



A Copa dos campos e a Copa das telas: comunicação, tecnologia e as novas interpretações do football¹

Ricardo Bedendo²

Resumo: Os *bytes* das retinas eletrônicas, especialmente os das máquinas infotelemidiáticas, que conduziram as transmissões televisivas na Copa da África do Sul, extrapolaram as sensações e nos conduziram a um *game* cognitivo no qual ficou evidente a interdependência entre os dois “Bs” (leia-se bês) protagonistas do espetáculo: *ball* e *byte*. O Mundial de *football* foi, então, vivenciado em duas dimensões: a Copa dos campos e a Copa das telas. O cardápio oferecido pelo composto tela-tele-midiático altera radicalmente as transmissões e os comportamentos dos envolvidos no jogo, como imprensa, atletas, dirigentes, árbitros, comissões julgadoras e instituições promotoras.

Palavras-chave: football; footbyte; telas; mídia; tecnologia

A Copa do Mundo da África do Sul entra para a história como o torneio que consagrou, como nunca antes em outro momento da humanidade, o *football* em duas dimensões, que marcam a evolução tecnocientífica nas comunicações e no esporte: vivenciamos a Copa dos campos e a Copa das telas, alimentadas efusivamente pelo conteúdo produzido pelas “teles”³ que, objetiva ou subjetivamente, alteram as nossas formas de sentir, enxergar e (inter) agir com o jogo. Os *bytes* das retinas eletrônicas, especialmente os das máquinas infotelemidiáticas, que conduziram as transmissões televisivas, extrapolaram as sensações e nos conduziram a um *game* cognitivo no qual ficou evidente a interdependência entre os dois “Bs” (leia-se bês) protagonistas do espetáculo: *ball* e *byte*. Um exerce enorme poder de rejuvenescimento sobre o outro e essa relação ajuda a construir a rede “tela-tele-midiática” que se espalha em velocidade cósmica, por diferentes ângulos, tudo na tentativa de ampliar os olhares, de despertar a

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Esporte do X Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor do departamento de Rádio e Televisão, da Faculdade de Comunicação Social, da Universidade Federal de Juiz de Fora. Email: digitalricardo@gmail.com

³ A expressão “tele” é utilizada no sentido de referenciar o composto das sofisticadas lentes de televisão e de máquinas fotográficas que hoje exibem potencial gigantesco de reprodução e de aproximação das imagens nas suas mais diversas dimensões. Segundo Ramalho e Palacin (2004, p.53), “a palavra ‘tele’ tem origem latina e significa ‘distante ou distância’”. Os autores exemplificam que, no caso de uma teleobjetiva fotográfica de 500mm, “teremos uma imagem dez vezes (500/50) mais próxima que o olho humano enxergaria normalmente [...] a mais conhecida característica das teleobjetivas é a capacidade de aproximação das imagens à grande distância. Por esse motivo, são as preferidas dos fotógrafos de esportes, sendo seu uso freqüente nos estádios de futebol” (2004, p.53/54).

polêmica sobre as limitações humanas, e de reposicionar o jogo de vez na era digital/virtual.

Ao longo de um ano, tenho argumentado que os *bytes* da sociedade *full-hd* redimensionam a *ball*, para além da capacidade natural de enxergar e de sentir. Sendo assim, se tornam essenciais para a compreensão de todas as ações que mediam esse esporte e nos conduzem ao momento sublime do que podemos chamar de *footbyte*. Nossa intenção e nem seria esse o tamanho da ousadia, não é alterar o nome do tradicional jogo *football*, mas selar com esta expressão as revoluções desencadeadas pela febre do *zoom* e da mobilidade das telas-teles-maquínicas, que alteram as comunicações em todas as suas faces.

Como afirmam Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2009, p.50), estamos posicionados em um “mundo telânico” híper-*high-tec*, no qual “a tecnologia digital torna possível a visualização de cenas e de mundos inéditos outrora impossíveis de ‘concretizar’”. O digital impulsiona uma revolução nas formas de comunicar e nos faz emergir numa dinâmica de consumo entre mundos e experiências excitantes, onde tem imenso valor até mesmo aquilo sem materialidade. A Seleção da Espanha, por exemplo, já havia sido proclamada campeã da Copa da África, antes mesmo de o torneio começar. Em uma simulação telânica para o lançamento do videogame 2010 *FIFA World Cup South Africa*, a Eletronic Arts promoveu uma disputa virtual entre as 32 seleções e a “Fúria” ergueu o tão desejado troféu⁴, como mostra a imagem 1, publicada em um release no site da empresa, com data de 3 de junho de 2010.

**Imagem 1 – Espanha campeã na simulação do videogame da EA Sports –
fonte: www.easports.com/news**

EA SPORTS predicts Spain will win the 2010 FIFA World



⁴ Na simulação, a Espanha foi campeã, após derrotar o Brasil na final, pelo placar de 3 a 1. O Brasil abriu o placar aos 30 minutos do primeiro tempo, com um gol de Felipe Melo. A “Fúria” empatou aos 42, com David Villa, após falha de Júlio César. Na segunda etapa, Villa marcou o segundo aos 16 e Fábregas o terceiro aos 43 minutos. Pelo menos no game, a sorte do Brasil foi melhor, já que nas quartas de final, contra a mesma Holanda (que eliminou a Seleção Canarinho no mundo físico por 2 a 1) nossa seleção venceu por 3 a 2.



Diante das imagens chocantes e sensoriais da estética *high-tec*, a qual se referem Lipovetsky e Serroy (2009, p.53), a Copa revelou a Jabulani, as vuvuzelas, o polvo Paul, o mascote Zakumi, o herói da final, o espanhol Andrés Iniesta e, principalmente, as limitações humanas das arbitragens discutidas em inúmeras e exclusivas dimensões. Assim como no mundo físico do *football* as ambivalências, as imprevisibilidades e as contradições marcam o jogo com certa peculiaridade, na galáxia eletrônica do *footbyte* o “movimentismo acelerado” das imagens dos gramados/infóvias “passa por uma proposta do seu contrário: a lentidão” (Lipovetsky e Serroy, 2009, p.77). Revela-se, então, grande potencial de composição da linguagem tela-tele-midiática: o aprimoramento do congelamento espacial e temporal da *ball/byte* e de seus atores na África do Sul mostrou que a técnica da câmera lenta é “senão a forma invertida, mas igualmente hiperbólica, do acelerado” (Lipovetsky e Serroy, 2009, p.77) e o quanto ela foi fundamental para a edificação de uma narrativa transmidiática, amplamente explorada pela imprensa para repercutir o instante, num outro jogo entre a pausa e a velocidade. As imagens das teles foram essenciais na composição interativa das diferentes telas e o balé em alguns momentos traiçoeiro da Jabulani ganhou contornos multifocais e plurisensoriais.

Nossa intenção, a partir de agora, é demonstrar como as imagens “multiplex”, como afirmam os autores franceses, se impuseram como referência para a comunicação do jogo e para a estrutura do composto infotelemidiático da Copa do Mundo 2010.

A ofensiva da JabuTElani: a bola telânica e as imagens excesso

No livro *Television Sports Production*, Jim Owens propõe a questão: “quantos tipos de tela de TV você usou nas últimas 48 horas? A TV na sua casa, as amplas telas de TV públicas, agora comuns em lojas e aeroportos, o PC na sua mesa ou em casa, e talvez mesmo o seu telefone celular” (2007, p.21, tradução do autor). Essa “profusão telânica” configura um tempo descrito por Lipovetsky e Serroy como o da “Tela-Mundo” ou do “Tudo-Tela” (2009, p.23), formado por telas onipresentes, multiformes, planetárias e multimidiáticas. Ao adotarem o cinema e seus recursos como precursores e sustentadores desses protocolos, os autores se engajam na idéia de uma cinemania, capacitada cada vez mais a nos fazer visualizar cenas e mundos inéditos.



Quando a técnica é superada pela hipertecnologia eletrônica e pela informática, supõe-se que “o tempo do velho televisor está acabando: a televisão vai invadir cada vez mais todas as telas” (LIPOVETSKY E SERROY, 2009, p.209). Essa ofensiva eletro-eletrônica nos remete ao olhar crítico de Jean Baudrillard (1999, p.146), que reconhece que “entramos na tela, na imagem virtual sem obstáculo. Entramos na vida como numa tela. Vestimos a própria vida como um conjunto digital”.

A nova TV, então, dissolve os antigos limites e busca os extremos. “Paralelamente ao hipercinema afirma-se a hiper TV, que vai sempre mais longe na fuga para frente, no excesso das imagens catódicas” (LIPOVETSKY e SERROY, p.224). Na opinião dos autores, “é provavelmente pelo esporte que a tela da TV encontra a sua mais completa consagração” (LIPOVETSKY e SERROY, p.225). Diante de uma estética de retransmissão sustentada pela lógica do espetáculo, “a televisão cria assim imagens específicas do esporte, reescreve o espaço-tempo das competições de alto nível” (LIPOVETSKY e SERROY, p.225/226). Seja qual for o tempo das transmissões, caracteriza-se a

supressão dos tempos mortos, inserção de sequências pré-gravadas, entrevistas ao vivo, focalização sobre os atletas vedetes, replay das imagens decisivas, tomadas múltiplas e diferenciadas em vários planos [...] os replays e as diferentes velocidades conferem uma força estética e sensitiva, ao mesmo tempo que hiper-real, à imagem esportiva. Acabaram-se as retransmissões uniformes: a cobertura deve ser agora polimorfa e o estilo ritmado (LIPOVETSKY e SERROY, p.226).

Essa dimensão midiaticizada e a multiplexidade da realidade, composta pelas imagens-excesso e caleidoscópicas labirínticas ficaram evidentes na Copa do Mundo da África e ajudaram a criar diferentes sentidos e dimensões para a bola, chamada de Jabulani e que a readaptamos aqui para o contexto como Jabu**Tel**ani. Nas arenas esportivas da África assistimos “um real filmado, uma dramaturgia espetáculo, ações e encadeamentos sistematicamente encenados” (LIPOVETSKY e SERROY, p.281) e reprogramados pela tecnologia telemidiática. A dependência do olhar/*byte* chega “a tal ponto que, quando assistimos a uma partida das arquibancadas, num estádio que não dispõe desses procedimentos de retransmissão, há uma certa frustração diante do que se vê ao vivo. Gostaríamos de rever o gol em câmera lenta, de isolar o gesto [...]” (LIPOVETSKY e SERROY, p.281).



Não restam dúvidas de que a composição de 32 câmeras de televisão oficialmente instaladas em cada gramado africano para captarem cada detalhe das ações evidencia o paradigma contemporâneo do tecnocentrismo (Gomes e Silva, 2005, p.2). O cardápio oferecido por essas teles altera radicalmente as transmissões e consequentemente os comportamentos de todos os envolvidos no jogo, como imprensa, atletas, dirigentes, árbitros, comissões julgadoras e instituições promotoras. Na noite do dia 12 de junho, após a segunda rodada da Copa, a SporTV exibiu o segundo gol da Coréia do Sul, marcado por Park Ji-Sung, na partida contra a Grécia, por onze ângulos diferentes, numa confirmação do que Walter Benjamin já havia pensado ainda em sua análise crítica acerca do poder de reprodutibilidade das câmeras de fotografia no século XX: “a idéia de se fazer reproduzir pela câmara exerce uma enorme atração sobre o homem moderno” (1994, p.182); e complementa “o aparelho apreende os movimentos de massas mais claramente que o olho humano” (1994, p.195).

Percepção semelhante ocorreu no confronto entre Inglaterra e Estados Unidos, no mesmo dia 12. Aos 40 minutos da primeira etapa, o goleiro Green, do selecionado europeu, protagonizou o primeiro grande frango da Copa e, por causa dos olhares eletrônicos, por todos os cantos e telas, teve que dividir sua angústia com uma extensa rede de Tele-visões, capacitadas a superexpor a sua moradia, o seu íntimo. É a nova Tele-Visão que ressalta a exposição e a invasão do “espaço doméstico com uma nova iluminação capaz de revolucionar a noção de vizinhança” (Virilio, 1999, apud Garcia dos Santos, 2003, p.135). Nesse caso, a falha do arqueiro inglês foi hiper-recortada pelas teles e, como numa montagem cinematográfica, foi estampada nas telas em uma espécie de roteiro de uma tragédia épica, como mostra a imagem 2. O lance proporcionou o empate da equipe americana que deu números finais à partida.

Imagem 2 – falha do goleiro Green numa narrativa de pixels que congelam o segundo de cada ação. Fonte: www.uol.com.br. Acesso em 12/06/2010.



Ainda na fase de classificação, a partida que marcou a eliminação da Itália, no dia 24 de junho, contra a Eslováquia, no *Ellis Park* em *Joanesburgo*, fez despertar de vez o gigante em potencial dos desejos mais sedutores de ver, rever e tentar compreender cada *pixel* da *JabuTelani* (imagem 3). Aos 21 minutos do segundo tempo, a Itália perdia por 1 a 0, quando seu atacante Quagliarella chutou em direção ao gol e o defensor eslovaco Skrtel teria tirado em cima da linha. O árbitro inglês Howard Webb e seus assistentes consideraram, então, que não houve gol. Esta jogada (imagem 4) estimulou o *replay*, a exploração dos mínimos movimentos por centenas e talvez milhares de vezes na tentativa de perceber se o joelho de Skrtel, onde bateu a *ball/byte*, estava dentro do gol, a centímetros da linha. Nesse caso, nem mesmo a tecnologia e seu leque de opções foi capaz de sanar a dúvida. Ao apito final, os italianos saíram derrotados por 3 a 2 e deram adeus à competição.

Imagem 3 – Eslovacos comemoram o segundo gol e são televigiados de perto por olhares digitais. Fonte: www.terra.com.br, acesso em 24/06/2010.





Imagem 4 – Defensor Eslovaco se contorce para evitar o gol. Fonte: www.globoesporte.com. Acesso em 24 de junho de 2010.



Dias depois, as oitavas de final reservavam uma rodada para consagrar de vez o poder das teles e a influência de seus conteúdos nas telas, para esquentar os debates acerca do uso da consciência eletrônica proporcionada pelas imagens televisivas no andamento do jogo. No dia 27 de junho, em *Bloemfontein*, Alemanha e Inglaterra entraram em campo para uma das partidas até então mais aguardadas. Como num golpe do destino⁵ ou de mais uma traiçoeira empreitada da JabuTelani, a batida de fora da área do inglês Lampard, aos 38 minutos do primeiro tempo, que poderia empatar o clássico, parou na limitação humana do árbitro uruguaio Jorge Larrionda e de seu assistente. As imagens-excesso, alimentadas por softwares ultramodernos de reprodução, inclusive em 3D, demonstraram que a bola, que encobriu o goleiro alemão Neuer, ultrapassou a linha do gol em 33 centímetros, após bater no travessão.

Este recorte espacial/temporal correu o mundo em redes de televisão, sites e jornais, como o inglês *The Guardian* (imagem 5), e entrou para a história dos mundiais como um dos lances mais polêmicos. A Inglaterra perdeu o jogo por 4 a 1 e voltou mais cedo para casa. A imprensa e até mesmo integrantes da delegação inglesa argumentaram que, caso a tecnologia fosse usada naquele momento e o gol validado, o resultado de 2 a

⁵ Em 1966, a Inglaterra se beneficiou de um erro da arbitragem em uma partida também contra a Alemanha e foi campeã. Na ocasião, o juiz validou um gol de Geoff Hurst, após um lance polêmico, no qual a bola teria batido em cima da linha e, portanto, não teria entrado no gol.



2 recolocaria a Inglaterra na disputa e o roteiro poderia ter tido outro desfecho. No Brasil, o site esportivo Lancenet perguntou em uma enquete: “Você é a favor de recursos tecnológicos para ajudar a arbitragem?”. Até o dia 13 de julho, 1456 pessoas votaram sim (93,39%) e apenas 103 (6,61%) optaram pelo não.⁶

Imagem 5– *The Guardian* reproduz em quadros os instantes do gol anulado.

World Cup 2010: Echoes of '66 - but it's all over for England's golden generation

Controversy surrounds Frank Lampard's would-be goal as England crash to 4-1 defeat against Germany in second round



The German goalkeeper, Manuel Neuer, watches as Frank Lampard's shot bounces behind the line.
Photograph: Joern Pollex/Getty Images Photograph: Gero Breloer/AP

Como se não bastasse tanta discussão, o jogo seguinte no *Soccer City* entre Argentina e México selou definitivamente a profusão telânica e as novas demandas sensíveis proporcionadas pelo *footbyte*. O primeiro gol da vitória por 3 a 1 do time comandado por Maradona, marcado por Carlos Tevez, aos 26 minutos da primeira etapa, promoveu um instante de paralisação na partida, em decorrência, especialmente da repetição do lance pelo telão no estádio, que mostrou o atacante em posição de impedimento⁷. Os jogadores mexicanos, ao perceberem a reprodução, cercaram o árbitro italiano Roberto Rosetti, numa tentativa de fazê-lo olhar pra cima e ver que uma consciência mais poderosa se formava sobre sua cabeça, a poucos metros, com milhões de *bytes* e de *pixels* bem definidos e que comprovavam a irregularidade. Apesar da pressão, o juiz, mesmo após conversa com seu assistente, privilegiou a sensibilidade humana e manteve a decisão de validar o gol. Essa atitude também foi estampada e

⁶ <http://www.lancenet.com.br/copa-do-mundo/noticias/10-06-27/780479.stm?a-la-1966-alemanha-se-vinga-da-inglesa-goleia-e-avanca>. Acesso em 113/07/2010.

⁷ A FIFA justificou depois que houve um erro de operação da tecnologia no estádio, já que não é permitida a repetição das jogadas.



exaustivamente reproduzida pelas telas, fomentando discursos calorosos a favor e contra a utilização das retinas tecnológicas para enxergar onde o olho humano não consegue. No país “prejudicado” pelo erro, a repercussão enfatizou o debate, como fez o site Univision Futbol.com (imagem 6).

Imagem 6 – Lance polêmico incitou debate no Univision. Futbol.com

El futbol vs. la tecnologia para evitar los errores arbitrales

Fecha: 27/06/2010



Carlos Tevez marca el primer gol de Argentina contra Mexico



VIDEO El controversial gol de Argentina - Univision

O Mundial em 3D

A disputa de cabeça pela JabuTelani entre o atacante da Seleção Brasileira, Robinho, e um vendedor de televisores da fabricante *Samsung*, em um comercial produzido pela empresa para divulgar seus aparelhos de TV em 3D, evidencia a narrativa sinérgica na qual se torna o jogo mediado pelo composto tela-tele-midiático. Como aponta Henry Jenkins (2008, p.47), esse processo transmidiático “é a arte da criação de um universo”, no qual os novos consumidores se envolvem emocionalmente com os meios, suas mensagens e seus interlocutores, com o intuito de expandir a compreensão, de compartilhar emoções e sentimentos. A chamada “era da delegação de poder” (Trippi apud Jenkins, 2008, p.275) é caracterizada pela substituição do conceito de cidadão informado por cidadão monitor cooperativo (Jenkins, 2008, p.272).

A tecnologia 3D reforça o time das telas e vai de encontro ao que Lipovetsky (2007, p.63) destaca como o investimento das indústrias de entretenimento na dimensão afetiva e participativa do consumo, “multiplicando as oportunidades de viver experiências diretas”, num universo com “quebras de rotinas, ambiência e exotismos



folclóricos”. Pela primeira vez em uma Copa do Mundo, a FIFA anunciou uma parceria com a *Sony* para a transmissão de 25 partidas com a tecnologia 3D. No Brasil, algumas partidas foram exibidas em salas de cinemas dos grandes centros, como Rio de Janeiro e São Paulo. O secretário Geral da FIFA, Jérôme Valcke, reconhece que a iniciativa posiciona o fã de futebol dentro de uma nova dimensão de visão do todo e marca o começo de uma nova era nas transmissões esportivas.⁸ Apesar de toda resistência em utilizar os recursos telânicos para dividirem a jogada com os árbitros humanos, a FIFA reconhece a necessidade de investir na demanda cultural mediada por “softwares que fazem com que sentemos em posição de alerta ao invés de relaxadamente” (JOHNSON, 2005, p.109).

Em entrevista ao site Universidade do Futebol, em fevereiro desse ano, o diretor geral do canal BandSports, Eduardo Ramos, fala na sensação de profundidade proporcionada pela tecnologia 3D. A reportagem do site lembra que a primeira transmissão de uma partida de futebol, ao vivo, com essa técnica ocorreu em 31 de janeiro, em *pubs* de cidades inglesas, como Londres, onde torcedores assistiram o clássico entre Arsenal e Manchester United (pela *Premier League*). Na opinião de Eduardo, “com a possível chegada do 3D, é natural que se chegue a um outro nível de compreensão da modalidade, uma vez que se trata de um patamar acima de sensação e de maneira de enxergar”.⁹ O diretor explica que “o que vai mudar em relação ao *high definition* é a sensação de profundidade. Por tanto, se melhorarmos a cobertura, a consequência direta será o incremento, também, das condições de trabalho e de análise de quem lida diretamente com o esporte”.¹⁰

A Copa da África foi, portanto, também o torneio das imagens em três dimensões, que convidaram o público e os artistas do espetáculo a experienciarem um *game* de sensações profundas. No Brasil, além das transmissões televisivas e dos investimentos comerciais na venda dos televisores, portais de internet, como o Terra e UOL, ofereceram aos internautas nas tecnobancadas a oportunidade de navegar pelos gramados em 3D e de enxergar a JabuTelani com a sua face de *bytes*. A Folha.com

⁸ <http://www.fifa.com/aboutfifa/marketing/releases/newsid=1143253.html>. Acesso em 09-02-2010.

⁹ <http://www.universidadedofutebol.com.br/2010/02/4,10713,EDUARDO+RAMOS++DIRETOR-GERAL+DO+CANAL+BANDSPORTS.aspx>. Acesso em 14/04/2010.

¹⁰ <http://www.universidadedofutebol.com.br/2010/02/4,10713,EDUARDO+RAMOS++DIRETOR-GERAL+DO+CANAL+BANDSPORTS.aspx>. Acesso em 14/04/2010.



também explorou a novidade, numa parceria com o UOL. As imagens 7 e 8 exemplificam a experiência:

Imagem 7 – Portal Terra proporcionou ao torcedor/navegador a oportunidade de ver todos os gols da Copa com tecnologia 3D.





Imagem 8 – Folha online acrescenta os gols em 3D à matéria do jogo



11/06/2010 - 14h52

Veja os gols em 3D do empate entre África do Sul e México

DE SÃO PAULO

Recomendar Seja o primeiro de seus amigos a recomendar isso.

Na partida que marcou a abertura da Copa, África do Sul e México empataram por 1 a 1. Com o Soccer City lotado, os sul-africanos abriram o placar aos 9 minutos do segundo tempo, com Tshabalala. O gol de empate dos mexicanos aconteceu aos 33 minutos, com Ráfa Márquez.

O resultado mantém um jejum do técnico da seleção anfitriã, Carlos Alberto Parreira, que hoje se tornou o recordista em participações em Mundiais como treinador, com seis. Isso porque o técnico segue sem jamais ter vencido um jogo na competição por outra equipe que não seja a seleção brasileira (em 1994 e 2006).

- África do Sul empata com México e mantém jejum de Parreira em Copas



Esses paradigmas atuais de seguir os passos da *ball* e de seus submissos e de contar essas histórias deixam nítida a percepção de que os sentidos, os modos de ser e de ver, as novas subjetivações advindas desses protocolos mutáveis alimentam a ideia de convergência e abrem um leque de possibilidades para estudos em um esporte com potencial de reprodutibilidade e de visibilidade, como o *football/byte*.

Considerações Finais

Todos os exemplos listados refletem um composto de significações ricas, acima de tudo, em protocolos sociais que demarcam profundas concepções culturais constituídas, agrupadas e modificadas ao longo da história. Em outra oportunidade



argumentamos que o *footbyte* troca passes com todos os demais estágios descritos no contexto estrutural do jogo, como os ritos e a tradicional forma inglesa, denominada *football* (Bedendo, 2009). Como diz Arlindo Machado (1993, p.9), “tudo, no universo das formas audiovisuais, pode ser descrito em termos de fenômeno cultural, ou seja, como decorrência de um certo estágio de desenvolvimento das técnicas e dos meios de expressão [...] das demandas subjetivas [...] estéticas”.

A Copa do Mundo da África foi, sem dúvida, o evento no qual as imagens das teles impuseram novas significações aos jogos, e a mobilidade telânica, representada pelos celulares, *ipods*, (*net*) *notbooks* e todas as demais telas que encontramos pelo caminho, só fez ampliar o nosso mergulho em *displays* digitais com potencial de informação interativo. À medida que as telas se espalham, conseqüentemente também crescem as possibilidades de a bola elevar seu *status*, ao ponto de consideramos que ela nos conduz a uma viagem “Jabutelânica”.

A capacidade mutacional da imagem digitalizada seduz os atores do universo interativo descrito por Jenkins e altera comportamentos, valores e visões em diferentes instâncias do jogo/*game*. Como ressalta André Parente (1999, p.12), “além da possibilidade de acessar imagens muito distantes, pode-se imergir nessas imagens e fazer com que essa imersão amplie ainda mais essas possibilidades de remodelagem”. Em 2014, no Brasil, estaremos diante de uma reengenharia da genética digital dos meios de comunicação e, com certeza, nossos corpos vão absorver ainda mais os *bytes*, que terão enorme valor na cadeia alimentar da sociedade *high-tec*. Quanto mais evolutiva e surpreendente for a técnica para capturar e reproduzir as imagens, maiores serão também as discussões sobre o uso da tecnologia para driblar a imprevisibilidade e a dúvida, que são inerentes à narrativa de uma partida e à própria vida humana. Com ou sem os óculos para enxergarmos em 3D, vamos aos poucos sendo convocados para a Seleção das Telas e com elas vamos viver novas experiências em cenários mutáveis. A estrutura tela-tele-midiática nos convida a um *download* de informações essenciais à nossa sobrevivência. Ficar fora da tela ou distante dela pode significar o “*delete*” da convivência social e no caso do *football/byte* essa sinergia será permanentemente representativa e fundamental para a composição e para o desenrolar do esporte.



Referências Bibliográficas

- BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total: mitos e ironias na era do virtual e da imagem*. Organização e tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1999.
- BEDENDO, Ricardo. *A convergência da bola: uma troca de passes entre rito, football e fôotbyte*. Artigo apresentado no Congresso de Ciências da Comunicação. Curitiba, 2009.
- BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas: magia e técnica, arte e política*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 7ª edição, 1994.
- GOMES, Ricardo Duarte; SILVA, Edilma Pereira da. *O olho da Câmera como o Quinto Árbitro: o juiz de futebol e os olhos eletrônicos da cobertura do fato esportivo*. Trabalho apresentado ao NP 18 – Comunicação e Esportes, do XXVIII Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2005.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOHNSON, Steven. *Surpreendente! A Televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Tradução de Luciana Teixeira Gomes e Lucy Helena Duarte. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- LIPOVETSKY, Gilles. *A Felicidade Paradoxal*. Tradução de Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A Tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Tradução de Paulo Neves. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- MACHADO, Arlindo. “O Vídeo e sua Linguagem”. *Revista USP*, São Paulo, n. 16, p. 6-17, 1993.
- OWENS, Jim. *Television Sports Production*. Fourth Edition, Focal Press, 2007.
- PARENTE, André. “Cinema e Tecnologia Digital”. *Lumina*, v.2, n.2, 1-17, 1999.
- RAMALHO, José Antônio; PALACIN, Vitché. *Escola de Fotografia*. São Paulo: Futura, 3ª edição, 2004.
- SANTOS, Laymert Garcia dos. *Politizar as Novas Tecnologias: o impacto sóciotécnico da informação digital e genética*. São Paulo: Editora 34, 2003.

Sites consultados

www.easports.com/news

www.fifa.com

www.folha.com

www.guardian.co.uk/

www.lancenet.com.br

www.terra.com.br

www.uol.com.br



www.universidadedofutebol.com.br

[www. UnivisionFutbol.com](http://www.UnivisionFutbol.com)