

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: PROCESSOS MIDIÁTICOS E PRÁTICAS
SOCIOCULTURAIS**

TATIANA ZUARDI USHINOHAMA

**A NARRATIVA AUDIOVISUAL DA TRANSMISSÃO DIRETA E “AO VIVO” DA
COPA DO MUNDO DA FIFA: COMPARAÇÃO ENTRE A TELEVISÃO
ANALÓGICA E A DIGITAL**

Bauru/SP

2014

TATIANA ZUARDI USHINOHAMA

**A NARRATIVA AUDIOVISUAL DA TRANSMISSÃO DIRETA E “AO VIVO” DA
COPA DO MUNDO DA FIFA: COMPARAÇÃO ENTRE A TELEVISÃO
ANALÓGICA E A DIGITAL**

Trabalho de Conclusão do Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual “Júlio de Mesquita Filho”, para obtenção do título de mestre em Comunicação Midiática sob orientação do Prof. Dr. José Carlos Marques.

Bauru/SP

2014

Ushinohama, Tatiana Zuardi.

A narrativa audiovisual da transmissão direta e
"ao vivo" da Copa do Mundo da FIFA: Comparação entre
a televisão analógica e a digital / Tatiana Zuardi
Ushinohama, 2014

126 f. il.

Orientador: José Carlos Marques

Dissertação (Mestrado)-Universidade Estadual
Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e
Comunicação, Bauru, 2014

1. Futebol. 2. Narrativa audiovisual. 3.
Transmissão televisiva. 4. Midiologia. I.
Universidade Estadual Paulista. Faculdade de
Arquitetura, Artes e Comunicação. II. Título.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE TATIANA ZUARDI USHINOHAMA, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, DO(A) FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICACAO DE BAURU.

Aos 15 dias do mês de agosto do ano de 2014, às 14:00 horas, no(a) Auditório dos Programas de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Prof. Dr. JOSE CARLOS MARQUES do(a) Departamento de Ciências Humanas / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicacao de Bauru, Prof. Dr. BERNARDO BORGES BUARQUE DE HOLLANDA do(a) Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil / Fundação Getulio Vargas, Prof. Dr. MAURO BETTI do(a) Departamento de Educação Física / Faculdade de Ciencias de Bauru, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de TATIANA ZUARDI USHINOHAMA, intitulada "Comparação da narrativa audiovisual da transmissão direta e "ao vivo" da Copa do Mundo da FIFA na televisão analógica e digital". Após a exposição, a discente foi arguida oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: APROVADO. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que, após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.


Prof. Dr. JOSE CARLOS MARQUES


Prof. Dr. BERNARDO BORGES BUARQUE DE HOLLANDA


Prof. Dr. MAURO BETTI

À minha Família, Amigos(as) e Orientador.

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da FAAC pela oportunidade em realizar esta pesquisa. Aos professores desta Universidade, principalmente a Prof^a Dra. Letícia Passos Affini e Dra. Ana Sílvia Davi Lopes Médola. Ao Prof. Dr. José Carlos Marques, pela orientação, dedicação e confiança. A minha Família, pelo amor e apoio incondicional. A todos que direta ou indiretamente fizeram parte desta minha etapa, o meu MUITO OBRIGADO!

USHINOHAMA, Tatiana Zuardi. **A Narrativa Audiovisual da Transmissão direta e “ao vivo” da Copa do Mundo da FIFA: Comparação entre a Televisão Analógica e a Digital.** 2014 123f. Trabalho de Conclusão de mestrado em Comunicação, na área de Concentração em Comunicação Midiática, linha de pesquisa Processos Midiáticos e Práticas Socioculturais, sob orientação do Prof. Dr. José Carlos Marques.

RESUMO

A cada edição da Copa, novas possibilidades de comunicação (cinema, rádio, TV) surgem para o mundo acompanhar esta competição de futebol. Porém, em 1970, todo o planeta teve a possibilidade de assistir aos jogos simultaneamente a sua realização graças à transmissão televisiva via satélite. A partir daí, o sistema de televisão expande-se, modifica-se tecnicamente a fim de que cada vez mais países acompanhem direto da cidade-sede e “ao vivo” o evento. Entretanto, na Copa de 1998, chega ao fim o sistema televisivo analógico e, na Copa de 2010, firma-se o sistema televisivo digital. Desta forma, desde a Copa em 1970 até 2010, o que mudou nas transmissões televisivas dos jogos? Para esclarecer esta questão, foram comparadas as transmissões televisivas das Copas de 70, 98 e 2010 por meio da análise das estruturas representativas do espaço e tempo elaborado pela tevê. (CASETTI, 1999), ou seja, investigou-se a composição e organização da linguagem audiovisual nessas Copas. Encontraram-se três estilos de transmissões televisivas das Copas, uma em cada Copa. A Copa de 1970 cria um estilo de presenciar o jogo pela tevê próximo da experiência estética que o torcedor costumava ter no estádio. A Copa de 1998 busca construir um estilo em que a realidade só é visível pelo meio televisivo. A Copa de 2010 implanta um estilo hiper-realista, em que se revelam detalhes de um âmbito que o telespectador não sabia que existia ou não podia ver.

Palavras-chave: Futebol, Narrativa audiovisual, Transmissão televisiva, Copa do Mundo da FIFA, Midiologia.

ABSTRACT

Each edition of the World Cup, new possibilities of communication (film, radio, TV) emerge the soccer competition. However, in 1970, the entire planet had a chance to watch the game simultaneously, while its realization to satellite broadcasting. From there, the TV system expands, modifies itself technically so that more countries follow directly from the city and live. But, in the 1998 World Cup finish the analog television system. And, in the 2010 World Cup, establish the digital television system. Thus, since the World Cup in 1970 and 2010, broadcasts of the games are the same? The broadcastings of World Cups 70, 98 and 2010 were compared for analysis of representative structures of space and time produced by the TV. (Casetti, 1999). So, investigated the composition and organization of audiovisual language in these World Cups. There are three styles of broadcasting of the World Cup, one in each Cup. The World Cup 1970 creates a style to witness the game on TV, resembles the direct contact of the fans in the stadium. The 1998 World Cup seeks to build a style in which reality is only visible by medium. And the 2010 World Cup deploys a hyper-realistic style that reveals details of scope that the viewer did not know existed or could not see.

Keywords: Soccer, Audiovisual Narrative, Broadcasting, World Cup FIFA, Mediology.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
1. – TELEVISÃO – TRANSMISSÃO DIRETA E “AO VIVO”	10
2 – COPA DO MUNDO DE FUTEBOL NA TELEVISÃO.....	23
3 – TECNOLOGIA TELEVISIVA – ANALÓGICA E DIGITAL.....	33
MÉTODO	43
DISCUSSÃO	53
COMPARAÇÃO DAS TRANSMISSÕES TELEVISIVAS DAS COPAS.....	53
ESTILO DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA DE FUTEBOL.....	66
ANÁLISE DAS COPAS	71
COPA DO MUNDO DE 1970.....	71
COPA DO MUNDO DE 1998.....	83
COPA DO MUNDO DE 2010.....	98
CONSIDERAÇÕES FINAIS	120
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	122
APÊNDICES	125
PLANILHA DE QUANTIFICAÇÃO (MODELOS)	125
COPA DO MUNDO DE 1970.....	125
COPA DO MUNDO DE 1998/2010	126

INTRODUÇÃO

O futebol é um esporte espetáculo que se fortalece com o surgimento dos meios de comunicação, principalmente a televisão, que passa a transmitir os jogos para um número cada vez maior de pessoas, até interligar o mundo em torno de um evento, a Copa do Mundo. Mas, o que torna essa ligação entre televisão e esporte tão forte? O jogo? O meio? Ou ambos?

De modo geral, as reflexões sobre esse assunto são escassas e não destacam a construção que o meio faz de uma transmissão esportiva, nem estabelecem uma ligação com a tecnologia envolvida para se realizar este tipo de transmissão. Assim, a partir da manifestação expressiva da televisão que é a estética, este estudo busca compreender o funcionamento técnico-expressivo de uma transmissão televisiva de futebol e as modificações pelas quais a transmissão passa quando ocorrem mudanças na tecnologia.

Na impossibilidade de estudar o universo das transmissões televisivas de futebol, serão investigadas as transmissões televisivas das Copas do Mundo que acontecem direta e “ao vivo” para o mundo todo, limitando-se às finais de três edições da competição (1970, 1998 e 2010) devido a sua importância na relação entre transmissão e mudanças na tecnologia. O trabalho se orientará pela análise das estruturas representativas, espaço-tempo, propostas por Casetti (1999), sob o enfoque da construção narrativa audiovisual proposta por Jost (2009).

No primeiro capítulo deste estudo há a caracterização da transmissão direta e “ao vivo” realizada pela televisão, um meio de comunicação que estabelece um elo entre a manifestação cultural, a técnica e a estética. A partir desta propriedade de simultaneidade entre produção e recepção é que a transmissão determina como será a intervenção do meio no jogo de futebol. O segundo capítulo apresenta o futebol, como um fenômeno cultural, que foi incorporado pelo meio televisivo. O terceiro capítulo expõe as características das tecnologias analógicas e digitais, diferenciando as suas especificidades no âmbito geral e ao ser aplicado no contexto da transmissão televisiva de futebol.

Partindo desses pressupostos, a intenção da pesquisa é correlacionar a narrativa audiovisual às tecnologias analógica e digital que foram desenvolvidas para uma transmissão televisiva de futebol. Por isso, o próximo capítulo é a descrição dos procedimentos discursivos que possibilitaram a comparação e análise das transmissões televisivas das finais das Copas do Mundo de 1970, primeira transmitida direta e ao vivo para o mundo todo; 1998, última a ser transmitida no sistema televisivo analógico; e 2010, primeira a ser transmitida totalmente no sistema televisivo digital.

1.1 - TELEVISÃO: TRANSMISSÃO DIRETA E “AO VIVO”

A indústria televisiva, desde os seus primórdios, busca aprimorar constantemente seu produto, os programas, seja inovando no seu conteúdo, modificando os formatos ou atualizando a tecnologia. Para cumprir esse objetivo, a televisão e seu sistema aprimoram-se por meio de inúmeros experimentos técnicos que combinam, principalmente a eletrônica e a radiodifusão, a fim de garantir grandes avanços na qualidade de suas transmissões.

O equipamento eletrônico é incorporado pela sociedade como um meio de comunicação que proporcionava um serviço de transmissão de baixo custo, quando comparado aos outros meios de comunicação. Oferecendo vantagens como: levar o espectador para ambientes gerais ou outros lugares, sem sair de casa, por meio da sua transmissão de ampla difusão; além de encaminhar informações imediatas, mesmo que em uma qualidade de imagem e som bem inferior à do cinema.

Los sistemas de alta definición y color solo han llevado el televisor hogareño, como máquina, a los niveles de un tipo muy inferior al del cine. Sin embargo, la mayoría de las personas se ha adaptado a este medio visual inferior, en una inusual preferencia por una tecnología inmediata inferior, a causa del complejo social – y especialmente el del hogar privatizado - dentro del cual a teledifusión, como sistema, es operativa. (WILLIANS, 2011, p. 43)

A televisão inaugura, assim, com a transmissão direta e “ao vivo” de imagem e som, uma novidade técnica que permitia o meio aparentar uma transparência absoluta durante a exibição do seu conteúdo, pois em função da instantaneidade o telespectador via e acompanhava a produção do programa. Fato que, segundo Jost (2007), estimularia no público a anulação da cognição em prol da emoção no momento em que a tevê estivesse transmitindo a “realidade”.

Foi desta forma que a sociedade transformou uma especificidade técnica do sistema televisivo, a transmissão direta e “ao vivo”, em uma característica social de um meio de comunicação, já que, neste primeiro momento, a produção de conteúdo acontecia simultaneamente com a transmissão televisiva, tornando-se um espetáculo “ao vivo”. Se houvesse a necessidade de gravar um programa televisivo, recorria-se ao suporte cinematográfico, mas, para isso, o evento deveria ter *status* de obra, pois os custos eram elevados e só uma reexibição do material compensava a gravação. Portanto, tudo que era transmitido pela televisão era elaborado no instante da difusão e depois se perdia, pois ainda não existia o registro eletrônico, o *videotape*.

Esse é o primeiro acordo fixado entre o sistema televisivo e o público, “ao qual emissor e receptor reconhecem que se comunicam e o fazem por razões compartilhadas.”

(JOST, 2004, p. 9). Esse pacto social funda-se na identificação dos elementos “reais” transmitidos pelo processo midiático para o telespectador que, com o reconhecimento do ambiente externo, acaba criando um vínculo fundamentado na “realidade”, chamado transmissão direta e “ao vivo”. Há uma confirmação do discurso proposto pela televisão por meio do contexto externo, como no caso de uma transmissão de Copa do Mundo, em que a televisão serve como a mediadora entre o evento e um grande público telespectador. Por ser uma competição esportiva, a Copa preexiste à transmissão da tevê, produzindo, assim, enormes quantidades de informações externas ao produto midiático da tevê. Ao entrar em contato com o calendário da partida, o resultado, a continuidade de competição, o público presente no estádio, e até mesmo as notícias divulgadas por outros meios de comunicação, o telespectador confronta os dados com as marcas da “realidade” presentes no produto televisivo e testa a sua veracidade.

Essa verificação que o telespectador executa comparando o produto televisivo direto e “ao vivo” e o seu conhecimento da “realidade” se confirmado, reforça e concretiza o acordo proposto para televisão como mediadora. Essa postura sofre interferência com a chegada do *videotape*, na década de 60, quando os programas passam a ser gravados e novas relações entre a tevê e o receptor são estabelecidas.

Mudanças na relação temporal e espacial das narrativas instauradas pelo novo recurso técnico abrem outras possibilidades, principalmente, nos programas de ficção como: as novelas, *soap opera*, séries, seriados. Os programas informativos, por sua vez, mesclam as duas formas de produção do programa, com partes gravadas e “ao vivo”, de modo que os telejornais apresentem as notícias e chamam os links¹ com repórteres “ao vivo”, fora do estúdio, mas as notícias que o compõem são elaboradas com antecedência em matérias gravadas.

Desta maneira, a televisão, que possuía uma programação apenas com programas “ao vivo”, direto do estúdio ou de ambientes externos, passa, a partir do *videotape*, a ter uma grade de programação previamente produzida. As emissoras mantêm poucos programas transmitindo seu conteúdo direto e “ao vivo”, entre eles estão às coberturas dos eventos esportivos, como jogos de futebol, tênis, atletismo, corrida, Olimpíadas, já que possuem horários e dias fixos para serem encaixados na grade de programação uma vez que o esporte é um hábito cultural desenvolvido na sociedade que satisfaz e entretém o público, segundo Willians (2011).

¹ *Link* – designa a ligação entre dois ou mais pontos para a transmissão direta de sinais de imagem e som.

Por isso, Fechine (2008)² expõe que a função da tevê de transmitir um evento/acontecimento direto e “ao vivo” torna-se um tipo de gênero dentro da programação televisiva que, ao aparecer na grade de programação, anuncia ao telespectador uma maior autenticidade que os outros tipos de programa, já que será transmitido simultaneamente ao acontecimento do evento de maneira a chamar a atenção do receptor para sua emissão e para determinadas marcas presentes fora da televisão, reafirmando o estabelecimento do acordo de transmissão direta e “ao vivo” proposto pelo gênero em questão.

Em tempo presente, os realizadores devem dar consistência ao material no mesmo momento em que esse material ainda está sendo tomado e sem ter condições de pré-visualizar os resultados antes que o produto chegue ao receptor. Ora, tornar as mensagens “legíveis” ao espectador no mesmo momento em que elas ainda estão sendo enunciadas constitui fenômeno inédito na história do audiovisual, com consequências inumeráveis nos planos da criação e da recepção. (MACHADO, 2000, p. 130)

Jost (2004) coloca que essa definição da transmissão direta e “ao vivo”, como um tipo de gênero televisivo, que causa o estabelecimento de uma interface entre o emissor e o receptor, direcionando a interpretação do programa no telespectador, de maneira a atraí-lo, posteriormente, para esse tipo de programa sem que haja um questionamento a respeito das diferentes concepções que possam existir entre as emissoras de televisões no mundo e na forma como se transmite, por exemplo, um jogo de futebol em Copa do Mundo. Assim, a força do apelo trazida pela definição de transmissão direta e “ao vivo” como um gênero midiático e televisivo permite à televisão agir sobre o telespectador.

É importante expor, portanto, quais as características específicas apresentadas por uma transmissão televisiva direta e “ao vivo” a fim de demonstrar qual a sua ligação com o telespectador, como gênero, na construção do produto televisivo.

1.1.1 - Transmissão televisiva direta

A produção de programa televisivo direto possui um vasto grau de complexidade, visto que erros não podem ser corrigidos depois do conteúdo transmitido, qualquer imprevisto em alguma parte do sistema televisivo pode retirar o programa do ar, não há paradas e a edição é feita sob a supervisão do público, ou seja, um corte errado compromete a estória em uma narrativa ficcional.

Com a invenção do *videotape*, as realizações de programas diretos reduziram-se

² “Na televisão, como em qualquer outro meio, todo gênero comporta uma dimensão mais propriamente semiótica (associada diretamente às estratégias de organização interna dos textos) e uma dimensão de natureza mais sociocultural (ligada ao contexto, por conseguinte).” (FECHINE, 2008, p. 34)

consideravelmente na grade de programação das emissoras, pois o registro magnético possibilitou inserir diferentes relações temporais, fazer paradas, encenar a narrativa fora da sequência e eliminar eventuais erros editando posteriormente as gravações. Esses benefícios fizeram com que alguns programas que eram transmitidos direto, antes do *videotape*, passassem a simular a transmissão direta. Para isso, o emissor precisava deixar marcas no discurso a fim de que o receptor percebesse claramente uma continuidade temporal da sua produção.

Assim, simular um programa televisivo em transmissão direta, mostrou que esse programa requeria as seguintes características gerais, organizadas e estruturadas: linearidade temporal e sequencialidade da transmissão; a montagem no momento da gravação sem a necessidade de uma edição posterior; os registros dos acontecimentos incorporados com os acasos e com os tempos mortos, problemas técnicos e situações fora de controle; de forma que se estabelecesse um sentido de atualidade e autenticidade por meio de estratégias de linguagem para que o telespectador identificasse uma concomitância entre a produção e a recepção.

Entretanto, mesmo que essa produção parecesse direta, a sua classificação não seria de uma transmissão direta, uma vez que a sua produção não é concomitante à sua transmissão, exigência para que o programa seja assim definido. Um exemplo desses programas que simulam uma transmissão direta são os programas de variedades ou de auditório que realizam produções temporais contínuas, sem registro de interrupções ou elipses, mas são gravados com antecedência.

Uma transmissão direta não se estabelece apenas a partir de elementos “internos” ao discurso televisivo, como os já mencionados acima. As circunstâncias exteriores ao universo televisivo parecem ser, no final das contas, os elementos determinantes da crença espectral que resulta no reconhecimento desse gênero televisivo. (FECHINE, 2008, p.35)

Desta forma, define-se a transmissão televisiva direta como “uma operação que permite a produção, a transmissão e a recepção de um programa de modo simultâneo.” (FECHINE, 2008, p.26). Essa característica da televisão aborda um procedimento técnico-operacional do sistema televisivo que visa à concomitância e continuidade temporal observada na sua composição, independentemente da qualidade tecnológica dos equipamentos de televisão.

Para certificar a classificação de transmissão direta de um determinado programa, Fechine (2008) propõe que três etapas constitutivas de um programa devam estar inter-relacionadas:

- 1) a produção do programa, o registro ou a realização de um evento pela televisão, ou seja, a sua “colocação” em formato televisual.
- 2) a transmissão, através da qual o programa é inserido na grade de programação e levado ao ar.
- 3) a recepção, o momento em que se dá a fruição do programa transmitido pelo público. (FECHINE, 2008, p.28).

Assim, a transmissão direta exige que o ato comunicativo possua duas condições empíricas: “I) um canal de televisão registrando e exibindo um acontecimento que está se dando ao mesmo tempo que está sendo televisionado; II) um espectador assistindo a um programa de tv no mesmo momento em que este está sendo produzido e veiculado por uma equipe de tv.” (FECHINE, 2008, p. 39).

Por isso, a autora coloca que o grande problema de um estudo abordando a transmissão direta é a forma de discutir uma concepção de texto que inclua tanto o suporte físico (condições técnico-operacionais) quanto à situação na qual se dá a comunicação. Para uma análise dessa situação midiática específica, ela sugere estudar a linguagem organizada como um sistema em si, as estruturas internas do texto, as funções e relações entre os elementos que o compõe. Mesmo considerando que o texto televisivo circunscreva e miscigene elementos intratextuais (estrutura “interna” ao texto) com extratextuais (elementos contextuais).

Por isso, o texto televisivo de uma transmissão direta é um ato efêmero e irrepitível, porque o conteúdo depende do momento no qual se constitui, já que a importância é o presente, ou seja, o ato comunicacional em situação. Para se analisar esse texto é preciso associá-lo as condições de produção e recepção.

Pelo menos no que diz respeito às transmissões diretas, todas as referências feitas à situação designaram, e passam a designar de modo ainda mais explícito a partir daqui, um determinado modo de produção (concomitante à transmissão) que já incorpora em si uma modalidade específica de recepção (naquele momento, e não em outro). (FECHINE, 2008, p.61).

A sua gravação, trata-se apenas de um registro para preservá-lo historicamente, uma vez que “o estatuto textual de um programa que é realizado e exibido ao mesmo tempo é dado pela natureza da própria transmissão” (FECHINE, 2008, p.62). Compreende-se essa construção que agrega significados, quando o telespectador assiste a um acontecimento passado com marcas de presente, como:

Na exibição do jogo gravado pela TV, a situação em que se dá a sua transmissão não é um elemento constitutivo do texto proposto ao espectador. No videoteipe da partida de futebol, já não estamos mais diante do texto cujo sentido depende justamente na concomitância entre o momento de realização da partida e da sua transmissão; fruimos um texto cujo sentido não é mais contingência da duração forjada pela situação em que este próprio se atualiza (do ato que lhe instaura). Na transmissão direta, ao contrário, o “presente” que se instaura perpassa tanto o que é transmitido quanto a sua transmissão. A duração que se instaura nesse tipo de transmissão é comum aos universos televisual e extratelevisual. (FECHINE, 2008, p.66).

O agora se instaura como ponto de referência da temporalidade do discurso, recortando da “realidade” um texto e configurando-o de maneira a instaurar um sentido que seja identificado pelo telespectador.

“Essa temporalidade comum às diferentes instâncias é responsável, de um lado, pela instauração de um amplo efeito de contato (“de estar em contato com o mundo a todo momento”, “de ver junto com todo mundo ao mesmo tempo”, enfim, de “estar em contato” contínuo com os outros e com o mundo) e, de outro, por um efeito de acesso direto ao “real” (autenticidade), sustentado pelo prévio reconhecimento do espectador de que aquilo que está vendo está se fazendo, de fato, aos seus olhos tanto na tela quanto fora dela. (FECHINE, 2008, p. 83).

No caso da transmissão televisiva de futebol constrói-se um papel social entre o meio e o telespectador, pois se tratar de um evento independente da transmissão, em que o meio faz a cobertura direta e não tem qualquer responsabilidade sobre o andamento dos acontecimentos. Assim, “toda a transmissão direta é articulada, nesse caso, propondo e pressupondo um âmbito e uma intensidade de envolvimento de um espectador participante muito diferente daquele que simplesmente “assiste a” com o distanciamento de quem é, a rigor, um mero observador.” (FECHINE, 2008, p. 77).

Por isso, as emissoras de televisão realizam uma transmissão direta combinando três variáveis fundamentais como forma de evitar imprevistos:

- a) planejamento prévio ou não da própria transmissão.
- b) previsibilidade ou imprevisibilidade do desenlace da transmissão.
- c) o caráter ordinário ou extraordinário da transmissão em relação à grade de programação (interrupção ou não do fluxo televisual). (FECHINE, 2008, 69).

Nas transmissões previamente planejadas, o primeiro grande diferencial é uma maior intervenção da TV naquilo que é transmitido: para começar, o prévio posicionamento e distribuição das câmeras permite a TV construir, através dos cortes um outro ponto, uma narrativa mais organizada, através da qual a própria temporalidade de fato pode ser submetida, em certa medida, à transmissão. (FECHINE, 2008, p.70).

1.1.2 - Transmissão televisiva “ao vivo”

A transmissão televisiva “ao vivo” é tratada na maioria das vezes como sinônimo de transmissão televisiva direta, no entanto, para esse estudo de televisão, o “ao vivo” adquirirá um significado de presença tanto espacial quanto temporal. O direto é, como apresentado anteriormente, uma característica técnica do meio de comunicação, já o “ao vivo” trata-se de um aspecto do meio posicionando dentro do texto para a construção de um discurso.

O meio tenta utilizar seus recursos para levar o receptor até o espaço do acontecimento. “Em um programa direto da TV, o efeito de presença, que aqui se discute, dependerá diretamente do modo como a própria transmissão conseguirá neutralizar essa oposição, construir um lugar comum de interlocução, de interação.” (FECHINE, 2008, p.133).

O espaço apresentado pela transmissão é um espaço figurativizado, por um conteúdo interno, ou seja, construído pelo relato da narrativa midiática proposta e pelo conhecimento prévio que o telespectador possui daquela competição, jogo e ambiente mostrado e/ou apresentado por outros meios de comunicação (pintura, teatro, fotografia, cinema, televisão e internet).

Um lugar de interação definido por uma situação de comunicação na quais determinados interlocutores participam de uma atividade comum em tempo específico e compartilhado. Pode-se dizer que estão, por isso mesmo, inserido na mesma ambiência. Desde o advento dos meios eletrônicos, estar na mesma ambiência, no mesmo lugar ou situação não significa, no entanto, comungar de um mesmo espaço físico. (FECHINE, 2008, p. 135).

Essa aproximação, propiciada pela transmissão mediada, oferece que os distanciamentos geográficos e físicos reduzam-se ocorrendo à inclusão dos participantes em um mesmo ambiente, independente dos limites instituídos pela especialidade do “mundo”.

Trata-se de um espaço que só possui existência no momento mesmo em que se dá a transmissão e, através dela, ocorre à conexão que, ao colocar todos os participantes em um mesmo agora, transforma todas as suas distintas posições espaciais físicas em um mesmo aqui. A transmissão pode então ser tratada a partir de um aqui-agora inseparável. A duração que reúne os interlocutores no decorrer da transmissão, é então o que os coloca, simultaneamente, nas mesmas posições temporal e espacial. O próprio sentido da especialidade está, desse modo, condicionada à temporalidade instaurada pela emissão direta. (FECHINE, 2008, p. 136).

No caso de um jogo de futebol televisionado, o espaço concreto é o campo no estádio. As linhas demarcadas no campo são os pontos geográficos que partilharam um sentido com o telespectador à medida que as ações dos jogadores vão acontecendo dentro do campo. São essas marcações capturadas e mostradas pela tevê que dão o efeito de contiguidade espacial.

As estratégias de figurativização desse espaço comunicativo comum às instâncias de produção e recepção envolvem artifícios linguísticos (com remissão e/ou referências ao espaço físico doméstico), direcionalidade dos olhares, planos e enquadramentos, articulação entre links internos e externos (incluindo uso de telão ou monitores no estúdio), efeitos técnicos (“janelas”, por exemplo) e montagens (recursos de edição) que colaboram, apenas no nível interno do enunciado audiovisual (daquilo que se vê na tela), para a anulação da oposição entre o *cá* (lugar do “eu”) e o *lá* (lugar do “tu”) no decorrer da transmissão. A espacialidade construída por um programa direto, diferente do que ocorre com a sua temporalidade, não possui uma dimensão material investida de valor semântico. (FECHINE, 2008, p. 138).

Desta forma, o telespectador passa a confundir o espaço mostrado pela tevê, que é uma representação, com próprio espaço em que o jogo está situado. Isso é uma estratégia discursiva utilizada pelo meio de comunicação para que distantes pontos de transmissão dialoguem de maneira como se estivessem em uma mesma presença, inclusive na do próprio telespectador.

Toda essa alternância de olhares dos sujeitos enunciatóres entre si e destes com o enunciatário configura o que se poderia chamar de um “campo de inclusão” visual, ou seja, um espaço de outra natureza definido por posições abstratas postas em relação. Esse “campo de inclusão” pode, no entanto, assumir outras formas de expressão, manifestando-se através de qualquer sistema semiótico por meio do qual seja figurativizado o “estar *aqui* e *agora* junto com”. (FECHINE, 2008, p. 140).

Essa construção propicia que o telespectador identifique-se com a narrativa e se sinta presente e incluído no ambiente transmitido, para envolver-se e interagir com a transmissão. Assistindo a um jogo de futebol pela TV, o telespectador transporta-se para estádio por meio da televisão incentivando ou rechaçando seu time de modo a confundir os limites do ambiente espacial, pois esses ficam emocionalmente nebulosos.

No caso da televisão, o espaço no qual se dá a relação entre aquele que vê (espectador) e aquilo que é visto (o que é exibido na tela) é um espaço próprio à transmissão – um espaço que não existe em outra dimensão que não a da própria exibição – e que, por isso mesmo, configura-se como um aqui sem qualquer correspondência fora da duração que o faz ser. (FECHINE, 2008, p. 141).

Assim, possibilitado pela transmissão direta, ou seja, pela concomitância temporal de um recurso técnico que estabelece entre o evento e a recepção, a transmissão “ao vivo” trata-se de uma transposição que o meio cria para o receptor que está sentado na sua sala de estar, ir até o campo para ver um jogo de futebol por meio da televisão. É essa presença do meio que faz construir um texto de existência única e efêmera.

Um tempo e um espaço que, justamente por serem vivos (instaurados exclusivamente em ato), são portadores de uma dimensão que se pode agora tratá-los como um tempo e um espaço não apenas construídos numa dimensão cognitiva, mas também vividos numa dimensão pragmática que ganha, agora, valor discursivo. Trata-se, no caso específico dos programas diretos da TV, de um tempo e espaço construídos e “vividos” na própria transmissão como um tipo particular de efeito de

sentido. (FECHINE, 2008, p. 87-8).

O texto construído pela transmissão direta encontra-se ancorado na realidade do próprio evento que é transmitido, partilhando com o público estádio e telespectador uma mesma informação. Portanto, a duração da transmissão televisiva está condicionada à extensão temporal do evento transmitido.

É em função dessa concomitância temporal, que se cria toda tensão, e os sentidos que dela se desdobram, em torno da partida de futebol. Toda narração da partida de futebol está condicionada por uma duração definida nas regras do jogo. Mas, na medida em que a partida está sendo transmitida no momento em que está se realizando, esta duração passa a ser, para quem assiste o jogo pela TV, a própria duração da transmissão. As duas durações se superpõem dando lugar a uma temporalidade única que perpassa todas as instâncias desde o momento da ocorrência que será objeto de uma transmissão direta ao momento no qual o espectador assiste em casa à sua exibição. (FECHINE, 2008, p. 124).

Por isso, a duração é parte do conjunto que também se combina para construir um sentido, pois à medida que as ações vão se desenvolvendo no evento transmitido, a televisão vai compondo o seu sintagma audiovisual por essa temporalidade em curso, e se abrem as possibilidades da instabilidade (imprevisibilidade) e mutações (expectativas), produzindo o conteúdo discursivo.

Assim, a transmissão televisiva direta trata do presente que está sendo transmitido e recebido no presente de um evento que está se criando. Mas, como o discurso televisivo relaciona a duração da transmissão com a duração do mundo (“fatos”) que ele próprio constrói narrativamente?

Quando o narrador situa o fato narrado no momento concomitante a sua narração, confere à sua ocorrência o estatuto de presente, o mesmo presente no qual se dá também a transmissão. O presente marca a coincidência entre o momento do acontecimento, o momento de referência e o inscrito no enunciado e o momento da enunciação. (FECHINE, 2008, p. 128).

A televisão produz, portanto, um recorte do “mundo” que ganha pela sua temporalidade o estatuto de “real” para o receptor. Esse efeito de real deve-se à tecnologia televisiva, pois o meio utiliza a sua presença no “mundo” como uma referência para elaborar seu discurso. “A utilização da tecnologia do direto permite, nesse caso, a exibição de uma duração que se mostra intrínseca tanto ao evento quanto à própria transmissão, produzindo, por isso mesmo, um efeito de correspondência entre uma temporalidade do discurso (da TV) e do “mundo” (referencial).” (FECHINE, 2008, p. 129).

A correspondência imposta pela mediação da televisão com o “mundo” dependerá das estratégias de neutralização que a transmissão utilizará para diminuir ou aumentar a distância

entre o sujeito e o mundo por meio do seu aparato.

tentam construir a temporalidade discursiva com a temporalidade “recortada” diretamente do mundo natural e é nessa sobreposição que o sujeito acaba por conferir o fato e à sua transmissão um mesmo estatuto. Essa indistinção de instâncias é responsável pela produção de um efeito de “contato imediato”, de “acesso direto”, que colocando os sujeitos numa mesma dimensão – a duração -, permite que, num tempo e num espaço construídos pela transmissão, se dê a vivência de um tipo de presença mesmo numa interação mediada pela TV. (FECHINE, 2008, p. 132).

1.1.3 - Transmissão televisiva de um jogo de futebol

Para realizar-se uma transmissão televisiva de futebol, requer-se a organização de dois elementos: o jogo e o meio. Neste caso o jogo institucionalizado, futebol, refere-se a um fenômeno cultural complexo, que se desenvolve, segundo Huizinga (2011), antes da formação das civilizações com o objetivo de diversão. Já, o meio, a televisão, segundo Debray (1995), comporta-se como um complexo processo comunicacional de mediação no qual um emissor tenta transmitir uma informação, o jogo, por meio de um conjunto de regulações que garantam o transporte da mensagem. Esse sistema de comunicação é preparado pelas estruturas: dispositivo, suporte e procedimento que se inter-relacionam com o conteúdo - o jogo - que é um acontecimento independente do meio. Desta forma, como cada estrutura desse sistema atua e é influenciado?

O dispositivo televisão, ao estabelecer vínculo com a sociedade, manifesta características peculiares que originam para esse equipamento uma promessa de comunicação por parte do emissor. Essa promessa, ao ser certificada pelo receptor, adquire um valor que passa a ser constantemente renovado e avaliado a cada emissão do dispositivo para o público, fundamentando-se a partir da corrente comunicacional da midiologia. Assim, toda estratégia de interpretação do telespectador está subordinada a uma estratégia de apropriação do conteúdo/evento realizado pelo meio de comunicação.

É importante ressaltar que esse sistema não é constituído apenas de sentidos produzidos pelas regulamentações determinadas entre dispositivo e sociedade, há, também, um aparato técnico que sustenta essa relação e desaparece aos nossos olhos na medida em que as mediações vão sendo estabelecidas. Essa materialidade da cultura, em suas mútuas relações, pressupõe evidências não vista de aprendizagem que conduzem a uma interna organização significativa de interpretação.

Atrás de toda subjetividade coletiva, há um ou vários sistemas técnicos e vice-versa. Do mesmo modo que não existe autonomia do fato cultural. Os dois se dirigem

mutuamente; além disso, como o homem fabrica o instrumento que fabrica o homem, a *machina ex homine* do humanista não torna inválido o *homo ex machina* do antropólogo (do qual o *homo politicus ex scriptura* seria uma variante). Sem dúvida, a matéria avança mais depressa do que o espírito e a dinâmica das tecnologias intelectuais aprofundam a diferença entre os paradigmas herdados dos utensílios anteriores e as exigências das máquinas mais recentes. Cada um se sente assim dividido entre a cultura simbólica que recebe de sua história e a cultura técnica do momento presente, entre o que, por um lado, ele chama de valores e, por outro, normas. (DEBRAY, 1995, p. 148).

Por este estudo abordar a transmissão direta e “ao vivo”, um dos tipos de promessa da televisão, verifica-se que as emissoras de TV propõem ao público um conteúdo que o meio não produz, apenas o media, a fim de verificar as modificações ocorridas nos procedimentos de composição da mensagem, no momento em que houve transições no suporte, evolução do analógico até digital. No entanto, antes de tratar do procedimento, expôs-se a especificidade da promessa televisiva da transmissão direta e “ao vivo”, pois essa definição começa a direcionar a formação da mensagem para o telespectador.

Em seguida, focalizar-se-á o conteúdo que se trata de uma manifestação cultural enraizada no receptor de forma a revelar o aspecto do futebol que é destacado pela televisão, ao mediar o acontecimento. Essa configuração imposta ao conteúdo mostra-se diretamente relacionada ao suporte técnico operacional da televisão e seus procedimentos, modelando a transmissão. No entanto, se a composição causar estranhamento ao que o receptor compreende por futebol, ela será rejeitada, e desta forma, interferirá remodelando o meio.

Vimos que, no decorrer da história, cada nicho cultural seleciona, a partir de um conjunto virtual de inovações disponíveis, sua técnica pertinente, do mesmo modo que um organismo vivo retira do ruído ambiente sua informação útil. Da mesma forma que, no reino animal, cada sistema nervoso organiza seu mundo no mundo, assim também cada organização social deveria ter a possibilidade de organizar sua microsfera na mídiasfera em vigor. Os que temem um neodeterminismo com caráter técnico não consideram, talvez, suficientemente importantes essa relação em círculo entre a técnica que propõe e a sociedade que dispõe. Em todo caso, o fato de colocar em debate a tecnicidade favorece a colocação da tensão de uma cultura; aliás, se não fosse assim, como é que nossas sociedades estariam em condições de negociar com nossas máquinas as metamorfoses da humanidade? (DEBRAY, 1995, 162-163).

Projetando a questão da tecnicidade da televisão para a cultura do futebol, o que acontece quando uma nova tecnologia surge e propõe uma reconfiguração na estrutura do processamento da informação? Como fica todo esse sistema comunicacional estabelecido entre jogo-meio? Debray (1995) aponta que essas transformações devem ser investigadas com ponderação para pensar a interferência do aparato técnico sobre a construção simbólica ou cultural de um acontecimento mediado, pois

Além de modificarem as normas de incitação, consumo e controle de vestígio e

memória, as novas tecnologias das imagens, sons e signos planetarizam uma e unicamente uma economia política de consciência que ameaça revelar-se cruel para os desviantes e perturbadores. A transformação do sujeito vivo, procriador e mortal, em objeto de manipulação técnica mobilizou, claramente, uma responsabilidade social. A transformação do sujeito cultural, que decide e deseja, imaginativo e emocional, em que objeto de manipulações da mesma ordem ainda não mobilizou abertamente, entre os atores como entre os decididores, uma responsabilidade equivalente. (DEBRAY, 1995, p. 159).

Pelas razões expostas, esse estudo investiga o modo como as modificações no suporte foram desenvolvidas e afetaram a composição da mensagem uma vez que as configurações técnicas são dependentes e específica do conteúdo, jogo, que é, relativamente, independente do meio e radicado em um fenômeno cultural.

1.2 – COPA DO MUNDO DE FUTEBOL NA TELEVISÃO

A Copa do Mundo é a competição máxima de uma modalidade esportiva em que se disputa o título de melhor atleta ou equipe do mundo. Os países reúnem seus bons atletas para disputar a competição em busca de vitórias e títulos. Esses confrontos são organizados por uma entidade central que determina as regras e coordena as disputas durante um período concentrado e intervalado de tempo.

No esporte, o futebol é a modalidade que possui a Copa do Mundo mais prestigiada e popular do planeta. Sua primeira Copa aconteceu no Uruguai em 1930 e até a Copa de 2010, na África do Sul, foram 19 edições organizadas pela FIFA, entidade mundial regulamentadora desse esporte. Esse reconhecimento mundial e a identificação das pessoas com a competição devem-se, principalmente, às possibilidades de difusão das informações realizadas pelos meios de comunicação.

Em 1930, assistir aos jogos da Copa era possível apenas para quem estivesse na cidade dos jogos ou nas proximidades, pois os meios de transportes da época não permitiam uma rápida mobilidade das pessoas e os meios de comunicação não possuíam tecnologia capaz de transmitir os jogos na sua íntegra. Assim, o mundo tomava conhecimento dos resultados pelo envio de mensagens por telégrafo e após algum tempo, viam as imagens da competição pelas fotos e/ou assistiam a trechos das partidas no cinema.

A cada edição da competição, novas possibilidades de comunicação (cinema, rádio, TV - *videotape*) surgiam para o mundo acompanhar a competição. Até, que em 1970, todo o planeta teve a possibilidade de assistir aos jogos simultaneamente à sua realização graças à transmissão via satélite. O problema era que nem todos os países possuíam sistema de televisão. Nas edições seguintes, o sistema de televisão expandia-se, modificava-se e, assim, cada vez mais países acompanhavam direto da cidade-sede e “ao vivo”, a Copa do Mundo de Futebol.

Foi a televisão, como sistema mediador entre o evento e o espectador, que estabeleceu um formato de transmissão dos jogos conforme as configurações do equipamento que utiliza, embasada nas características culturais que fundamentam o esporte, neste caso o jogo. Mas, qual o encanto de um jogo de futebol pela televisão? Quais são essas características culturais que o meio de comunicação, televisão, tem de se apropriar para transmitir o jogo de maneira que o telespectador reconheça-o? Para esclarecer estas questões, voltar-se-á aos elementos que deram origem ao futebol e à competição mundial.

1.2.1 - Origem do Futebol

A história do esporte traz que o início do jogo de futebol surge da espontaneidade do ser humano em brincar com um objeto arredondado em grupo. Há relatos desta prática em diversas civilizações antigas, as quais não tinham contato entre si. Porém, a história que será exposta aqui, é a que deu origem ao futebol moderno e foi proveniente da Grã-Bretanha.

Segundo Gillet (1971), as lendas inglesas contam que, na época das invasões dinamarquesas, os ingleses ao saírem vencedores da batalha, organizaram um jogo em que a bola era a cabeça do capitão do exército inimigo, chamando a disputa de batalha. Os ingleses dividiram-se em dois times, o time do norte e o time do sul, de modo que um dos times deveria levar a “bola” ao lado oposto do seu campo. O time que cumprisse o objetivo ganhava o jogo. Essa comemoração acabou tornando-se um jogo que passou a ser praticado pelas ruas das cidades inglesas em celebração à data. Mas, a brutalidade apresentada pelo jogo fez com que o rei Eduardo II o proibisse em 1314. Proibição que foi mantida pelos seus sucessores por um longo tempo.

Até que no século XIX, um jogo de bola é implantado por Thomas Arnold em um colégio inglês com objetivo educativo. O êxito obtido com o jogo e o exercício, na promoção da educação moral da juventude, fez com que a proposta de Arnold se difundisse pelo país, havendo uma incorporação da “atividade física” nos colégios públicos e universidades.

al británico le gusta dejar obrar a la iniciativa privada y no ha querido establecer un reglamento de conjunto instituyendo un programa de educación física y de deportes para todos los establecimiento de enseñanza. Incluso en aquello sen que más se pretende atraer a la juventud hacia estos ejercicios, no se les obliga a la fuerza, sino que la opinión de los maestro y de kis alumnos se mostraria tan severa con que no participara, que esta sola fuerza es, normalmente, argumento para más vacilantes. (GILLET, 1971, p.66).

Esse jogo tradicionalmente praticado nas instituições de ensino tinha uma regra essencial: podia-se parar a bola com as mãos, mas só se podia avançar para o campo contrário chutando a bola. “*Se jugaba o en grandes espacios o en terrenos exíguos; sobre césped, sobre tierra apisonada o en um pátio pavimentado.*” (FLOC’HMOAN, 1969, p.104). As diferentes condições do ambiente do jogo, os constantes acidentes da sua prática e a falta de mais regras fizeram com que, pouco a pouco, o jogo se diferenciasse em dois tipos.

Os rapazes da RugbySchool, com seus grandes campos gramados e espaços abertos, jogavam uma forma de futebol que permitia agarrar o jogador adversário e correr com a bola na mão. Em Winchester, o campo era estreito, o drible era estimulado e não havia baliza; para marcar pontos os jogadores precisavam levar a bola para o outro lado da linha. Em Harrow, cujos praticantes estavam entre os pioneiros do FA, os times tinham onze jogadores, e uma grande bola era chutada sobre um campo

frequentemente enlameado. Em Westminster e Charterhouse, o jogo era restrito a estabelecimentos fechados, impossibilitando chutes e lançamentos. (MURRAY, 2000, p.21-22).

Assim, uma dessas práticas passou a ser chamada de jogo de drible, em que se proibiam os empurrões e os choques brutais. O avanço pelo campo adversário deveria acontecer somente por meio da manipulação da bola com o pé. No entanto, não havia uniformidade nas regras e uma unanimidade no tipo de jogo, o que prejudicava a possibilidade de se organizar confrontos entre as escolas e clubes privados.

Em 1863, conforme Floc'hmoan (1969), seis escolas públicas da Inglaterra se reuniram para definir pontos em comum do jogo para que pudesse acontecer confrontos entre as escolas. Nesse período, os clubes privados reuniram-se, também, para discutir as regras do jogo, criando assim a Football Association (FA). A FA estabeleceu regras comuns que misturava os jogos, o rúgbi e o drible. Porém, com a adesão dos universitários a FA, partidários do drible, um jogo sem brutalidades que se jogava com o pé, fortaleceu-se, fazendo com que os partidários do rúgbi deixassem essa associação e criassem a sua em 1871.

A FA de Londres emergiu praticamente como a única autoridade de futebol na Inglaterra, e cada vez mais associações locais afiliaram-se a ela. Em 1867, tinha apenas dez membros; quatro anos depois, esse número cresceu para cinquenta. Em 1888, atingiu mil sócios e, em 1905, dez mil. (...) Durante esse processo, liquidou as associações regionais. Conhecida depois disso simplesmente como FA, tornou-se o órgão de regulamentação do futebol para todo o país – eventualmente, para todo mundo – e a sigla FA virou símbolo de futebol para milhões de torcedores, independente do idioma falado. (MURRAY, 2000, p.25).

Com a regulamentação do esporte, os ingleses propuseram incorporar, além das regras técnicas, princípios morais na prática, de modo que os jogadores manifestassem uma atitude leal e cavalheiresca com seus adversários, o *fair play*, ao mesmo tempo em que se esforçavam ao máximo para alcançar o objetivo desejado e/ou a vitória. Por sua vez, o público sentia-se atraído em acompanhar um esporte com esse sentimento de luta e respeito com o adversário, no qual as decisões imediatas modificavam o resultado, já que induziam os adversários ao erro ou a falha e proporcionavam a possibilidade de reverter à situação.

Sea cual fuere su deseo de vencer, el británico no olvida, sin embargo, que el entrenamiento y la competición deportiva no son más que medios de satisfacer su afición al deporte, de poner a prueba y cultivar unas cualidades que pueden concurrir a la formación humana a la que aspira. (GILLET, 1971, p.71).

A expansão da prática e a existência de diversos clubes (sociedades) fizeram com que campeonatos começassem a ser organizados pela FA. Além disso, a partir do século XVIII, a Inglaterra disseminava seus costumes pelo mundo, pois se tornara um centro comercial,

industrial e cultural, difundindo, desta maneira, a prática do futebol, principalmente, em suas colônias e nos países vizinhos.

Foram os países mais próximos da Grã-Bretanha sob aspectos comerciais, comerciais, econômicos, educacionais ou morais os pioneiros no futebol: Argentina e Uruguai na América do Sul, Suíça e Dinamarca na Europa, seguidos por Bélgica, Países Baixos, países escandinavos, Alemanha, França e em seguida, na virada do século XX, as cidades de Viena, Budapeste e Praga. Apesar de seu sucesso posterior, o Brasil, a Itália e Espanha foram comparativamente tardios em dotar o futebol. (MURRAY, 2000, p.45).

Em 1900, na segunda edição dos Jogos Olímpicos, a modalidade esportiva futebol entrou para o quadro de modalidades em disputa, tendo como países competidores a: Grã-Bretanha, França e Bélgica. Nas edições seguintes, o número de países participantes foi aumentando até que nos Jogos Olímpicos de 1928, em Amsterdã, eram 18 seleções inscritas.

Diante do interesse do mundo pela prática esportiva do futebol criou-se uma entidade internacional regulamentadora do esporte, que passaria a organizar competições regulares a fim de consagrar a melhor seleção do mundo de um determinado período. Por isso, a Copa do Mundo de 1930 foi um evento marco na história do futebol e do esporte, pois consolidou a importância que o futebol assumiu para a sociedade ao ter seu próprio campeonato mundial independente dos Jogos Olímpicos. Encantamento que se mantém até os dias atuais, uma vez que a FIFA completa 110 anos de fundação e a Copa do Mundo é um megaevento esportivo com igual valor econômico e social dos Jogos Olímpicos.

O futebol origina-se, portanto, de uma brincadeira que ganha regras e transforma-se em um jogo que se difunde pelo mundo a partir da uniformidade de regras técnicas e de conduta, tornando-se um esporte. Por isso, é no princípio do jogo que se encontram os elementos essenciais e fundamentais que atraem os indivíduos para a prática do futebol e transforma-o em parte da cultura.

1.2.2 - Elementos do Jogo

No século XIX, os jogos receberam um conjunto de regras rigorosas e complexas, estimulados pela formação de clubes, federações e confederações e pela organização de competições e campeonatos, fazendo com que o jogo se transformasse em esporte. Esse processo desenvolve-se espontaneamente na Inglaterra, berço do futebol atual.

a estrutura da vida social inglesa lhe foi altamente favorável, com governos locais autônomos encorajando o espírito de associação e de solidariedade, e a ausência de

serviço militar obrigatório fornecendo ocasião para o exercício físico, além de impor sua necessidade. As formas da organização escolar agiam no mesmo sentido, e finalmente a geografia do país e a natureza do terreno, predominantemente plano e oferecendo em toda a parte os melhores campos de jogo nos prados comunitários, os *commons*, também tiveram a maior importância. (HUIZINGA, 2000, p.219).

Mas, o que é jogo? Johan Huizinga, filósofo holandês, no seu livro *Homo Ludens*, busca esclarecer essa questão. Foram diversas as teorias propostas pelas áreas da psicologia e fisiologia, porém, nenhuma delas conseguiu explicar o jogo na sua totalidade, pois nenhuma delas presta “atenção a seu caráter profundamente estético. Por via de regra, deixam praticamente de lado a característica fundamental do jogo.” (HUIZINGA, 2000, p.5).

Para o autor, a estética é um dos elementos que provoca nos seres humanos o poder de despertar sentimentos, como tensão, alegria e divertimento, pois “o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação.” (HUIZINGA, 2000, p.7). O que o faz concluir que não é possível chegar a uma definição exata no conceito de jogo, limitando-se a determinar suas principais características enquanto manifestações sociais.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredos e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2000, p.16)

Dentro deste mundo temporário, à medida que as ações dos jogadores vão se desenvolvendo, há uma configuração de uma estrutura interna, precisa e única, de modo que cada decisão gera um caminho e ganha um sentido próprio na dinâmica do jogo. O esforço dos jogadores em obter o êxito de suas ações gera uma sucessão de tensões e soluções que combinadas, formam um conjunto de interações rítmicas e harmoniosas, que atrai e fascina os envolvidos, visto que, muitas vezes, o mais importante é o processo para se chegar ao resultado.

Essa componente, a tensão, é uma das características gerais do jogo que provoca as incertezas e situações imprevisíveis, aumentando a importância do jogo em busca de desfechos. A sua frequência e a expectativa da sua solução produzem valores nos jogadores e nos espectadores, como: incerteza, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião, que estão ligados ao domínio da estética.

Por isso, destaca-se uma das características formais do jogo para conduzir essa leitura

por entre as questões estéticas. O isolamento trata-se dos limites estabelecidos entre os participantes do acontecimento. Um jogo requer limite tanto de tempo quanto de espaço. No caso do futebol, as linhas do campo demarcam o espaço onde acontecerá a disputa, e o juiz comandará os 90 minutos do tempo de jogo. Desta maneira, o espaço tanto para o jogador como para a torcida no estádio é material (físico) e deliberado. As linhas estão demarcadas no gramado por cal, determinando espaço, funções e tamanhos. Ele está visualmente fixado conforme as regras. Já o tempo é imaginário e deliberado para ambos no estádio, pois se trata de uma medida mensurada pelo juiz, e definida na regra.

No momento em que a televisão apropria-se do jogo para tornar o evento acessível ao maior número de pessoas, há uma adaptação do espaço e do tempo para os seus recursos. Ao transmitir as ações que ocorrem no campo ao telespectador, o espaço converte-se de material para imaginário, pois o telespectador só identifica onde a ação dos jogadores está acontecendo a partir das linhas do campo que aparecem na imagem, construindo-a na sua imaginação as relações de complementação da parte pelo todo. Se a imagem não permite a localização espacial do jogador, mas este é destacado na transmissão, o telespectador estabelece relações que vão de união, solução ou equilíbrio com o acontecimento anteriormente mostrado de forma espontânea.

Quanto ao tempo, a partir do processo de gravação das imagens torna-se material, já que o passado pode ser recuperado e apresentado novamente. Outro recurso incorporado pela televisão, que materializa o tempo, é a sua inserção por meio do texto escrito contando o tempo transcorrido de jogo na imagem, o que passa a mensurar e a regular o fim da sua própria realização.

Diferente dos jogadores e do público no estádio que criam caminhos e sentidos de compreensão próprios, o telespectador recebe da televisão um caminho e sentido definido pelo meio, ou seja, pelas suas limitações técnicas, de modo que os produtores de televisão ordenam as ações ocorridas no campo, transportando as incertezas, as tensões e soluções do jogo em determinado ritmo e harmonia.

Por isso, ao transmitir um jogo de futebol, a televisão estabelece um contrato diferente daquele firmado entre o jogo e os jogadores e jogo e o público no estádio. Esse acordo promete tornar, também como o jogo, a transmissão esportiva um intervalo lúdico na vida cotidiana, de maneira que sua adesão seja totalmente voluntária por parte do telespectador, isto é, uma fonte de divertimento supérflua.

1.2.3 - Transmissão televisiva na Copa do Mundo

A ideia de televisão materializou-se, inicialmente, sob um conjunto de engrenagens e peças mecânicas, pois, no início do século XX, era essa a tecnologia que estava suficientemente desenvolvida na época. As primeiras experiências transmitiram e receberam imagens a distância por meio de dispositivos mecânicos, porém com um conceito limitado. Havia várias pesquisas semelhantes em várias partes do mundo de forma que cada uma definia seu padrão técnico de funcionamento. Em janeiro de 1928, Alexanderson e Sarnoff apresentam o sistema mecânico da *General Electric* (GE) à imprensa possibilitando que os Estados Unidos comecem a realizar transmissões de televisão em estúdio. Entretanto, as imagens possuíam uma baixa qualidade e os receptores eram caros e poucos.

A consolidação das técnicas televisivas só aconteceu, porém, com o desenvolvimento de dispositivos eletrônicos, que melhoraram a qualidade na imagem e diminuíram o custo dos receptores, permitindo que se iniciassem as transmissões televisivas regulares em branco e preto na Inglaterra e nos EUA. A primeira transmissão televisiva irradiada “ao vivo” de um jogo de futebol aconteceu em 16 de setembro de 1937 entre os jogadores titulares e reservas do time do Arsenal e foi realizada pela BBC, quando eram contabilizados cerca de 20 mil receptores.

Em virtude disso, no momento em que aconteceram a primeira e segunda Copa do Mundo, em 1930 e 1934, o sistema televisivo ainda não estava pronto, encontrava-se em desenvolvimento e desta forma indisponível para transmitir os jogos. A primeira transmissão televisiva de Copa do Mundo só aconteceu em 1954³, no campeonato disputado na Suíça, produzido pela *Eurovision*⁴, em que foram transmitidas, por meio da radiodifusão, dez partidas “ao vivo” para nove países da Europa em branco e preto. Dentre os jogos estavam o de abertura entre França e Iugoslávia e a final entre Hungria e Alemanha. Os jogos transmitidos não foram gravados no sistema televisivo, pois o primeiro equipamento comercial de gravação em fita magnética surgiu em 1956. Assim, as imagens das Copas até 1954 eram capturadas, armazenadas, distribuídas em película e exibidas no cinema. Neste momento, na Europa, a população já possuía um número significativo de receptores. Na Inglaterra, por exemplo, estava em torno de 3 milhões aparelhos de tevê.

Atração de primeira grandeza como espetáculo, o futebol encontrou o veículo ideal para sua maior expansão. Em contrapartida tornou-se o motor de importantes

³ Disponível em: <http://m.fifa.com/aboutfifa/news/newsid=72042.html>. Acessado em: 29 jun 2014.

⁴ *Eurovision* (UER) – União Européia de Radiodifusão

iniciativas no campo das telecomunicações dirigidas às massas. Não foi simples coincidência a Eurovisão ter nascido com as transmissões do campeonato Mundial de Futebol na Suíça, em 1954. Seu idealizador e principal propulsor, Marcel Bezançon, diretor da Televisão Suíça, era um apaixonado pelo futebol e muitas vezes escreveram que os esportes em geral e uma boa partida de futebol em particular eram o melhor espetáculo que a televisão poderia proporcionar. (CASTRO, 1997, p. 41-2)

Com o sucesso da transmissão dos jogos na Copa 1954, a Copa do Mundo de 1958 na Suécia, televisionou todos os seus jogos diretos e “ao vivo” para toda a Europa, mas os países não europeus continuaram a receber as imagens da Copa por meio de película.

A Copa do Mundo seguinte, em 1962, interrompeu o processo de transmissões televisivas “ao vivo” para a Europa, pois no Chile não havia recursos técnicos (equipamentos, sistema televisivo e satélite) para a transmissão. Isso fez com que, em comum acordo entre a FIFA e o Comitê Organizador, a empresa Telesistema Mexicano gravasse todos os jogos, “na íntegra, em fita magnética. Coube ao Telesistema Mexicano negociar com as emissoras da América Latina um pacote onde direitos e serviços estavam englobado no pacote.” (CASTRO, 1997, p. 42). A Europa optou por enviar sua própria equipe para realizar a cobertura dos jogos em película. Os rolos de filmes em 16 milímetros eram enviados, por via aérea, para processamento e edição para Europa.

Em 1966, a Copa do Mundo retorna a Europa, desta vez na Inglaterra. As duas emissoras de televisão do país, BBC e ITV, uniram-se para fazer a transmissão direta e “ao vivo” para Europa e em *videotape* para os demais países do mundo. A BBC, geradora das imagens, responsabilizou-se por todos os serviços técnicos para a gravação destas.

A Europa utilizava três padrões de geração de imagens em preto e branco para a TV, todos em 50 ciclos (25 quadros por minuto), variando o número de linhas que formam a imagem final: 405 (ou 605) na Inglaterra; 819 na França e 625 também na maioria dos outros países. O Brasil, como os Estados Unidos, o Japão e quase todos os países americanos, utilizavam 60 ciclos (30 quadros) e 525 linhas. A operação de conversão de sincronismo das imagens é imprescindível para a reprodução das gravações registradas em padrões diferentes. (CASTRO, 1997, p. 43).

Para a Copa de 1970, Emílio Azcarga, dono da Telesistema Mexicano, negociou com a FIFA um contrato de direitos mundiais exclusivos da Copa do Mundo no México para sua empresa, o que quebrava a hegemonia da Eurovisão como única interlocutora da FIFA em matéria de transmissões de rádio e televisão. “Para a FIFA, a proposta mexicana era tentadora e irrecusável, facilitava a vida de todos e traria dinheiro garantido de onde jamais se imaginara que pudesse haver qualquer pagamento por direitos, como a África e a Ásia.” (CASTRO, 1997, p. 45).

Para transmitir a Copa do Mundo de 1970, a emissora Telesistema Mexicano geraria o

sinal televisivo direto e “ao vivo” para todo o mundo. As imagens dos jogos em cores e o som eram transmitidas na mesma hora em que estavam sendo disputados as partidas nos estádios mexicanos, graças ao satélite de telecomunicações Intelsat em órbita síncrona com o movimento da Terra, sendo de alta confiabilidade. “A televisão, que conquistara novas fronteiras com o advento do *videotape*, tornara-se verdadeiramente internacional, com os satélites.” (CASTRO, 1997, p. 44).

A partir desta Copa, as empresas de telecomunicação passaram a disputar o direito de transmissão do evento junto à FIFA. Em 1971, funda-se a Organização de Televisão Ibero-Americana (OTI) que passa a desejar assim como a União Europeia de Televisão (EBU) a transmissão do Mundial da Alemanha em 1974 e das demais Copas. Os direitos de transmissão eram adquiridos por uma associação dos grandes conglomerados de telecomunicação que contratavam empresas de televisões locais para gerar as imagens do mundial. Desta maneira, a Copa do Mundo de 1974 foi elaborada por uma emissora de televisão alemã. A Copa de 1978, por uma emissora televisão argentina. A Copa de 1982, pela emissora espanhola.

Isso ocorreu até a Copa do Mundo de 1998, em que o grupo francês TVRS transmitiu o Mundial da França. Neste momento, o sistema de televisão estava iniciando o processo de incorporação de uma nova tecnologia no mundo, a digital. O novo sistema já havia sido definido em países chaves, como nos EUA, Japão e países europeus. Essa situação transformou a Copa de 1998 na última a utilizar e transmitir os jogos apenas no sistema televisivo analógico.

Na Copa do Mundo de 2002, na Coreia e no Japão, a empresa responsável pela geração das imagens e som dos jogos foi a HBS que mesclou as duas tecnologias, analógica e digital durante a captação, uma vez que o processo de transição entre os dois sistemas de televisão estava em andamento pelo mundo. Já na Copa do Mundo de 2006, na Alemanha, a transição do sistema de televisão já estava quase completa em muitos países e a HBS pôde transmitir pela primeira vez uma Copa em alta definição (HD) com mais de 20 câmeras.

Em 2007, com base nas transformações produzidas pela tecnologia digital, a FIFA trouxe para a entidade a responsabilidade de transmitir o seu evento, criando a TV FIFA, que passou a gerir toda a produção, operação de transmissão e venda dos direitos televisivos. Essa ramificação da entidade tinha o objetivo de

cumprir as demandas do século 21 relativas à transmissão, tecnologia e ambientes de mídia. Com o rápido crescimento da convergência de mídia, levando à proliferação de conteúdo, é cada vez mais importante que os detentores de direitos, anunciantes, patrocinadores e outras entidades comerciais consigam se destacar na multidão. A

FIFA, através da Copa do Mundo da FIFA™ e de seus outros eventos, fornece material de qualidade exemplar a emissoras em todo o planeta. (FIFA, 2014)⁵

Desta forma, é a FIFA, instituição organizadora do mundial e da modalidade, a partir da Copa do Mundo de 2010, que passa a produzir e distribuir seu evento para o mundo por meio da transmissão televisiva de futebol em um sistema totalmente digital, com melhor qualidade de imagem (full-HD) e 2 tipo de sistemas de som.

⁵ Texto retirado da página da FIFA. Disponibilizado em: <http://pt.fifa.com/aboutfifa/organisation/tv/>. Acessado em: 31 mar. 2014

1.3 – TECNOLOGIA TELEVISIVA – ANALÓGICA E DIGITAL

A televisão tem como pressuposto registrar e transmitir tanto temporalmente como espacialmente dados, visíveis e audíveis, em uma configuração material por meio da tecnologia. Essa tecnologia sofreu mudanças significativas na sua estrutura padrão ao passar do sistema analógico para o digital. Tal transformação afetou e vem afetando a totalidade da cultura humana. Entretanto, qual é a diferença provocada pela troca de tecnologia no meio? A transmissão televisiva direta e “ao vivo” de um jogo de futebol mudou com a troca do sistema tecnológico?

1.3.1 - As diferenças dos sistemas técnicos

Para mostrar as diferenças entre as tecnologias, expor-se-ão as características apresentadas por cada sistema, analógico e digital, a partir da adaptação dos cinco princípios proposto por Manovich (2012): representação, modularidade, automatização, variabilidade e transcodificação cultural.

O primeiro princípio trata-se de uma representação da base técnica constitutiva dos objetos midiáticos. No objeto analógico, cada meio de comunicação acaba por desenvolver um elemento técnico fundamental, o cinema foi o fotograma; o rádio, a onda sonora; a televisão, o quadro; Assim, para constituir um produto midiático de cada um desses meios é necessário que haja a aglutinação das partes formando um todo: o filme; a transmissão de rádio e transmissão televisiva. Por isso, cada meio de comunicação analógico acaba formando seu objeto midiático por um processo contínuo, que é totalmente diferenciado do realizado pelo objeto digital, em que o elemento técnico fundamental surge ou converte-se em um componente do código digital (0 ou 1), independente do meio de comunicação, conforme uma função matemática. Sua constituição ocorre, portanto, pela fixação de uma amostra estabelecida por intervalos regulares, denominada resolução⁶. Cada amostra quantificada assume um valor numérico a partir de uma escala pré-definida que é convertida em unidades diferenciadas, os dados discretos⁷. Deste modo, objeto digital é uma amostra quantificada e organizada de acordo com padrões definidos para cada um desses elementos comunicacionais: texto, figura, som, imagem, vídeo.

⁶ Tipos de resolução de vídeo - Standart, DV, HD, Full-HD, 4K, 8K.

⁷ Tipos de compressão de vídeo – AVI, MPEG, MPEG 2, MPEG 4.

Essa propriedade dos objetos digitais de serem compostos de uma amostra quantificada permite que eles possam sofrer uma manipulação algorítmica, ou seja, são programáveis/reprogramáveis, e, caso ocorra qualquer problema no processo de quantificação ou manipulação desses dados numéricos, o objeto midiático digital deixe de existir.

O segundo princípio, a modularidade, refere-se à estrutura de composição do objeto midiático. O objeto analógico é montado a partir de um elemento padrão, simples, organizado em cadeia e sequencialmente. Por exemplo, uma transmissão televisiva é formada por quadros entrelaçados em um fluxo contínuo no tempo ou no espaço. O objeto digital é constituído por um agrupamento de amostras discretas em um produto midiático de maior escala, no entanto cada amostra segue mantendo sua identidade separada. Por exemplo, numa página da internet que contém imagem, texto, som e figura, organizada dentro de uma mesma estrutura, há a integração desses elementos sem que eles percam suas configurações próprias. Assim, eles são guardados em separado e combinados apenas no momento da execução, acesso à página.

Ao refletir sobre o processo formador dessa cadeia tecnológica, nota-se que o pensamento que fundamenta os meios modernos, analógicos, está intrínseca no sistema de produção proposto pela Revolução Industrial, uma vez que ela instalou na indústria uma estrutura de montagem cujos princípios são: em primeiro, a standardização dos componentes, e em segundo, na *“separación del proceso de producción en un conjunto de actividades simples, repetitivas y en secuencia, que podían ser ejecutadas por obreros que no tenían por qué dominar todo el proceso y que podían ser reemplazados con facilidad.”* (MANOVICH, 2012, p.75). Transpondo a mesma reflexão aos meios digitais visualiza-se uma lógica bastante distinta alicerçada pelo pensamento pós-industrial, que se baseia na adaptação do indivíduo em vez da standardização massiva.

O modelo estrutural de programação do objeto digital propicia que rotinas simples de produção do objeto já fiquem pré-programadas, de modo que seja possível acessar partes de um todo, modificá-las ou substituí-las, sem que nada disso afete a estrutura global do objeto. A desvantagem é que, caso se apagasse o agente gerenciador dos dados (*software*), o objeto não funcionaria.

O terceiro princípio é a automatização, ou seja, um sistema que executa ações autônomas que agem no produto midiático nas seguintes circunstâncias: criação, manipulação ou acesso aos objetos. No sistema analógico, a automatização é quase inexistente, pois a regulagem e operacionalização de todos os elementos da cadeia são realizadas pelo ser humano, como no caso da televisão, os ajustes de brilho, contraste, cor e ruído é feito diretamente pelo usuário no equipamento (emissor ou receptor). No sistema digital, a

automatização pode apresentar dois níveis, o baixo e o alto. No baixo nível, contemplam-se modificações simples em que diversas opções estão padronizadas e o usuário pode escolher entre as opções oferecidas, como no sistema de cor de um aparelho de televisão digital: filme, documentário, jornalismo, esporte. No alto nível, o sistema gerenciador propõe relações de significado entre os objetos em uma dada situação. Por exemplo, se a partir de uma palavra chave presente no conteúdo televisivo, o aparelho de televisão alterasse automaticamente seu sistema imagem e som a fim de adequar o equipamento técnico ao conteúdo de modo a produzir uma maior imersão do telespectador. Como no esporte, maior nitidez da imagem e com som *surround* proporcionando uma atmosfera de estádio na sala de estar.

Essa capacidade de automatização do processo comunicacional aparece com o sistema digital devido à questão do armazenamento de dados, em que é possível acumular uma quantidade sem precedentes de informações ou materiais midiáticos em um mesmo sistema. Na hora de recuperar os dados, é necessário, portanto, dispor de uma maneira eficaz de classificação, organização, busca e acesso dos objetos armazenados para seja possível incorporá-los no processo comunicacional com agilidade e precisão. Por exemplo, no processo de produção da transmissão em uma partida da Copa do Mundo, a emissora capta e armazenava imagens de várias câmeras em um servidor durante os 90 minutos do jogo. Para recuperar imagens específicas de lances importantes por diversos ângulos, há a necessidade de um método de busca e recuperação de dados, pois do contrário não seria possível produzir com rapidez e eficiência um produto, como os melhores momentos da partida, exibidos após o jogo.

O quarto princípio é a variabilidade que se refere ao número de versões a que um produto midiático pode ser preparado a partir de uma determinada fonte de informação. No sistema analógico, em um produto de base adicionam-se manualmente os elementos textuais, visuais ou auditivos em uma sequência ou composição durante a sua constituição contínua e em cadeia. Essa sequência é armazenada em um material que define uma ordem para sempre, já que no sistema analógico, os elementos estão fixados de um modo imóvel a uma estrutura, não conservando as identidades distintas de cada elemento. Ao verificar esse princípio no sistema digital, oportuniza-se a criação de distintas versões de forma potencialmente infinitas, pois os novos elementos não são incorporados ao objeto midiático na base, já que possuem uma composição modular que mantêm suas características individuais.

Nesse contexto, interligando esses princípios, nota-se que podem ser geradas diferentes versões de um mesmo produto pela automatização, já que se pode programar função com os elementos disponíveis, porque os elementos midiáticos mantêm suas

identidades distintas, permitindo a eles se agruparem diferentemente, adaptando o processo comunicacional de acordo com o usuário. Essa lógica do sistema digital corresponde, segundo Manovich (2012), à lógica de distribuição pós-industrial em que uma versão se cria sob medida para o usuário, como consequência de dados que foram introduzidos por ele no sistema, de forma que o produto seja entregue quase imediatamente à solicitação, uma vez que o sistema de fabricação e distribuição estão em rede.

Essa oferta de possibilidades, que se abre no processo comunicacional pelo sistema digital, transfere do emissor para o receptor a responsabilidade de decidir sobre a representação do mundo ou das condições humanas. Isso significa que no plano comunicacional, o usuário teria opções para gerenciar e interagir com o conteúdo.

O quinto e último princípio é a transcodificação cultural, que aborda uma interferência construtiva entre duas fontes, a técnica e a cultural. Essa interação entre as duas forças pode ser constatada na interface dos objetos já que nela se combina o sistema estético com a funcionalidade. Desde o sistema analógico até agora, pode-se ver que uma organização estrutural nos objetos ganha sentido para os seres humanos quando a estrutura vai além de obedecer às convenções de organização da máquina e encontrando se incorporada na cultura humana. Por isso, serão abordados alguns pontos de como o sistema técnico da transmissão televisiva, analógica e digital que operam em um evento cultura, o jogo de futebol, considerando a mútua interferência das tecnologias na interface elaborada pela televisão.

Televisão Analógica

O sistema de televisão analógico é uma descoberta e combinação de elementos da física clássica e moderna, nos campos da ótica, ondulatória, eletrostática e termodinâmica, em busca da construção contínua e análoga de uma transmissão e recepção de imagem e som por meio da eletricidade, criando:

uma relação biunívoca entre o real e a sua imagem. A imagem se dá, então, como representação do real. A imagem traz do real a marca luminosa, permanente, morfogeneticamente estável, capaz de perdurar no tempo, e ser apresentada de novo – re-presentada – infinitamente. A imagem estabelece a junção entre dois momentos do tempo, aquele em que foi captada (feita à mão ou registrada automaticamente pela câmera fotográfica) e aquele em que é contemplada. (COUCHOT, 1993, p.39-40)

No Brasil, na década de 1970, em que houve a transmissão direta e “ao vivo” da Copa, a televisão em cores adotava o padrão PAL-M, que define uma imagem completa na proporção de 4:3 e com 625 linhas horizontais de definição, sendo formada a partir da junção de dois campos intercalados de 312,5 linhas horizontais na sua captação. No entanto, à

medida que este sinal é redistribuído (campo, geradora, transmissora, retransmissora, telespectador), ele vai se degradando, e a imagem que chega à casa do telespectador acaba com apenas 483 linhas de resolução, ou seja, com baixa nitidez dos elementos transmitidos, dificultando a identificação dos jogadores e suas ações.

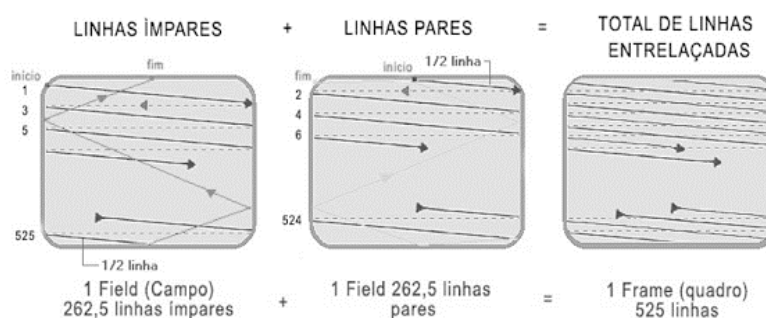


Fig. 1 – Esquema do entrelaçamento: dois campos formando um quadro completo, no caso em NTSC, cujo frame rate é de 1/29,97 quadros (aprox. 1/30) por segundo. Fonte: MEGRICH, 1989.

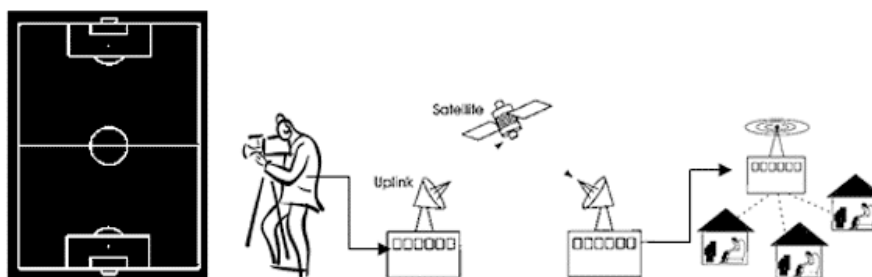


Fig. 2 – Esquema de transmissão brasileira via satélite e terrestre. Fonte: MEGRICH, 2009.

Ao captar uma imagem, um conjunto de lentes direciona a informação luminosa que chega do campo para um circuito eletrônico, transformando-a em frequências elétricas codificadas a partir de um processo de ordenação (Fig. 1). Neste processo de ordenação elétrica, seguem-se padrões definidos para que haja uma sincronização entre a captação e a recepção. Porém, o campo visual da câmera é bem inferior ao da visão humana, o que faz com que apenas trechos do campo de futebol possam ser focalizados e transmitidos. Assim, uma imagem em grande plano geral⁸, maior plano possibilitado pelo sistema televisivo, possibilita ver apenas os contornos dos jogadores em proporções pequenas em relação ao campo de grandes dimensões (Fig. 3). A identificação dos jogadores fica por conta dos números nas costas ou algum detalhe físico característico que possa ser notado a distância. Além disso, como explicitado anteriormente, essa imagem captada perde qualidade, devido aos recursos

⁸ Grande Plano Geral – “mostra uma área de ação filmada a longa distância” (GAGE, 1991, p. 80).

magnéticos dos equipamentos de gravação, transmissão e recepção, fazendo com que o telespectador em um grande plano geral acompanhe apenas a movimentação dos jogadores com a bola, sem muita nitidez, precisando do auxílio do locutor para confirmar as imagens às quais está assistindo.

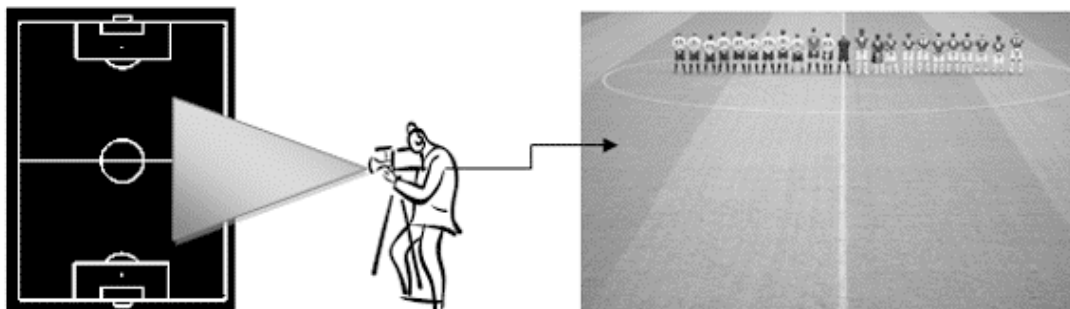


Fig. 3 – Esquema do ângulo de captação da uma câmera analógica em GPG.

Outro fator determinante da composição imagética da televisão são as bordas de um televisor uma vez que quanto mais perto da borda, mais a imagem deforma e apresenta distorção, afinal, os cantos da televisão analógica são arredondados. Por isso, os cinegrafistas optam por deixarem a bola, elemento principal do jogo, na área central da tela, evitando qualquer risco dela “fugir” da tela, uma vez que o jogo de futebol possui ações dinâmicas que necessitam uma constante reorganização na composição do enquadramento captado para que o telespectador não a perca de vista.

Somando as especificidades do equipamento analógico às suas limitações técnicas, existe também a quantidade de equipamentos de captação distribuídos pelo estádio e o seu gerenciamento durante uma transmissão televisiva que é a construção do conteúdo televisivo por meio da linguagem audiovisual. Segundo Watts (1990), diretor da BBC⁹, uma transmissão televisiva de futebol pode ser feita com três câmeras, duas posicionadas na região central do estádio e na parte superior, de modo que a principal realize grande plano geral e a outra, planos gerais e conjunto. A terceira câmera fica no campo, na lateral, captando as imagens por outra visão e próxima dos jogadores.

Com o avanço da tecnologia e o barateamento do equipamento, houve modificações nas transmissões televisivas analógicas, originadas pela inserção de mais câmeras ao redor do

⁹ BBC – Emissora de televisão inglesa – “Em 1937, a BBC transmitiu pela primeira vez uma partida pela televisão. Foi a final da *FA Cup* do ano, na qual a *Sunderland* bateu o *Preston North End* por 3x1. A transmissão, em preto-e-branco, marcou o início de uma longa história.” (POLI, 2006, p.255)

campo para captar as imagens (de 3 para 7) com uma maior mobilidade; a introdução da computação gráfica e do *replay* devido ao surgimento dos equipamentos de gravação e a melhora das mídias de armazenamento (magnéticas). “Só era possível gravar uma câmera por máquina de *videotape*. Era necessário um editor para cada sinal. Ou seja, praticamente impossível gravar todas as câmeras num caminhão” (POLI, 2006, p.257). Por isso, para disponibilizar o *replay* em uma transmissão, havia uma série de procedimentos a serem executados.

Depois do lance, o editor tinha o trabalho de voltar à fita e informar ao coordenador de transmissão que o *replay* estava disponível. Depois disso, o coordenador deveria esperar o momento certo para encaixar a cena. Esse processo levava algum tempo – tempo que numa transmissão atual pareceria uma eternidade. (POLI, 2006, p.257)

O áudio padrão era o estéreo com dois canais de som, o da direita e esquerda. As empresas geradoras da transmissão esportiva não tinham grandes produções nesta parte da linguagem audiovisual, afinal, o áudio era composto apenas por sons do campo, como pano de fundo, e a voz dos locutores. Para captar os sons ambiente, os microfones das câmeras do campo ficavam abertos e gravavam os sons durante a partida. Os locutores, ao narrarem as partidas, podiam servir como uma visão além da imagem para telespectador, uma vez que devido às limitações dos equipamentos de vídeo (nitidez e enquadramento) deixavam muitos elementos do jogo de fora da imagem. Esses profissionais tinham, por transmitirem direto do estádio, a vista completa do que acontecia em campo, podendo acrescentar mais informações para o telespectador ou inventá-las, já que o telespectador via apenas uma parte do campo. Com a evolução da tecnologia no áudio, as empresas de televisão passaram a colocar microfones específicos para captar os sons da torcida e as conversas dos técnicos, separando-os e enfatizando-os conforme as situações mostradas pela televisão nas transmissões.

Sistema de Televisão Digital

Na década de 1970, enquanto o Brasil iniciava a transmissão via satélite e o sistema televisivo analógico em cores, a NHK (emissora de TV pública do Japão) começava a desenvolver o sistema de televisão em alta definição no padrão analógico.

Os esforços estavam direcionados para a pesquisa de uma solução tecnológica capaz de dar ao telespectador as sensações mais próximas, tanto em imagem quando em som, daquelas experimentadas por um telespectador no cinema. Isso exigia não só maior nitidez da imagem e estabilidade na transmissão, mas também uma tela com dimensões proporcionais às das salas de projeção. (MEGRICH, 2009, p. 19)

Porém, a consolidação da televisão de alta definição só aconteceu por meio da revolução digital em que foi possível aliar a alta qualidade de imagem e som a uma tecnologia de compressão que permitia a transmissão dos dados de forma satisfatória e segura.

A vantagem mais perceptível da transmissão em sistema digital é a conservação da qualidade do sinal. O número de linhas horizontais no canal de recepção, mesmo em modo SDTV, é superior a 400, sendo idêntico aquele proveniente do canal de transmissão. Nos atuais sistemas analógicos, em função das perdas, a definição nos aparelhos receptores (TVs e videocassetes) atinge, na prática, somente 330 linhas horizontais, ou seja ocorre uma perda de quase 50%. Isso impacta diretamente na qualidade da imagem que vemos na TV. (MONTEZ, 2005, p. 26)

Além disso, esse sistema de televisão digital propiciou desenvolver equipamentos que captassem, transmitissem e recebessem a imagem e o som com a mesma qualidade durante todo o processo, uma vez que os sinais são convertidos em uma sequência de dados (bits), codificados em zeros ou uns, e não mais empregando ondas eletromagnéticas análogas que sofrem interferências ou ruídos. Esse processo digital na transmissão esportiva de televisão integrou todos os equipamentos de áudio e vídeo em um mesmo ambiente, deixando à disposição da equipe de transmissão todos os dados coletados durante o jogo (imagem e som) de forma independente de modo que a sua recuperação pudesse ser rápida e precisa. Esse compartilhamento de arquivos aconteceu devido ao desenvolvimento da tecnologia de compressão das imagens e dos sons coletados (MPEG, MPEG-2 e MPEG-4), o que possibilitou o armazenamento de todas as informações captadas pelas câmeras e microfones ao redor do campo, independente da quantidade de equipamento instalado. Essas informações entram no servidor (equipamento de armazenamento das informações) como material bruto e conforme a necessidade podem ser editadas rapidamente e inseridas em pouco tempo na transmissão direta e ao vivo como imagens de *replays* de vários ângulos ou com algum elemento gráfico (tira-teima).

Houve também uma evolução técnica dos equipamentos de captação, áudio e vídeo, com o sistema digital, que propiciou uma nova baixa nos valores dos equipamentos acompanhada de uma melhora na qualidade das informações gravadas. Deste modo, ocorreu um aumento na quantidade de câmeras (7 para 30) e microfones (5 para 27) ao redor do campo e uma diminuição do tamanho do equipamento e uma maior oferta de suportes com amplos recursos para controlar os aparelhos (*grua*, *stadycam*, *spidercam*, *tripé*). Lentes e *zooms* ampliaram o campo de visão das câmeras (do micro ao macro, de 15° a 180°). Mesa de mixagem e corte com um canal para cada equipamento facilitaram os ajustes e equalização do material bruto de forma a responder rapidamente aos comandos, uma vez que todos os

equipamentos estão integrados em uma mesma linguagem (digital), em uma mesma máquina e em um mesmo sistema.

A realidade que a imagem numérica dá a ver é uma outra realidade: uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da nuvem eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador, uma realidade cuja única realidade é virtual. (COUCHOT, 1993, p.42)

Outra mudança importante é a proporção da imagem no padrão do sistema de televisão digital, que passou de 4:3 para 16:9 e a sua qualidade: 1080p linhas (1920x1080 pixels) ou 720p linhas (1280x720 pixels) ou 576i linhas (854x480 pixels), também é importante no áudio cujo o número de canais de som aumentou de 2 para múltiplos canais (5 canais ou mais).

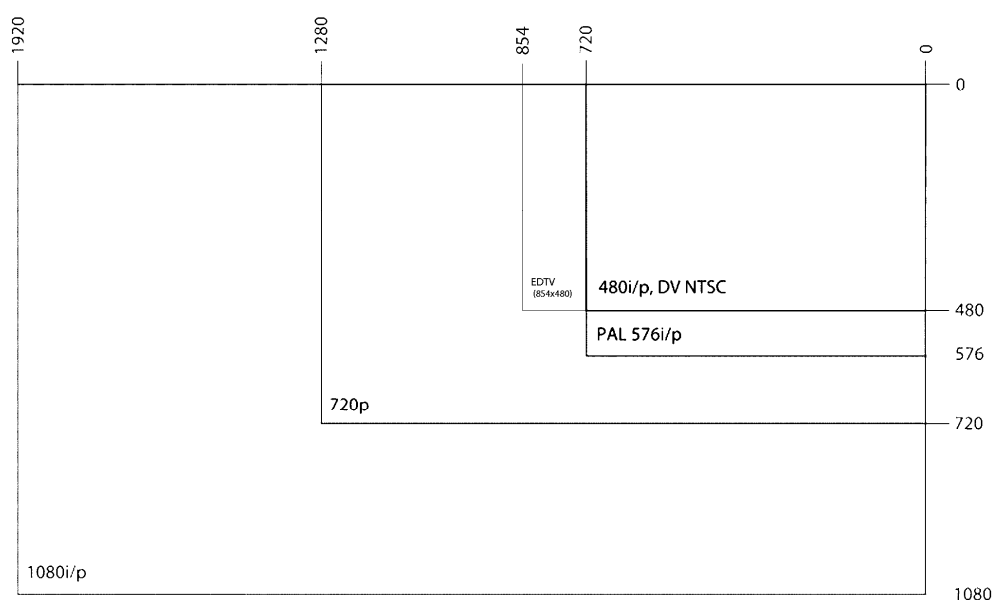


Fig. 4 – Proporção das imagens nos diferentes padrões e qualidades. Fonte: MEGRICH, 2009

A mudança da imagem televisiva tanto na proporção quanto na qualidade possibilitou que os planos¹⁰ contemplassem um enquadramento no qual se focaliza uma área maior do campo, com melhor definição e riqueza de detalhes. Isso permite aos telespectadores identificar claramente os jogadores e suas ações, mesmo em grandes planos. A bola tem a possibilidade de se movimentar dentro do enquadramento, uma vez que sua proporção é maior e a tela do aparelho televisor é plana e uniforme.

¹⁰ Os planos propostos por Gage (1991) são: Grande Plano Geral (GPG), Plano Geral (PG), Plano de Conjunto (PC), Plano Americano (PA), Plano Médio (PM), Plano Próximo (PP), Close-up (C), Plano Detalhe (PD).

O recurso de *slowmotion*, que consistia em reduzir apenas um pouco a velocidade de exibição das imagens, agora ganha em riqueza de detalhes, pois as câmeras passam a captar 600 a 1000 quadros por segundo, e não mais 30 quadros por segundo, possibilitando fragmentar a ação no mínimo movimento do jogador.

Os múltiplos canais de som (5.1, 6.1 ou 7.1) têm o objetivo de dividir os diferentes sons captados pelas caixas, tornando a experiência de assistir mais realística ao integrá-los com a imagem. Esse ambiente sonoro é projetado para envolver o telespectador, fazendo com que ele perceba os sons vindos de diferentes direções. Quando um jogador cruza a bola para a área do lado esquerdo do campo, por exemplo, é possível perceber a trajetória, passando das caixas de trás da esquerda e indo até a frente do sistema. Essa recriação sonora do ambiente faz com que ao telespectador pareça estar dentro do campo.

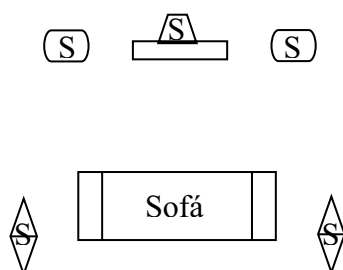


Fig. 5 – Sistema de multicanais de áudio (5.1).

Conforme o sistema padrão adotado por cada país para a televisão digital, há a possibilidades de outros recursos. No caso do sistema europeu (DVB), recursos interativos são disponibilizados pela emissora durante o jogo de futebol de forma que o telespectador, por meio do controle remoto, pode acessar informações estatísticas e dados dos jogadores; participar de enquetes; alterar o ângulo de visão de algum lance e gravar o jogo ou suas partes. O sistema americano (ATSC), que privilegiou a alta definição da imagem, oferece a interatividade a partir da sincronia da TV com um segundo aparelho eletrônico portátil ou segunda tela, uma vez que no seu sistema televisivo padrão não há a possibilidade deste recurso. O sistema japonês (ISDB) propicia ao sinal televisivo a mobilidade, que é a possibilidade de recepção em veículos móveis (carro, ônibus, trem, metro, avião, navio); a portabilidade, que permite assistir à TV em um dispositivo portátil por meio de uma banda da televisiva garantida para isso (*one-seg*, qualidade equiparada a do sistema analógico); e a multiprogramação, que é a oferta de ser transmitido mais de um conteúdo simultâneo por uma emissora.

MÉTODO

Para analisar as transmissões televisivas de futebol direta e “ao vivo” nas Copas do Mundo a partir da interferência da tecnologia, o estudo propõe comparar as transmissões dos jogos considerando sua constituição no meio televisivo como narrativa audiovisual, simultânea ao jogo e determinada pela tecnologia analógica ou digital.

A pesquisa compreende por narrativa audiovisual uma construção complexa em que as ferramentas específicas do meio de comunicação de massa, no caso, a televisão e sua linguagem audiovisual, atuam como um narrador fundamental, exercendo o papel de ponte entre uma manifestação cultural - jogo de futebol, e o receptor. “Colocar os acontecimentos em ordem, ainda que cronológica, exige, ao contrário, todo um trabalho sobre a temporalidade (cortar, saltar, aproximar), que introduz outra lógica, diferente do simples passar do tempo de referência.” (JOST, 2009, p.50).

Assim, à medida que a televisão mostra por meio da representação do espaço os elementos do jogo e monta os planos configurando uma narrativa, ela torna-se um meganarrador, que está “particularmente apta a empilhar, uns sobre os outros, uma variedade de discursos, uma variedade de planos de enunciação e, finalmente, uma variedade de pontos de vista que podem, eventualmente se entrecroçar.” (JOST, 2009, p.73)

Entretanto, a televisão não controla o jogo, que é um acontecimento independente dos meios de comunicação, com uma multiplicidade de ações a partir do comportamento dos diversos elementos (jogadores, árbitros e bola) presentes no campo, um espaço delimitado, porém modera a representação do espaço e tempo na tevê em função da tecnologia. Por isso, ao ser sistematizado pela tevê, o jogo apresenta um subnarrador já que possui uma dinâmica própria. Assim, o meio é o principal responsável pela comunicação, mas tem como subnarradores da história os elementos do próprio jogo, uma vez que a interação entre eles instituiu uma “ordem dos fenômenos”. A bola pode ser considerada um subnarrador, pois permite uma linha narrativa ao receptor de forma que este compreenda as ações que acontecem em campo com base nela. Essa situação permite uma interação entre as duas narrativas fazendo com que o narrador fundamental “apague-se aparentemente, em tal caso, em prol de um narrador segundo, que, tão polifônico quanto ele, ocupa os cinco canais de transmissão do narrável filmico” (JOST, 2009, p. 70)

Nessa visão, este método de pesquisa propõe fazer uma separação entre o meganarrador audiovisual, a televisão, e o subnarrador, os elementos do jogo, ou seja, o

conteúdo da transmissão, para que um instrumento de pesquisa possa identificar o processo de construção da narrativa audiovisual das transmissões de futebol “na medida da em que o processo fílmico implica uma certa forma de articulação de diversas operações de significação (encenação, enquadramento e encadeamento)” (JOST, 2009, p.74). E, tendo em vista a complexidade de uma imagem visto que “é muito difícil significar um único enunciado por vez, como podemos verificar quando tentamos anotar as informações visuais veiculadas por um plano” (JOST, 2009, p.36),

no se enfocan solamente los contenidos de las transmisiones, sino los elementos lingüísticos que las caracterizan, los materiales utilizados y los códigos que presiden su “tratamiento” (códigos lingüísticos, gramaticales, sintácticos o estilísticos, pero también culturales e ideológicos). CASETTI et. al., 1999, 249.

Assim, o estudo da transmissão televisiva de futebol por meio do *Análisis de las estructuras representativas* proposto por Casetti et. al. (1999) irá possibilitar examinar a arquitetura definida para esse produto televisivo de modo a explorar as estruturas que os sustentam e as estratégias empregadas.

Em realidad, los textos no solo dicen o muestran algo, sino que también dicen y muestran el modo en que esse algo se propone y se capta. al remitir a un “mundo”, los textos desvelan los diferentes modos en que se realiza dicha referencia, es decir, que um texto siempre reflexiona, en mayor o en menor medida, sobre si mismo y las informaciones que ofrece se inscriben en el próprio acto de ofrecer las. CASETTI et. al., 1999, 251.

Esse instrumento da análise do texto guiará a pesquisa verificando a forma como a tecnologia analógica e digital constrói o mundo na tela por meio do eixo do espaço e do tempo, uma vez que a articulação e apresentação da dimensão espacial e temporal na tevê acabam por “*determinar, de hecho, diferentes tipos de estructuras representativas*” (CASETTI et. al, 1999, 274). Para definir as variáveis de investigação, o estudo se baseará na linguagem audiovisual do cinema exposta por Gardies (2006) e na narratologia audiovisual proposta por Jost e Gaudreault (2009).

Análise do espaço

A análise do espaço representado na televisão é o resultado da ação da captação da imagem determinada pelo emissor por meio da disposição dos equipamentos em torno do campo, seus recursos técnicos e operacionalização; e a viabilidade de gravação e montagem. Desta forma, têm-se dois níveis de investigação do espaço: o da configuração estrutural do espaço representado, que se trata de demonstração, e da construção do texto televisivo, a

articulação do plano entre plano.

Configuração estrutural do espaço

No nível de configuração estrutural do espaço representado, há três pontos de vista: sintático, estilístico e semântico.

No ponto de vista sintático, há quatro categorias: a tipologia, tipos de conexões entre os espaços, dinâmica e a estabilidade do espaço. A tipologia “constitui a unidade técnica de tomada de vista e de montagem” (GARDIES, 2006, p. 19), ou seja, o posicionamento e a distribuição dos equipamentos de captação com a finalidade de representar determinado espaço.

A respeito dos tipos de conexões entre os espaços destacados existem: a conexão paratáctica, que se trata da “*acercamento y yuxtaposición de espacios, de modo horizontal o vertical*” (CASSETTI et. al, 1999, 275). E a conexão sintático, o *fade*, “*um espacio dentro de otro*” (CASSETTI et. al, 1999, 275).



Quadro 01 - Conexão: corte – seco.



Quadro 02 - Conexão: *wipe*.



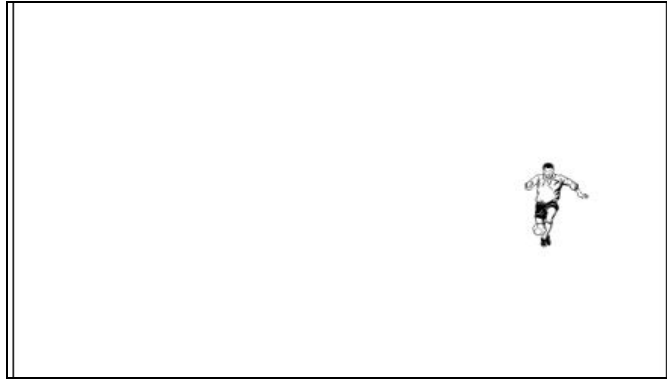
Quadro 03 - Conexão: *fade*.

Por dinâmica, atribuem-se as modificações consideráveis ou não na sua estrutura do espaço representado, ou seja, o plano que “é qualquer seguimento do filme compreendido entre duas mudanças de plano.” (AUMONT, 2003, p. 230). Como ponto de referência para designar os diferentes tamanhos ou comprimentos do plano utilizar-se-á a denominação tradicional que se baseia no lugar que o corpo humano ocupa na proporção do espaço enquadrado, visto que o jogo de futebol configura-se a partir das ações humanas dentro de um espaço delimitado. Portanto, serão oito planos destacados definidos por Gage (1991):

- Grande Plano Geral (GPG) – “Este plano é feito normalmente de um ponto mais elevado, com a câmera inclinada para baixo, usando uma lente grande angular. E nele, a figura humana aparece ao longe, com suas características físicas praticamente indefinidas para o espectador.” (GAGE, 1991, p. 78).



- Plano Geral (PG) – “Esse tipo de plano é utilizado para apresentar todos os elementos da cena, (...) você consegue cobrir entradas e saídas das personagens e orientar o espectador sobre os relacionamentos, movimentos e progressões dentro de cada cena do filme.” (GAGE, 1991, p. 78).



- Plano Conjunto (PC) – “Em se tratando de uma pessoa, o PC mostra-a de corpo inteiro na tela, revelando suas características físicas ao espectador.” (GAGE, 1991, p. 79).



- Plano Americano (PA) – “É o plano que ‘corta’ a figura humana à altura dos joelhos” (GAGE, 1991, p. 79).



- Plano Médio (PM) – “Na utilização do PM, a maior parte do fundo é praticamente eliminada. Destacando-se a figura humana como o centro de atenção para o espectador.” (GAGE, 1991, p. 79).



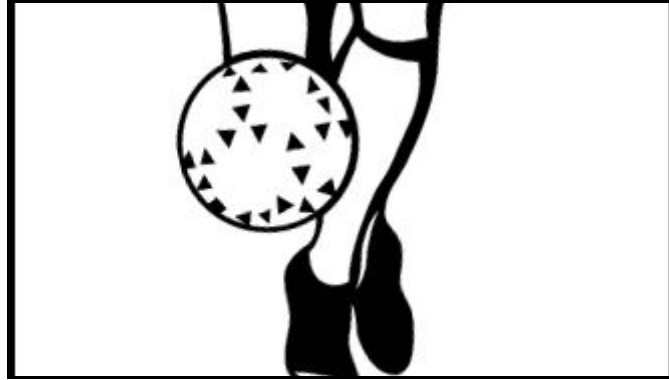
- Plano Próximo (PP) – “Enquadra a figura humana da metade do tórax para cima, constituindo-se num plano bastante útil para a filmagem de diálogos.” (GAGE, 1991, p. 79).



- Close-up (C) – A câmera aproxima um pouco mais, mostrando apenas os ombros e a cabeça do ator. Com isso, o cenário onde se desenvolve a ação é praticamente eliminado. E as expressões do ator tornam-se nítidas para o espectador.” (GAGE, 1991, p. 80).



- Plano Detalhe (D) – “Enquadra somente detalhes que vão valorizar a sequência” (GAGE, 1991, p. 80).



Por último, a estabilidade do espaço representado, que pode ser variável ou invariável. O espaço invariável é quando não acontece alteração do espaço, seja pela câmera estar fixa ou por não ter ocorrido nenhum movimento óptico, *Zoom*, ou mecânicos da câmera, *Pan* e/ou *Tilt*. O espaço variável é devido à câmera estar em um suporte móvel, como: *Stadycam*, grua, *Dolly* ou *Spidercam*, ou sofrer mudanças devido aos movimentos mecânicos e/ou ópticos.



Quadro 04 – Movimento óptico: *zoom in*



Quadro 05 – Movimento óptico: *zoom out*

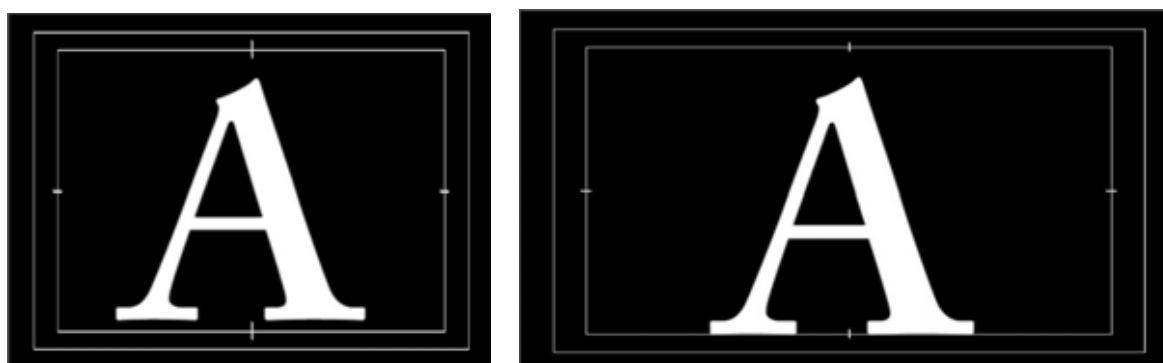


Quadro 06 – Movimento mecânico: *pan*



Quadro 07 – Movimento mecânico: *tilt*

Do ponto de vista estilístico, examina-se o enquadramento, ou seja, “conjunto indissolúvel formado pelo quadro e por aquilo que nele aparece e se organiza: o campo.” (GARDIES, 2006, p. 23). Desta forma, será investigada a disposição dos elementos delimitados pelo espaço visual representado, principalmente, pois com a mudança de sistema de tecnologia houve melhora na qualidade da imagem captada (cores, brilho, matiz) e a ampliação da dimensão da tela, conseqüentemente do campo. O enfoque incidirá sobre dois componentes presentes no enquadramento, o ser humano ou a bola.



Quadro 08 – Enquadramento: analógico x digital

Do ponto de vista semântico, averigua-se as relações que o narrador, a televisão, estabeleceu com as personagens, os atletas e árbitros, por meio da focalização que, conforme Jost (2009), é o ponto cognitivo adotado pela narrativa, para isso será levado em consideração

o valor cognitivo do que a câmera mostra e o ponto de vista sonoro (localização dos sons, individualização da escuta, inteligibilidade dos diálogos) das ações representadas e do cenário. A focalização pode ser classificada em: interna, “quando a narrativa está restrita àquilo que pode saber o personagem” (JOST, 2009, p. 177); externa, “os acontecimentos serem descritos do exterior, sem que tenhamos acesso ao pensamento do personagem” (JOST, 2009, p. 177); e espectral, “em vez de sonegar algumas informações, o narrador pode, ao contrário, oferecer uma vantagem cognitiva sobre os personagens ao espectador. Esse procedimento já era muito utilizado no teatro, graças à direção ou cenário, que davam ao espectador a possibilidade de acompanhar duas cenas simultâneas” (JOST, 2009, p. 180).

Construção do texto televisivo

No nível da construção do texto televisivo, o ponto de vista sintático e estilístico centra-se na reconstrução televisiva do espaço e o ponto de vista semântico centra-se no modo como as intervenções na estrutura do discurso ressaltam ou modificam o significado da representação do espaço.

No ponto de vista estilístico e sintático, os aspectos explorados foram à configuração narrativa estabelecida em três momentos aparecem recorrentemente em um jogo de futebol - a bola em movimento, a bola parada e o replay - para analisar a representação do espaço e tempo na tevê, por meio da duração dos planos, ângulos de enquadramento, estrutura proposta pelo movimento de câmera, estilo de montagem e ritmo dos planos.

No ponto de vista semântico, o significado cognitivo produzido pela aplicação da linguagem audiovisual resultante de sentidos localizados e articulados em uma forma de um estilo de transmissão.

Análise do tempo

A representação do tempo no programa de televisão pode ser abordada em dois pontos de vista diferentes: o da ordem, que é a disposição dos acontecimentos na sequência temporal do programa; e a duração, em que o narrador decide a extensão do acontecimento na linha temporal da narrativa.

Do ponto de vista da ordem, o tempo pode ser representado em: vetorial, “*cuando se representa una progresión temporal de A a B.*” (CASSETTI et. al, 1999, 279); e anacrônico, “*cuando no se representa ningún tipo de relaciones cronológicas que se puedan definir.*”

(CASSETTI et. al, 1999, 279).

Do ponto de vista da duração, o tempo representado pode ser: contínuo, “*cuando el evento se graba de modo continuo, tal y como se desarrolla frente a las cámaras, sin cortes ni intervenciones posteriores.*” (CASSETTI et. al, 1999, 280); descontínuo, “*cuando no hay continuidad entre el evento y su grabación, sino cortes, pausas o ajustes.*” (CASSETTI et. al, 1999, 280); contemporâneo, “*cuando el tiempo de la grabación y el de la transmisiónson simultâneos.*” (CASSETTI et. al, 1999, 280); não contemporâneo, “*cuando no hay simultaneidad entre el tiempo de la grabación y el de la transmisión*” (CASSETTI et. al, 1999, 280).

Espaço	Tempo
Sintático – tipologia/conexões/dinâmica/estabilidade	Ordem - vetorial / anacrônico
Estilístico - enquadramento	Duração - contínuo/descontínuo; contemporâneo / não contemporâneo
Semântico – ponto de vista	

Tabela 01 – Categorias de análise da representação do espaço e tempo

Corpus da pesquisa

O *corpus* desta pesquisa foi constituído pelo jogo final do Campeonato Mundial de Futebol de campo masculino devido ao seu grau de importância, porque se trata da definição do campeão do maior evento da modalidade naquele período de 4 anos e possui uma significativa audiência televisiva.

Das 19 edições realizadas até o presente momento (2014), foram selecionados 3 jogos finais que se apresentam como marcos tecnológicos na construção narrativa das transmissões televisivas de futebol em Copa do Mundo. A primeira final é a da Copa de 1970, pois se trata da primeira narrativa audiovisual transmitida direta e ao vivo para o mundo. A segunda final é a da Copa de 1998, porque foi a última a ser transmitida com os recursos de um sistema de televisão analógico, a terceira final é a da Copa do Mundo de 2010, em que o sistema televisivo é totalmente digital, captação, armazenamento, transmissão e recepção, além da transmissão televisiva passara ser de responsabilidade da instituição organizadora do evento a FIFA.



Fig. 06 – Logotipo da Copa 1970.



Fig. 07 – Logotipo da Copa 1998.



Fig. 08 – Logotipo da Copa 2010.

DISCUSSÃO

COMPARAÇÃO DAS TRANSMISSÕES TELEVISIVAS DAS COPAS

Compreender a representação do espaço do jogo de futebol na transmissão televisiva inicia-se com distribuição e disposição dos equipamentos de captação de imagem e som. Essa estrutura de câmeras instaladas ao redor do campo nas Copas de 1970 e 1998 foi ilustrada na figura 09 a partir do projeto de posicionamento das câmeras implantado na Copa do Mundo de 2010.

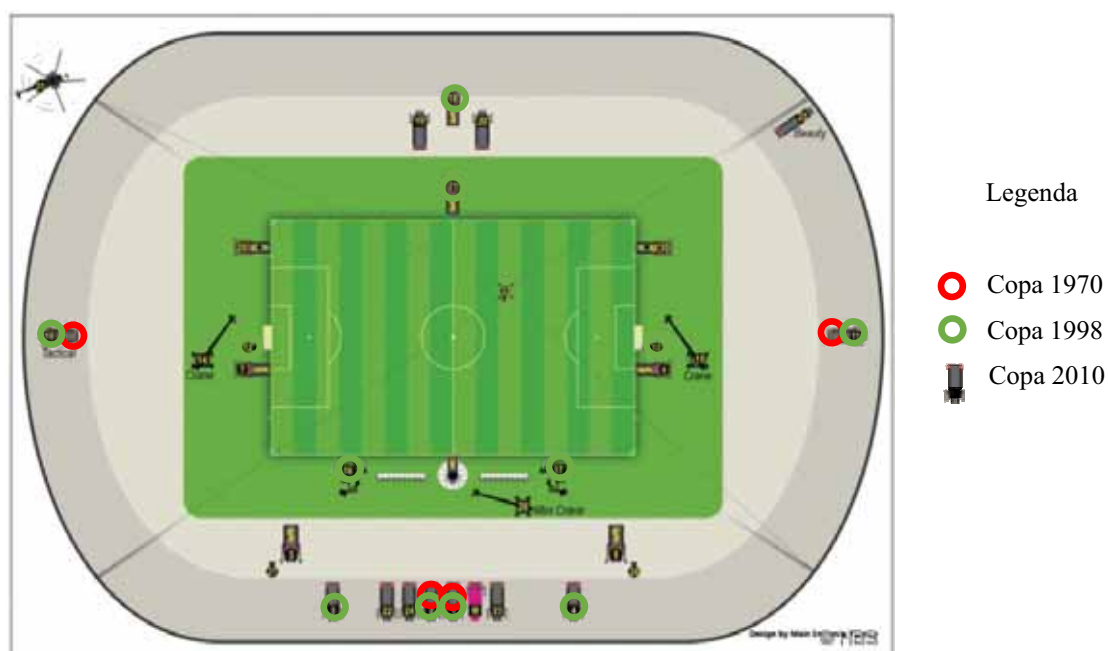


Fig. 09 – Posicionamento das câmeras no estádio nas Copas. Fonte: HBS, 2010.

Por meio dessa figura é possível comparar (disposição e quantidade) os equipamentos de captação de imagem disponibilizados para cada uma das três Copas (1970, 1998 e 2010), observando as suas modificações no número, na distribuição e no posicionamento dos equipamentos ao redor do campo. Esses dados são apresentados quantitativamente na tabela 02, que retrata como em um intervalo de 40 anos houve a progressão do número de equipamentos de captação e seus suportes que influenciam nas opções de imagens ofertadas ao diretor de tevê para reconstruir o espaço do campo de futebol na tela. O aumento do número de câmeras distribuídas pelo estádio apresenta uma ligação direta com as novas

possibilidades de composição apontadas em cada Copa. Esse fato suscita um aumento da complexidade no discurso da transmissão televisiva, uma vez que cada novo ponto de captação instalado corresponde diretamente a um novo ponto de vista do jogo. Ainda, o nível em que o equipamento é instalado (campo, intermediário e superior) associa-se ao ângulo de visão conferido à imagem em relação à ação captada, ou seja, a distância entre o telespectador e a ação e a proporção dimensional dos seus elementos que compõem a imagem. O eixo (principal, oposto e aéreo) relaciona-se como enfoque narrativo proposto pelo discurso televisivo, de modo que o eixo aéreo corresponde a uma perspectiva que denota uma visão não antropomórfica das ações, ou seja, um ponto de vista que não estabelece as referências visuais de um ser humano presente no estádio, diferenciando-se dos outros eixos.

Tipologia	1970	1998	2010
Nº de câmeras	4	12	32
Nível	1 (superior)	2 (campo e superior)	3(campo, intermediário e superior)
Eixo	1 (principal)	2 (principal e oposto)	3 (principal, oposto e aéreo)

Tabela 02 – Descrição quantitativa da tipologia visual das Copas.

Entretanto, mesmo com o aumento do número de câmeras e a diversidade no seu posicionamento, as transmissões televisivas de futebol deste estudo usufruíram de grande quantidade de imagens originadas de um dos eixos, no nível superior e na região central do campo, a fim de compor a narrativa televisiva do jogo. Um equipamento posto no alto possibilita “mapear todo o espaço mostrado e localizar geograficamente as personagens e os objetos nesse mesmo espaço”. (NOGUEIRA, 2010, p. 42). Na posição central, permite captar o evento frontalmente e sem distinção de lado do campo. Nota-se, na tabela 03, que houve uma diminuição percentual do uso das imagens captadas pelas câmeras nessa localização na construção da transmissão do jogo. Em 1970, quando as possibilidades de pontos de vistas eram reduzidas, as imagens praticamente eram captadas pelo alto e centro. À medida que, na Copa de 1998, houve um aumento do número de câmeras, o surgimento de dois níveis e dois eixos, as imagens captadas pelas câmeras no centro, no alto e no eixo principal continuaram a ser as mais representativas na transmissão, mesmo havendo uma diminuição no seu uso devido à disponibilidade de câmeras em diferenciadas posições. Assim, quando na Copa de 2010, há um aumento ainda maior do número de possibilidades, o percentual das câmeras

posicionadas no centro e no alto decresce ainda mais na transmissão televisiva, porém continuam a conduzir a transmissão.

Origem da maior quantidade de imagem transmitida	1970	1998	2010
Nível	Alto (100%)	Alto (64%)	Alto (56%)
Posição	Central (98%)	Central (79%)	Central (67%)

Tabela 03 – Descrição do nível e posicionamento da câmera central das Copas.

A instalação das câmeras na área alta e central do estádio na Copa de 1970 produzia imagens que podiam ser equiparadas a “uma testemunha ótica à qual o espectador atribui qualidades humanas” (GARDIES, 2011, p. 80). Trata-se de uma imagem que oferece um ponto de identificação com o conhecimento prévio que o espectador possuía ao acompanhar um jogo de futebol no estádio, denominando esse ponto de vista como antropomórfico. Somente na Copa de 2010, é que pontos de vistas não antropomórficos surgem na construção narrativa dos jogos, devido, principalmente, à tecnologia de suportes e à qualidade de transmissão de dados sem fio, com a câmera aranha¹¹ e geradas de um helicóptero. No quadro 09, ilustra-se a perspectiva antropomórfica adotada pelas câmeras centrais e principais nas transmissões televisivas dos jogos das Copas. Assim como uma das perspectivas não antropomórficas que foram utilizadas na Copa de 2010, a câmera aranha.

Copa	Antropomórfica	Não antropomórfica
1970		-

¹¹ Câmera aranha - Suspensa na extensão do campo por 4 fios de aço, a câmera é manuseada por controle remoto, produzindo imagens aéreas do jogo. Há a possibilidade de chegar até a linha do campo e realizar giros de 360° suavemente sem que resulte em imagens tremidas. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/infografico/11414-como-funciona-a-camera-aranha-que-sera-usada-na-copa-do-mundo-infografico-.htm>. Acessado em: 11 set. 2014.



Quadro 09 – Perspectiva antropomórfica e não nas Copas. Fonte: abc, 2010.

Em uma transmissão televisiva de futebol com mais de duas câmeras é possível construir uma narrativa alternando essas mesmas câmeras. Essa troca pode ser feita diretamente de uma imagem para outra ou por meio de um efeito de ligação, como *fade* e *wipe*. A troca direta (*cut*) é uma passagem rápida e brusca de câmeras durante a transmissão. Já a troca, com efeito, apresenta uma transição suavizada entre as imagens uma vez que as imagens são manipuladas para que haja a troca. Na Copa de 1970, as transições possíveis entre as câmeras eram a troca direta e o *fade* devido aos equipamentos. O diretor não possuía um padrão ao optar pelo uso delas na troca de câmeras, no entanto empregou o *fade* para suavizar as transições e ocultar a presença do meio, uma vez que as duas câmeras estavam posicionadas no mesmo ponto e modificavam apenas o recorte da ação. Na Copa de 1998, com a implantação de alguns recursos digitais no sistema analógico de transmissão, foi possível utilizar o efeito *wipe* em tempo real durante a transmissão, por isso houve uma definição de quando usar cada conexão. O corte seco serviu para as trocas entre as câmeras com a bola em movimento, pois essas ações necessitavam de mudança rápida entre os pontos de vistas para não perder a continuidade. O *wipe* ocorreu para informar a inserção do *replay*. E o *fade* foi usado para unir os *replays*. Na Copa de 2010, a emissora optou apenas pelo corte-seco e o *fade*. O *cut* foi utilizado para a transição das imagens ao vivo e o *fade* para a inserção dos *replays*, a fim de manter um ritmo sem quebra na montagem.

Conexões	1970	1998	2010
<i>Corte-seco (Cut)</i>	Sim (36%)	Sim (67%)	Sim (80%)
<i>Fusão (Fade)</i>	Sim (64%)	Sim (23%)	Sim (20%)
<i>Justaposição (Wipe)</i>	Não	Sim (10%)	Não

<i>Função definida</i> ¹²	Não	Sim	Sim
--------------------------------------	-----	-----	-----

Tabela 04 – Tipos de transições entre planos e função.












Por serem equipamentos eletrônicos, as câmeras de captação apresentam limitações técnicas que determinam qual o recorte na ação será assimilado pelo meio e transformado em imagem. Na Copa de 1970, lançava-se o sistema de televisão colorido e, como um novo sistema, muitos recursos ainda seriam desenvolvidos. As câmeras captavam as ações do jogo em apenas 4 planos, sendo que o maior enquadramento possível era o Plano Geral e o menor o Plano Americano devido à distância entre as câmeras e o campo. A transmissão apoiou-se sua construção narrativa no Plano Geral que durou, em média, 21 segundos. Os detalhes das jogadas foram mostrados pelo Plano Conjunto, uma vez que por ser mais fechado permitia uma melhor definição dos elementos na imagem. A sua duração foi de cerca de 5 segundos, tempo quatro vezes menor ao do Plano Geral.

À medida que avanços técnicos nos equipamentos acontecem, novas possibilidades de recorte na ação surgem. Na Copa de 1998, o sistema de televisão analógico estava no máximo dos seus recursos técnicos, o que possibilitava ao diretor da transmissão construir a narrativa do jogo com os oito planos possíveis. Aliado a isso, viu-se que houve uma ampliação na quantidade de equipamentos e a distribuição deles ao redor do campo. Assim, todos os planos foram requisitados na composição da transmissão dessa Copa, em que se optou por reconstruir o evento na tevê por meio do Grande Plano Geral que propiciava cobrir a maior do campo na imagem, localizado em um nível superior e na região central. Em média, o GPG apresentou um ponto de vista geral das ações que aconteciam no jogo por cerca de 8 segundos, quando havia um corte e mudava-se para outro ponto de vista, com a intenção de revelar uma nova visão da mesma sequência. Essa visão era mais aproximada e/ou fechada em torno da bola e/ou em um jogador específico, durando de 2 (PC) até 3 segundos (PA e PM).

Na Copa de 2010, o sistema de televisão mudou completamente, saiu do analógico e foi para o digital. Com isso, novas características e possibilidades emergiram do sistema como a ampliação do tamanho do quadro para 16:9, melhora na qualidade da imagem, a integração de todos os equipamentos a um sistema de armazenamento, a transmissão de dados sem fio. Isso fez com que, ao se comparar a Copa de 2010 com a Copa de 1998, foi possível verificar uma redução de 4,4% na quantidade de planos capturados, principalmente, em

¹² Função definida – Uma determinada técnica de conexão (*cut/wipe/fade*) é padronizada para situações semelhantes. Por exemplo, na Copa de 1998, a inserção de *replay* era anunciada pelo *wipe*.

função do aumento na quantidade de informação contida em cada plano na Copa de 2010, proporcionada pela ampliação da tela e significativa melhora na qualidade da imagem. Essas modificações trazidas pelo novo sistema digital de televisão em conjunto com um aumento significativo de câmeras e sua distribuição propuseram outra narrativa televisiva do jogo em que houve uma diminuição na quantidade de GPG acompanhado de um aumento de PG. As câmeras localizadas no nível intermediário e baixo conseguiram produzir um plano Geral com qualidade e profundidade de campo disponibilizando um ponto de vista com informações de grande amplitude a respeito das ações dos jogadores e ao redor da bola de um ângulo mais próximo ao da câmera no nível alto. Outra oscilação na escala de planos foi à diminuição de planos Conjuntos acompanhada de um aumento de planos Médios na mesma proporção. A transmissão optou por priorizar imagens que mostrassem individualmente as reações fisionômicas de jogadores a mostrar o comportamento dos jogadores em pequenos grupos. O propósito desta troca é deixar transparecer a emoção dos jogadores para o público por meio das suas expressões.

Plano	1970	1998	2010
<i>GPG</i>	-		
<i>PG</i>			
<i>PC</i>			
<i>PA</i>			

<i>PM</i>	-		
<i>PP</i>	-		
<i>Close</i>	-		
<i>Det.</i>			

Quadro 10 – Tipos de planos presentes na transmissão de cada Copa do Mundo. Fonte: abc, 2010.

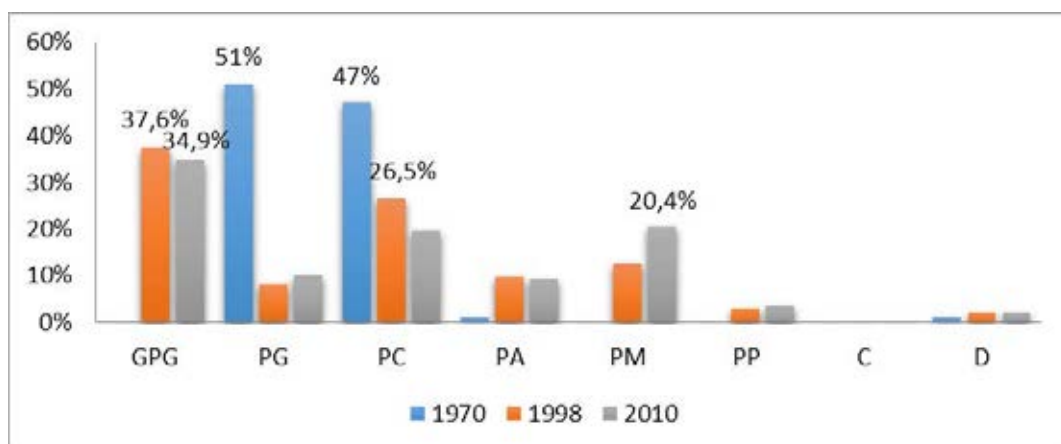


Gráfico 01 – Comparação entre planos utilizados nas transmissões de cada Copa, com destaque para os dois planos requisitados.

Desta forma, pode-se observar no gráfico 01 um panorama de como a transmissão de cada Copa aconteceu a partir da quantificação dos planos e a sua distribuição por uma escala. Depreende-se que há uma oscilação entre a quantidade de planos requisitados em transmissões. Dessa maneira, cada Copa aponta para uma construção de transmissão televisiva do jogo. A construção elaborada pela Copa de 1970 é totalmente diferente das Copas de 1998 e 2010, entretanto, as construções narrativas das Copas de 1998 e 2010 assemelham-se.

Estabilidade	1970	1998	2010
Câmera fixa	Sim	Sim	Sim
Câmera móvel	Não	Não	Sim
Movimento mecânico (grua, <i>stadycam</i> , <i>spidercam</i>)	Não	Não	Sim (7%)
Movimento mecânico (<i>tilt</i> , <i>pan</i>)	Sim <i>tilt</i> (54%) <i>pan</i> (86%)	Sim <i>tilt</i> (26%) <i>pan</i> (84%)	Sim <i>tilt</i> (28%) <i>pan</i> (78%)
Movimento ótico	Sim (36%)	Sim (36%)	Sim (34%)

Tabela 05 – Recursos de estabilidade utilizados para captar as imagens.

A seleção de um plano feita pelo diretor encontra-se diretamente relacionada com os recursos e suportes possibilitados pelos equipamentos de captação em cada Copa. Na tabela 05, nota-se que não há diferença entre os recursos linguísticos disponíveis nas câmeras das Copas de 1970 e 1998, pois o diferencial encontra-se na tecnologia dos equipamentos. A Copa de 1998 possui equipamentos com uma melhor qualidade de imagem, mecanismos óticos mais rápidos e eficientes em suportes com movimentos mais precisos para buscar a melhor composição imagética.

Comparando as Copas de 1970 e 1998, outro ponto relevante é a redução do uso do movimento mecânico, *tilt*. Em 1970, as câmeras tinham de realizar constantes movimentos na horizontal e na vertical, o *tilt*, para acompanhar a bola, pois a transmissão televisiva contava com apenas duas câmeras, localizadas no nível superior do campo. Em 1998, há o aumento do número de câmera e sua distribuição por dois níveis, superior e no campo, o que faz surgir a possibilidade de o diretor trocar de câmera ao invés de ficar movimentando-a em busca de uma melhor composição.

Na Copa de 2010, uma das modificações das características do sistema aparece na

quantificação do movimento mecânico horizontal (pan), o qual, devido à ampliação do tamanho da tela, reduziu o movimento em 6% em comparação com a Copa de 1998, que apresenta uma construção narrativa de planos semelhante. Também em 2010, aparecem as câmeras com suportes que permitem sua mobilidade pelo espaço, criando uma ilusão de que o telespectador pode caminhar pelo campo, desvendando-o, porém seu uso foi pouco requisitado.

Enquadramento	1970	1998	2010
Elemento central	bola (64%) ser humano (36%)	bola (71%) ser humano (29%)	bola (65%) ser humano (35%)
Posicionamento	área central	área central	área total da tela
Contraste figura-fundo	Não	Sim	Sim
Profundidade de campo	Não	Sim	Sim
1º e 2º planos	Não	Não	Sim
Ponto de vista semântico	antropomórfico	antropomórfico	antropomórfico / não antropomórfico

Tabela 06 – Descrição da composição do enquadramento em cada Copa.

Em cada plano, um enquadramento é proposto a fim de delinear uma narrativa por meio do arranjo dos elementos do jogo. Essa análise estilística sobre enquadramento realizado em cada Copa é descrita na tabela 06. As transmissões televisivas das três Copas elegeram a bola e as ações em sua volta como elemento narrativo do jogo. Quando a bola parava, as câmeras procuravam pelos jogadores envolvidos da última jogada, completando assim a exposição daquele acontecimento e iniciando o próximo ao retornar com o foco para a bola.

Desta forma, para não perder qualquer informação em torno da bola, nas Copas de 1970 e 1998 o enquadramento mantinha a bola no terço central da tela, restringindo a jogada aos atletas a sua volta. Conforme a bola se movimentava, o enquadramento se refazia, mantendo-a nesse espaço. Na Copa de 2010, com o aumento no tamanho da tela e a melhora na qualidade da imagem, surge a possibilidade de deixar a bola percorrer o plano, propiciando que mais elementos do jogo participassem da ação focalizada.

Ao passo que a tecnologia televisiva dos equipamentos foi melhorando, novos recursos visuais para compor um enquadramento com mais informação surgiram de modo a colaborar para a construção da narrativa televisiva do jogo. Recursos como o contraste entre a figura e seu fundo, que se acentuou com a cor no sistema televisiva; a profundidade de

campo com a viabilidade da perspectiva e o arranjo estabelecido entre elementos do jogo em um primeiro e segundo planos de maneira que contribuíssem para composição narrativa do jogo na tevê.

Copa	Profundidade de Campo
1998	
2010	

Quadro 11 – Presença da profundidade de campo nos enquadramentos em cada Copa.

A profundidade de campo criada na Copa de 1998 ocorre devido à diminuição proporcional dos elementos enquadrados, já que a qualidade da imagem não permite a nitidez do foco no seu infinito. Esse recurso adquiriu outras características na Copa de 2010 com a melhora na qualidade da imagem, criando uma distinção nítida entre os vários elementos componentes do enquadramento. Isso permite ao diretor compor um enquadramento em que uma imagem propicie visualizar as ações de vários números de jogadores ao mesmo tempo, mostrando a complexidade que envolve o contexto do jogo de futebol. No quadro 11, é possível perceber como a profundidade de campo estabeleceu-se nas Copas de 1998 e 2010, tornando-se um elemento importante para a composição do enquadramento durante a construção da transmissão televisiva do jogo. Em 2010, houve uma melhora da ilusão de profundidade de campo que propiciou na imagem uma maior percepção da distância existente entre os jogadores distribuídos em campo, permitindo perceber os elementos táticos da jogada.

A representação do tempo na narrativa televisiva surge com a ordenação do espaço do jogo na tevê dentro transmissão, ou seja, a determinação da ordem e da duração dos planos na televisão estabelece uma montagem. No caso da transmissão direta e “ao vivo” de futebol, o tempo corresponde ao presente, que é simultâneo ao acontecimento, por isso a seleção e a montagem é sob a supervisão do telespectador. (MACHADO, 2000). Assim, depois de definir

o espaço, o diretor determina por quanto tempo o plano seguirá apresentando a ação. Na Copa de 1970, como apenas duas câmeras transmitiram “ao vivo” do jogo, uma das câmeras capturava o “em torno da bola” durante um longo período (21s), enquanto a outra complementava a narrativa com imagens que traziam o detalhe da ação por breve momento (5s). Os *replays* contavam com outras duas câmeras posicionadas atrás do gol e, devido à dificuldade técnica em colocá-lo dentro da transmissão, era utilizado em momentos significantes do jogo, o gol.

Tempo	1970	1998	2010
Planos	382	1001	956
Duração	13,9s	5,3s	5,5s
“ao vivo”	98%	93%	88%
<i>replay</i>	2%	7%	12%

Tabela 07 – Representação do tempo na transmissão televisiva em cada Copa.

A multiplicação de câmeras na Copa de 1998 possibilitou ao diretor contar com diversos pontos de vistas e planos para a construção da transmissão do jogo. As câmeras centrais com planos amplos conduziam a narrativa, intercalando-se com outros pontos de vistas e por meio de planos mais fechados. Essas trocas foram constantes e deixaram os planos com uma média de duração de 5 segundos, sendo que o plano mais aberto, que descrevia e narrava o jogo, durava cerca de 8 segundos e os outros planos de 2 a 3 segundos.

O aumento no número de câmeras destinadas à transmissão na Copa de 1998 possibilitou também que as jogadas finalizadas pudessem ser revistas por uma pluralidade de ângulos em função de recuperação das imagens devido à melhora da tecnologia analógica de televisão. Caso algum acontecimento no jogo não fosse mostrado pela câmera “ao vivo” e fosse significativo para a construção narrativa do jogo, este podia ser recuperado, por isso, o percentual de tempo “ao vivo” diminuiu e, o do *replay* aumentou.

Na Copa de 2010, o número de câmeras aumentou ainda mais em relação à Copa de 1998, no entanto a duração dos planos permaneceu inalterada em virtude da ampliação da dimensão da tela e qualidade da imagem que permitiram transferir um número maior de informação em cada plano. Esse aumento no número de câmeras influenciou no que seria o *replay*, pois a transmissão passou a recuperar os lances polêmicos, faltas, movimentos belos, jogadas e finalizações. O *replay*, nessa Copa, ampliou o seu significado, com as câmeras que

capturavam *super-slowmotion* e *ultra-slowmotion*. O objetivo inicial do *replay* era de rerepresentar uma ação passada, que incorporasse a possibilidade do telespectador observar por um tempo maior a jogada com a diminuição na velocidade de exibição. Com essas câmeras que capturam até mil frames, o *replay* incorpora, a suas atribuições, revelar também detalhamento da ação humana, por isso, há uma queda no percentual de imagens “ao vivo” e um aumento na quantidade de *replays*.

Áudio	1970	1998	2010
Torcida	98%	99,5%	100%
Campo	Não	5,6%	19%
Fala	Não	0,3%	1%

Tabela 08 – Configuração do áudio na transmissão televisiva em cada Copa.

A dimensão sonora das transmissões televisivas dos jogos foi composta, principalmente, pelo som produzido com a manifestação da torcida no estádio que estabelecia um valor aos acontecimentos. Na Copa de 1970, a manifestação sonora da torcida foi o único som captado e inserido durante a transmissão. Nesta Copa, um problema técnico fazia com que os *replays* não possuíssem som, constituindo-se um momento de silêncio na transmissão. Na Copa de 1998, o número maior de câmeras propiciou um número maior de microfones também, já que cada equipamento podia captar áudio e vídeo. Isso possibilitou que, além do som oriundo da torcida, houvesse a captação de sons de chutes na bola, do apito do juiz, do contato entre jogadores e até algumas falas entre jogadores e técnico. Na Copa de 2010, com a mudança do sistema de som de estéreo para *surround*, a dimensão sonora deixa de ser apenas paisagem sonora e ganha importância na construção narrativa. Há a associação do conteúdo da imagem com a difusão sonora dos chutes, contato entre os jogadores, apito do juiz de modo a direcionar, pelo som, a localização da ação. Para que isso ocorresse, houve um aumento na quantidade de microfones distribuídos pelo campo, assim como diversidade de equipamentos.

Assim, ao reunir imagem e som, produziu-se uma atmosfera em que som reforçava a construção narrativa visual proposta em cada Copa.

ESTILO DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA DE FUTEBOL

A análise da transmissão televisiva final das três Copas do Mundo revela que cada Copa possui um estilo de transmissão que está diretamente relacionada à cultura edificada pela sociedade em uma dada época e à tecnologia disponível para o meio, já que um estilo de transmissão está diretamente relacionado com o comportamento apresentado pela linguagem audiovisual durante a construção da narrativa do jogo na televisão.

A Copa de 1970 foi a primeira transmitida direta e “ao vivo” pela televisão para o mundo. Isso fez com que a geradora de imagens optasse por uma construção televisiva do jogo que atendesse a um público que, na maioria das vezes, tinha contato direto com o esporte e não possuía experiência em assistir ao jogo pela tevê.

A tecnologia televisiva permitia ao mundo, pela primeira vez, acompanhar o campeonato simultaneamente à sua realização, ampliando, assim o número de espectadores que assistiriam ao evento. No entanto, para que houvesse uma identificação das imagens televisivas pelo público e, conseqüentemente, uma aceitação do conteúdo transmitido, a emissora propôs uma transmissão que assumisse uma perspectiva do torcedor no estádio, no seu melhor lugar, a tribuna de honra.

Após montar seu equipamento técnico no estádio, a emissora não o altera mais, pois o jogo de futebol é um espetáculo que acontece em um mesmo espaço, como o teatro, e todas as ações são desenvolvidas ali, no campo, e o tempo flui continuamente desde o apito inicial do árbitro até seu apito final, a cada 45 minutos. Para que a transmissão tenha êxito, duas câmeras são posicionadas no alto e na área central do estádio, a fim de possibilitar uma visão frontal das ações ocorridas. As imagens são capturadas de forma equilibrada e harmônica por toda a sua dimensão. Trata-se de um ponto fixo no qual se encontram os dois equipamentos, que se intercalam na construção narrativa da transmissão, de modo que a câmera principal capta com planos de longa duração uma ampla área do campo em torno da bola, seguindo-a para todos os lados. Essa câmera principal apresenta o espaço ao telespectador, descreve os elementos importantes para o jogo e narra os acontecimentos à medida que captura e transmite de forma contínua. Composição mantida nas Copas de 1998 e 2010 e definida como a principal linha narrativa da transmissão televisiva.

Quando ocorre uma troca da câmera principal para a câmera auxiliar, o foco passa a ser as particularidades da ação do jogador e os jogadores, uma vez que o equipamento principal não possui a qualidade técnica para exibir detalhes na imagem ampla. Esse corte aproxima a visão do telespectador da ação, decompondo-se em diferentes pedaços, mas que se

dissolvem em uma sequência fluente de imagens.

Logo, tanto nessa troca entre os planos quanto nos movimentos das câmeras, há uma naturalidade antropomórfica que cria um efeito de identificação do telespectador com a transmissão televisiva do jogo, ou seja, um reconhecimento do assistir ao jogo por meio da linguagem audiovisual construída pelo meio.

Essa construção do espaço do jogo na televisão respeita, portanto, uma aparência imediata do mundo físico e busca reproduzir um comportamento humano, seus movimentos e reações, principalmente, devido à utilização de recursos de montagem que visam promover a invisibilidade do meio durante essas combinações técnicas. Essa aparente invisibilidade do sistema televisivo objetiva demonstrar a neutralidade do processo de representação, a sua impessoalidade na narrativa e a definição de um modelo.

Essa proposta constrói-se na Copa de 1970, com a bola em movimento, em que as ações transmitidas mantêm um ponto de vista constante e estável de forma a aparentar que as principais ações do jogo estejam dentro do enquadramento construído pela televisão. Para isso, manipula-se precisamente a atenção do telespectador por meio da continuidade criada pela composição técnica e pela própria sequência da jogada. Tudo é combinado, cronometrado e previsto na transmissão para que a leitura do telespectador seja fácil, e para que haja um controle total da realidade criada pelas imagens de modo que a transmissão pareça ser o “verdadeiro”.

Esse poder da ilusão do verdadeiro atrai o telespectador justamente pela precisão com que a tela parece real. Controla-se no enquadramento a centralidade da bola e a entrada e saída dos jogadores de maneira que não aconteça um desequilíbrio no plano. Assim, a narrativa permanece equilibrada e com as imagens harmônicas, sem quebrar a lógica da montagem com continuidade. Por exemplo, se um jogador está atacando para o lado esquerdo da tela, um plano mais fechado irá mostrar o seu deslocando para o lado esquerdo; caso ele ameace movimentar-se em sentido contrário, o plano será alterado para uma visão aberta.

Esse compromisso com uma reconstrução da ação do campo na televisão sob um ponto de vista e o cuidado em reproduzir os detalhes devido à limitação do meio são os fatores que legitimaram uma atitude de verdade creditada à transmissão. Além disso, essa reconstrução criou, para a Copa de 1970, um estilo de construção narrativa televisiva natural que se encontra fundamentada na concepção de que o telespectador assiste a um jogo de futebol pela tevê como se estivesse no melhor lugar estádio. Esse estilo começa a modelar o imaginário do telespectador em um processo de mediação do jogo pelo meio.

Entretanto, na transmissão da Copa de 1970, há momentos de quebra com o estilo de

uma montagem invisível, em que surgem da tentativa de inserir novidades técnicas na construção narrativa da transmissão do jogo. A inserção dessas novidades acaba indicando a presença de uma mediação e uma artificialidade na construção narrativa estabelecida pelo meio. Isso acontece quando a bola está parada ou fora de jogo em que há uma montagem de planos em paralelo, que confere à narrativa um efeito de contiguidade espacial de ações obtidas em espaços diferentes e dão a aparência de realidade a um todo irreal.

Outro momento é a inserção do *replay* na transmissão direta, uma ação passada trazida para o presente em uma perspectiva totalmente diferente das imagens produzidas pela transmissão “ao vivo”, revelando o sistema televisivo e demonstrando que a televisão pode construir uma narrativa do jogo a partir de vários pontos de vista.

Já na transmissão televisiva da Copa de 1998, há uma construção narrativa modificada em função dos avanços na tecnologia analógica de televisão quando comparada com a Copa de 1970, desenvolvendo-se outro estilo de transmissão do jogo.

O estilo produzido na Copa de 1998 mantém, como ponto de identificação entre as transmissões, a estrutura principal da composição narrativa da Copa de 1970, em que um ponto de vista central, amplo e alto, conduz a atenção do telespectador. A modificação na Copa de 1998 ficou por conta das constantes inserções na estrutura principal da narrativa com o auxílio de outro ponto de vista ou plano não contínuo. Isso fez com que a duração do maior plano fosse reduzida em um terço e os demais pela metade, garantindo um ritmo ágil à transmissão de modo a prender a atenção do telespectador nas imagens televisivas.

Essa nova construção da transmissão ocorre devido ao aumento do número de câmeras em torno do campo, propiciado pela troca entre elas de maneira justificada pela movimentação do jogo durante a transmissão “ao vivo”. Isso proporciona uma composição narrativa do jogo com múltiplos pontos de vista, regulando um arranjo dinâmico de corte e inserções.

A inclusão de diferentes planos e pontos de vista no interior da narrativa principal oferecem ao telespectador outro ângulo ou diversificado distanciamento do mesmo “fato”, buscando expressar uma visão de mundo capaz de captar diversas particularidades da ação e não apenas uma aparência. Essas composições auxiliares apresentam enquadramentos fechados de forma a introduzir um elemento que mostre a constituição da jogada na sintaxe principal.

Nesse aspecto, o significado de realidade para a transmissão de 1998 é uma construção que permita ao telespectador a percepção de que o produto apresentado pela tevê não é imediatamente visível durante a experiência direta com o mundo. Desta forma, a lógica de

realidade expressa na Copa 1998 apresenta uma visão particular do acontecimento, guiando o olhar do telespectador por uma construção narrativa que vai de uma parte a outra, tornando o receptor um observador ativo e privilegiado.

O diretor de tevê seleciona e combina, assim, as imagens e os sons (de cima ou de baixo; de perto ou de longe) numa tendência que confere unidade aos planos separados e age sobre a emoção e consciência do telespectador. Cria-se uma realidade em que o ser humano está onipresente nos acontecimentos do jogo, sob o ponto de vista de múltiplas câmeras que produzem um aglomerado de visões do mesmo fenômeno, fazem com que a raciocínio humano procure estabelecer um significado.

Esse direcionamento do olhar é um dos elementos chave que sustentam a transmissão como uma expressão viva de intenções. Os elementos emocionais são direcionados por meio da montagem contínua do ritmo das imagens e da movimentação mostradas nas jogadas, conduzindo a emoção do telespectador pela transmissão. Os elementos ideológicos são constituídos por meio da conotação criada pelos enquadramentos e pelo poder de interferência dos planos e pontos de vista na estrutura narrativa principal.

É nesse ir e vir da transmissão pelos espaços do campo (nível do campo e eixo oposto) que o telespectador elabora uma consciência da montagem na transmissão televisiva do jogo, percebendo que se trata de um conjunto de planos reunidos a fim de representar o jogo.

Entretanto, há ainda uma preocupação com a integridade dos fatos após esses atos pontuais de apresentar o espaço do jogo na televisão por perspectiva, de maneira que a transmissão retorna constantemente o eixo principal da narrativa, padronizada pela Copa de 1970, de uma perspectiva de antropomórfica, central e ampla, direcionadora da narrativa.

Nesse contexto, esse estilo de transmissão televisiva do esporte não pretende ser um processo de simples fixação do acontecimento, como no estilo proposto pela Copa de 1970, em que o real deveria parecer “verdade”, fiel ao fato representado, mas pretende construir um realismo como uma forma peculiar de representação do evento, justamente utilizando-se dos recursos técnicos e da linguagem audiovisual para reorganizar o espaço e tempo no discurso. De maneira que, na Copa de 1998, o real é o processo que define a ordem e inter-relação dos acontecimentos, tornando indispensável, à característica da televisão, transmitir um jogo direto e “ao vivo” para dar credibilidade ao produto. Assim, conforme vai existindo a interação do telespectador com uma nova forma da tevê apresentar o jogo, as compreensões humanas modificam-se e transformam as concepções de se acompanhar um jogo, seja na televisão ou no campo.

Na transmissão televisiva da Copa de 2010, as modificações na construção narrativa

do jogo prosseguiram, mas nem tanto devido à demanda dos planos e aumento da quantidade de pontos de vista, mas sim, em virtude do detalhamento das imagens, da arquitetura e configuração dos enquadramentos e a rapidez em retomar um lance em detalhes por diversos ângulos. Essas possibilidades foram geradas pela troca de sistema televisivo de analógico para digital, fazendo com que surgisse a proposta de um novo estilo de transmissão. Trata-se de uma progressão rumo a um estilo narrativo hiper-realista, que emprega como singularidade a oferta de uma enorme quantidade de informações de um mesmo acontecimento para revelar um mundo que o telespectador não conhecia ou que não podia ver.

A linha narrativa principal da transmissão “ao vivo” com a bola em movimento continua a ser composta pelo ponto de vista central e alto, mas, agora, é possível ver uma ampla área do campo, pois houve um aumento da dimensão da tela (16:9), uma melhora na qualidade da imagem possibilitando a exploração da profundidade de campo e uma construção sonora com a distribuição do áudio pelo sistema. Assim, ao acompanhar o jogo por essa perspectiva, não ocorre mais a necessidade de fragmentá-lo em dois planos e fazer uso da montagem, como na Copa de 1970 e 1998, justamente porque é possível exibir nitidamente mais elementos de interesse em um mesmo plano e continuamente.

Entretanto, como na Copa de 1998, na Copa de 2010 ocorrem inserções de outros pontos de vista dentro da linha narrativa principal do jogo, porém não são planos que descrevem ações novas do jogo, e sim uma ação anteriormente apresentada pela linha narrativa principal de modo a ajudar o telespectador a organizar o espaço em várias dimensões, criando, assim, uma percepção visual contínua do jogo.

Os pontos de vista mais requisitados na Copa de 2010 com a bola em movimento são: o central baixo e fixo, e os laterais baixos e móveis. Esses pontos promovem, nos maiores planos (PG e PC), enquadramentos com profundidade, destacando ações do primeiro e segundo plano de forma a construir a imagem não apenas com os jogadores em torno da bola, mas também apresentando a movimentação dos demais atletas que se distribuem pelo campo à espera da jogada. Esse fenômeno da profundidade de campo substitui os frequentes cortes por um fluxo contínuo da imagem, a fim de marcar uma série de sujeitos na situação e criar uma importância dramática.

Já os planos menores (PM, PP e Close) inseridos na transmissão “ao vivo” buscam revelar um conjunto de traços capazes de significar o sensível, algo que não é espacial e não visível, como a emoção e a intencionalidade dos jogadores por meio da fisionomia. Essa composição acontece, principalmente, quando a bola está parada ou retornando ao jogo, para desvelar a emotividade presente nas situações do jogo ao telespectador por meio da narrativa

audiovisual.

Esses pontos de vista auxiliares da Copa de 2010 procuram criar um efeito expressivo que desvende o fato naquilo que ele é em si mesmo, uma vez que se busca o realismo pela maior quantidade de visões de verdade oferecidas, ou seja, um hiper-realismo, a fim de conceber um todo integral, respeitado e intocável pelo grau de referências fornecido.

É nessa direção que os replays inseridos logo depois dos lances, por vários ângulos e com um alto grau de detalhamento da imagem, exploram a manipulação do tempo (*super/ultra slow motion*) a fim de mostrar uma realidade integral que possibilite desvendar a verdade por meio de recursos técnicos, superando os limites da capacidade humana de ver. Desta forma, o “valor de realidade” supera a manipulação técnica do equipamento televisivo ao ser certificado pelo registro direto/simultâneo de uma enorme quantidade de informação creditada à transmissão e instantaneamente exibida.

O estilo de transmissão televisiva da Copa de 2010 tenta criar uma experiência única que corresponda a uma percepção contínua de uma realidade em várias dimensões que se mostra também contínua e sem lacunas. Para isso, conta com os recursos disponibilizados pela tecnologia digital, que permitem criar uma perspectiva estética em que a câmera capte de múltiplas dimensões de modo a respeitar a integridade do jogo, e de formar uma imagem projetada na tela, que forneça uma experiência desse espaço que seja a obtenção da propriedade primordial das coisas e dos fatos.

A proposta é ir além da percepção imediata e direta, e, para isso, busca-se reproduzir certos dados psicológicos ou emocionais existentes no cenário do jogo por meio da expressão fisionômica dos jogadores, a fim de compor uma impressão da realidade em que a disposição emocional dos jogadores, contribui decisivamente para a produção do discurso detalhado e profundo, retroagindo, portanto, na sua credibilidade. O mesmo ocorre com a sequência de *replays* com o máximo de refinamento estético constantemente acrescentado logo após o jogo ser parado.

Essa construção televisiva do jogo hiper-realista idealizada para a transmissão da Copa de 2010 fundamenta-se em um mergulho radical na aparência como uma condição de acumulação de dados sensíveis como reveladora da essência do acontecimento, mostrando um aspecto do mundo que torna presente objetos, como produto de um olhar definidor de uma dimensão e intencionalidade.

ANÁLISE DAS COPAS

COPA DO MUNDO DE 1970

Com a transmissão televisiva via satélite, a final da Copa do Mundo de 1970 entre Brasil e Itália consagraria uma seleção tricampeã do mundo sob a “supervisão” de todos, pois assistíamos ao jogo direto do Estádio Azteca (na Cidade do México), em cores e ao vivo, independente de onde estivéssemos (América, Europa, Ásia ou África). A transmissão deste jogo foi realizada por uma empresa mexicana de comunicação, a Telesistema Mexicano, que, já em 1966, adquirira os direitos exclusivos da transmissão televisiva do mundial, rompendo com uma tradição europeia¹³ de captar audiovisualmente os jogos das Copas até aquele o momento.

Em razão desse, a televisão abria novas fronteiras com os avanços tecnológicos na Copa de 1970, e o evento tornava-se uma atração de primeira grandeza para mundo, visto que um meio de comunicação possibilitaria que uma imensa quantidade de pessoas assistirem aos jogos simultaneamente à sua realização por meio do satélite. Além disso, o sistema televisivo em cores propiciaria outra percepção das transmissões, já que introduzia as cores na imagem e sincronizava imagem e som, algo inexistente no sistema televisivo preto e branco, porque o som chegava primeiro que a imagem, antecipando os acontecimentos.

Para isso, a empresa responsável pela transmissão televisiva da Copa de 1970 dispunha de equipamentos no padrão NTSC, ou seja, as imagens em cores eram geradas com 525 linhas de resolução, em 30 quadros por segundo com uma frequência de 60 *hertz* e na proporção 4:3 ou 1:1,33. As cores surgiam pela primeira vez nas transmissões da Copa do Mundo, proporcionando, do ponto de vista técnico, uma melhor definição e composição da imagem, pois auxiliaram no ajuste da tonalidade, contraste, contiguidade e contraponto, e, no ponto de vista da percepção, contribuíram no destaque da relação figura contra o fundo e na criação de campos e identidades cromáticas durante a composição da imagem.

No entanto, o padrão NTSC não era adotado por todos os países do mundo. A Europa possuía, de modo geral, o padrão em cor PAL¹⁴, sendo que a França era a exceção com o

¹³ Eurovision (UER) - *European Broadcasting Union* - Cooperativa europeia de televisão.

¹⁴ PAL – *Phase Alternating Line* – Sistema de transmissão televisiva em cores - 625 linhas de resolução – frequência 50 hertz - 25 frames

padrão SECAM¹⁵. Os demais países tinham apenas um sistema televisivo em preto e branco, como o caso do Brasil. Essas diferenças de sistemas televisivos fizeram com que houvesse a necessidade de um processo de ajuste entre o sinal gerado e o sinal recebido, o que resultava em uma interferência na qualidade das imagens e na velocidade de exibição, uma vez que os sistemas eram diferentes: na quantidade de linha de resolução, frequência de modulação do sinal e o número de quadro captado por segundo.

A conversão do sinal piorava a qualidade da imagem colorida, mas não influía no sistema de imagem preto e branco, pois a formação da imagem colorida compartilhava dos mesmos processos de constituição da imagem monocromática. O problema de converter uma imagem captada com 525 linhas em uma imagem com 625 linhas era o acréscimo de 100 de linhas que resultava no ganho de sinais elétricos de preenchimento, interferindo na percepção visual dos elementos que compunha a imagem.

Outro problema técnico, produzido pela diferença entre padrões televisivos era à velocidade de filmagem e reprodução dos quadros. O padrão NTSC captura uma imagem em 30 quadros por segundo, ou seja, a velocidade do movimento dos elementos no plano para ser gravada era dividida em 30 partes dentro de um segundo. Ao converter para o outro sistema, PAL/SECAM, 5 quadros por segundo deveriam ser eliminados, pois sua frequência era de 25 quadros por segundo. Desta forma, a ação desenvolvida na tela era acelerada.

Assim, considerando essas questões, os recursos técnicos do equipamento televisivo e as características de um jogo de futebol, a Telesistema Mexicano propôs uma fórmula discursiva para a transmissão televisiva direta, ao vivo e em cores, baseada no conhecimento que o espectador havia acumulado a respeito do esporte e da sua experiência em assistir a ele em um meio de comunicação audiovisual. Tratava-se de uma estrutura fixa que propunha captar as ações para depois montá-las, ou seja, as câmeras eram distribuídas e posicionadas em torno do campo, tendo em vista um conhecimento prévio de qual era a dinâmica do jogo de futebol e as particularidades do equipamento de captação de modo que se conseguisse receber imagens e som de todo o ambiente onde eram desenvolvidas as ações dos jogos. As imagens eram captadas continuamente por todas as câmeras, enviadas e concentradas em uma mesa de controle para que ficassem à disposição do diretor do programa. O diretor era o responsável por selecionar as imagens construindo a transmissão televisiva do jogo simultaneamente à sua realização.

Foi em consequência da transmissão televisiva dos jogos direto e “ao vivo”, que a

¹⁵ SECAM –*Séquentiel Couleur à Mémoire* -Sistema de transmissão televisiva em cores - 625 linhas de resolução – frequência 50 hertz - 25 frames

Europa solicitou à FIFA a alteração do início dos jogos para que os europeus assistissem a eles pela televisão entre as 18 e 19 horas¹⁶, isso fez com que, devido ao fuso horário, um terço dos 32 jogos da Copa do México iniciasse ao meio-dia (horário do México).

Portanto, o papel do meio de comunicação, televisão, nesse tipo de programa era servir de mediador dos acontecimentos sem qualquer possibilidade de intervenção no evento, o jogo em si, já que, à medida que as ações acontecem, a televisão simultaneamente capta e transmite as imagens para o mundo. No entanto, essa construção discursiva de um jogo de futebol para televisão ao vivo e direta segue normas e restrições do sistema que media o fato.

O objetivo é identificar a mediação da transmissão televisiva de futebol na Copa do Mundo de 1970 para compreender como foi realizada a construção do evento nesse sistema televisivo, analógico e colorido. Para isso, o *corpus* será decomposto nos elementos da linguagem audiovisual (plano¹⁷, enquadramento¹⁸, transição¹⁹), para, em seguida, fazer-se a recomposição desses elementos, examinando o significado produzido pela articulação e hierarquização das imagens, ou seja, o sentido geral da transmissão televisiva de futebol a fim de analisar a representação, espaço e tempo, estabelecida pela transmissão. O *corpus* selecionado foi o jogo final da Copa do Mundo de 1970, Brasil e Itália, transmitido às doze horas (horário mexicano), do dia 21 de junho de 1970, diretamente da Cidade do México, uma vez que se trata do jogo mais importante da competição, pois se decidia o campeão. A partida teve um público telespectador estimado a partir de 200 milhões de televisores no mundo.

Decomposição da transmissão televisiva

O diretor de imagem, na sala de comando, tem a visualização prévia de todos os planos captados pelas as câmeras instaladas no estádio. Entre as imagens disponíveis, o diretor seleciona um plano que comporá a transmissão televisiva, simultaneamente às ações desenvolvidas no jogo. Para investigar a construção do discurso do jogo de futebol na televisão, faz-se necessário descrever e quantificar os planos, pois “nas imagens podemos, então: procurar a sua concepção formal, as maneiras como organiza os seus significantes; inquirir os valores que elas disseminam, advogam ou propõem; deslindar o saber dos

¹⁶ RIBAS, L. O mundo das Copas. São Paulo: Lua de Papel, 2010, p. 159.

¹⁷ Plano – unidade mínima da linguagem audiovisual, isto é, um segmento ininterrupto de tempo e espaço audiovisual. (GARDIES, 2010, p.08).

¹⁸ “Designa-se por *enquadramento* o acto, bem como o resultado desse acto, que delimita e constrói um espaço visual para transformar em *espaço de representação*.” (GARDIES, 2006, p.23).

¹⁹ Transição ou *raccords* – “elos que permitiam atenuar os efeitos de corte entre planos ou conferir-lhes um sentido particular.” (GARDIES, 2006, p.55).

materiais e dispositivos.” (NOGUEIRA, 2010, p.20).

Os planos disponibilizados ao diretor são capturados por câmeras posicionadas em torno do campo de modo que cada câmera traga implicações inevitáveis e decisivas à transmissão. Porém, na localização da câmera, dois aspectos fundamentais devem ser considerados para a identificação e caracterização dos planos: a escala, distância que a câmera é colocada do objeto; e o ângulo, posição da câmera em relação ao objeto.

Cada autor tem ao seu dispor um vasto repertório de elementos discursivos e técnicos dos quais se podem socorrer para criar a sua obra. As escolhas que efetua dentro desse repertório acabarão por ditar o seu estilo. (...), por se disseminar e os seus ensinamentos por se transformar em patrimônio cultural e criativo – isto é, acabará por originar um conjunto de competências que se solidificarão, eventualmente, em convenções e tradições reconhecíveis e colectivamente partilhadas.” (NOGUEIRA, 2010, p.20).

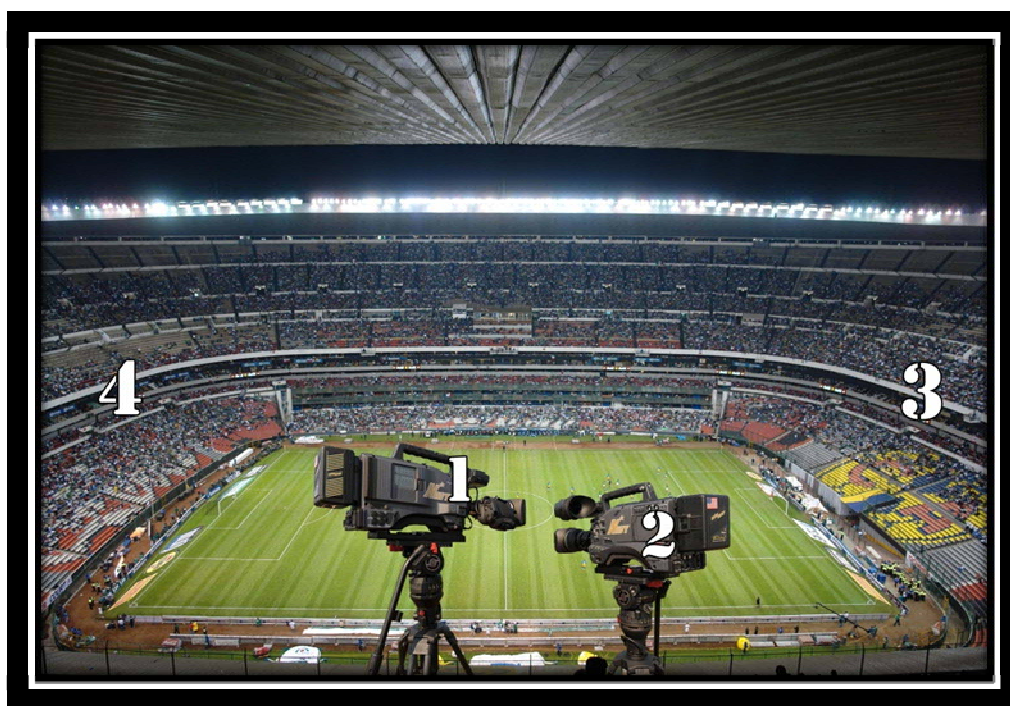


Imagem 01- Posicionamento das câmeras (1, 2, 3 e 4) no Estádio Azteca na Copa 1970.

Na final da Copa de 1970, a Telesistema Mexicano distribuiu 4 câmeras pelo estádio, conforme a imagem 01. Todas as câmeras eram fixas e instaladas distantes do campo - palco onde acontecem as ações do jogo, em um plano superior ou Zenital, isto é, ao colocar a “câmera na máxima verticalidade em relação à ação permite como que mapear todo o espaço mostrado e localizar geograficamente as personagens e os objetos nesse mesmo espaço.” (NOGUEIRA, 2010, p.42). Apesar dessa disposição das câmeras, 1 e 2, não foi possível enquadrar em um único plano pelas câmeras o campo de futebol na sua amplitude total, de um gol a outro; apenas as câmeras 3 e 4.

Câmera	Escala/Ângulo	Escala de Plano
1		
2		
3 e 4		

Quadro 12 - Imagens captadas pelas câmeras na Copa do Mundo de 1970.

Os noventa minutos da final da Copa do Mundo de 1970 foram transmitidos mediante a organização de 382 fragmentos espaço-temporal homogênea, ou seja, planos, que em média duraram 13,9 segundos. No primeiro tempo, foram 213 planos “ao vivo”²⁰ e apenas 2 *replays*, rerepresentação de algum lance. A captação do *replay* foi realizada pelas câmeras 3 e 4, com a

²⁰ A média da duração dos planos no 1º Tempo foi de 12,16 segundos e no 2º tempo de 16 segundos.

exibição das imagens momentos depois do gol marcado em uma velocidade menor do que a original e sem som ambiente do estádio. Já no segundo tempo, a quantidade de planos diminuiu (169 planos) em virtude de aumento da sua duração (16 segundos por plano). Além disso, houve 4 *replays*, em que 3 foram dos tentos marcados nesta etapa e apenas um de ataque mal sucedido próximo à grande área.

Verificou-se que a transmissão televisiva dessa Copa, utilizou 4 tipos de planos. O Plano Geral correspondeu a 51% dos planos com uma duração média de 21 seg./plano, sendo captado pela câmera 1 (96,9%) e câmeras 3 ou 4 (3,1%). “O plano geral permite apresentar uma vasta quantidade de informações. Esta vastidão de informação pode ir até ao plano extremamente afastado, de grande amplitude, no qual o personagem pode acabar, eventualmente, por se diluir no espaço que a envolve.” (NOGUEIRA, 2010, p.40). Na transmissão de um jogo de futebol, esse plano permite ao telespectador explorar a disposição dos jogadores dentro do recorte da imagem. No entanto, devido às grandes dimensões do campo e à impossibilidade do equipamento enquadrar o todo, o telespectador orienta-se nas imagens pelas linhas que demarcam o campo. As linhas funcionam como uma referência para o posicionamento das jogadas.

O Plano Conjunto (PC) corresponde a 47% dos planos, não apresentam significativa diferença²¹ em relação ao Plano Geral (PG) na sua utilização durante a transmissão. No entanto, em relação ao tempo da sua duração “no ar”, a diferença foi significativa uma vez que a média do Plano Conjunto foi quase quatro vezes menor (5,7 seg.) que a do Plano Geral (21,7 seg.). Em termos expressivos, o plano PC aproximou o telespectador das ações realizadas pelo jogador ou pequeno grupo de forma a facilitar a visualização de detalhes no movimento corporal dos atletas. Essas imagens foram obtidas pela câmera 2, que captou também os planos Americano e Detalhe, que corresponderam cada a 1% do total geral da quantificação em planos.

Planos	1º Tempo		2º Tempo	
	Quant.	Duração	Quant.	Duração
Total	213	12,2	169	16,1
PG	108	19,0	86	25,2
PC	103	4,9	77	6,8
PA	2	14,5	2	12,5
PD	-	-	3	2,7

Tabela 09 – Quantificação dos Planos no primeiro e segundo tempo da final de 1970.

²¹ Teste *T-Student* para variável independente ($p < 0,05$)

O Plano Americano foi selecionado a fim de mostrar a ação física dos jogadores da cintura para cima, pois um recorte na figura humana é feita na altura do joelho. Como o futebol é um esporte jogado com os pés, ele foi pouco requisitado. O Plano Detalhe foi utilizado para mostrar a taça ao mundo que estava em disputa naquela final, pois “permite dedicar a maior atenção ao mais ínfimo pormenor. (...) porque opera segundo a lógica da extrema evidência e valorização.” (NOGUEIRA, 2010, p.36).

Além do plano, o diretor confere, antes de selecionar a imagem, a disposição dos elementos visuais evidenciados “que acaba por estabelecer os parâmetros da sua compreensão.” (NOGUEIRA, 2010, p.15). As imagens apresentaram uma composição centralizada (99%), uma vez que se mirava deixar os elementos em torno de um ponto central na imagem, ora o jogador com a bola, ora a bola; e explícita, já que “os elementos da imagem tendem a ganhar uma clareza nítida ao nível da percepção, como se tudo devesse ou pudesse ser iluminado de modo a favorecer um exacto visionamento por parte do espectador” (NOGUEIRA, 2010, p.16).

Assim, conforme a bola se movimentava pelo campo, a imagem se reorganizava por meio dos movimentos de câmara ótico ou mecânico, descrevendo e narrando as situações a partir de um ponto externo.

O formato do ecrã²², o dentro e o fora-de-campo, ângulo ou a distância são característica do plano (...), Mas há um aspecto da imagem que é próprio do cinema (e da televisão): o movimento da câmara em relação à acção, ao espaço, às personagens ou aos objectos. Isto significa que o enquadramento da acção, dos objectos ou dos personagens se altera ao longo de um único plano, provocando mudanças de distância e/ou ângulo. (NOGUEIRA, 2010, p.82)

Os movimentos encontrados foram os mecânicos: na horizontal (*pan*) e na vertical (*tilt*); e os óticos (*zoom in* e *zoom out*) de modo que 93% das imagens continham algum tipo de movimento para adequar a imagem à bola ou aos jogadores/árbitros, dispostos da seguinte maneira: 86% do movimento foram *pan*; 54%, *tilt*; e 36%, *zoom*.

Para ligar os planos, utilizaram-se dois tipos de recursos: o corte seco (36%), que é a troca de uma por outra; ou o *fade* (64%), que é a dissolução de uma imagem na outra. Outro elo identificado foi o informativo por meio do gerador de caracteres que colocava elementos textuais sobre a imagem em alguns momentos. Mostrou-se o tempo decorrido de jogo em intervalos irregulares, o placar do jogo, nomes de alguns jogadores e mensagens, no caso da final, informando o campeão mundial.

²² Ecrã – significa tela



Quadro 13 – Inserção de elementos textuais nas imagens transmitidas na Copa do Mundo de 1970.

O som transmitido em conjunto com as imagens compôs-se de forma diegética, ou seja, inerente às ações mostradas, pois foi oriundo da manifestação da torcida que assistia ao jogo no estádio. “Em muitas circunstâncias, podemos mesmo afirmar que os elementos sonoros são, do ponto de vista estético e discursivo, absolutamente decisivos para assinalar o tom, a emoção, o dramatismo ou o valor das imagens.” (NOGUEIRA, 2010, p.79). A locução na língua de origem das retransmissoras do sinal não estava inclusa no pacote de direitos firmado com a empresa mexicana, assim essas emissoras televisivas tiveram que enviar ao México um locutor para narrar o jogo. O único problema era que o estádio Azteca não possuía cabines suficientes para atender todos os locutores de rádio e televisão do mundo.

Recomposição da transmissão televisiva

Ao recompor a estrutura de transmissão televisiva, está-se falando da montagem, forma como os diversos elementos da linguagem audiovisual se conjugam e entrecem para dar origem às diversas formulações discursivas: apresentar pequenas narrativas, descrever conjunto de objetos, criar hierarquias valorativas e superar as limitações técnicas do meio, em busca de construir uma transmissão televisiva de futebol. Essa montagem não se apresenta somente na junção de planos, ela pode ser elaborada dentro de um próprio plano na medida em que os movimentos de câmera reorganizam os elementos e dão continuidade a narratividade. Por isso, a transmissão televisiva da final da Copa do Mundo de 1970 resulta

da seleção e organização discursiva das imagens fornecidas pelas 4 câmeras fixas posicionadas no Estádio Azteca, em que descrevem e narram o jogo de futebol em progressão temporal contínua.

O futebol possui uma dinâmica própria do jogo que é direcionada por meio de um encadeamento de ações constantes, as câmeras acompanham essa movimentação seguindo a bola e tudo que estava ao seu redor quando ela estava em movimento. A bola, para um jogo de futebol, é um dos fatores determinantes para a conquista da vitória, por isso é um elemento narrativo intrínseco ao jogo que foi escolhido pelo meio como uma linha condutora da narrativa do jogo.

Deste modo, conforme a localização e distância das câmeras do campo, as emissoras controlam o que o telespectador vê e de onde vê, procurando elaborar um discurso coerente, a partir da manipulação do espaço em uma linha temporal concomitante ao acontecimento do evento, ou seja, contemporânea.



Quadro 14 – Câmera 1 – Sequência de imagens descritiva e narrativa.

Nessa transmissão, a televisão hierarquizou os acontecimentos espacialmente, propondo um plano inicialmente descritivo, em que apresenta a disposição dos jogadores distribuídos ao redor da bola e as ações que estavam realizando (quadro 14). Com a evolução das ações, a televisão fazia as adequações necessárias, um movimento de câmera ou uma mudança de perspectiva, para acompanhar a situação até que ela se completasse, superando as características técnicas limitantes do meio. Isso fez com que se construísse uma estrutura narrativa em que fosse “possível dar ao espectador o lugar de uma testemunha invisível e privilegiada das ações representadas.” (NOGUEIRA, 2010, p.138).



Quadro 15 – Transição da câmera principal para auxiliar.

Essa a construção espacial da transmissão aconteceu por meio das câmeras 1 e 2 que foram responsáveis cada uma delas por 49% das imagens da transmissão, sendo que a câmera 1 captou as imagens apenas em Plano Geral e a câmera 2 em Plano Conjunto. A relação entre as duas câmeras apresentou uma correlação perfeita ($p=1$)²³, pois se intercalaram na maior parte da transmissão. Enquanto a câmera 1, em Plano Geral, foi considerada a câmera principal, uma vez que a duração dos seus planos correspondeu a 79% do tempo da transmissão; e a câmera 2 em Plano Conjunto era a auxiliar, pois foi responsável por 19% das imagens na transmissão. Para interligar os acontecimentos de forma invisível utilizaram-se elos narrativos (corte ou dissolução) como elemento de ligação audiovisual. Essa estrutura “consiste, então, na criação de relações de um plano com os seguintes e/ou anteriores (...) criando diversas modalidades de sentido” (NOGUEIRA, 2010, p.94 e 95) para se contar uma história (quadro 15).



²³ Análise de correlação de Pearson



Quadro 16 – Sequência de imagens em situação de bola parada.

No entanto, houve outras duas propostas pontuais de construção narrativa. A primeira foi observada quando o jogo encontrava-se parado. Como a bola não produz ações neste momento para a televisão, o diretor optava por compor uma transmissão anacrônica, ou seja, tentava mostrar as ações paralelas que os jogadores envolvidos no último lance estavam realizando, antes da bola ser colocada em movimento novamente (Quadro 16). A segunda proposta foi o *replay*, possibilidade do telespectador rever os tentos ou lances do jogo, logo após eles terem acontecidos, por outro ponto de vista e em uma velocidade mais lenta, propiciando ao receptor um tempo maior de visualização do lance (Quadro 17).



Quadro 17 – Sequência de imagens ilustrando o *Replay* em câmera lenta.

A ideia televisiva como um meio entre o evento e o telespectador propôs nessa transmissão não interferir no ritmo em que os acontecimentos ocorriam no campo. Para isso,

utilizaram-se de Planos Gerais longos (21,7 seg.), a fim de que o telespectador pudesse acompanhar uma ampla área ao redor da bola; e Planos Conjuntos curtos (5,7 seg.) no intuito de aproximar a visão da jogada, uma vez que a qualidade da tevê em um plano mais aberto não permitia acompanhar detalhes da movimentação corporal dos jogadores.

O som completou a construção do sentido e do valor do discurso ao estabelecer um elo com a imagem, visto que o som captado era o emitido pela torcida no decorrer do jogo concomitante com as jogadas e as reações dos jogadores. O som revelou-se atribuindo um estado presente as imagens que certificava a transmissão televisiva como direta e “ao vivo”. No quadro 18, ilustra-se uma situação de que o som ambiente complementa a narrativa televisiva, o som ambiente revelava o pedido da torcida pelo final do jogo, a transmissão televisiva colocou na tela o tempo do jogo e na sequência das imagens como a bola tinha ido para a arquibancada, evidência por meio das imagens os pedidos manifestados no som pela torcida.



Quadro 18 – Sequência de imagens da torcida pedindo o final do jogo.

Essas articulações entre as unidades da linguagem audiovisual na Copa de 1970 propuseram, portanto, uma construção clássica do discurso de modo a direcionar a atenção do telespectador para uma ação principal, pois se projetaram planos com composições estéticas centradas e explícitas, e montagens invisíveis, suaves e não intrusivas, uma vez que é a montagem que “faz avançar a história contada e sua fácil inteligibilidade – que esta fácil inteligibilidade permita uma rápida e imune identificação com a personagem e os sofrimentos e alegrias” (NOGUEIRA, 2010, p.106).

COPA DO MUNDO DE 1998

Desde a Copa do Mundo de 1970, a competição é transmitida pela televisão direto do país sede e “ao vivo” para o mundo. Em 1998, a associação entre futebol e televisão completava 28 anos, concretizando dois fatos: a expansão do futebol e do meio de comunicação, televisão, pelo mundo, já que é em ano de Copa que as vendas deste equipamento tornam-se vultosas, pois é “o mundo unido pelo tubo”.²⁴

Em 1970, o sistema de transmissão televisivo em cores ainda não se encontrava totalmente desenvolvido. Havia algumas deficiências na transmissão do sinal de vídeo e no instrumental, além de muitos países ainda não terem adotado um sistema de televisão em cores, como no Brasil, que só teve sua primeira transmissão em cores em 1972.

Inúmeros estudos tecnológicos foram desenvolvidos com o intuito de produzir uma estabilidade eletrônica no sistema televisivo, de modo que houve constantes melhorias na qualidade da transmissão e da imagem. Após a consolidação do sistema televisivo em cores, a nova meta proposta pelos pesquisadores foi alcançar a alta definição da imagem e do som, a fim de oferecer ao telespectador sensações mais próximas da realidade por meio da maior nitidez e da estabilidade do sinal. No entanto, os técnicos constataram que a plataforma analógica, na qual era concebida essa tevê, era limitada, impedindo alcançar imagem e som de alta definição em uma transmissão de sinal estável.

Foi apenas com o surgimento das tecnologias digitais que as possibilidades da televisão comercial atingir a alta definição concretizaram-se. Em 1998, a Europa, os EUA e o Japão já haviam definido o padrão dos seus sistemas de televisão digital e começado a implantação. Porém, diferente do sistema em cores, que coexistiu com o preto e branco, o sistema digital desligaria o sistema analógico devido às mudanças profundas na frequência de transmissão do sinal irradiado.

Essas alterações tecnológicas no sistema televisivo fizeram com que a Copa do Mundo de 1998 fosse a última a ser transmitida pela televisão em sinal analógico, pois na Copa seguinte, em 2002, muitos países já teriam consolidado a tecnologia de televisão digital e estariam realizando transmissões regulares nesse sistema.

Portanto, a França sediou não só à última Copa do Século XX, mas também, a última em sistema televisivo analógico. Neste momento, já há a adoção de uma tecnologia integrada,

²⁴ A partir de 1970, a televisão beneficia-se dos recursos oferecidos por um satélite artificial destinado a comunicação, pois distribui os sinais televisivos produzidos em localidade pelo o mundo. Isso possibilita que, quase ao mesmo tempo, um evento possa ser acompanhado por lugares distantes e diversos por meio da televisão. Disponível em: http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1991933_1991952_1993533-2,00.html.

que consegue digitalizar a imagem analógica que chega das câmeras, permitindo que o sinal digital seja “filtrado” e eletronicamente tratado nas mesas de controle, de modo que fantasmas, chuviscos e demais interferências inerentes à transmissão fossem eliminados. Posteriormente, o sinal resultante é convertido novamente em níveis analógicos e distribuído para o mundo. Assim, a Copa do Mundo de 1998 ²⁵ foi captada por uma equipe formada pela emissora anfitriã, grupo TVRS, em sistema televisivo analógico com o objetivo, segundo a FIFA, de *“Imaginative production, fascinating slow-motion replays and a thorough understanding of the game and of its individual players helped not only enchant expectant audiences worldwide but also capture new viewers enthralled by the sheer beauty of the pictures produced.”*²⁶

A competição contou com a participação de 32 seleções, oito a mais que a Copa do Mundo de 1994, na Itália. Esse aumento no número de seleções deveu-se a uma política da FIFA de expansão geográfica do evento, que já possuía 193 países filiados à entidade²⁷ e havia recebido 161 inscrições para essa competição.

Essa quantidade de seleções gerou uma alteração no número de jogos a serem disputados na competição, passando de 52 partidas na Copa anterior para 64 em 1998, ou seja, 64 transmissões televisivas para 196 países de todos os continentes (América, Ásia, África, Europa, Oceania). Em razão disso, o evento acumulou uma audiência de quase 25 bilhões de pessoas (24.770.446.000) em mais de 29 mil horas de transmissão televisiva (29.145 horas).

O *corpus* selecionado foi o jogo final da Copa do Mundo de 1998 entre França e Brasil realizado às vinte e uma horas (horário francês), do dia 12 de julho de 1998, diretamente da cidade de Saint-Denis, estádio multiuso Stade de France, pois se trata do jogo mais importante da competição, já que se decidia o campeão.

Planificação da transmissão televisiva

Na televisão, a relação narrativa entre espectador e jogo de futebol é estabelecida por meio das dimensões espaciais fornecidas pela imagem, pois se mostrará como as ações são desenvolvidas, no campo, a partir da distância e do posicionamento das câmeras em torno do campo. O modelo proposto é que “cada espectador torne-se um grande olho, tão grande

²⁵ <http://www.fifa.com/aboutfifa/organisation/marketing/news/newsid=70084/>

²⁶ Tradução: Uma produção criativa, fascinantes *replays* em câmera lenta e uma compreensão completa do jogo e dos jogadores que ajudaram não só preencher a expectativa do público mas também a captar novos espectadores fascinados pela beleza das imagens produzidas. (Relatório Técnico da FIFA, 1998, p. 129)

²⁷ Segundo a ONU, em 1998, haviam 186 países filiados a organização.

quanto sua pessoa, um olho que não se contenta mais com suas funções habituais às quais acrescenta o pensamento, o olfato, a audição, o paladar, o tato.” (JOST, 2009, p.168).

Nessa perspectiva, para analisar a narrativa televisiva da final da Copa do Mundo de 1998, definiu-se como critério de referência a posição da câmera em relação ao eixo vertical a fim de identificar, descrever e caracterizar as imagens transmitidas pela televisão. Esse critério se faz necessário uma vez que o interesse da pesquisa é compreender o modo como um plano se relaciona com os demais, como se integra ao contexto, liga o conjunto da narrativa e qual a interferência da tecnologia no processo. Na Copa de 1970, não houve essa necessidade uma vez que as câmeras estavam posicionadas no nível superior em relação ao campo.

Há muitos motivos para variar os ângulos de visão da câmera. Ao dispor e o posicionar as câmeras no segundo nível da arquibancada, câmeras altas, as ações no campo são enquadradas diagonalmente de cima para baixo, simulando o ponto de vista de quem se encontra na arquibancada do estádio. Deste modo o telespectador assume uma postura de onisciência em relação às ações do jogo, pois essa ação permite “como que mapear todo o espaço mostrado e localizar geograficamente as personagens e os objetos nesse mesmo espaço”. (NOGUEIRA, 2010, p. 42). As câmeras localizadas na linha do campo, câmeras baixas, ocorrem na composição narrativa da transmissão da Copa de 1998, enquadrando a ação de baixo para cima, isto é, destacam os jogadores na imagem, aumentando a sua relevância em relação à realidade, efeito que acaba estabelecendo uma série de significados como: “imponência, superioridade, predominância, elevação ou, no limite, endeusamento.” (NOGUEIRA, 2010, p. 43).

O jogo da final entre França e Brasil foi construído por, pelo menos, 12 câmeras em 1001 planos dos quais 64% foram captados por câmeras altas com duração média de 6,53 segundos. As câmeras baixas geraram 36% das imagens e duraram em média 3,05 segundos. Entretanto, no primeiro tempo, houve uma maior utilização das câmeras altas (67%) em relação ao segundo tempo (61%), o que resultou em uma variação no tempo médio dos planos de cada etapa, no primeiro tempo de 6,13 segundos para 7,01 segundos, no segundo.

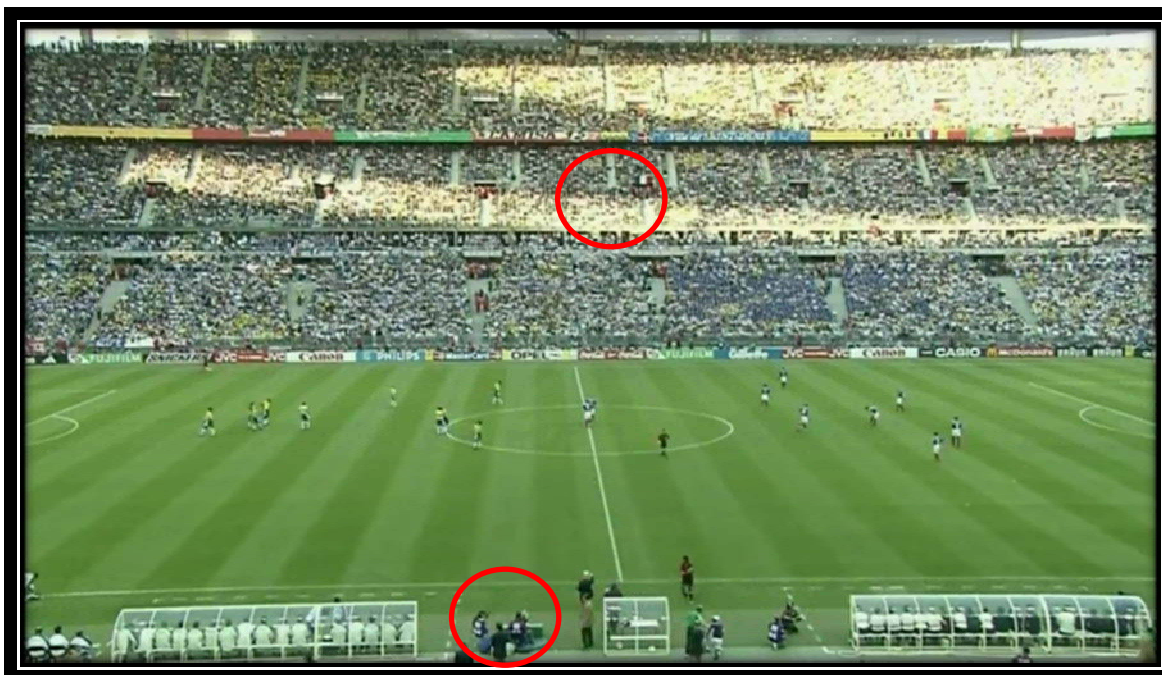


Imagem 02 – Disposição das câmeras alta no eixo oposto da transmissão principal e baixa no eixo principal.

Câmera Alta

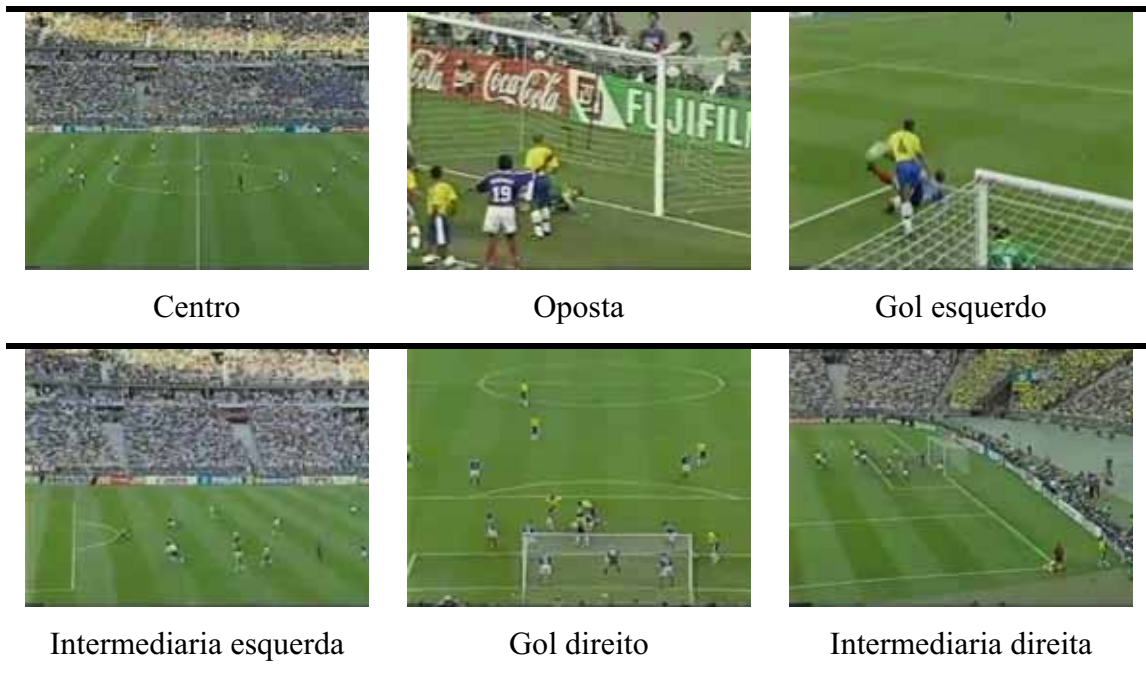
Câmera Baixa



Quadro 19 – Ponto de vista das câmeras alta (atrás do gol) e baixa (eixo principal da transmissão).

As imagens, a partir do posicionamento das câmeras altas do estádio, foram proporcionadas em 89% dos planos pelas câmeras instaladas na região central do campo. Apenas 2% dos planos foram gerados pelas câmeras colocadas do lado oposto ao eixo principal de transmissão. As imagens captadas pelas câmeras localizadas atrás de cada gol e dos lados direito ou esquerdo têm sua utilização diretamente vinculadas à dinâmica do jogo, ou seja, se as ações do jogo estão mais concentradas do lado esquerdo do eixo de transmissão, haverá uma maior quantidade de imagens atrás do gol e do lado esquerdo em comparação com o lado direito. Por isso, em função do jogo, as câmeras no setor esquerdo, atrás do gol (2,2%) e na intermediária (4,6%), foram mais requisitadas que as do setor direito, atrás do gol

(0,6%) e na intermediária (1,4%).



Quadro 20 – Imagens captadas pelas câmeras posicionadas na região superior do estádio.

As câmeras posicionadas na linha do campo captaram 11% das imagens totais de forma que 63,7% das imagens na região central do campo; 10,5% na intermediária direita; 14,7% na intermediária esquerda; 5,7% no gol esquerdo; 5,1% no gol direito e 0,3% do lado oposto ao eixo de transmissão televisiva proposto.



Quadro 21 - Imagens captadas pelas câmeras posicionadas mesma linha do campo.

Ao desconstruir o jogo, aplicando como critério a escala dos planos, verificou-se que as câmeras altas captaram em Grande Plano Geral (GPG) em 58,4% dos planos utilizados na transmissão televisiva resultando em uma diferença significativa²⁸ ($p < 0,001$) e relevante em relação à utilização de todos os demais planos.



Quadro 22 - Imagens captadas pelas câmeras altas conforme os 6 planos mais requisitados.



Quadro 23 - Imagens captadas pelas câmeras baixas conforme os 6 planos mais requisitados.

²⁸ Análise de Variância (ANOVA) – dois critérios para variáveis independentes

Já as câmeras baixas captaram, principalmente, em Plano Conjunto (36%) e Plano Médio (30,4%) apresentando uma diferença significativa²⁹ ($p < 0,001$) com relação a captação dos Planos: GPG, PG, C e PP. Ainda nesse critério, o Plano Americano foi requerido em 15,4% das imagens capturadas pelas câmeras baixas.

% dos Planos na Escala

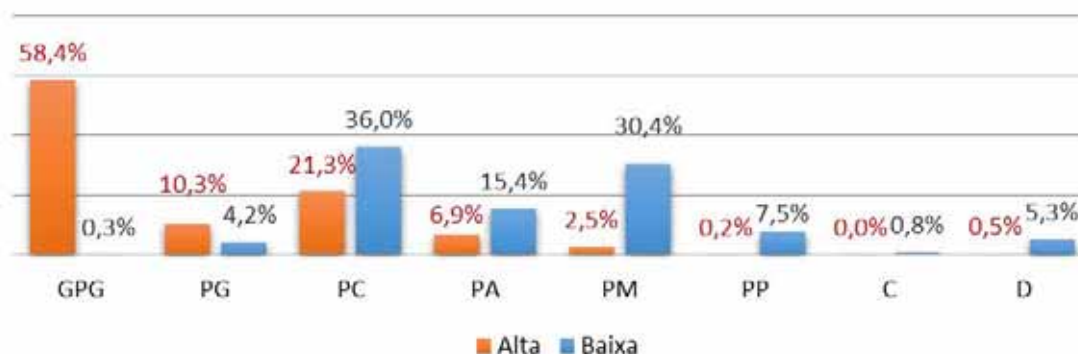
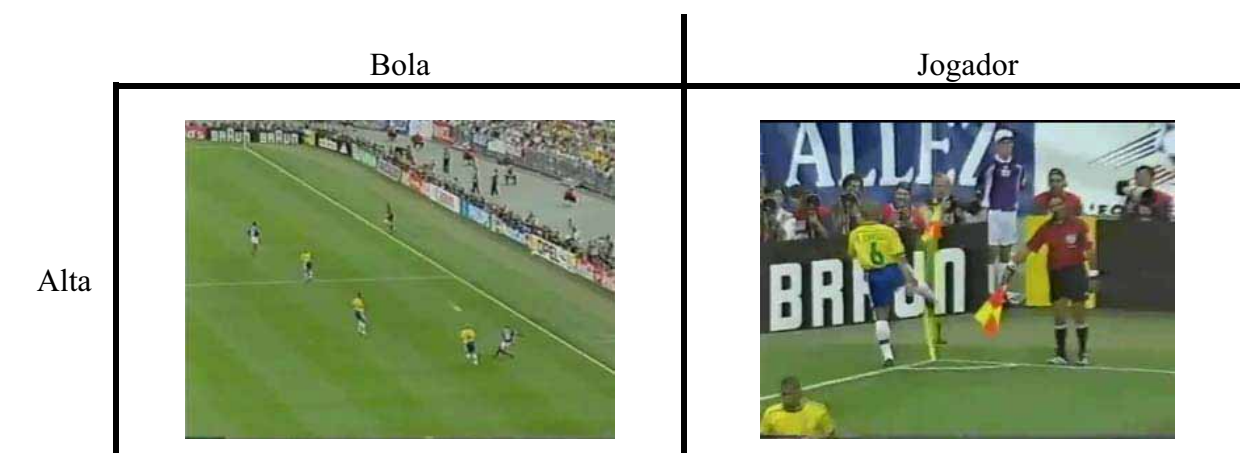


Gráfico 02 – Relação percentual de imagens captadas pelas câmeras altas e baixas na escala de plano.

Conforme o gráfico 02, observou-se que a orientação vertical da câmera (alta e baixa) determinou uma utilização diferenciada de escala de planos. As câmeras altas privilegiaram os planos abertos (GPG, PG e PC). As câmeras baixas enfocam em planos fechados (PC, PM e PP) destacando o primeiro plano, já que o equipamento não permite uma boa nitidez na profundidade de campo.

A diferença da proposta narrativa entre as câmeras altas e baixas também se refletiu no momento de enquadrar o elemento principal do plano, bola ou jogador. Nas câmeras altas, 85% dos planos tinham a bola como o elemento principal e 15% os jogadores. Porém, nas câmeras baixas, em 56% dos planos se buscou os jogadores e em 44% a bola.

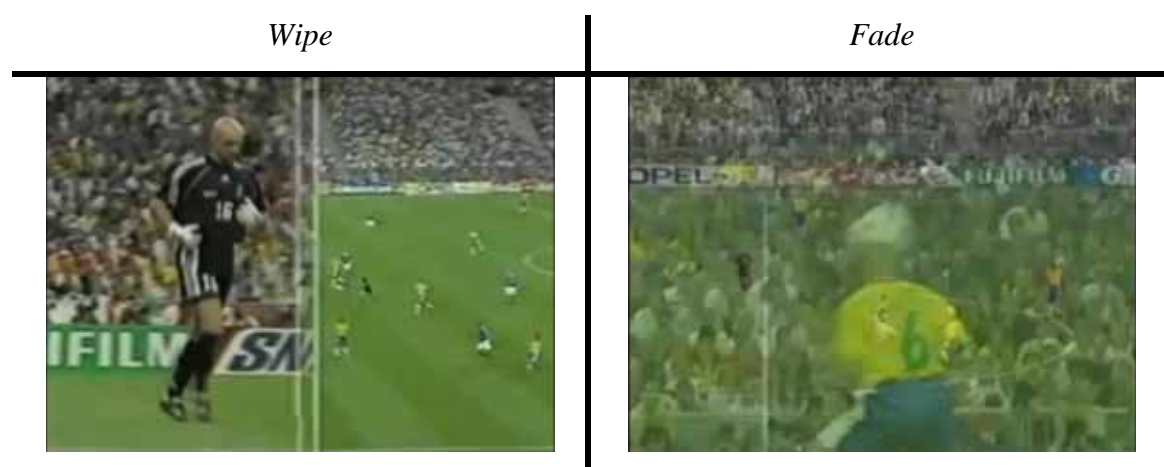


²⁹ Análise de Variância (ANOVA) – dois critérios para variáveis independentes



Quadro 24 - Imagens captadas pelas câmeras altas e baixas considerando a bola ou jogador.

Para narrar a trajetória percorrida pelos elementos enquadrados (bola ou jogador), a emissora dispõe de recursos como o movimento mecânico (*pan/tilt*) e ótico (*zoom in/out*) das câmeras. O movimento mecânico de *pan* (horizontal) foi observado em 87% dos planos altos e 77% dos planos baixos; já o movimento de *tilt* (vertical) foi encontrado em 33% dos planos altos e 12% dos planos baixos. Os movimentos óticos foram mais utilizados pelas câmeras altas (*in* – 28% / *out* – 20%) do que pelas câmeras baixas (*in* – 8% / *out* - 6%).



Quadro 25 – Imagens ilustrando os efeitos de transição entre os planos.

Para ligar os planos na transmissão televisiva de futebol foram utilizados 3 possibilidades nesta transmissão da Copa de 1998: *wipe*, *fade* e o “corte seco”. Em 67% das trocas de plano utilizou-se o “corte-seco”, em 23% o *fade* e 10% o *wipe*. O “corte seco” trata-se de uma troca direta de um plano para outro, sem a utilização de efeito, isso estabelece um ritmo dinâmico à transmissão. Motivo pelo qual o diretor de imagem utilizava esse recurso com a bola em movimento. Quando a bola encontrava-se parada, o diretor de imagem dava preferência ao *fade*, pois esse recurso realiza uma transição suave entre as imagens. O *wipe* foi empregado para marcar e avisar o telespectador do início e do término do *replay*.

Diferente da Copa de 1970, em que a transmissão realizou as conexões entre os planos ora com fade, ora com corte-seco, sem que houvesse uma definição de qual conexão seria utilizada em determinado momento. E, nessa Copa, não havia a possibilidade de realizar Wipe.

Os *replays* corresponderam a 7% da transmissão televisiva, ou seja, 74 planos reapresentaram um acontecimento importante no jogo de um ângulo ou escala diferente da apresentada pela transmissão ao vivo. Essas imagens eram mostradas em uma velocidade menor do que a da transmissão “ao vivo”, de maneira que o telespectador possuísse um tempo maior de visualização dos acontecimentos. No momento da exibição do *replay*, apenas as imagens eram substituídas, uma vez que o áudio ambiente era mantido.

A dimensão sonora da transmissão televisiva do jogo de futebol foi constituída em quase 100% dos planos pelo som originário da torcida, que exteriorizava seu sentimento, partilhava suas intenções e reclamava das situações de jogo em concomitância com o jogo, uma vez que o jogo ocorria na França com a presença da seleção francesa. Essa construção sonora possibilitava reduzir a ambiguidade visual dos planos e reafirmar encadeamento das ações dos jogadores transmitidas pela televisão. Enquanto o som da torcida foi captado e transmitido durante toda a partida, os sons do campo, como apito do juiz, o toque do jogador na bola, defesa do goleiro, só foram escutados em 6% dos planos.

Reconstruindo a transmissão televisiva

A dinâmica de um jogo de futebol por si mesma já cria uma sequência de acontecimentos que parecem contar eles próprios a sua história para o espectador. Por isso, em um jogo de futebol, a televisão codifica a mensagem a partir do que é visível e audível ao espectador, baseando se principalmente nos seus recursos visuais, mas com o apoio de elementos sonoros, verbais e textuais para organizar seu discurso e fazer com que telespectador se engaje no espetáculo.

A transmissão televisiva da final da Copa de 1998 procurou desenvolver uma transmissão com muitos planos e, para isso, a emissora distribuiu inúmeras câmeras ao redor do campo, em dois níveis e em pelo menos oito posições diferentes. Como as imagens transmitidas foram analisadas por meio da decupagem³⁰ do produto final, não foi possível identificar a quantidade exata de câmeras utilizadas e suas posições no estádio. Desta forma, a

³⁰ Decupagem – descrição, quantificação e classificação de elementos da linguagem.

classificação dos planos aconteceu conforme a área enquadrada pela câmera (níveis: alto e baixo; posição: fundo, esquerda, centro, direita, fundo, oposta).

Cada câmera disposta no estádio possuía um ponto de vista independente que, isolada, não produzia a unicidade de conteúdo, principalmente devido às limitações técnicas do equipamento. Assim, para construir uma transmissão narrativa do futebol nesse contexto foi necessário que esses vários pontos fossem articulados de modo a estabelecer um sentido integrado para o telespectador. A organização dos planos:

formam uma narração, quer dizer, um discurso no qual se referênciam – com maior ou menor dificuldade, embora ele esteja sempre presente – um narrador, essa instância que nos dá informações sobre os estados sucessivos dos personagens, em uma dada ordem, em um dado vocabulário escolhido e que faz mais ou menos “passar” seu ponto de vista. (JOST, 2009, p. 39)

Afinal, segundo Jost (2009), a imagem é muito difícil de significar um único enunciado por vez, um exemplo é tentar anotar as informações visuais veiculadas por um plano. Esse plano possui uma pluralidade de enunciados que se relacionam dentro de si e com outros planos, já que a “imagem mostra, não diz”. (JOST, 2009, p.37).

No caso da Copa de 1998, o argumento narrativo da bola em movimento foi mostrado e acompanhado por um plano em GPG, localizado na maior parte das vezes na região central, mesmo com todas as câmeras posicionadas no nível superior do estádio sendo capazes de fazer o plano. O GPG foi o narrador principal da transmissão, orientando e direcionando o conteúdo por meio do movimento de câmera, ou da articulação com outros planos, pois sua característica é transmitir informações narrativas devido à sua dimensão e enquadramento.

Como as imagens não são exatas e apresentam “sempre uma margem de incerteza quanto à interpretação que deveríamos escolher entre as várias possíveis.” (JOST, 2009, p.91), torna-se necessário que o emissor articule por meio da linguagem uma maneira de tornar evidente um código de leitura para que o telespectador decodifique corretamente o discurso. Entretanto, muitas vezes as significações desses códigos não são claras, requerendo que o telespectador passe por um processo de aprendizagem.

Os movimentos horizontais (panorâmico) e/ou verticais (*tilt*), realizados pelo GPG oportunizavam a inserção de imagens em planos mais fechados que oferecem detalhes a respeito da atuação dos jogadores ou situação do jogo, já que a qualidade do equipamento não permitia nitidez de detalhes. Conforme a faixa do campo onde a bola se encontrava, uma determinada câmera era selecionada para captar planos fechados. Se a bola encontrava-se na lateral oposta à linha de transmissão, seriam as câmeras altas que fariam a captação. Caso a bola estivesse na mesma lateral da linha de transmissão, seriam as câmeras baixas. Tanto as

câmeras na parte superior como inferior captaram imagens o tempo todo, seguindo a bola, a fim de oferecer ao diretor possibilidades planos para construção da transmissão televisiva do jogo. O telespectador compreendeu, ao assistir ao jogo, que a sequência de planos obedeciam a uma sucessão temporal e estavam unidas por uma relação de causa e efeito.

Inicialmente, então a articulação de plano a plano supõe, inelutavelmente, um aumento da tarefa do espectador. Além disso, as possibilidades que tal articulação oferece se acompanham necessariamente de uma complexificação quase exponencial das diversas intrigas de base. (JOST, 2009, p.86)

O quadro 26 apresenta o resultado da articulação dos planos na construção da transmissão televisiva do jogo com a bola em movimento.



Quadro 26 – Sequência de imagens ilustrando como a Câmera Central em GPG narra.

Com a bola fora de campo ou parada, o foco das câmeras passa ser o atleta, envolvido na última jogada ou com reações e atitudes diferenciadas, a intenção é mostrar ao telespectador uma “dimensão completa do jogo”, jogador e bola. Para captar essas imagens do comportamento dos jogadores em campo, as câmeras baixas foram as requisitadas com principalmente os planos: Americano (15,4%) e Médio (30,4%), uma vez que a proximidade das câmeras no campo permitia enquadramento fechado com qualidade. As câmeras baixas ainda ressaltaram o primeiro plano, sugerindo uma perspectiva subjetiva ao telespectador. A elaboração desta sequência promoveu, novamente, a existência de uma pluralidade de enunciados que deviam ser organizados espacialmente e temporalmente pelo diretor de imagem. E desta forma, ao construir essa alternância de planos, o diretor transformava dois acontecimentos sucessivos em simultâneos. (quadro 27)



Quadro 27 – Sequência de imagens ilustrando em situação de bola parada.

Outro momento de bola parada a se destacar é durante a cobrança do escanteio, a câmera principal tornava-se a posicionada na parte superior do estádio e na linha da intermediária do campo, que transmitia as imagens desde o momento em que a bola entrava em jogo até a conclusão do lance. Para seguir a trajetória da bola e os acontecimentos que viriam, o operador de câmera combinava recursos mecânico e ótico (*tilt*, *pan* e *zoom*). (quadro 28)

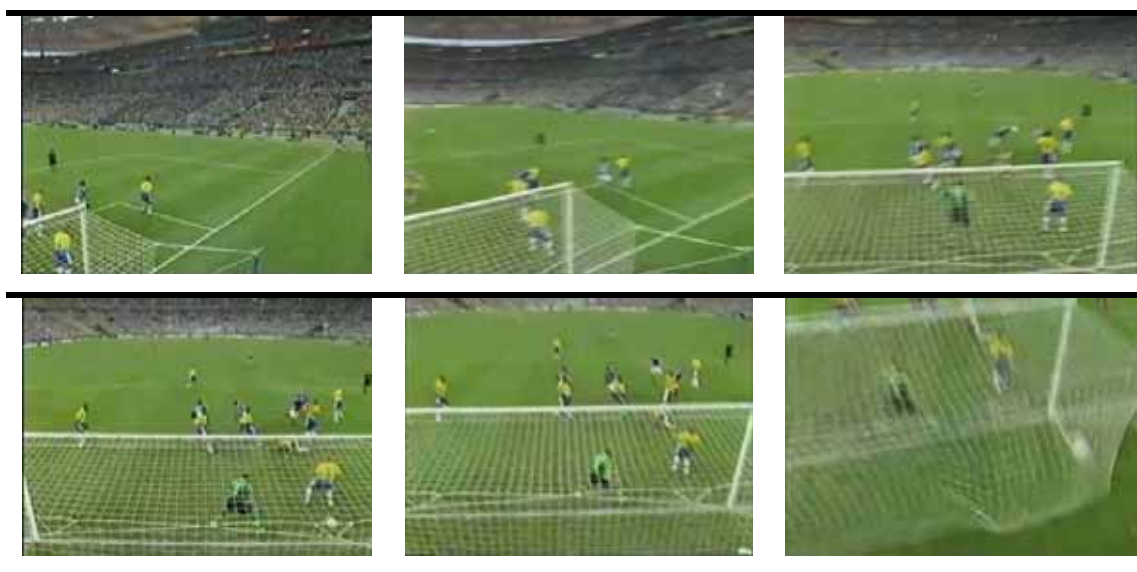




Quadro 28 – Sequência de imagens ilustrando cobrança de escanteio.

O *replay*, por ser único momento na transmissão televisiva do jogo em que as imagens não são “ao vivo”, tinha sua inserção anunciada com um efeito de passagem em que uma imagem sobrepunha a outra como se estivesse voltando uma página de livro, pois se tratava de uma rerepresentação de uma situação ou de algo que aconteceu e a transmissão “ao vivo” não mostrou, e o *replay* exibiria o acontecimento novamente por outro ângulo. No caso desta Copa, podia ser de um gol, um lance de falta, uma bela jogada ou uma reação manifestada de um jogador ou técnico.

O *replay* podia ser produzido tanto por câmeras altas ou baixas distribuídas pelo estádio. O *replay* da câmera alta visava apresentar o posicionamento dos jogadores em campo e a sua movimentação à medida que o enquadramento seguia a trajetória da bola. Como a dimensão do enquadramento é de 4:3, e a câmera distorce o ângulo de visão foi necessário que se realizasse movimentos mecânicos e óticos na câmera para mostrar a jogada completa. O objetivo deste *replay* era mostrar o ocorrido no lance por outro ponto de vista a partir de uma perspectiva aberta, para que o telespectador articulasse as imagens e construísse a sua interpretação. (quadro 29)



Quadro 29 – Sequência de imagens ilustrando o *Replay* – Câmera Alta.

Já o *replay* das câmeras baixas enfatizam a atuação dos jogadores “importantes” e/ou “sem bola”, uma vez que as câmeras altas, devido à distância do equipamento do campo, não captam adequadamente essas imagens. A proximidade do lance implica um envolvimento visual do telespectador com a situação, uma vez que ele é transportado para dentro do campo, ficando perto da jogada. (quadro 30)



Quadro 30 – Sequência de imagens ilustrando o *Replay* – Câmera Baixa.

Com o jogo em andamento, todas as câmeras seguem a bola e captavam, permitindo que a geradora da transmissão captasse e armazenasse imagens do lance em múltiplas visões. Ao exibir o *replay*, as imagens das várias câmeras instaladas ao redor do campo eram recuperadas, organizadas em sequência de replay de câmeras diferentes e tinham sua velocidade de exibição reduzida, para que o telespectador tivesse a oportunidade de ver por mais tempo o lance por outros ângulos. Com essa pluralidade de olhares, o telespectador tornava-se um receptor onisciente. (quadro 31)





Quadro 31 – Pluripontualidade do *Replay*.

A dimensão sonora proposta para a transmissão desta Copa funcionou como um narrador duplo, reafirmando a construção imagética elaborada para a transmissão, pois o principal som integrado era o da torcida que se manifestava torcendo pela sua seleção a cada lance ou jogada realizada. Sons mais específicos como apito do juiz e chute dos jogadores na bola também ambientaram e deram autenticidade à transmissão, uma vez que eram escutados em simultaneidade com a imagem. Mas só que eram escutados quando os lances aconteciam perto dos microfones distribuídos ao redor do campo. Durante os *replays*, a manutenção do áudio da torcida “ao vivo” certificava ao telespectador que a inserção daquele elemento não o retirava da transmissão “ao vivo” do evento.

Por tratar-se de uma geração de imagem destinada a vários países do mundo, não houve a inserção de nenhum elemento visual ou textual, como placar, tempo de jogo, informe de entrada e saída de jogadores, ..., deixou-se para as emissoras retransmissoras do sinal colocarem esses elementos na transmissão.

Essa variedade de pontos de captação de imagem indicou que a construção narrativa do jogo na Copa de 1998 realizou-se de maneira pluripontual organizada por um narrador implícito, extradiagético e invisível, requisitando as câmeras de acordo com seu discurso. Divergindo da Copa de 1970 em que a construção narrativa da televisão era unipontual. O plano GPG da câmera alta e central na maior parte da transmissão foi o narrador principal caracterizando a situação, mostrando o posição dos jogadores e a bola; os demais planos e câmeras, traziam o detalhe da informação. No *replay*, a onisciência do telespectador foi criada exibindo os lances ou jogadas em uma multiplicidade de ângulos.

COPA DO MUNDO DE 2010

A Copa do Mundo de 2010 foi a primeira realizada em um continente africano e a primeira em que a FIFA, entidade máxima do futebol, encarregou-se de produzir e distribuir conteúdo sobre o evento para os meios de comunicação, principalmente televisão e internet. A entidade é detentora dos direitos de transmissão desde a Copa de 1970, mas na Copa de 2010 resolveu produzir pacotes de produtos comunicacionais licenciados a respeito da competição que vão desde a cobertura e transmissão dos jogos até uma ampla quantidade de “Multi-Feed”³¹.

Para isso, em 2009, a FIFA criou uma ramificação na entidade, a TV FIFA, com o objetivo de garantir uma transmissão televisiva de qualidade acompanhada de uma identidade visual única. A entidade designou a HBS como empresa responsável pelo desenvolvimento dos requisitos e diretrizes de uma transmissão de tevê com altos padrões de qualidade nas captações das Copas de 2010 e 2014, criando um padrão FIFA nas transmissões.

Para conceber esse padrão FIFA de transmissão televisiva, a HBS preconizou como filosofia de produção do conteúdo que o público interessado em acompanhar a Copa do Mundo fosse o mais amplo e diversificado encontrado em qualquer outro evento transmitido no mundo. Desta forma, entre os telespectadores, deveriam estar incluídos aqueles que sabem pouco sobre os aspectos técnicos e táticos do jogo e os mais interessados que dominam todas as questões envolvendo o evento.

Os sistemas televisivos variam muito ao redor do mundo e estilos de produção coexistem entre as regiões e até mesmo dentro das próprias regiões. Em razão disso, os padrões técnicos televisivos mínimos estabelecidos no mundo (SD e HD/ analógico e digital/ 16:9 e 4:3) deveriam ser respeitados.

Quanto ao estilo de produção e de cobertura, a transmissão deveria permanecer uniforme e imparcial, independente das seleções envolvidas, em um plano de produção que melhor pudesse atender as necessidades e expectativas das diversas *media*, uma vez que atualmente a recepção do evento não é apenas destinada para televisão, mas para internet, equipamentos móveis e portáteis.

Seguindo essas diretrizes iniciais, a HBS estabeleceu que uma cobertura televisiva

³¹ Conceito de Multi-Feeds definido pela FIFA: The Broadcast International Feed (BIF) / Extended Stadium Feed (ESF); The Extended Broadcast International Feed (EBIF) show - a turnkey program; A range of Multi-Feeds (Permanent Highlights Feed, Tactical Feed, Player Cam A & B Feeds, Team A & B Feeds, Isolated Feeds); Clips Compilation Channel; Mobile Match Feed.

deveria: ter um estilo clássico de “alta qualidade” que servisse para o público internacional; ter uma cobertura coesa, simples, com um determinado número de câmeras ao vivo em que a principal orientação era seguir as ações importantes quando a bola estivesse em jogo; manter-se neutro, proporcionando uma visão imparcial do jogo; ter uma uniformidade nas produções; ter replays apenas de situações relevantes, com a pertinência tendo precedência sobre a quantidade; e câmeras “especiais” sendo utilizadas com consideração e não forçada pela cobertura.

Para isso, a estrutura televisiva construída era toda digital e possuía a cobertura de 30 câmeras padrões (HD 1080i/50, 16:9), distribuídas multilateralmente (figura 10) e com funções definidas (quadro 32); outras câmeras foram exclusivas de jogos importantes, sendo: duas “especiais” (uma câmera de cobertura aérea, helicóptero; e um sistema de câmera por cabo, *spidercam*) e uma câmera dedicada à captação para dispositivos móveis. As câmeras aéreas possuíam a tecnologia sem fio de envio de informações. O enquadramento de todas as câmeras obedecia a duas áreas de segurança, o padrão 16:9 e 4:3, para que os telespectadores não perdessem nenhuma ação importante do jogo. Oito câmeras eram capazes de gravar de 150 a 1000 quadros por segundo, obtendo uma grande qualidade estética do movimento, para a exibição dos *replays* em *superslow/ultra-motion*. O armazenamento de todo o conteúdo captado pelos equipamentos foi feito em servidores que possibilitavam a rápida recuperação de todo o material gravado pelas câmeras envolvidas na cobertura dos jogos. Além disso, o sistema digital permitia o controle das câmeras (íris e cor), inserção de elementos gráficos em idiomas diferentes, navegação pelo banco de dados e edição do material ao vivo.

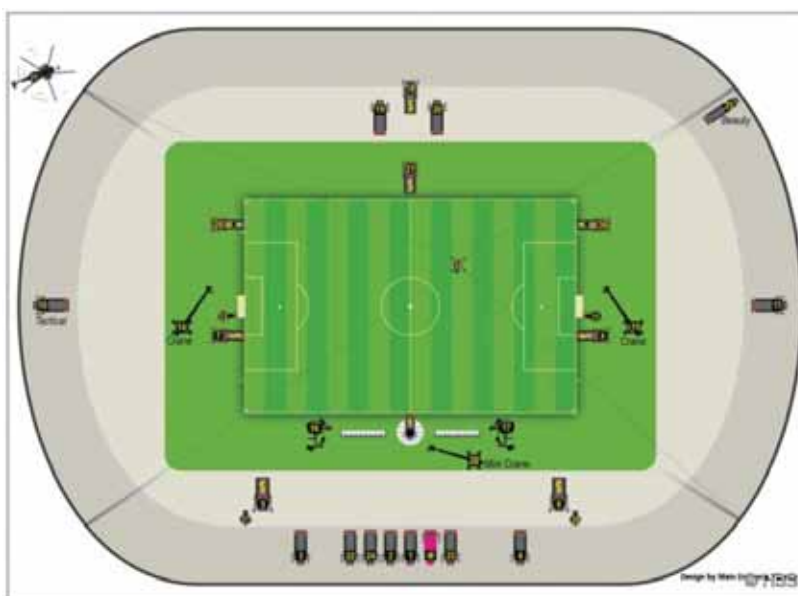


Fig. 10 – Posicionamento das Câmeras no estádio na Copa 2010. Fonte: HBS, 2010.

Camera	Description
1	Elevated shot and positioned along the centre line of pitch. Provides the main wide shot.
2	Medium close-up and close-up coverage of the action.
3 & 4	Located on the 16m lines, used to cover offensive action, including offside calls for replays. Provides medium close-ups of nearest goalkeepers and linesmen.
5 & 6	Provides low-angle super slow-motion replays of players and action.
7 & 8	Super slow-motion cameras situated behind goals.
9	Located on the centre line at pitch level, provides close-up coverage.
10	Dedicated Tactical Feed camera, normally located very high behind left goal.
11	Mounted high behind right goal.
12 & 13	Mini cameras placed next to each goal which provide close-up replays of action near the goal.
14	Crane-mounted camera located behind left goal.
15	Crane-mounted camera located behind right goal.
16 & 17	Steadicam cameras used to cover players, benches and other action at pitch level.
18	Reverse-angle super slow-motion camera used for shots of coaches, personalities, players on the sideline and replays of action.
19 & 20	Two elevated reverse angle cameras used for Team A & Team B bench activity coverage.
21	Super slow-motion camera on the reverse side of the centre line, pitch level.
22 & 23	PlayerCam A & PlayerCam B. Each PlayerCam is used for single player coverage during the entire match.
24	Additional close-up camera, positioned on the main camera platform.
25	Beauty shot. Provides an aerial view of the stadium and, if possible, the surrounding area.
26	Interview/mini-crane camera. Pre-match only.
27	Box Camera Left – location on first tier left in line with goal.
28	Box Camera Right – location on first tier right in line with goal.
29	Ultra Motion/SSM left corner pitch level.
30	Ultra Motion/SSM right corner pitch level.
31*	Aerial camera; pre-match only
32*	Cable camera – over pitch.
M	Mobile match camera on main camera platform.

* Optional cameras for select matches

© HBS

Quadro 32 – Descrição das atribuições das 32 câmeras posicionadas no estádio. Fonte: HBS, 2010.

O áudio foi captado pelos microfones distribuídos em torno do campo (figura 11) e modulado de duas formas: estéreo ou multicanal (5.1). O áudio estéreo integrado às imagens foi mixado com a mistura de pelo menos 12 microfones combinando o som da torcida, hino, apito e bola. O áudio multicanal tentou transferir por meio da distribuição dos sons nos alto-falantes o ambiente do estádio para a casa do telespectador, com o propósito de estimular um maior realismo e transparência. Já a composição gráfica possibilitou a inserção dos dados textuais coletados por um sistema de rastreamento dos jogadores em campo e a estatística oficial, assim como linhas virtuais de impedimento, tempo de jogo, identificação dos

jogadores.

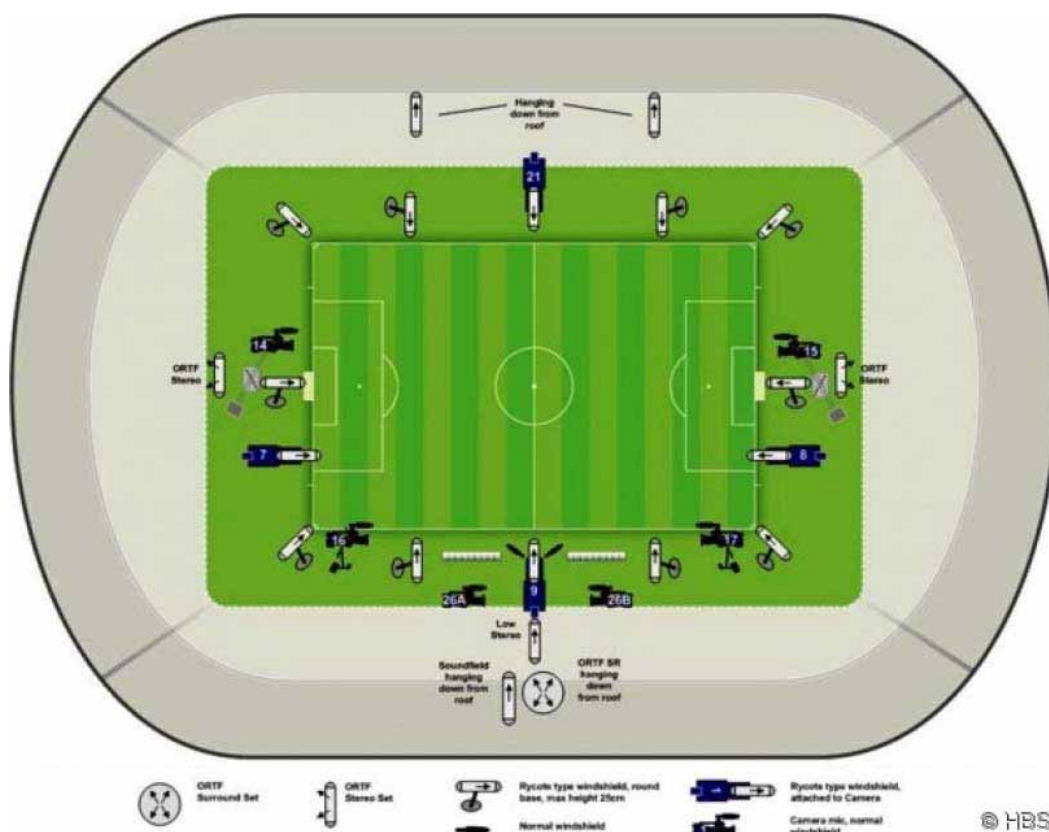


Fig. 11 – Posicionamento e tipos de microfones distribuídos pelo estádio. Fonte: HBS, 2010.

A transmissão televisiva da Copa do Mundo de 2010 registrou uma audiência global média por jogo de 188,4 milhões de pessoas, número 6% maior que a Copa anterior, segundo os dados divulgados no relatório da FIFA. O jogo com a maior média de audiência foi à final entre Espanha e Holanda com 530,9 milhões de pessoas, considerando que os espectadores assistiram ao jogo completo. Ao se considerar o número de telespectadores que acompanharam o jogo em pelo menos 20 minutos consecutivos, o número sobe para 619,7 milhões de pessoas. Caso se pondere, estatisticamente, sobre as pessoas que assistiram a mais de um minuto da transmissão da final, a audiência televisiva corresponderá pelo menos a 46% da população mundial.

Para chegar a esses números, a TV FIFA propôs como meta uma transmissão televisiva dos jogos da Copa do Mundo de 2010 que levasse em consideração a diversidade do seu público, por isso, o objetivo aqui é verificar como essas configurações concretizaram-se na prática a partir do produto final, o jogo transmitido. O *corpus* selecionado foi o jogo final da Copa do Mundo de 2010 entre Espanha e Holanda realizado às vinte horas e trinta minutos (horário sul africano), do dia 11 de julho de 2010, diretamente da cidade de

Johannesburg, estádio Soccer City, uma vez que se trata do jogo mais importante da competição, pois se decide o campeão, e que se obteve a maior audiência.

Desconstrução da transmissão televisiva

A partir da distribuição dos equipamentos digitais em torno do campo (figura 10 e 11), a TV FIFA concretizou suas normas com o uso do sistema para narrar os jogos e transmiti-los para o mundo. Durante os primeiros 90 minutos da final, foram registrados 959 planos com uma duração média de 5,5 segundos. Como o jogo terminou empatado, houve a prorrogação com mais 30 minutos de jogo para se definir o campeão, onde foram captados mais 430 planos, agora com duração média de 4,4 segundos. Essa transmissão televisiva do jogo ocorreu, portanto, devido a 1389 planos hierarquizados e organizados conforme a captação das imagens de uma das 32 câmeras propostas. Essa quantificação busca identificar

a forma como o dispositivo atribui um certo lugar ao espectador, um ponto de experiência a partir do qual ele poderá tomar conhecimento dos fatos. Este ponto de experiência passa em primeiro lugar pelo canal visual, uma vez que, na sua grande maioria, os planos que compõe, um filme copiam a visão do mundo que nos é dada pelo nosso cristalino, tal como a copiavam os quadros do Renascimento italiano e, desde então, todas as imagens perspectivas.” (GARDIES, 2011, p.79).

Para estabelecer uma leitura do uso desses componentes na criação da transmissão televisiva se empregará o ponto de vista ótico, induzido pela câmera, da maneira em que foram agrupados em três níveis de perspectiva: Alta (anel superior do estádio ou aérea), Média e Baixa (na altura do campo) a partir da perspectiva produzida pela primeira imagem. Essa seleção das câmeras tem como objetivo envolver o telespectador no jogo de futebol, produzindo sua imersão na narrativa de acordo com a combinação das câmeras com o áudio do estádio.

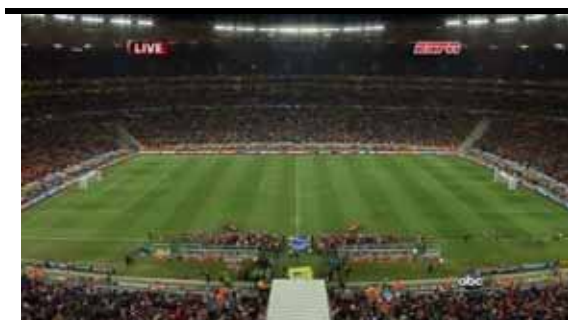
A quantificação dos planos indicou que dos três pontos, o uso das câmeras altas foram significativamente maiores em relação aos outros dois níveis, sendo utilizadas em 56% dos planos. Já as câmeras na região médias foram requisitadas em 8%; e as baixas, em 36%. Esse dado traz que a construção da narrativa televisiva privilegia um ponto de vista em que haja uma distância focal maior em relação aos acontecimentos. Isto é o reflexo de determinadas convenções referentes ao antropomorfismo visual de um torcedor sentado na tribuna de honra (centro do campo e no alto) que possui a vista do campo todo.



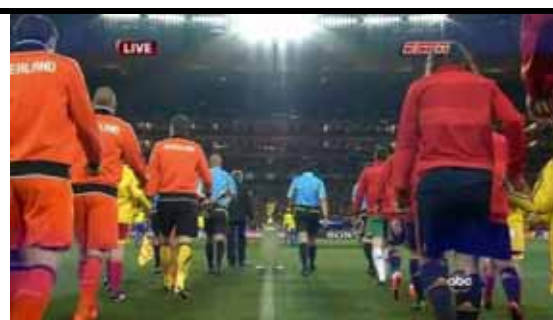
Imagem 03 – Disposição das câmeras alta e baixa. Fonte: abc, 2010.

Nota-se também que, conforme o nível da câmera, convencionou-se uma impressão em relação à proximidade com o meio circulante, o campo e os jogadores. No caso de um plano produzido por uma câmera com grande distância focal, a impressão provocada é de lentidão conforme as ações se desenrolam, já que os planos gerados por distância focal curta geram um efeito de brevidade, segundo Gardies (2011). Esta é uma das possíveis explicações para a grande diferença na duração média dos planos segundo os níveis, visto que as câmeras altas captaram em um intervalo de tempo médio de 7,4 segundos e as câmeras baixas em 3,3 segundos.

Câmera Alta



Câmera Baixa



Quadro 33 – Ponto de vista das câmeras.

O estilo clássico da construção televisiva geralmente posicionando as câmeras como “uma testemunha ótica à qual o espectador atribui qualidades humanas” (GARDIES, 2011, p. 80) estabelecendo um ponto de vista antropomórfico. As câmeras “especiais” elaboram pontos de vista óticos que não correspondem a uma visão antropomórfica já que se tratava de

visões áreas do campo. Uma câmera foi a aranha que ficava suspensa por cabos de aço percorrendo o campo. E a outra, a câmera de um helicóptero com zoom ótico que enviava as imagens por sinal de rádio.

Câmera Aranha

Câmera Helicóptero



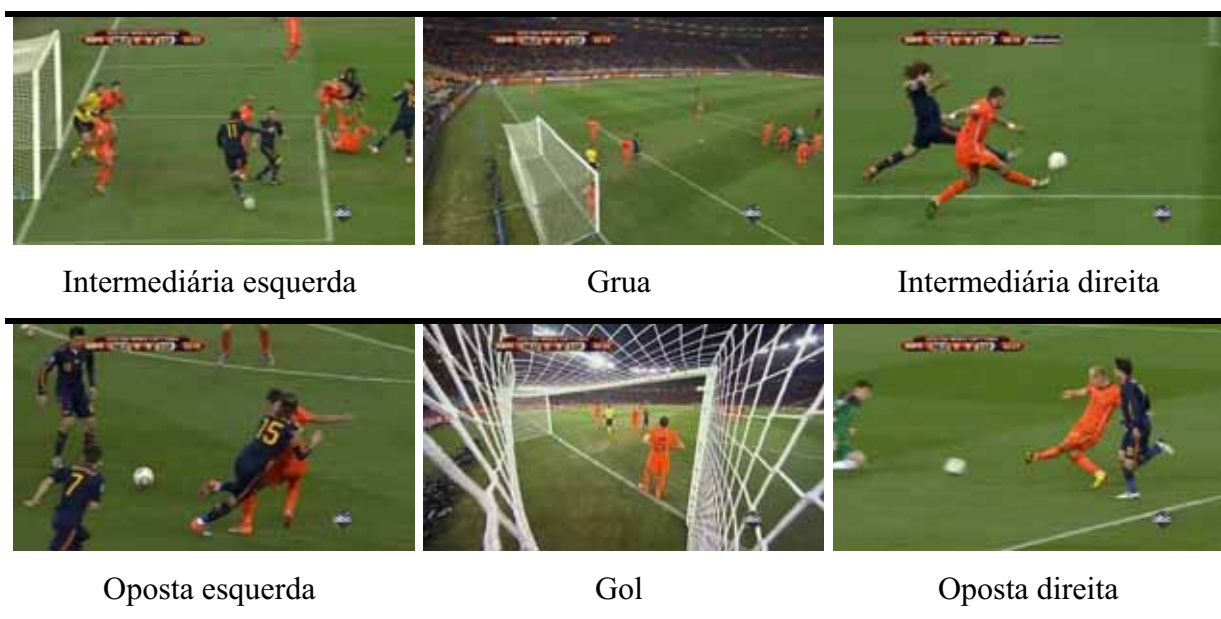
Quadro 34 – Ponto de vista das câmeras altas “especiais”. Fonte: abc, 2010.

Algumas câmeras altas foram definidas como as aéreas, que foram pouco utilizadas. As outras foram as posicionadas no último anel da arquibancada, distribuídas atrás de cada gol, na região intermediária (esquerda e direita) e principalmente na região central, com 5 câmeras. Essas câmeras centrais foram responsáveis por 89% dos planos captados por este parâmetro, pois construíram uma visão frontal e um ângulo onisciência em relação ao campo já que as câmeras foram capazes de realizar um enquadramento em que os acontecimentos de um extremo ao outro do campo puderam ser captados.



Quadro 35 – Imagens captadas pelas câmeras posicionadas na região superior. Fonte: abc, 2010.

As câmeras médias foram estabelecidas como aquelas que captavam planos acima da linha do campo e abaixo do último anel do estádio e estavam localizadas na região intermediária esquerda e direita (*superslow-motion*), na região central oposta ao eixo principal de transmissão (02 em *superslow-motion*; 01 normal) e em cada gol (grua, câmera em um suporte móvel; e microcâmera, fixa e posicionada no fundo do gol). Durante a transmissão foram exibidos 105 planos dessas câmeras, sendo que 47% são das câmeras opostas, 31% da região intermediária, 20% da grua e 2% das câmeras dentro do gol.



Quadro 36 – Imagens captadas pelas câmeras posicionadas na região média. Fonte: abc, 2010.

As câmeras baixas foram as posicionadas na linha do campo, sendo: uma, fixa na região central no eixo principal de transmissão e outra oposta a ela; uma, móvel em cada região intermediária; e uma, em cada lado dos gols, no fundo do campo (*superslow-motion/ultraslow-motion*). Os planos captados pertencem principalmente à câmera fixa da região central (49%), seguida pelas câmeras móveis na região intermediária esquerda (16%) e direita (14%); das câmeras no fundo (15%) e oposta (6%).





Quadro 37 – Imagens captadas pelas câmeras posicionadas na região baixa. Fonte: abc, 2010.

Ao desconstruir a transmissão televisiva da final na escala espacial de planos se visualizará, ao mesmo tempo, as ações que fazem a narrativa e o contexto de ocorrência, deste modo verifica-se que as câmeras altas captaram principalmente em planos abertos, como: Grande Plano Geral³² (61,8%) e Plano Conjunto³³ (13,1%), sendo que GPG foi significativamente relevante na composição narrativa da transmissão, descrevendo e direcionando o texto televisivo já que sua imagem produz uma ampla cobertura das ações que são desenvolvidas pelos jogadores em campo.



Quadro 38 - Imagens captadas pelas câmeras altas conforme os 6 planos mais requisitados. Fonte: abc, 2010.

Já as câmeras médias captaram principalmente em dois planos, o Plano Médio³⁴ (43,1%) e o Plano Geral³⁵ (40,3%) de modo a apresentar diferença significativa em relação

³² Grande Plano Geral (GPG)

³³ Plano Conjunto (PC)

³⁴ Plano Médio (PM)

³⁵ Plano Geral (PG)

aos planos GPG, PC, PA³⁶ e Detalhe. Não houve com essas câmeras nenhum Plano Próximo³⁷ ou *Close-up*³⁸.



Quadro 39 - Imagens captadas pelas câmeras média conforme os 6 planos mais requisitados. Fonte: abc, 2010.

As câmeras baixas captaram em todos os planos da escala de representa espacial na tevê, sendo que, principalmente em PG (32,2%), PA (31,9%) e GPG (15,5%). Os demais planos corresponderam a PM (8,9%), PP (8,9%), PC (6%), Detalhe (5,2%) e C (0,3%).



Quadro 40 - Imagens captadas pelas câmeras baixa conforme os 6 planos mais requisitados. Fonte: abc, 2010.

³⁶ Plano Americano (PA)

³⁷ Plano Próximo (PP)

³⁸ *Close-up* (C).

Conforme o gráfico 03, observou-se que a níveis das câmeras (alta, média e baixa) determinou uma utilização diferenciada da escala de representação espacial na tevê. As câmeras altas privilegiaram o plano com dimensão espacial mais aberta. As câmeras médias e baixas beneficiaram-se da profundidade de campo para destacar os jogadores tanto em primeiro como em segundo, em composições de planos abertos como: GPG e PG. Devido ao ângulo de captação, as câmeras baixas, nos planos fechados, destacaram o primeiro plano, desfocando o fundo para evitar que o telespectador tivesse sua atenção desviada pelos elementos do segundo plano.

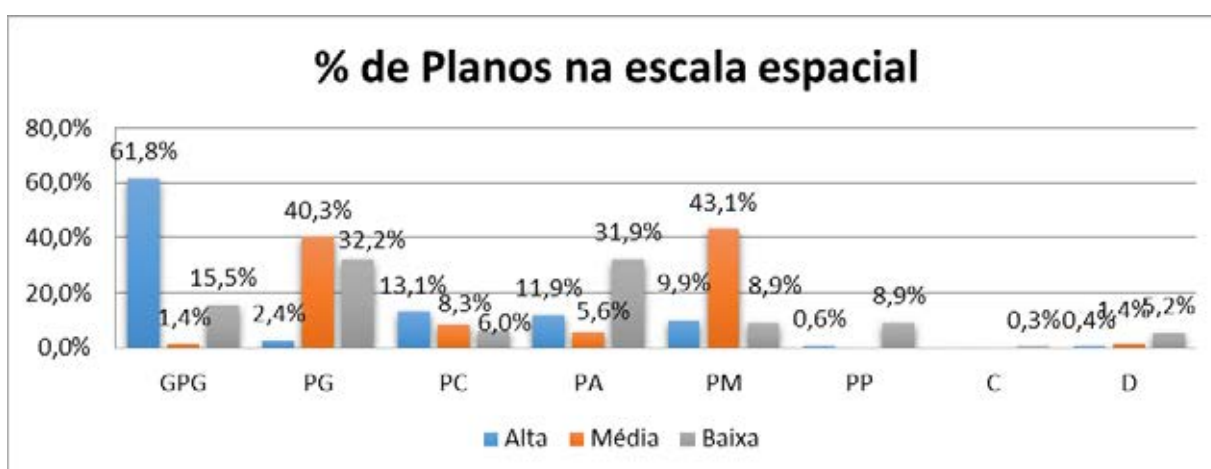


Gráfico 03 – Relação percentual de imagens captadas pelas câmeras altas, médias e baixas na escala.

A seleção dos planos assim como do elemento principal, bola ou jogador, a ser focalizado foram opções determinadas pelo diretor de imagem, conforme o objetivo da construção narrativa na transmissão do jogo. As câmeras altas tiveram a bola como elemento principal em 77% dos planos e os jogadores, em 23%. Enfoques diferentes aos apresentados pelas câmeras médias e baixas, uma vez que ambas priorizaram o jogador (51% e 52%) ao invés da bola (49% e 48%), respectivamente.

Outra questão a destacar nas opções realizadas pelo diretor de imagem foi uma preferência por câmeras fixas em todos os níveis. Na câmera alta, apenas 5% dos planos eram de câmera móvel (aranha ou helicóptero). Na câmera média, a grua elevou o percentual para 28% dos planos neste critério. Porém, na câmera baixa, mesmo com a possibilidade da mobilidade proporcionada pelo *steadycam*, o uso de planos elaborados por câmeras móveis foi de 14%.



Quadro 41 - Imagens das câmeras altas e baixas considerando a bola ou jogador. Fonte: abc, 2010.

Já o operador de câmera, para manter os elementos enquadrados dentro de um mesmo plano, principalmente nas câmeras fixas, utilizou-se do movimento mecânico panorâmico em 79,7% das câmeras altas, 57% das médias e 82 % das baixas. Já o movimento mecânico de *tilt* foi requerido em 44% das altas, 10% das médias e 7% da baixas, uma vez que quando maior o ângulo com o campo, maior a possibilidade de movimento vertical. Os movimentos óticos foram utilizados mais nas câmeras altas (*in* – 27%/ *out* – 23%) do que nas médias (*in* – 11%/ *out* – 11%) e baixas (*in* – 9%/ *out* – 3%)

Durante a transmissão “ao vivo”, o diretor de imagem ao optar pela troca de plano fazia essa ligação por meio do corte seco, ou seja, havia a junção de um plano com outro sem qualquer efeito de transição. Os efeitos de transição foram utilizados no caso dos *replays* para avisar o telespectador da sua inserção e durante eles, para unir as diferentes tomadas.

Fade com logo

Fade



Quadro 42 – Imagens ilustrando os efeitos de transição entre os planos. Fonte: abc, 2010.

Os *replays* corresponderam a 12% dos planos e apresentavam sempre um ponto de vista diferente do mostrado pela transmissão “ao vivo”. As câmeras altas forneceram 6% dos planos. As câmeras baixas, 13%, as câmeras médias geraram metade dos seus planos, 50%. Caso a câmera dos *replays* fosse à *superslow* ou *ultra-motion*, além da ampliação do tempo de leitura do acontecimento para o telespectador, possibilitavam um maior detalhamento das ações, visto que capturam até 1000 quadros por segundo. No momento da exibição do *replay* apenas as imagens eram substituídas, porque o áudio ambiente era mantido.

A dimensão sonora da transmissão televisiva do jogo de futebol foi constituída por três elementos: os sons produzidos pelos jogadores em campo, os sons da torcida e as conversas. Essa construção sonora possibilitou reduzir a ambiguidade visual dos planos e reafirmar encadeamento dos acontecimentos transmitidos pela televisão. A paisagem sonora constituída pelo som da torcida esteve presente em 100% dos planos, exteriorizando as emoções a cada situação do jogo bem como o toque da *vuvuzela*. Esse instrumento típico da cultura africana, a *vuvuzela*, teve uma presença constante nos jogos desta Copa e interferiu na captação do áudio, já que a intensidade do seu som abafava os outros, não sendo possível destacá-los. Assim, os sons do campo como apito do juiz, o toque na bola, os gritos, a respiração foram percebidos em 18,8% dos planos e, geralmente, quando a ação acontecia ao lado dos microfones posicionados no campo. Poucas foram, também, as ocasiões em que se ouviram as conversas entre os jogadores; jogadores e árbitros; e técnico e jogadores e, mesmo assim, sem clareza.

A TV FIFA incluiu no seu pacote de transmissão a geração de informações textuais, como: escalação das seleções, placar, tempo de jogo, nome dos jogadores, técnicos e arbitragem, algumas estáticas sobre o jogo, substituição, cartões, ... de modo a constituir uma identidade visual única para sua transmissão mundial. Essa intervenção do escrito na imagem garantiu que algumas informações fossem passadas diretamente da transmissão para o telespectador, sem que houvesse um intermediário, o locutor nacional. Os escritos como o placar e o tempo, constantemente presentes na imagem, tornaram-se elementos da narrativa com participação ativa, pois, a partir dessas informações, era possível compreender o comportamento dos times no campo, dando ao telespectador certa autonomia de interpretação. Desta forma, o texto escrito participou da composição da transmissão proposta pela TV FIFA como apoio a narrativa imagética e sonora transmitida.



Quadro 43 - Imagens em que foram inseridos elementos gráficos e informação escrita. Fonte: abc, 2010.

Reconstruindo o jogo

O jogo de futebol é um evento real composto por situações incertas. A televisão em sua transmissão tenta transformar os acasos do jogo em uma narrativa fechada sem zonas de incertezas. Para isso, com a bola em movimento, a televisão adota como objeto valor dos seus planos e enquadramentos a bola, construindo um recorte parcial dentro de uma série de ações para serem mostradas, ordenando os acontecimentos por meio da seleções de planos e enquadramentos.

O processo narrativo desencadeado pelo jogo de futebol ocorre em uma topografia retangular de 105 metros de comprimento por 68 metros de largura³⁹. Com essas dimensões, apenas o plano televisivo mais aberto consegue enquadrar e descrever o campo na sua totalidade, de maneira que se expõem as características dos jogadores e seus movimentos. Em razão disso, a transmissão televisiva, quando fragmenta a espaço, tenta estabelecer uma continuidade entre as trocas dos pontos de vistas por meio da coordenadas espaciais que no futebol são estabelecidas pelas linhas no campo.

Assim, a construção televisiva do jogo segue a proposta principal estabelecida pelas transmissões das Copas em 1970 e 1998, em que a imagem inicial apresentada é descritiva, localizando o campo para o telespectador no espaço da tevê e informando qual a disposição dos jogadores em campo. No entanto, a câmera localizada na região central que faz essa

³⁹ Tamanho do campo de futebol exigido pela FIFA para Copa do Mundo - Disponível em: http://pt.fifa.com/mm/document/tournament/competition/01/37/17/76/p_sb2010_stadiumbook_ganz.pdf. Acessado em: 11 mar. 14.

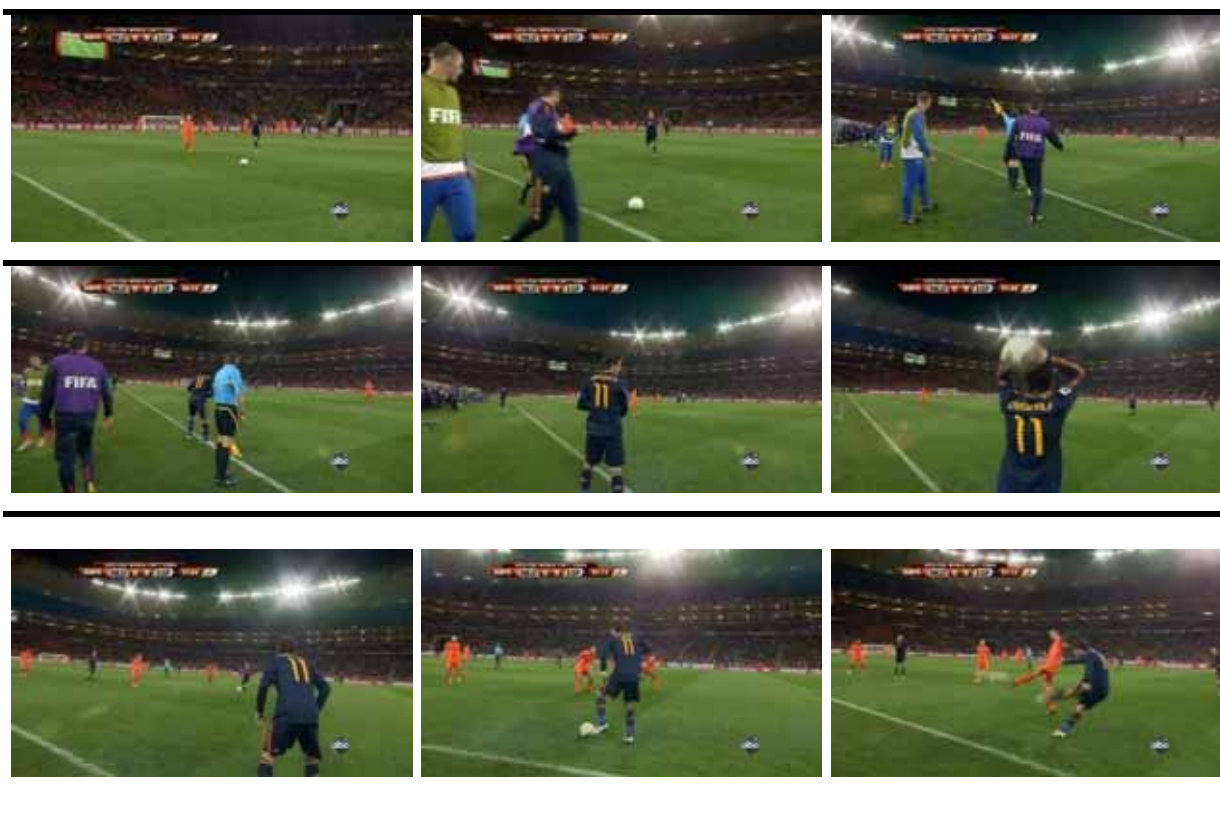
apresentação, utiliza-se de uma nova dimensão do plano mais aberto, GPG, pois enquadra em 16:9, ampliando a faixa do campo a ser representada na tevê.

Conforme as ações vão se desenvolvendo, a câmera central segue o seu objeto valor por meio de movimentos mecânicos ou óticos a fim de manter as jogadas dentro do enquadramento. Com esses simples movimentos, a câmera passa a intervir e modificar a percepção que o espectador tem da *performance* do jogador. Nesta Copa, a TV FIFA teve de trabalhar com dois tipos de enquadramento (4:3 e 16:9) ao mesmo tempo, limitando o potencial de um enquadramento maior para transmissão do jogo de forma que não permitisse a saída do subnarrador do jogo, a bola, do processo comunicacional da tevê, o enquadramento, uma vez que a construção televisiva desses dois espaço, simultaneamente, deveria reunir elementos narrativos que mantivessem uma coerência nos diversos sistemas televisivos. Quando as ações passavam a ser desenvolvidas nas laterais do campo, o diretor de câmera fazia cortes para planos mais fechados, PC, enfatizando a jogada, em ambas as laterais. Na lateral oposta ao eixo de transmissão principal, esses planos eram captados pelas câmeras altas. Na lateral próxima ao equipamento de captação, a câmera central baixa, geralmente, captava a imagem, conforme o quadro 44. “Com efeito, longe de ser o mero cenário onde se desenrola a ação, o espaço é parceiro ativo da narração, pois intervém como uma das forças ativas da história.” (GARDIES, 2011, p.104)



Quadro 44 – Sequência de imagens ilustrando uma situação de jogo. Fonte: abc, 2010.

As câmeras móveis na linha do campo estavam associadas com o equipamento *Stadycam*, que enviavam informações sobre os jogadores de forma contínua acompanhando o movimento que seria desempenhado por eles, a fim de proporcionar ao espectador a experiência de estar em campo junto com os atletas. A visualização dessa vivência na velocidade da situação explicitou a câmera como narradora, pois essas imagens apresentaram-se tremidas e ao lado dos jogadores no campo das ações.



Quadro 45 – Sequência de imagens ilustrando uma situação de jogo captada por câmera baixa móvel.

Com a bola parada, a narrativa televisiva se iniciou mostrando o espaço onde reiniciaria o jogo, o “aqui”. Em seguida, optou-se por exibir o “agora”, imagem que descreve a ação atual em que a bola estava envolvida, no caso do quadro 45, o jogador se preparando para cobrar o escanteio. Identifica-se novamente o local, mas por outro ponto de vista. Neste momento, surge uma situação fora do esperado, uma divergência entre os jogadores faz com a cobrança do escanteio não seja autorizada, e o árbitro tenha que intervir. A transmissão mostra o momento em que o arbitro toma a palavra, o local, a resolução aparente da situação e a nova constituição do espaço, segundos antes da bola ser recolocada em jogo. A imagem retorna para onde estava a bola, evidenciando a ação do jogador em cobrar do escanteio e logo após exibe o desfecho da cobrança no plano mais aberto, em que se visualiza a ação dos vários jogadores.



Quadro 46 – Sequência de imagens ilustrando uma situação de bola parada. Fonte: abc, 2010.

Ainda com a bola parada, a transmissão tenta criar a ideia de simultaneidade das ações nos acontecimentos. Em um mesmo espaço, de modo sucessivo, uma descrição é proposta com múltiplas informações espaciais intercaladas com elementos da narrativa, ou seja, planos abertos com diversos pontos de vista são alternados com planos fechados de câmeras de diversos níveis, a fim de mostrar que as principais ações estão sendo desenvolvidas de forma linear, uma vez que com os planos fechados não é possível determinar a localização dos jogadores. Há, portanto, uma polifonia informacional orientada para uma construção narrativa linear, semelhante a construída na transmissão da Copa de 1998, mas com um detalhamento superior devido a mudança da qualidade do equipamento de captação e a ampliação no enquadramento proposto (16:9).

A relação da câmera com o espaço é, portanto, de uma importância muito grande no plano narrativo, já que como notamos é graças à mobilidade da câmera (no duplo sentido da ação de mobilizar, de fazer mexer) que o cinema desenvolveu boa parte de suas faculdades narrativas. Essa mobilidade é, alias, operada a partir de dois parâmetros que devem ser distinguidos: o deslocamento da câmera entre os planos, tal qual definiremos, e também o próprio movimento de câmera durante o curso do plano.” (JOST, 2009, p. 115)



Quadro 47 – Sequência de imagens ilustrando pluripontualismo da bola parada. Fonte: abc, 2010.

A construção da sequência de *replays* na Copa de 2010 foi o resultado da reapresentação da jogada capturada por diversos ângulos, na tentativa de articular a multiplicidade do olhar de uma jogada em um estádio, representando uma onisciência do telespectador e uma ubiquidade da transmissão televisiva. Essa pluralidade do *replay* deve-se às várias composições espaciais ofertada pelas 32 câmeras distribuídas no campo, uma vez que o *replay* é um tempo passado que pode ser recuperado devido à gravação e armazenado das imagens captadas. Esse processo permite também associar, reunir ou aproximar em um mesmo tempo, dois acontecimentos ocorridos em espaços disjuntos, como no quadro 48, o gol e a comemoração do técnico.





Quadro 48 – Pluripontualismo do *replay*. Fonte: abc, 2010.

Além disso, o *replay* propõe reapresentar o acontecimento a partir de uma diversidade de pontos de vista, proporcionando ao telespectador distintas percepções da jogada conforme a distância com que a câmera capta as imagens, seu nível em relação ao campo, posição e plano. Na Copa de 2010, foram estabelecidos pelo menos 3 pontos de vista ou referências espaciais que serão apresentados e analisados.

O *replay* da câmera alta intermediária é uma sequência de imagem muito semelhante às exibidas pela transmissão “ao vivo”. Esse tipo de composição espacial representa de alguma forma, um “retorno ao mesmo”, uma vez que não há reprise das imagens “ao vivo” do gol. Esse *replay* vem para mostrar o acontecimento novamente e mais algum detalhe que não estava presente na transmissão “ao vivo”.

A sequência ilustrada no quadro 49, o posicionamento da câmera está na região intermediária, esse *replay* esclarece eventuais dúvidas a respeito da linha de impedimento, sendo que, no final das imagens, o operador de câmera fecha o enquadramento com zoom, transformando GPG em PG, o que mantém um mesmo espaço, mas com proporções diferentes.



Quadro 49 – Sequência de imagens ilustrando o *replay* da câmera alta. Fonte: abc, 2010.

Outro exemplo de *replay* é do ponto de vista oposto ao da transmissão principal, no nível do campo e em um mais plano fechado do que o GPG. A perspectiva do telespectador é deslocada para tomar a posição da ação do jogador, propiciando uma amplificação ângulo da jogada. Aqui, tenta-se simular ângulo de visão em que o jogador estava realizando a ação. Como no exemplo do quadro 50, o replay mostra perspectiva que o jogador espanhol, Andrés Iniesta, tinha ao chutar no gol e marcar contra a Holanda. A magnitude desse *replay* só se estabelece em função do plano utilizado pela transmissão “ao vivo” que é tido como fator referencial, afinal esses segmentos, apesar de espacialmente disjuntos, são próximos, uma vez que comunicam a mesma ação.



Quadro 50 – Sequência de imagens ilustrando o *replay* da câmera baixa. Fonte: abc, 2010.

Já o *replay* descrito no quadro mostra uma perspectiva não antropomórfica em que elementos do segundo plano assumem papel privilegiado no contexto da ação. A câmera fixa dentro do gol registra a aproximação do jogador espanhol, a movimentação do goleiro procurando defender seu gol e o momento em que a bola passa pelo goleiro entrando no gol. Essa jogada constrói-se contínua e uniformemente com a ação dos jogadores no segundo plano. É apenas quando a bola cruza a linha do gol, balança a rede e a câmera que o primeiro plano ganha destaque e ressalta a importância do ambiente, a linha do gol e a fronteira entre ganhar e perder a Copa do Mundo.





Quadro 51 – Sequência de imagens ilustrando o *replay* da câmera média. Fonte: abc, 2010.

Como transmissão direta e “ao vivo” da final da Copa do Mundo acontece simultaneamente com a realização do jogo e a recepção do telespectador, o diretor de imagem da TV FIFA efetua a ordenação dos planos e sua hierarquização conforme os acontecimentos do jogo vão acontecendo logicamente sob a regência da bola. Aquilo que ocorre em paralelo ao transmitido é mostrado quando a bola está fora de jogo. As recuperações desses momentos são feitas por meio de *replays* que contam, por vários ângulos, as ações passadas que antecederam aquele momento de parada. Isso aconteceu devido ao aumento do número de câmeras distribuídas no estádio e ao armazenamento das imagens em um mesmo sistema operacional, que permitiram uma rápida recuperação dos arquivos gravados e sua inserção, também rápida, na narrativa. Porém, a duração desses recortes passados foram curtos e pontuais visto que a transmissão “ao vivo” deveria retornar antes que a bola entrasse em jogo.

As trocas entre os tempos, presente e passado, na narrativa televisiva do jogo não foram avisadas diretamente pela transmissão com informações textuais, mas indiretamente por dois elementos audiovisuais que marcavam a narrativa ser “ao vivo” ou gravada. Uma, tratava da velocidade do movimento dos jogadores nas imagens, e a outra, do som ambiente. No *replay*, as imagens eram colocadas em “câmera lenta” e o som da torcida não correspondia à imagem.

Quanto às informações textuais inseridas durante a transmissão do jogo, serviam para complementar e orientar o telespectador a respeito do andamento da narrativa, pois avisavam o tempo de jogo, placar, jogadores e suas trocas e cartões. Assim, com essa configuração de transmissão proposta pela TV FIFA, a televisão transformou-se em um meio de comunicação em que convergem as diversas linguagens para construir uma narrativa coesa e coerente para um grande público.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao associar as particularidades do meio de comunicação com o contexto esportivo do futebol, constata-se que a televisão não interfere diretamente no conteúdo, mas naquilo que é transmitido para o público de acordo com a apropriação que o meio faz do jogo. Assim, o discurso produzido pela televisão aproveita-se da simultaneidade entre a transmissão e o evento; e o envolvimento do telespectador com as características fundamentais do jogo para criar a autenticidade do programa e identificação com seu público.

Em virtude disso, a interferência da tecnologia é apenas um dos fatores que intervêm na forma como acontece à apropriação do conteúdo, fazendo com que o meio televisivo suscite uma transparência, passe despercebido pelo telespectador. Por meio desta pesquisa, acompanhou-se consolidação de uma linguagem televisiva para a transmissão direta e “ao vivo” de futebol e verificou-se que as alterações no sistema técnico da televisão proporcionaram ao meio criar estilos de transmissão. No período de sua implantação na sociedade, a transmissão televisiva dos jogos buscou reproduzir com seus recursos audiovisuais um ambiente de torcedor no estádio a fim de que o telespectador, ao estabelecer uma relação entre o evento e a tevê, tivesse a experiência de que a transmissão aproximava-se da verdade.

À medida que o sistema tecnológico televisivo se aprimora, novas possibilidades de assimilar o jogo surgem. A televisão mantém nas suas transmissões um elemento de identificação, mas constrói outro entendimento de realidade, que não está apenas fundamentado na verdade. A realidade é, agora, a maior proximidade do meio com o evento com a instalação de outros pontos de vista, criando um realismo que só pode ser acompanhado pela televisão.

A troca do sistema analógico para o digital fez surgir novos recursos possibilitados pelo meio, tanto na questão de mudança estética como na constituição de base do objeto. As mudanças estéticas proporcionadas pelo sistema digital são as que mais interferiram na composição de uma transmissão hiper-realista de um jogo de futebol. É possível detectar pontos em que se observa a presença da nova dinâmica de operação requerida pelo sistema digital: todos os elementos que serão inseridos ou utilizados na transmissão encontram-se na estrutura digital e cada um mantém sua identidade separada, podendo ser manipulado ou modificado rapidamente.

Em razão disso, a TV FIFA pode criar uma única identidade visual para sua

transmissão independente do idioma ou país receptor, pois todas as informações disponibilizadas na tela (placar, estatísticas, substituições, escalação) foram inseridas pela FIFA na língua dos 205 países requisitantes pela transmissão. Assim, sem esses recursos de manipulação dos dados, disponibilizado pela tecnologia digital, não seria possível gerar uma transmissão com tantas variáveis.

Importa ressaltar que o princípio da automatização encontra-se apenas como um recurso para ajudar os técnicos a manusearem os equipamentos do sistema televisivo com maior precisão, superando os imprevistos de um jogo. Este princípio ainda não pode ser observado na escala da elaboração, organização e composição da narrativa por meio de um programa, pois essas decisões cabem ao diretor de imagem.

Esse cenário proposto pela tecnologia digital encontra-se em fase de descoberta dos seus recursos, já que a troca não é apenas no mecanismo, mas também conceitual. Por isso, além das mudanças técnicas dos equipamentos de transmissão televisiva discutidas nesta pesquisa, há ainda as transformações que estão ocorrendo no aparelho de televisão e na forma como o telespectador relaciona-se com o equipamento. Deste modo, a linguagem televisiva da transmissão de futebol continuará a sofrer modificações já que a tevê ganha novas capacidades e funções com a convergência digital e, agora, pode ser associada a outros dispositivos informacionais.

A interferência da tecnologia televisiva é, portanto, um dos fatores que se encontra diretamente relacionado ao formato proposto pela televisão na construção da narrativa de um jogo de futebol.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, J. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- BETTI, M. **Janela de Vidro: esporte, televisão e educação física**. 1997. 278f. Tese (Doutorado) – Departamento de educação, UNICAMP, Campinas, 1997.
- BRISELANCE, M.F.; MORIN, J.C. **Gramática do cinema**. Tradução: Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte**. 3ªed. Ijuí: Unijuí, 2005.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução: José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CASETI, F; CHIO, F. **Análisis de la television: instrumentos, métodos y prácticas de investigación**. Barcelona: Paidós, 1999.
- CASTRO, J. A. **25 anos de televisão via satélite**. São Paulo: Talentos, 1997.
- COUCHOT, E. **Da representação à simulação: evolução das técnicas da figuração**. In: Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. Org. André Parente. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 37-48.
- DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. 7ªed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.
- DEBRAY, R. **Curso de midiologia geral**. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1993.
- _____. **Manifesto midiológico**. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1995.
- _____. **O Estado sedutor: as revoluções midiológicas do poder**. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1994.
- _____. **Transmitir: o segredo e a força das idéias**. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 2000.
- FECHINE, Y. **Televisão e presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.
- FLOC'HMOAN, J. L. **La génesis de los deportes**. Barcelona: Labor, 1965.
- GAGE, L. D. **O filme publicitário**. 2ª Ed. São Paulo: Atlas, 1991.
- GARDIES, R. **Compreender o cinema e as imagens**. Tradução: Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- GILLET, B. **Historia del deporte**. Barcelona: Oikos-tau, 1971.

- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. 4ªed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- JOST, F. **Seis lições sobre televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- _____. **Compreendendo a televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- _____. **Narrativa cinematográfica**. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.
- LAFFAY, A. **Lógica del cine**. Barcelona: Labor, 1966.
- MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.
- MANOVICH, L. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**: La imagen en la era digital. Traducción: Oscar Fontrodona. 4º ed. Barcelona: Paidós, 2012.
- MÉDOLA, A. S. L. D. Televisão digital brasileira e os novos processos de produção de conteúdo: os desafios para o comunicador. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Brasília, v.12, n.3, 2009.
- MEGRICH, A. **Televisão**: transmissão e recepção. São Paulo: Érica, 1989.
- MEGRICH, A. **Televisão digital**: princípios e técnicas. São Paulo: Érica, 2009.
- MONTEZ, C.; BECKER, V. **TV digital interativa**: conceitos, desafios e perspectivas para o Brasil. 2ªed. Florianópolis: UFSC, 2005.
- MURRAY, B. **Uma história do futebol**. Tradução: Carlos Szlak. São Paulo: Hedra, 2000.
- NOGUEIRA, L. **Manual de cinema III**: planificação e montagem. Covilhã: LabCom Books, 2010.
- POLI, G.; CARMONA, L. **Almanaque do futebol**. Rio de Janeiro: Casa da palavra, 2006.
- RABIGER, M. **Direção de cinema**: técnica e estética. Tradução Sabrina Ricci Netto. 3º Ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- RODRIGUES, A. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. Tradução: Rosângela Dantas. São Paulo: Senac, 2006.
- TUBINO, M. **O que é o esporte**. São Paulo: Brasiliense, 1999.
- WATTS, H. **On Camera**: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.
- WHANNEL, G. **Fields in vision**: television sport and cultural transformation. London: Routledge, 2002.

WILLIANS, R. **Televisión**: tecnología y forma cultural. Buenos Aires: Paidós, 2011.

VÍDEOS

FIFA WORLD CUP 1970 FINAL - Brazil vs Italy full match. Cidade do México: Telesystem, 1970. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=ynrkwlhom5y>. Acessado em: 29 jun. 2014.

FIFA WORLD CUP 1998 FINAL - France vs Brazil full match. Saint-Denis: ITV, 1998. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=4x7jw0y7vkq>. Acessado em: 29 jun. 2014.

FIFA WORLD CUP 2010 FINAL - Spain vs Netherlands full match (english). Johannesburg: FIFA, 2010. Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=vx75_ukud9w. Acessado em: 29 jun. 2014.

APÊNDICES

PLANILHA DE QUANTIFICAÇÃO (MODELOS)

COPA DO MUNDO DE 1970

Número	Tempo (s)	Tempo (t)	Plano (G)	Plano (C)	Plano (Am)	Detalhe	Cam (C)	Cam (Au)	Cam (Ba)	Cam (Tras)	ao Vivo	Replay	Zoom	Pan	Tilt	Central	Lateral	Corte	Fade	Bola	Jogador	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						
13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						
23																						
24																						
25																						
26																						
27																						
28																						
29																						
30																						
31																						
32																						
33																						
34																						
35																						
36																						
37																						
38																						
39																						
40																						
41																						
42																						
43																						
44																						
45																						
46																						
47																						
48																						
49																						
50																						
51																						

COPA DO MUNDO DE 1998/2010

