "In a certain sense, the ultimate repetition, the ultimate theatre, therefore encompasses everything; while in another sense it destroys everything; and in yet another sense selects among everything" (Deleuze, 2001 p. 293). Esta última repetição, este elogio da superficialidade, como lhe denominaria Flusser, faz a ponte entre a mnemotécnica da difusão digital das imagens e a possibilidade de nos apropriarmos destas como material de pesquisa e criação. Pelo menos assim o entendemos com esta proposta artística. O fluxo de informação e de imagens cria certos padrões e não apenas informações, exigindo uma enorme quantidade de energia na sua apreensão, fazendo com que este suposto meio frio (McLuhan, 2008) necessite de um grande grau de participação do público, para preencher os espaços da mensagem.

É neste sentido que, paralelamente à ideia apresentada por Silke-Maria Weineck a partir da obra de Heinrich von Kleist na qual a natureza retira da pintura (da imagem) algo que a torna esvaziada, denotando um sentimento de perda que se

institui mesmo que ainda se vislumbrem os objetos e figuras diante do observador (Weineck, 2010), nos meios de comunicação massificada os fragmentos videográficos televisionados e «tele-editados» em tempo real *acrescentam* à imagem, selecionam e compõem informação, influenciando assim os conteúdos e as mensagens comunicadas. Induzem-se, assim, impactos específicos ao nível emocional e cognitivo definindo uma introjeção no espetador (Carriedo et al, 2019) que, exposto à quantidade de *plays* e *replays* encenados pelos programas televisivos, constrói uma realidade percetiva que já nada tem que ver com o jogo em si enquanto acontecimento (muitas vezes também ele televisionado, e muitas vezes como referimos atrás, analisado no campo de futebol através da transmissão via rádio do relato do jogo, ou mesmo via transmissão televisiva, com acesso a material já «arquivado» em direto pelas cadeias de televisão). O próprio espetador (do jogo no campo) torna-se observador (da imagem na televisão ou no telemóvel) num mesmo momento, acentuando a reconfiguração das conexões com uma ideia de representação do mundo, do real, transformada pelos desenvolvimentos da computação aliada à supervelocidade da *net*, assim como a sua adaptação via nas cadeias televisivas.

Esta absoluta ubiquidade na manipulação e visionamento de imagens, que se coloca na esteira da desconstrução de um espetador dialeticamente posicionado num espaço «real», onde a noção de ponto de vista ainda era devedor de um «espelhamento ótico», como na fotografia, no filme ou mesmo depois na televisão. Neste momento, com a computação cada vez mais proficiente e cada vez mais orientadora do espaço televisivo, ainda que esse meio seja reconhecível, os mecanismos por detrás da produção e difusão são necessariamente implantados no poderio da internet, abrindo caminho a uma artificialidade, uma fabricação de espaços visuais, que consistentemente abre caminho à perceção integrada a partir de um conceito de visão cada vez mais desassociado de um espetador-observador humano (Crary, 2017). Se estes paradigmas de visualização são cada vez mais dominantes, quer para o sujeito num nível mais particular, quer para o espaço

dos sistemas sociais, indexando nestes a tal complexidade e indeterminação que vimos com Luhman, então o seu impacto na transmissão e posterior comentário de um jogo de futebol traz consigo uma necessidade da própria indústria em propagar a continuidade de «trabalho» produzido a partir do revisionamentos destas imagens, uma e outra vez, muitas vezes sem chegar a uma conclusão da origem do debate. Não é a resolução da falta que originou o penáti ou do fora-de-jogo que invalidou ou validou o golo que verdadeiramente interessa, mas sim o continuar da discussão, e do aumento do número de horas em frente ao televisor, consumindo tais programas ditos de «análise». Tal como referiu Virilio acerca das corridas de alta velocidade, não é o cruzar da meta que interessa, mas, antes, a aceleração máxima, durante o máximo de tempo possível, e de preferência sempre na frente do opositor. Este domínio da velocidade das imagens a partir do seu domicílio num arquivo produzido por uma cadeia televisiva, que as reproduz *ad nauseum*, administra um poder territorial a partir dos meios de comunicação assentes num fenómeno de massas à escala global como é o futebol, um produto de biliões de euros por ano em receitas.¹

Os media definem-se enquanto veículos e dispositivos que provocam uma aceleração do instante real (a aceleração leva em consideração, como veremos, de forma umbilicalmente ligada a ideia de desaceleração, por oposição. Novas tecnologias e novas formas de transmissão de informação, ampliam essa velocidade, mas também criam possibilidades técnicas de manipulação e gravação de imagens, que, por seu turno, permite que olhemos em *slowmotion* aquilo que se passou em tempo real). Estas estruturas televisuais incrementam o fenómeno da aceleração dos media e trazem com elas uma sensação nomádica que se perpetua devido a essa repetição incessante, produzindo nos espetadores-observadores uma sensação de «tele-comunidade».

É neste seguimento que Virilio se debruça sobre a repetição das imagens aliada à faculdade genésica do computador e das redes, quando afirma que:

A repetição de informações perturbará cada vez mais os estímulos de observação, extraindo-os automática e rapidamente não só da memória (luz interior) mas, sobretudo, do olhar, a ponto que, a partir daí, a velocidade da luz limitará a leitura das informações e o mais importante na eletrónica dos computadores será o que é apresentado no ecrã e não o que está armazenado na memória (Virilio, 1988, p. 51).

Dito de outro modo, a aceleração é parte intrínseca da transmutação tecnológica. O poder de «transporte» da mensagem está interligado com a cada vez maior e mais potente reprodução das imagens televisionadas, a um ponto tal que a necessidade constante de apresentar imagens à velocidade normal, em velocidade retardada, em pausa, etc., incrementa a autoridade do momento, daquilo que passa em *prime time* como resumo do jogo, ao invés da memória do jogo em si mesmo. O aumento desta «velocidade comunicacional» dissolve noções de duração, posição, direto, real, ou mesmo da própria noção de acontecimento. Os programas televisivos nos quais muitas destas imagens são analisadas e comentadas apresentam-se num formato que induz uma leitura eventamental daquilo que realmente aconteceu, ou seja, encurta um período de ação que pode ter uma duração de um jogo inteiro (cerca de 90 minutos), para apenas alguns segundos, ou mesmo para alguns *frames* se se desejar observar um gesto em particular que possa ter sido mal ajuizado, ou bem ajuizado, conforme muitas vezes a cor clubística.

Esta compressão do tempo abre um caminho de narrativa que é importante para o nosso trabalho de pesquisa

¹ Segundo um estudo sobre as receitas dos clubes em Inglaterra entre 2014 e 2022, a maior fatia prende-se com transmissões televisivas num valor aproximado de 2.3 biliões de libras no momento pré-pandemia Covid19, 2019/2020. Os produtos associados ao marketing das marcas dos clubes renderam cerca de 1.6 biliões de libras, e nos dias de jogos os clubes faturaram um valor a rondar os 599 milhões de libras. Acedido em <https://www.statista.com/statistics/874020/revenue-of-premier-league-football-clubs-by-stream/>, 23-11-2021.

artística, que se enquadra não apenas na utilização destes «arquivos *qua* matéria», mas também com noções de apropriação, de *loop*, e bem-entendido, de montagem. O cinema e o vídeo, enquanto artes e técnicas da imagem movente, permitem revelar a condicionalidade destes diferentes tempos e suas coordenadas (Remes, 2015). Normalmente são repetições de jogadas que tiveram uma relevância grande no decorrer do jogo ou no resultado final. São escolhidas por um grupo de profissionais, por um editor, ou por alguém que decide que são aquelas imagens, e não outras, sobre as quais agora se deve dirigir a atenção do painel de comentaristas e, conseqüentemente, do público. Mas, tal como afirma Wim Wenders, não podemos sempre acreditar nas imagens, elas por vezes escapam-nos, tornam-se imagens sem forma, aleatórias, sem o propósito do olhar que as criou, muitas vezes alimentando a pior visão, "(...) that of the tourist. The uncommitted view, the Evil Eye." (Wenders, 1991, p. 26). Se a possibilidade de manipular as imagens para observar melhor um determinado momento é possível de forma tão contundente, ainda para mais aliada a um programa televisivo com alguma polémica à mistura, isso instiga no espectador-observador a ideia de que «outras temporalidades» são permitidas na leitura de uma ação; que é possível, por um lado perscrutar o evento real agora num contexto de *revisitação*, e por outro lado, que esse revisitar pode ser condicionado segundo a sua própria lógica de participante.

Com os avanços na democratização e no acesso as diferentes plataformas de difusão, um maior número de públicos acede e participa nestes programas e nestes revisionamentos, pois tal participação induz uma noção de que se está, de fato, a influir na ordem das coisas e dos acontecimentos, mesmo que seja de um ponto de vista através do qual o consumo destes programas possa indicar uma intenção de «veracidade» e de busca da tal imagem que comprova o erro ou que mostra a legalidade de um determinado lance.

O «indivíduo como tecnologia» (Foucault, 1995, p. 225) surge nos estudos foucaultianos associado a uma certa *arché* vigente, uma força de lei que tudo vigia, onnipresente e onnipotente. Neste sentido, o observador como matéria-prima no/para o progresso social, para o acesso e para a produção de imagens, ao mesmo tempo que periclitantemente incapaz de lidar com as conseqüências de tal produção, surge em Günther Anders na forma de pergunta: como ponderar a importância dos media na construção de uma leitura deste tipo de eventos, se os próprios media fornecem as «regras» e ditam a sua visibilidade? Por outras palavras, como pensar os efeitos sociais a partir do meio televisivo e das imagens reproduzidas de jogos de futebol, se este é a própria condição de visibilidade do impacto desses eventos na sociedade? Se sem comunicação não podemos conceber a noção de social, mas se esta comunicação assenta ela mesma num conjunto de ações permeáveis à instrumentalização, à banalização, etc., como questionar a possibilidade de uma experiência própria, exterior a estas imagens?

Em *Die Antiquiertheit des Menschen* (A obsolescência do Homem), de 1961, Anders circunscreve o conceito de *Verbieterung der Welt*, uma espécie de achatamento instrumental do mundo a partir da imagem televisiva. Para o autor, aquilo que surge no televisor é a realidade, o «real» é demonstrado a partir do televisor no nosso domicílio, e já não no exterior; os acontecimentos deslocam-se para vir ter connosco, não somos nós que nos deslocamos mais para ir ao encontro destes. A manipulação do observador é domiciliada (Anders, 1956), o real é «aplanado» a partir do ecrã da televisão, e tudo o que não surge no ecrã, «não existe». No nosso entendimento, a exploração artística de algumas destas situações e imagens pode encontrar espaço a um comentário e a um questionamento possíveis, pois comunica de uma forma não-linguística e desviante, entre a imaginação e a comunicação (Schinkel, 2010). São algumas destas preocupações que se descrevem nas linhas seguintes.

***In the eye of the beholder* – objeto videográfico**

For me loops stand for the «hamster wheel», for the impossibility to move forward, for the mercilessness of being stuck and getting exhausted. What I like about this form is that it is what it is.

Martin Arnold

Animals, Tamers, and Clowns: Martin Arnold in conversation with Emmanuelle André

A série *In the eye of the beholder* é sobre a ideia de relação e os seus efeitos, num processo de repetição. Relação entre o momento ocorrido num campo de futebol e o comportamento de quem vê repetidamente, em *loop*, as imagens captadas através de uma camara de filmar e amplamente difundidas nos meios televisivos. Há qualquer coisa de inquietante, no debate produzido a partir da repetição de fragmentos de imagens de um jogo de futebol. A instabilidade que provocam essas imagens. A tensão de quem vê e revê, as mesmas imagens vezes sem conta, e o debate que se produz à volta delas.

Nos programas televisivos que dedicam horas diárias ao futebol, quase nunca se discute a beleza do jogo, o movimento coletivo, o movimento individual, a jogada perfeita, a celebração do golo ou os sorrisos dos adeptos. Discute-se a justiça, injustiça, culpado, réu, mentira, verdade, fraude, honradez, legalidade, ilegalidade etc. Não raras vezes nestes programas presenciamos uma troca acesa de palavras, por parte de quem comenta e analisa as imagens captadas de um evento futebolístico. Assistimos a um exacerbar das questões que leva à perda do controlo emocional que, por seu turno, induz ao insulto, à calúnia, às ameaças físicas e até ao abandono do programa televisivo transmitido em direto. Somos expostos, diariamente e de maneira vulgar, a uma infinidade de comportamentos. Quem vê e comenta as imagens são pessoas ligadas a clubes de futebol, geralmente ligados aos chamados clubes grandes, Sport Lisboa e Benfica, Sporting Clube de Portugal e Futebol Clube do Porto. Alguns dos intervenientes são políticos, jornalistas, ex-futebolistas, treinadores de futebol,

médicos, advogados, artistas, etc. O espaço e o tempo, do objeto em análise, é estendido, prolongado, manipulado de modo a proporcionar a cada comentador a oportunidade de expressar o seu ponto de vista sobre determinado lance do jogo.

As imagens dos lances polémicos são repetidas exaustivamente, em *loop*, criando a ilusão, a cada elemento do painel, de ter sido ele a disputar o lance, a viver a experiência de ter marcado golo injustamente anulado, ou a sofrer a falta grosseira que não deu origem à marcação da grande penalidade. Para Martin Arnold, esses *loops* vincam o carácter perene da imagem que se repete e, ao repetir-se, lentamente, aprisiona a percepção que dela temos, tornando-a plástica, extensível, demorada. O *loop* cria uma forma particular de percepção das imagens acentuada pela cor clubística de cada comentador-espetador. É Bergson que reivindica este acentuado foco, quando sugere que a percepção não se dá apenas quando o sujeito se confronta com o objeto, mas sim na colagem de imagens-memória capazes de auxiliar o primeiro na descodificação do segundo.

A memória, praticamente inseparável da percepção, intercala o passado no presente, condensa também, numa intuição única, momentos múltiplos da duração, e assim, por sua dupla operação, faz com que de fato percebamos a matéria em nós, enquanto de direito a percebemos nela (Bergson, 1999, p. 77).

O termo *loop*, em geral, refere-se a um movimento com um início e um fim, mas que se repete infundavelmente. Criando a ilusão de um movimento circular. Afirma Deleuze que:

A repetição não é a generalidade. Repetição e generalidade devem ser distinguidas de várias maneiras. Toda a fórmula que implique a sua confusão é lamentável: por exemplo, quando afirmamos que duas coisas se assemelham como duas gotas de água, ou quando identificamos que existe apenas «uma ciência do geral» com «só há uma ciência daquilo que se repete». Repetição e semelhança são distintas na sua origem – de forma extrema (Deleuze, 2001, p. 2).

Os vídeos #1, #2, #3 (identificados como Fotogramas 1, 2 e 3) da série *In the eye of the beholder*, são constituídos por dois movimentos. O *loop*, a repetição sobre si mesma de uma imagem escolhida a partir de um conjunto disponível através dos programas televisivos, e um *zoom in* sobre esta imagem. Cria-se a ilusão de que quanto mais se discute o objeto, mais distante e difusa fica a origem do acontecimento. O que está em jogo nestas três peças que tratam da questão futebol versus comentário desportivo é um recurso que repete pequenos trechos visando a criação de um todo, cujo significado ou comportamento extrapole as suas partes constituintes. Compilação, colagem e apropriação são estratégias às quais o filme e vídeo não são estranhas. Como tal, a partir destas imagens construídas sobre a ideia de *found footage* é possível abrir novas leituras em torno quer do próprio jogo como acontecimento, quer das imagens posteriormente

difundidas deste, num gesto experimental com grande investigação histórica, que aqui nestas peças videográficas se explora enquanto apropriação histórica, isto é, a utilização das imagens dos programas televisivos enquanto prova e testemunho que questiona a "(...) construção" de "factos" a partir de uma interrogação reflexiva das imagens dos media" (Baron, 2014, p. 19).

A série *In the eye of the beholder*, coloca-se, então, numa posição de instigar uma abordagem desconstrutiva dessas imagens hiper-mediatizadas, diluindo linhas limite entre a imagem encontrada, o arquivo e o gesto documental, problematizando o efeito que estas imagens poderão ter no telespetador, insistindo para isso na realização de peças artísticas com uma função de juízo crítico.

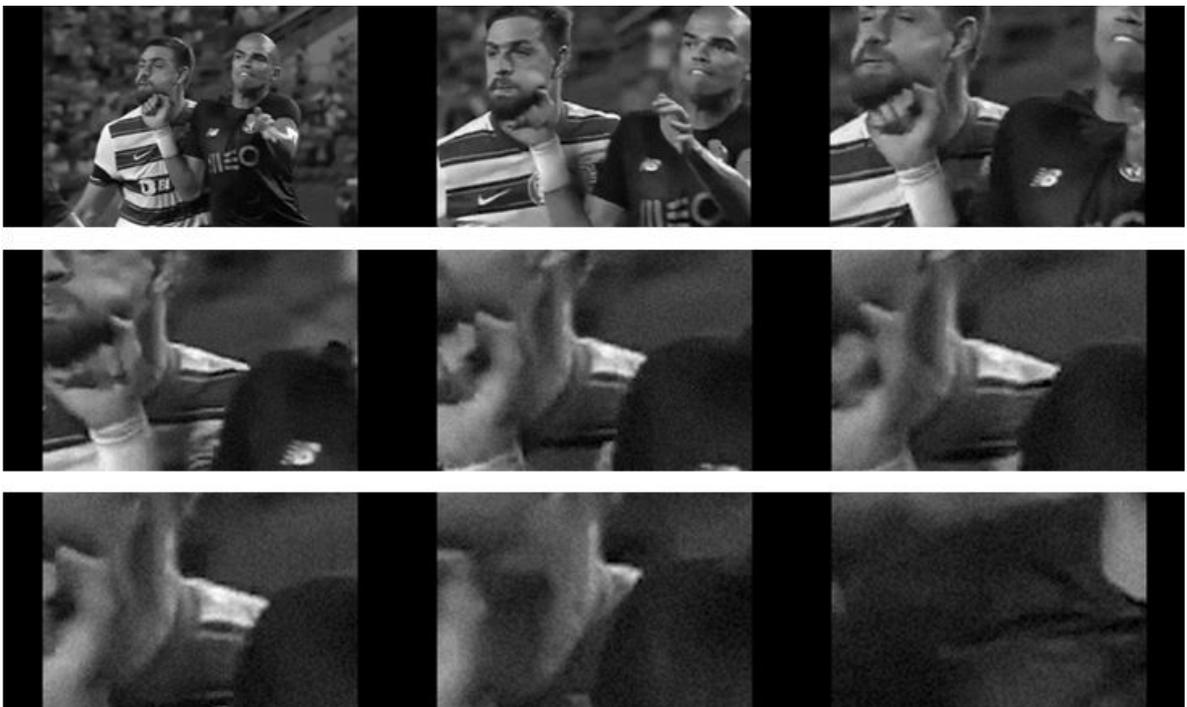


Fig. 1 Fotograma Série#1 *In the eye of the beholder*, 2021. Loop 1 / 3 minutes, 39 seconds and 9 frames, black and white.

Este conjunto de três obras pretende estremecer a percepção e a consciência daquele que observa, sublinhando o seu caráter «participante» na mediatização deste tipo de discursos em torno do futebol-espetáculo, no qual as imagens difundidas de um conjunto incomensurável de lances e situações constitui e direciona a sua receção, banalizando e tornando cada vez mais familiares as análises muitas vezes apaixonadas e, como tal, não-objetivas. Os lances polémicos (das faltas violentas, por exemplo), não são polémicos porque nunca acontecem. Pelo contrário, são muito frequentes, mas é a sua constante repetição que os torna, por um lado objeto de interesse específico dependendo da cor clubística e servindo com arma de arremesso mediático, e por outro lado, tornam familiares e habituais, através do debate televisivo, essas múltiplas leituras muito pouco objetivas.

Constrói-se, pois, uma narrativa colocada por cima do jogo-evento, um outro espaço medial, onde a televisão destitui cada vez mais nestes casos a experiência própria do espetador, ou seja, que o espetador possa pensar a realidade exteriormente à imagem (Anders, 1956). Se aquilo que não nos surge na televisão não existe, como sublinhado por Anders, então as imagens que nos surgem a partir destes programas existem sempre enquanto leitura «construída», mediatizada, banal e interiorizada. Não é por acaso que as peças produzidas para dar corpo ao presente estudo se propõem são a preto e branco, de forma a sublinhar o facto de que nos encontramos amarrados, e que não abdicamos dessa força que nos impede de olhar de forma isenta para determinados pormenores de um jogo em direto, ou gravado. O preto e branco possui também uma inegável correlação com determinada



Fig. 2 Fotograma - *Série#1 / In the eye of the beholder*, 2021. Loop 2 / 4 minutes, 0 seconds and 2 frames / black and white.



Fig. 3 Fotograma *Série#1 / In the eye of the beholder*, autores, 2021.
Loop 3 / 3 minutes, 2 seconds and 7 frames / black and white.

aura do cinematográfico, e pressupõe nestas peças uma homogeneização do discurso fragmentário de tão diferentes fontes e de tão diferentes contextos.

Se a cor simboliza, no filme, a possibilidade da diferença (Remes, 2015), aqui pondera-se uma certa planura das imagens captadas neste tipo de programas, mas que agora se relevam como matéria-prima de base a obras videográficas. Por outro lado, ver as coisas repetidamente em *loop* também nos permite analisar exaustivamente, as imagens, e descobrir o se está a passar. Um exemplo clássico neste caso é o filme de Abraham Zapruder, que documentou acidentalmente o assassinato do presidente John F. Kennedy. A CIA e o FBI avançaram na análise do caso, necessitando de se socorrer do material Super-8 amador de um espectador ocasional. Aqui, a imagem que nos chega é um bom contraste com as

imagens produzidas e difundidas partindo das cadeias de televisão onde esses acontecimentos (trágicos ou não) são analisados. Mesmo assim, o filme de Zapruder acabou por «entrar no jogo» das percepções. O *loop* e o *slowmotion* instituem, claramente, a possibilidade narrativa, colocando-se «de fora» da realidade.

Tal como observámos anteriormente com Anders, as imagens televisivas «criam» universos, expandem a imagem como «realidade» interna da casa, do domicílio. Mesmo com o auxílio de outro tipo de transmissões paralelas, estes programas de televisão ainda são um foco de grande expressão e audiência. As estratégias de análise televisiva a partir de ferramentas da edição e da montagem *live*, tornam o *loop* e o *slowmotion* formas de análise do real que tendem para uma sua «monumentalização», um espessamento que a olho

nu não seria possível de construir. A imagem que desacelera ou que pára (*freeze*) cria um excesso de tempo (Chik, 2011), que se coloca fora da capacidade mais comum de observar estes lances, tornando-se uma «aberração temporal», instituindo momentos irreais e improváveis de nomear. Estas possibilidades técnicas utilizadas nos programas de televisão, e na série de trabalho agora apresentada, exemplificam que a tentativa de “ver melhor” é, na maior parte dos casos, “ver diferente” (Chik, 2011). Numa bela passagem do filme de Pedro Costa, *Onde jaz o teu sorriso?* no diálogo entre os dois realizadores, Jean-Marie Straub e Danièle Huillet (Costa, Straub & Huillet, 2004, p. 33), ouve-se:

JMS: Acho que é inútil procurar
uma solução intermédia. (...)

Se queremos ver esse tal sorriso, precisamos de uns
fotogramas em que ele olha fixamente para o outro
e tem vontade de lhe dizer: «não acredito em si.»

DH: Isso não tem pés nem cabeça!

Não há sorriso nenhum, O que há é qualquer coisa
nos olhos, mas não se vê bem!

JMS: Sim, mas tem de se ver nascer, não pode
começar aí, assim não se vê.

Tem de se ver nascer!

A primeira reacção dele é dizer-lhe «És um mentiroso,
não acredito em ti», e depois sorri para si próprio.

Diálogo entre Jean-Marie Straub e Danièle Huillet
Onde jaz o teu sorriso?

Esta busca incessante foi aquilo que o presente estudo procurou analisar e comentar a partir de uma pequena reflexão e de um conjunto de peças artísticas, sublinhando de forma criativa esta aproximação emotiva às imagens difundidas pela televisão, e a entropia muitas vezes criada por esta difusão. A partir do momento que alguns destes lances são trazidos pelo media televisivo, abre-se toda uma possibilidade especulativa à qual a arte também não é alheia.

Considerações finais

Se a imagem é desprezada como cópia desde Platão, como afirma José Bragança de Miranda, e se o humano sempre necessitou de se realizar a partir de coordenadas daquilo que lhe é exterior para isso criando imagens, então podemos afirmar a partir do presente estudo sobre o televisionamento do «espetáculo futebol» coloca a tónica na tirania do real. Este real, cada vez mais estereoscópico, de base *web*, digital, transmutável e permeabilizante dos diferentes sistemas nos quais o espectador se move, incita à problematização da percepção e da mediação, pois “sem mediações a vida apenas nos mostraria a sua face enigmática” (Bragança de Miranda, 2007, p. 159).

O problema das imagens transmitidas de jogos de futebol arrasta consigo diversos e variados problemas na comunicação e nas artes contemporâneas, constituindo-se como um terreno alargado de questionamento a partir dos *media*. Como um desporto de massas, a sua presença efetiva nos meios de comunicação é abrangente e transversal, de grande popularidade e de grande agitação de paixões. As imagens difundidas pela televisão são uma parte constituinte da sua fruição, ainda que indireta, mas por isso mesmo muito potenciadora da sua análise e comentário, que não se fica já pela conversa entre amigos, ou de um-para-um. A capacidade mediática dos lances de futebol televisionados estabelece, não apenas um enorme incremento de negócio de audiências, mas também (e obviamente) leituras enviesadas por parte dos seus espetadores, leituras essas que nos interessou comentar com a série de vídeos *In the eye of the beholder*. A partir de uma visão artística, sublinhamos a atenção para a aparente democratização e acesso a estas imagens, que no fundo não é mais que um produto do espetro medial da TV em consonância com o acesso proliferado a uma constelação de pontos de vista sobre o jogo (desde o jogo-evento, ao jogo teletransmitido, ao jogo analisado na imprensa escrita, ao jogo arquivado no caleidoscópio da *web*, etc, etc.).

Quisemos com esta sequência de pequenos filmes, comentar esta aparente tentativa de buscar a imagem plausível, a «imagem-verdade», muitas vezes perseguida neste tipo de programas, nos quais, na maior parte das vezes, se criam narrativas desviadas, contextos desproporcionados da sua importância social, fragmentadas, desviadas, num incessante jogo de ocultamento e desvelamento, no qual tudo é já imagem. A busca por esta «imagem verdadeira», aquela que sustenta determinada visão do jogo, dependendo do lado do campo no qual se joga ou do qual se é simpatizante, é muito próxima daquilo que Badiou define como evento, ou seja, uma verdade é sempre uma verdade de uma situação em particular, coloca-se no *exterior*, não é percebida de forma imediata, é subtraída aquilo que é da ordem do objetivo (Vidal, 2005). A teoria desta busca em Badiou conecta a busca da verdade definida como um conjunto de discursos despoletados por um evento e seguidos do mesmo (McLaverly-Robinson, 2015). O acesso imediato e proliferante a estas imagens disfarça-se de democratização do debate sobre o jogo, tornando-o «universal», mas de legitimação populista (Bar-On et al, 2018) e, como temos vindo a comentar nas ideias apresentadas anteriormente, essa exposição constitui no espetador uma sensação de plausibilidade e de que o visionamento destes lances de jogo a partir da televisão tem como objetivo clarificar as coisas, aceder à verdade. Ora, como comenta Badiou:

Situations are nothing more, in their being, than pure indifferent multiplicities. Consequently it is pointless to search amongst differences for anything that might play a normative role. If truths exist, they are certainly indifferent to differences. (...) A truth is solely constituted by rupturing with the order which supports it, never as an effect of that order. I have named this type of rupture which opens up truths “the event” (Badiou, 2005, p. xii-xiii).

O futebol como imagem do mundo domina grande parte do nosso panorama mediático a partir da fragmentação do próprio conceito de imagem que se edifica a partir de, como continua Bragança de Miranda, “(...) um travejamento de instituições e práticas que a usam para imporem uma unidade imaginária” (Bragança de Miranda, 2007, p. 164). Chegados aqui, resta-nos afirmar que este trabalho permitiu uma reflexão mais aprofundada sobre o tema futebol e as suas interligações com a comunicação e com os meios de difusão generalizada, os seus impactos sociais a partir da percepção do espetador do jogo, assim como as diferentes perspectivas através das quais a arte pode comentar este tipo de problemática.

References

- Anders, G. (1956). *The world as phantom and as matrix*. S/I, *Dissent* 3:1(Winter). <https://marcuse.faculty.history.ucsb.edu/projects/anders/Anders1956DissentWorldPhantomAndMatrixOCR.pdf>.
- Arnold, M. (2018). *Animals, Tamers, and Clowns: Martin Arnold in conversation with Emmanuelle André*. *Mousse Magazine* 62. <https://www.moussemagazine.it/magazine/martin-arnold-emmanuelle-andre-2018/>
- Baron, J. (2014). *The Archive Effect: found footage and the audiovisual experience of history*. Routledge.
- Bragança de Miranda, J. A. (2007). *Teoria da cultura*. Edições Sécuro XXI.
- Badiou, A. (2005). *Being and event*. Continuum Books.
- Bar-On, T. & De Gaetano, A. (2018). Fútbol para todos (Soccer for All): Democratization, Populist Legitimization or Quasi-Authoritarianism?, *The International Journal of the History of Sport*, 34:11, 1061-1087.

- Bergson, H. (1999). *Matéria e Memória – Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. Martins Fontes.
- Carriedo, A., Cecchini, J.A., & González, C. (2019). Soccer in the mass media: Examining the role of metaperceptions of goal orientation on spectators' moral functioning. *Journal of Human Sport and Exercise*, 14(3), 571-583.
- Chik, C. (2011). *L'image paradoxale - fixité et mouvement*. Presses Universitaires du Septentrion.
- Costa, P. & Straub, J-M. & Huillet, D. (2004). *Onde jaz o teu sorriso - diálogos*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Crary, J. (2017). *Técnicas do observador*. Lisboa, Orfeu Negro.
- Deleuze, G. (2001). *Difference and Repetition*. The Athlone Press.
- Flusser, V. (2011). *Into the Universe of Technical Images*. University of Minnesota Press.
- Foucault, M. (1995). *Discipline and punish: the Birth of the Prison*. Vintage Books.
- Innis, H. (2006). *The bias of communication*. University of Toronto Press.
- Kittler, F. (1987). Gramophone, Film, Typewriter. *October*, Vol. 41, Summer, pp. 101-118. <https://ahd-3903-a.info/wp-content/uploads/2020/03/KITTLER-778332.pdf>.
- Luhmann, N. (1999). *A Improbabilidade da Comunicação*. Edições Vega.
- McLuhan, M. (2008). *Compreender os Meios de Comunicação – Extensões do Homem*. Relógio d'Água.
- McLaverly-Robinson, A. (2015, January 20). Alain Badiou: Truth, Subjectivity, and Fidelity. <https://ceasefiremagazine.co.uk/alain-badiou-truth-subjectivity-fidelity/>
- Mersch, D. (2018). *Théorie des Médias - Une Introduction*. Les presses du réel.
- Quico, C. (2019). Television reshaped by big data: Impacts and implications for Netflix-like platforms in the age of dataism. *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 4, nº. 1 48-55. DOI: 10.24140/ijfma.v4.n1.04.
- Remes, J. (2015). *Motion(less) Pictures - The Cinema of Stasis*. Columbia University Press.
- Schinkel, W. (2010). The auto-poiesis of the artworld after the end of art. *Cultural Sociology, BSA Publications Ltd*, Volume 4(2): 267–290. <https://doi.org/10.1177/1749975510368476>
- Virilio, P. (1988). *Estética de la desaparición*. Editorial Anagrama.
- Vidal, C. (2005). *Sombras Irredutíveis - Arte, Amor, Ciência e Política em Alain Badiou*. Edições Vendaval.
- Weber, S. (1996). *Mass Mediauras - Form, Technics, Media*. University Press.
- Wenders, W. (1991) *The Logic of Images - Essays and Conversations*. Faber and Faber Limited.
- Weineck, S-M. (2010). Thoughts Before a Line by Kleist, *The Germanic Review: Literature, Culture, Theory*, 85:1, 63-69. <https://doi.org/10.1080/00168890903446682>