Futebol: Mega-evento esportivo e a transmissão televisiva [1]

Letícia Passos AFFINI [2]
Tatiana Zuardi USHINOHAMA [3]
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – UNESP, Bauru, SP

RESUMO

O presente artigo, de forma ensaística, propõe identificar e estudar a linguagem audiovisual presente na elaboração do discurso televisivo das transmissões esportivas diretas e ao vivo, através da observação de duas competições interligadas por um intervalo de um ano Para isso, é necessário compreender qual o papel que o jogo desempenha na sociedade e qual o repertório sobre cultura e lazer é compartilhado e arraigado no telespectador. Só assim poderemos compreender as mudanças em curso e avaliar a extensão da ruptura que os avanços tecnológicos vêm provocando na linguagem audiovisual veiculada nas transmissões esportivas.

PALAVRAS-CHAVE: linguagem audiovisual; transmissão ao vivo; televisão; esporte; comunicação.

1. INTRODUÇÃO

Senet, *Tsu Tsu*, *Kemari*, *Epyskiros*, *Harpastum*, *Calcio Fiorentino*… são algumas das muitas denominações antigas de jogos com bola praticados com os pés que hoje chamamos de futebol. Presente em distintas épocas históricas e nas mais variadas civilizações, o esporte trata-se de um fenômeno cultural, com importância e significação na sociedade, que proporciona ao receptor um repertório compartilhado, metamórfico e intrínseco a respeito do evento. E, é a presença dessa cultura esportiva no cotidiano do receptor que permitirá compreendermos o porquê de uma universalidade da linguagem audiovisual na transmissão esportiva do Megaevento (Copa do Mundo) e possibilitará entender as mudanças presentes na televisão, a fim de avaliarmos a extensão da ruptura provocada pelos avanços tecnológicos.

[1] Trabalho apresentado no GP Televisão e Vídeo do X Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Professora Assistente Doutora do Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Desenvolve pesquisa na área de produção audiovisual, com ênfase em geração de conteúdo para mídias digitais. Pesquisadora líder no Grupo de Pesquisa e Experimentação em Produção Audiovisual da UNESP. affini@faac.unesp.br

[3]Aluna Especial do Curso de Mestrado em TV Digital da FAAC-UNESP. Bacharel em Comunicação Social: Rádio e TV (FAAC) e Licenciada Plena em Ed. Física (FC) pela UNESP-Bauru, email: tatianazuardi@globo.com

1.1 - Jogo[4]

O jogo ornamenta a vida, ampliando-a e tornando-se uma necessidade urgente na medida em que o prazer provocado por ele, torna-se indispensável tanto para o indivíduo quanto para a sociedade. Sentimento que proporciona à sua significação, o seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo: a função social. Isso dificulta uma definição exata para o termo e leva-nos apenas a descrever as suas características.

O que é o jogo em si mesmo e o que ele significa na cultura humana, são perguntas explicadas por teorias de diversas áreas do conhecimento. Na área biológica, trata-se da "descarga de energia superabundante"; ou "satisfação de certos instintos de imitação"; ou ainda, "simplesmente como necessidade de distensão". Na área humana, pensa-se em: "uma preparação dos jovens para uma tarefa séria que mais tarde a vida exigirá dele"; ou "exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo". Todas partem de um pressuposto "de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica; algo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido de ação.". (HUIZINGA, 1938, p.04-05)

O jogo é uma ação que põe o ser humano em liberdade, inserido em uma esfera temporária de atividade com orientação própria que absorve-o inteiramente, criando a ordem e sendo a ordem, em uma vida não "corrente" e nem "real".

> Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta, a menor desobediência a esta 'estraga o jogo', privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre ordem e jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. (HUIZINGA, 1938, p.13)

Enquanto ele ocorre, tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação, ou seja, tensão, elementos que significam incerteza, acaso, e que quando combinado com a solução produz a imersão dos envolvidos em um ambiente permeado de vivacidade e da graça produzidas pela beleza do corpo humano em movimentos universais.

[4] Jogo – O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana (HUIZINGA, 1938, p. 33)

> A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas das funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a representar uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa. (HUIZINGA, 1938, p.17)

1.2 – Futebol: da prática aos meios de comunicação

É expressivo o número de sociedades humanas (China, Japão, Astecas, Egípcios, Gregos, Romanos, Italianos, Britânicos, etc.) que deixaram registro de atividades físicas recreativas ou "teatrais" que podem ser associadas ao "esporte". Porém, o jogo de futebol contemporâneo – "atividade recreativa racionalmente organizada, desvinculada do calendário de festas civis ou religiosas, com manual de regras e com campeonatos regidos por associações esportivas" (PRONI, 1998, pg. 133) - surgiu no meado do século XIX na Inglaterra Pré-Industrial, época da transição da sociedade rural para urbana caracterizada como a Primeira Revolução Industrial.

As consolidações das características urbanas e industriais aconteceram com a Segunda Revolução Industrial, o que fez com que a cultura do lazer pertencente apenas a burguesia, estendessem para a classe média, devido à redução nas jornadas de trabalho. "Essa redução do tempo de trabalho facilitou com que o público masculino elegesse o espetáculo esportivo como seu lazer predileto". (PRONI, 1998, pg.60) Segundo Norbert Elias (1990), tratava-se de um processo civilizador, no qual propunha uma progressiva pacificação das relações sociais e em função da necessidade de desenvolver práticas culturais que contribuíssem, de um lado, para um maior autocontrole e, de outro, para a geração e liberação de tensões.

A prática esportiva tornou-se popular no século XIX devido "a retomada do ideal olímpico e das Olimpíadas modernas, que foi o impulso que restava para que os esportes, como nos tempos da Grécia Antiga, readquirissem a importância dentro da sociedade moderna." (ARAÚJO, 2008, p.553). As competições adquiriram dimensões altamente competitivas, potencializadas por um público consumidor que estabeleceu níveis distintos de estruturação do mundo das competições: o leigo e o especialista; o amador e o profissional; o atleta e o espectador.

O esporte tornou-se um espetáculo que fez com que o novo público exigisse estádios compatíveis com sua popularidade. Com a invenção do rádio e depois da televisão, o esporte transformou-se em um dos "principais espetáculos da *media culture* contemporânea, estando referido a uma sociedade de consumo e de massa crescente

organizada em torno da produção e difusão de sons, imagens e informações." (PRONI, 1998, p.86)

Essa relação de interdependência entre televisão e receptor explicada por Fechine (2006), intensifica-se no gênero esportivo que é transmitido direto e ao vivo e que envolve campeonatos entre países:

> A TV articula o individual ao coletivo, sincronizando o meu cotidiano com o de grupos sociais mais amplos. Produz, com isso, um sentido de "estar com" que se manifesta pela co-presença que a similaridade da transmissão (ao mesmo tempo) propiciam. Explorando o "ao vivo", a própria televisão encarrega-se de construir, com freqüência cada vez maior, momentos nos quais pelo que almejar *senti*: sentir junto, sentir o sentir do outro e, principalmente, sentir-se junto ao outro no momento em que todos sentem o mesmo tão somente pela experiência comum de "ver TV". (FECHINE, 2006, p.2)

2. METODOLOGIA

A pesquisa propõe identificar e estudar a linguagem audiovisual em transmissões esportivas a partir de dois eventos esportivos interligados por um intervalo de aproximadamente um ano a fim de verificar possíveis transformações na elaboração do discurso.

O *corpus* totaliza quatro jogos, dois de cada evento esportivo, re-transmitidos direto e ao vivo dentro da programação da Rede Bandeirantes de Televisão, TV BAND, emissora brasileira de sinal aberto e analógico. Os jogos foram realizados em uma mesma data, em cidades e estádios diferentes. O objetivo era impedir que o presente trabalho se tornasse um estudo de caso por observarmos apenas uma disposição visual dos equipamentos e uma mesma equipe cinematográfica (diretor de geral, diretor de imagem, diretor de áudio, cinegrafistas, etc.) trabalhando nas transmissões dos jogos.

Tabela 01 – Informações dos jogos utilizados como *corpus* da pesquisa.

Data	Horário	Competição	Seleções	Estádio	Cidade
14/06/2009	16hs.	Copa das Confederações	África X Iraque	*Ellis Park Stadium*	*Joanesburg*
14/06/2009	20hs 30min	Copa das Confederações	Nova Zelândia X Espanha	*Royal Bafokeng*	*Rustemburg*

12/06/2010	8hs 30min	Copa do Mundo	Argentina X Nigéria	*Ellis Park Stadium*	*Joanesburg*
12/06/2010	15hs 30min	Copa do Mundo	Inglaterra X EUA	*Royal Bafokeng*	*Rustemburg*

Os dois eventos selecionados foram a Copa das Confederações[5] e da Copa do Mundo[6]. A Copa das Confederações é um torneio organizado pela FIFA no país sede Copa, um ano antes do evento principal (Copa do Mundo), com a finalidade de testar a infra-estrutura da cidade e estádio; e a organização dos meios de comunicação para as transmissões dos jogos. A Copa do Mundo, o segundo maior evento desportivo do mundo, é realizado a cada quatro anos envolvendo seis zonas continentais e um público[7] estimado em 30 bilhões de pessoas de 216 países. É a empresa franco-suíça, *Host Broadcast Services*, a responsável pelo gerenciamento e transmissão das imagens de ambos os eventos para todos os países.

Como recurso para análise do programa, gravamos em VHS a transmissão direta e ao vivo do evento esportivo, de um canal de televisão brasileiro de sinal aberto (4:3) e analógico (SP2 - TV BAND- Prudente), para "revê-lo quantas vezes for preciso, parar a imagem, congela-lá, exibi-lá, em velocidades diferentes, separar um fragmento, compará-lo com outro do mesmo..." (MACHADO, 2007, p.10), totalizando 6 horas e 15 minutos de gravação. O *corpus* considerado para análise constitui-se a partir do apito inicial do juiz até o apito final, desconsiderando-se o intervalo de 15 minutos entre o primeiro e o segundo tempo do jogo. E as ações preliminares do evento, inseridas na programação das redes de televisão.

Os recursos televisivos utilizados na pesquisa como parâmetros descritivos para estabelecer uma análise da linguagem audiovisual do *corpus* foram: o eixo de ação utilizado para a captação, quantificação e identificação das câmeras fixas e móveis, os planos[8], enquadramentos, movimentos de câmera, recursos visuais como: *replay*[9], *freeze*[10], *slowmotion*[11]*;* computação gráfica: placar, tempo de partida, substituições,

[5] Copa das Confederações – participam os seis campeões continentais (UEFA, CAF, AFC, OFC, CONCACAF, CONMEBOL), o campeão do mundo e o país-sede.
[6] Copa do Mundo – participam 32 seleções classificados através de competições eliminatórias em cada continente do mundo.
[7] http://www.mmonline.com.br/noticias.mm?url=A_Copa_multibilionaria_da_Fifa
[8] Planos: definição estabelecida por Gage(1991), páginas 77 a 80.
[9] *Replay* – Reprise da ação
[10] *Freeze* – Congelamento da jogada
[11] S*lowmotion* – Jogada repetida em velocidade lenta

legenda; transições entre as imagens e o áudio. As imagens exibidas por cada câmera durante a transmissão foram quantificadas em segundos. O tratamento estatístico realizado foi o teste *t-student* para amostras independentes e a correlação de Pearson, com nível de significância de p>0,05.

Na etapa seguinte, os elementos que compuseram a linguagem audiovisual de cada evento foram avaliados e comparados para que pudéssemos identificar como as transmissões esportivas foram realizadas e a diferença das linguagens entre os dois eventos.

3. COPA DAS CONFEDERAÇÕES

A TV FIFA[12] surgiu em 2008 com finalidade de atender as demandas da convergência comunicacional e as necessidades de conteúdos envolvendo os eventos realizados pela FIFA. A entidade concentrou em seu poder o monopólio das imagens, resultando na padronização das produções audiovisuais e na possibilidade de venda dos direitos de transmissão dos campeonatos. O primeiro grande evento a ser transmitido por esta nova divisão da entidade seria a Copa de Mundo de 2010, mas para isso utilizaria a Copa das Confederações como teste.

A Copa das Confederações foi realizada de 14 a 28 de junho de 2009 na África do Sul, em 4 cidades-sede: *Johannesburg, Rustenburg, Bloemfontein, Pretória*. Selecionamos duas das cidades, *Johannesburg e Rustenburg*, para acompanharmos a estrutura montada para a transmissão e seu produto final, o jogo. O direito de transmissão no Brasil foi adquirido junto a TV FIFA pela TV Globo que, após negociações, "permitiu" a TV BAND exibir o evento, também. As imagens entregues para as emissoras brasileiras que vinham da África do Sul eram digitais com padrão de alta definição e no formato *widescreen* (16:9), sendo retransmitidas para o Brasil e gravadas em padrão analógico no formato (4:3).

O jogo de futebol, por ser um evento dinâmico, requer um posicionamento de câmeras que capte as ações criadas pelas personagens esportivas (jogadores, arbitro, técnico e torcida) de maneira que o espectador possa observar, reagir e circular pelo evento, compreendo-o em sua totalidade.

O estádio *Ellis Park* (EP), em *Johannesburg*, e o estádio *Royal Bafokeng* (RB), em *Rustenburg*, captaram os jogos com 18 câmeras na seguinte distribuição: no alto,

[12] FIFA – Federation International de Football Association - http://www.fifa.com/aboutfifa/tv/index.html

três câmeras centrais; duas na linha intermediária – uma de cada lado; duas no fundo do campo – uma de cada lado; uma oposta ao eixo de transmissão; uma na ponta diagonal do campo e uma no helicóptero. No campo, foram: duas câmeras posicionadas linha da área pequena de cada time, duas do lado do gol acompanhando o eixo de transmissão, uma central fixa e uma central móvel, duas em *steadycamera*[13] na lateral do campo. Os microfones unidirecionais localizavam-se atrás do gol e na área dos técnicos. O posicionamento das câmeras no campo seguiu a distribuição proposta por Watts (1990), que permite ao telespectador reconhecer o ambiente e identificar um eixo de ações do texto televisivo. Isso produz pontos de referência ao longo da transmissão, proporcionando ao receptor estabelecer relações de continuidade entre as ações.

Todas as câmeras geraram imagens do jogo o tempo inteiro, sendo que as imagens que foram ao "ar" apresentaram algumas características: uma bela composição interna realizada pelo cinegrafista; o local do campo onde as ações dos jogadores aconteceram; quantos jogadores estavam envolvidos na jogada; e a importância da ação presente na imagem para o contexto do jogo.

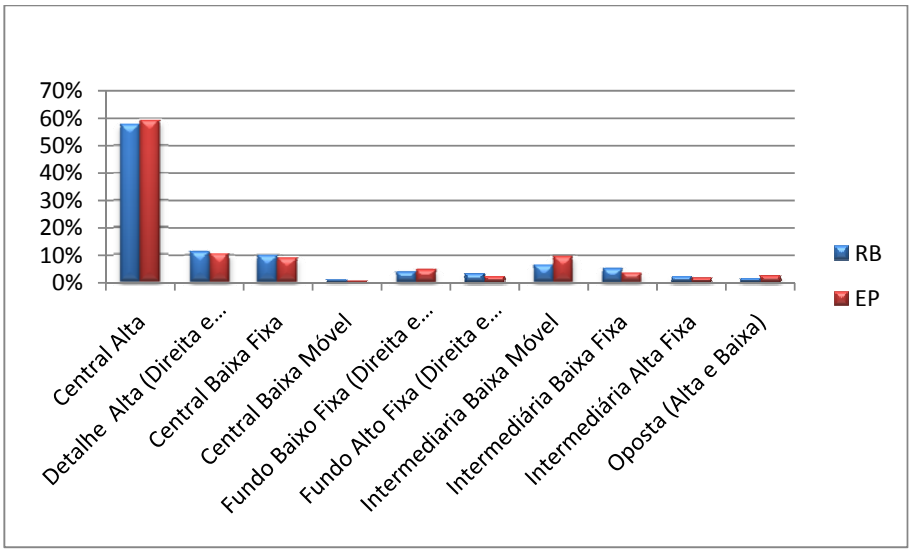
As câmeras centrais geraram cerca de 80% das imagens de uma partida de futebol, chegamos a essa conclusão através da quantificação das imagens utilizadas no produto final da transmissão. A câmera central no alto capta o Grande Plano Geral, no qual consegue enquadrar com o *zoom*[14] distante o comprimento de metade do campo e a sua largura completa; e com o *zoom* fechado, setores do campo correspondente a um sexto do campo. Seu objetivo é mostrar o posicionamento dos times em campo e ao redor da bola, construindo assim as situações de ação para o espectador. Na medida em que as ações desenvolvem-se, as outras câmeras entram em ação, trazendo imagens mais fechadas através de planos: Gerais e de Conjunto quando os jogadores estão com a bola, para mostrar as ações individuais de habilidade e a técnica; e planos Americano, Médio, Próximo e *Close-up* quando estão sem a bola, para mostrar as suas reações e emoções dos atletas, árbitros, técnicos e torcida, durante a partida.

A quantificação das imagens dos discursos televisivos do *corpus* mostraram que não houve diferença significativa (p=0,9886) na utilização das câmeras que compuseram a transmissão na Copa das Confederações, apesar de termos analisado jogos diferentes, produzidos por equipes diferentes e em cidades diferentes. E houve,

[13] Consiste de um sistema no qual a câmera é acoplada ao corpo do operador através de um colete para estabilizar as imagens produzidas.
[14] *Zoom* – "cria uma impressão para perto e para longe do objeto" (RABIGER, 2007, p.34)

ainda, um índice de correlação muito forte (r = 0,9965) entre os dois produtos finais exibidos na televisão.

Gráfico 01 – Câmeras utilizadas na transmissão das partidas no EP e RB



A diferença entre os jogos aconteceram na composição do enquadramento. No jogo do EP, o enquadramento da imagem no Grande Plano Geral expunha uma grande área do campo deixando a bola na faixa central. Nos demais planos, o objeto de interesse (jogadores dividindo a bola, goleiro defendendo, juiz apitando, jogador avançando para o ataque) fica no centro da tela.

No jogo do RB, o enquadramento da imagem no Grande Plano Geral exibia um foco mais fechado de área ao redor da bola, deixando-a no terço central da tela, isso fazia com que os movimentos de ópticos[15] acontecem com maior freqüência, fazendo com que refizessem "o enquadramento porque há uma mudança drástica na composição, apesar de o tema continuar sendo o mesmo." (RABIGER, 2007, p.49). Nos planos Gerais e de Conjunto, o foco de interesse ficava no terço posterior da imagem e nos planos mais fechados na região central da tela.

Os movimentos de câmera, *tilt*[16] e *pan*[17], foram acentuados nas transmissões devido à necessidade da TV BAND transformar a imagem, recebida da África do Sul, de *widescreen* para (4:3). A transformação resultou na diminuição da imagem através de cortes das bordas laterais. O que em certos momentos, provocou que "uma composição

[15] Movimentos ópticos da câmera – *zoom in* e *zoom out*
[16] *Tilt* - "a câmera gira vertical, reproduzindo o ato de olhar para o alto ou para baixo" (RABIGER, 2007, p.33).
[17] *Pan* – "a câmera gira horizontal, imitando a forma como giramos a cabeça quando observamos algo horizontal" (RABIGER, 2007, p.33)

equilibrada ficasse extremamente desequilibrada se alguém ou algum objeto cruzasse o enquadramento ou saísse dele" (RABIGER, 2007, p.49).

Os recursos visuais foram constantemente empregados para complementar a compreensão da partida. Inseridos para esclarecer e enaltecer algum lance através de outro ângulo, os *replays* dependiam do número de câmeras que estavam capturando a ação no momento da jogada. Desta forma, a equipe recuperava e diminuía a velocidade da sequência de imagem, *slowmotion*, disponibilizando-as para transmissão. As informações complementares a respeito do jogo, como: placar, tempo, estatística; eram inseridas através da computação gráfica nas áreas mortas da tela.

Por meio do corte seco[18], a transição entre os planos marcava um ritmo visual dinâmico para o jogo, já que as imagens não continham uma complexidade na interpretação do conteúdo ou forma, pois já estão presentes no repertório do telespectador. O *replay*, uma quebra na linha temporal do discurso, foi sinalizado através do *fade*[19] fundido com o logo da FIFA em expansão.

O áudio foi composto pelo: sons ambientes captado com os microfones no campo enviavam a emissora o barulho da *vuvuzela* e a "voz" da torcida; e a locução era realizada por uma equipe da emissora brasileira formada por um narrador; um comentarista esportivo, geralmente um ex-atleta de destaque; e um comentarista de arbitragem, ex-juiz.

4. COPA DO MUNDO

Segundo maior evento de proporções mundiais, a Copa do Mundo 2010 aconteceu do dia 11 de junho a 11 de julho, com a participação de 32 seleções, distribuídas em 9 cidades-sede:(Cidade do Cabo, *Durban, Johanesburg, Bloemfontein, Port Elizabeth, Nelspruit, Polokwane, Rustemburg* e Pretória) e 10 estádios.

Todos os 64 jogos foram captados pela TV FIFA e 56, re-transmitidos pela TV BAND. O estudo observou 2 jogos, válidos pela 1º rodada da Copa do Mundo, realizados nas cidades de: *Johanesburg* e *Rustemburg*, nos respectivos estádios: *Ellis Park* (EP) e *Royal Bafokeng* (RB).

No estádio do EP foram posicionadas 31câmeras e no estádio RB, 28 câmeras, conforme imagem e tabela abaixo. Ao redor do campo, foram colocados 20 microfones

[18] Corte Seco – "Ligação entre duas seqüências" (RABIGER, 2007, p.43).
[19] *Fade* – efeito de trucagem, "escurece ou clareia uma determinada imagem que esteja na sua exposição normal em termos de intensidade de luz" (GAGE, 1991, p.117).

unidirecionais. Devido à grande quantidade de câmeras, não foi possível identificar com precisão, por meio das imagens finais, quais as câmeras utilizadas em cada momento da transmissão.

Imagem 01 – Posicionamento das câmeras no estádio[20]

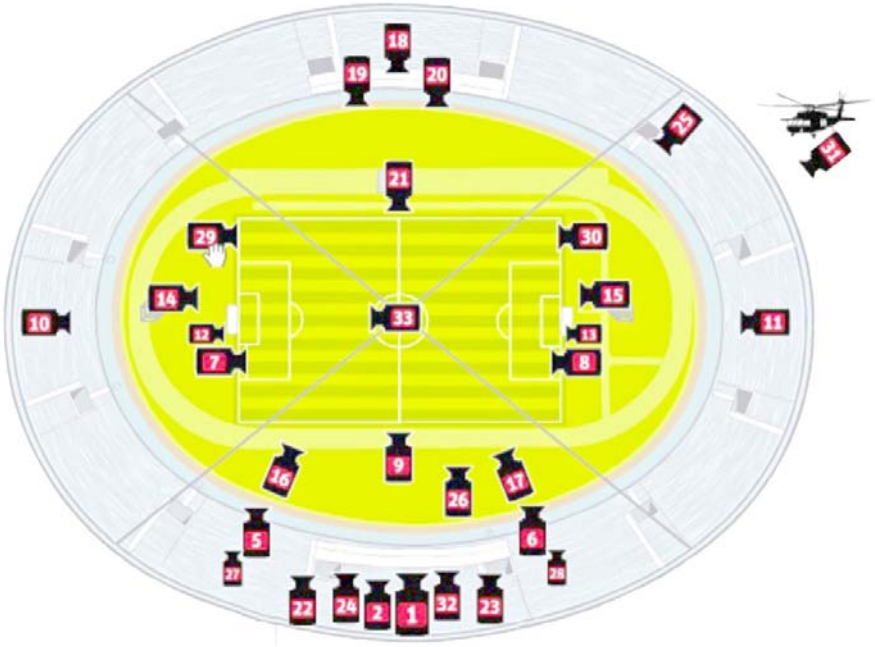


Tabela 02 – Descrição das câmeras nos estádios

Nº	Função	EP	RB
01	Gera a maior quantidade de imagens em Grande Plano Geral (GPG)	X	X
02	Foca lances em Planos Gerais e de Conjunto na área superior do campo.	X	X
05,06	Foca lances em GPG, PG e PC na área da intermediária de cada time.	X	X
07,08	Foca lances na grande área	X	X
09	Foca lances na área inferior do campo e a área técnica	X	X
10,11	GPG do campo completo	X	X
12,13	Posicionada dentro do gol no canto superior, foca lances na pequena área e linha do gol em Plano Geral e de Conjunto	X	X
14, 15	Grua atrás do gol acompanha em linha reta as ações no campo	X	X
16,17	*Steadycamera*, foca lances na lateral do campo, visão subjetiva	X	X
18,19,20	Foca a área técnica, eixo invertidos	X	X
21	Foca lances na área superior do campo e área técnica, eixo invertido	X	X

[20] Imagem extraída da matéria "FIFA quer tecnologia na TV e não no campo", do dia 06 de junho de 2010, no jornal Folha de São Paulo; e editada pelas autoras do artigo.

22,23,24	*Close-up* dos jogadores	X	X
25	Panorâmica da torcida e campo, eixo invertido	X	X
26	Foca lances na grande área	X	
27,28	Foca lances na pequena área e na linha do gol	X	X
29,30	Foca lances na área superior do campo e na grande área, eixo invertido	X	X
31	Imagens áreas do estádio e da região ao redor	X	
32	Foca lances em Planos Gerais e de Conjunto na área superior do campo.	X	X
33	Câmera aranha[21], presa em cabos de aço, traz a visão aérea do jogo	X	

Houve um aumento de 64% a 72% no número de câmeras nas transmissões dos jogos da Copa das Confederações para a Copa do Mundo. Todas as câmeras continuam capturando o jogo inteiro, sendo que as câmeras centrais continuam responsáveis pelo maior número de imagens da partida. A qualidade da imagem possuía 1080 linhas de resolução, alta definição digital, em um formato *widescreen* (16:9) que foram convertidas para o sistema analógico de 480 linhas de resolução no formato (4:3).

A estrutura do estádio interferiu no enquadramento realizado pela TV FIFA. O EP é um estádio destinado a práticas esportivas no campo, sem área de extensão a sua volta, isso fez com que as câmeras fossem posicionadas próximas ao campo e gerassem uma imagem no GPG no qual os jogadores em relação ao campo possuíam uma proporção maior. O foco principal do enquadramento era a bola, em planos abertos; ou os jogadores, em planos fechados, posicionando-os no terço central da tela. O RB trata-se de uma arena multiuso, com pista de atletismo ao redor do campo. Isso fez que o equipamento fosse instalado a uma distância maior do campo, produzindo imagens no GPG em que os jogadores adquiriam uma proporção menor em relação ao campo. O enquadramento na região central tinha como foco principal os jogadores. Isso fazia com que a bola lançada para os jogadores na extremidade da imagem chegassem ao limite da área cortada devido à conversão de formato. E só eram reenquandradas após um movimento de câmera, uma mudança de plano ou pela dinâmica do jogo, o que interferia no conteúdo recebido pelo receptor do formato (4:3). Nos planos fechados, o objeto de interesse adquiria o centro da tela.

Os movimentos de câmera e óptico eram realizados para adaptar o enquadramento as situações da partida na busca por manter a bola dentro do

[21] http://video.globo.com/Videos/Player/Esportes/0,,GIM1292125-7824-EM+SUA+PRIMEIRA+COPA+SPIDERCAM+FAZ+BELAS+IMAGENS+AEREAS+E+CHEGA+A+ATE+METROS+DO+CHAO,00.html

enquadramento. Apenas a câmeras 10,11,12,13,27,28 tinham a imagem era fixa em um ponto sem qualquer movimentos.

Um eixo de transmissão principal orientava a transmissão do jogo, no entanto os *replays* aconteciam dos mais variados ângulos, inclusive de ângulos invertidos sem haver qualquer aviso ao receptor. Os ângulos invertidos de *close-up* foram constantes no intuito de mostrar as suas reações e expressões dos jogadores durante o jogo.

Os recursos visuais obtiveram grande destaque na transmissão, principalmente devido à grande quantidade de *replay*, nos mais variados ângulos, em *extreme slowmotion.* As imagens foram registra com grande precisão devido às câmeras capturarem entre 600 a 1.000 quadros por segundo. O supertira-teima, outro recurso utilizado, armazenava os lances e recuperava a qualquer momento da partida. Os lances de impedimento tinham a sinalização gráfica momentos depois do lance. E as estatísticas e informações auxiliares estavam presentes nos cantos da tela.

O áudio reproduzia os vários sons ambientes: chutes dos jogadores, som da torcida, reclamações dos técnicos, encontrões dos jogadores em campo, etc. devido ao aumento do número de microfones instalados em volta do campo. A locução ficava sob responsabilidade das re-transmissoras, com suas equipes compostas de: narrador, comentaristas: ex-atletas e ex-juizes e repórteres.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após um ano, os estudos e avanços técnicos permitiram que a Copa do Mundo exibisse uma transmissão televisiva diferenciada dos demais eventos esportivos de futebol: internacional, Copa das Confederações ou nacional, Campeonato Brasileiro (USHINOHAMA, 2010). Fatores como: o aumento no número de câmeras, novo posicionamento dos equipamentos, a melhora na qualidade de captação das imagens e a adequação das imagens as diferentes plataformas de recepção, foram determinantes para que a linguagem audiovisual em transmissões esportivas acompanhasse as tendências solicitadas pela televisão contemporânea.

O aumento no número de câmeras possibilitou novos posicionamentos e consequentemente novos pontos de vistas para o telespectador. Deste modo ele pode observar as jogadas por diversos ângulos, esta mais intimista, a imagens em plano detalhe aproximam o telespectador do jogador criando um clima intimista. O

telespectador passou a construir a sua própria compreensão do lance e conseqüentemente do jogo, de acordo com o seu conhecimento do esporte.

A linha narrativa central é mantida pela geradora das imagens, pela câmera principal em Grande Plano Geral, a fim de orientar o discurso televisivo do futebol. Os detalhes são introduzidos por câmeras auxiliares em planos mais fechados, através das imagens em tempo 'real' ou *replays*. A ligação entre as tomadas acontece de forma continua através do corte seco. E o ritmo visual é estabelecido conjuntamente com dinâmica do jogo, devido aos lances rápidos, como: troca coletiva de passes (troca de passes entre os jogadores, lançamentos longos) e ações individuais simples (chute; cabeçadas); ou lances elaborados, como: ações individuais prolongadas (arranque de um jogador, cobrança de um lateral) ou movimentos complexos (drible, falta).

Como conseqüência das descrições mais detalhada dos lances através das imagens em confluência com o som ambiente, verificamos que a simples locução esportiva vem perdendo seu propósito, direcionar e narrar os movimentos dos jogadores que o telespectador não consegue ver. As imagens em 16:9 e o grande número de câmeras transporta o telespectador para o campo, deixando "dentro" da jogada. Assim, a narração que supria a falta de nitidez da imagem a o baixo número de câmeras perde essa função. Portanto, a locução precisa ser rediscutida pelas emissoras retransmissoras responsável por este elemento do discurso televisivo, pois o público não se satisfaz mais com o ponto de vista do locutor[22]. Uma das opções que começa a ser viabilizada em algumas transmissões é uma espécie de conversa entre críticos esportivos, ex-atletas, durante o jogo. O telespectador escuta os diversos comentários e forma sua opinião através da imagem, dos comentários e seus conhecimentos, podendo até questionar os críticos através de uma participação limitada por meio de mensagens de texto viam internet.

Outro fator foi à melhora na qualidade da imagem e aos avanços tecnológicos na captação do vídeo que inseriu e evidenciou os detalhes nas partidas, permitindo que todos os jogadores, árbitros e técnicos reforcem as características de personagens produzidas na 'trama' do jogo. Desta forma, cada elemento do jogo de futebol adquiriu importância dentro da construção do discurso televisivo pelas às imagens mostrarem seus esforços e emoções. Essa multiplicação das personagens é uma das características

[22] Movimento cala boca Galvão (locutor esportivo da TV Globo) - http://veja.abril.com.br/blog/vida-em-rede/twitter/cala-boca-galvao-topico-mais-discutido-no-twitter/

presentes na hipertelevisão, que segundo Scolari (2009), formam uma estrutura coral e polifônica.

A preocupação com as diferentes plataformas de recepção fez com que a TV FIFA, geradoras das imagens dos eventos deste estudo, alterasse a forma de enquadramento, a velocidade e quantidade dos movimentos de câmera e ópticos da Copa das Confederações para a Copa do Mundo. Desta forma, os telespectadores de outras mídias ou plataformas não perderiam as informações na adequação das imagens aos seus aparelhos. A preocupação com a diversidade na recepção ficou evidente nas informações visuais fixas como placar e tempo, que no formato (4:3) foram exibidas na borda superior e lateral da tela e no formato (16:9) posicionava-se no terço central da tela.

Com esse estudo, identificamos que a linguagem audiovisual sofre adaptações adequando-se aos avanços tecnológicos proporcionados pela digitalização, como: melhora na qualidade de imagem e som, a mobilidade, portabilidade e futuramente interatividade. Essa ponte entre a televisão e o telespectador constituída pela linguagem audiovisual deriva das experiências estabelecidas e se transformam em novas experiências, comportamentos e reações, como no caso da Copa do Mundo no qual a narração deixa de ser narração e passa a ser comentário porque o telespectador vê tudo. Essas mudanças na linguagem podem ser vistas como indicativos de alterações no pensamento, já que ela nos ajuda a criar a realidade, potencializando e limitando as possibilidades.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, R. Arenas esportivas: do Conceito Básico ao Estado da Arte. In: RODRIGUES, R.P.(Org.). **Legados de Megaeventos esportivos.** Brasília: Ministério do Esporte, 2008.

BOURDIEU, P. **Sobre a televisão.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

ELLIAS, N**. O processo civilizador.** Trad. Ruy Jungmann. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

FECHINE, Y. Uma proposta de abordagem do sensível na TV. In: Encontro da COMPÓS, XV, 2006, Bauru, **Anais Eletrônico**... Bauru: UNESP, 2006. Disponível em: <http://www.unicap.br/gtpsmid/pdf06/yvana-fechine.pdf> Acesso em: 13 jul. 2010.

FIFA quer tecnologia na TV e não no campo. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 06 jun 2010. Folha Ilustrada, Caderno E4, p.13.

FRANÇA, V. V.; TRINDADE, V.C. Televisão e quadro de sentido: o trabalho de enquadramento em programas de entrevista. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n.38, p. 69-78, abr.2009.

GAGE, L. D. **O filme publicitário.** 2º Ed. São Paulo: Atlas, 1991.

GIULIANOTTI, R. **Sociologia do futebol -** dimensões históricas e socioculturais do esporte das multidões. Tradução Vanda Nogueira Caldeira Brant; Marcelo de Oliveira Nunes. São Paulo: Nova Alexandria, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MACHADO, A.; VÉLEZ, M. L. Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão. Revista **da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, Porto Alegre, n.08, p.01-15, abr.2007.

PRONI, M.W. **Esporte-espetáculo e futebol-empresa.** 1998. 262f. Tese (doutorado)- Universidade Estadual de Campinas, 1998.

RABIGER, M. **Direção de cinema**: técnica e estética. 3º Ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SCOLARI, C. A. Ecología de La Hipertelevision. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad em La televisión contemporânea. In: SQUIRRA, S; FECHINE, Y. (Org.). **Televisão Digital:** desafios para a comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2009.

TRIGO, M. **O eterno futebol.** Brasília: Thesaurus Editora, 2002.

USHINOHAMA, T. Z.; AFFINI, L.P.; Futebol: Aspectos da linguagem audiovisual nas transmissões esportivas. In: Congresso de Ciência da Comunicação na Região Sudeste, XV, Vitória. **Anais eletrônico...** São Paulo: Intercom, 2010. Disponível em:<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2010/resumos/R19-1020-1.pdf>. Acessado em: 07 jul. 2010.

WATTS, H. **On Camera**: O curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.