

Três Estilos de Transmissão Televisiva em Três Copas do Mundo de Futebol¹

Tatiana Zuardi USHINOHAMA²

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, SP

Resumo

A cada edição da Copa, novas possibilidades de comunicação (cinema, rádio, TV) surgem para o mundo acompanhar a competição de futebol. Porém, em 1970, todo o planeta tem 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, para 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, o sistema televisivo digital afirma-se. Desta forma, desde a Copa em 1970 até 2010, o que mudou nas transmissões televisivas dos jogos? Para esclarecer esta questão, comparar-se-ão as transmissões televisivas das Copas de 70, 98 e 2010 por meio da análise das estruturas representativas do espaço e tempo elaborado pela tevê. (CASSETTI et. al., 1999).

Palavras-chave: Futebol; Copa do Mundo; Esporte; Televisão; Comunicação.

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

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

² Discente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual Paulista (UNESP – Campus de Bauru), orientada pelo Prof. Dr. José Carlos Marques. E-mail: tatianazuardi@globocom.com.

Assim, à medida que a televisão mostra por meio da representação do espaço os elementos do jogo de futebol e monta os planos construindo 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. 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 dessa 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 dado 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 em 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 “*determina, 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).

Objeto da pesquisa

O objeto desta pesquisa será constituído do 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 à 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.

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 1 a partir do projeto de posicionamento das câmeras implantado na Copa do Mundo de 2010.

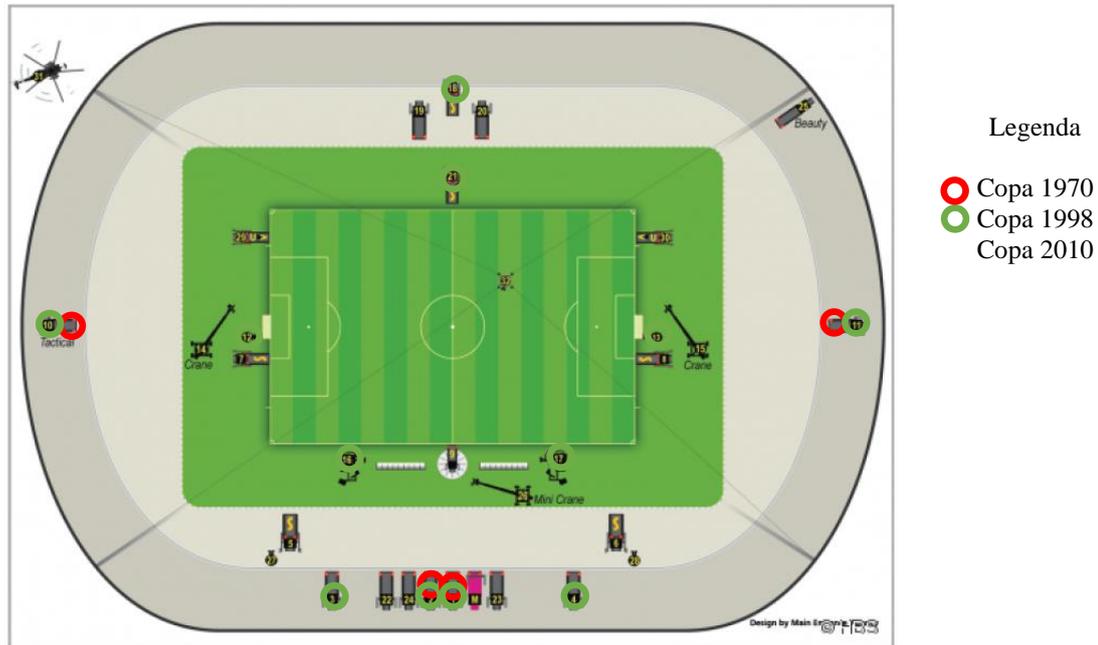


Fig. 1 – Posicionamento das câmeras no estádio nas Copas. Fonte: HBS, 2010.

Por meio dessa figura é possível comparar 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 01, que retrata como em um intervalo de 40 anos as transformações tecnológicas dos equipamentos de captação e seus suportes influíram 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 relaciona-se como enfoque narrativo proposto pelo discurso televisivo, eixo (principal, oposto e aéreo) de modo que o eixo aéreo

corresponde a uma perspectiva que denota uma visão não antropomórfica das ações, 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 01 – 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 02, 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 nesta localização continuaram a ser representativas na transmissão, mas houve uma diminuição no seu uso. Assim, quando na Copa de 2010, há um aumento ainda maior do número de possibilidades, o percentual desses dois pontos decresce ainda mais, porém continua 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 02 – 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. Portanto, denomina-se 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. No quadro 2, 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		-
1998		-
2010		

Quadro 2 – 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 entre si. Essa troca pode ser feita direta 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 entre as imagens suavizada 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>	Não	Sim	Sim

Tabela 03 – 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 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 câmera 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.

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

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.

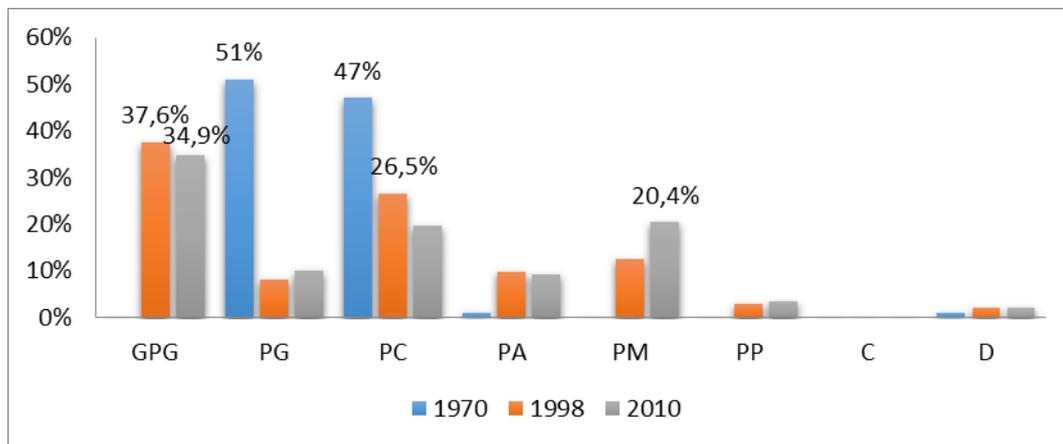


Gráfico 01 – Comparação entre planos utilizados nas transmissões de cada Copa, com destaque para os dois planos requisitados.

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 06, 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 câmeras 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.

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>) variáveis independentes	Sim (<i>tilt</i> 54%/ pan (86%))	Sim (<i>tilt</i> 26%/ pan (84%))	Sim (<i>tilt</i> 28%/ pan (78%))
Movimento ótico	Sim (36%)	Sim (36%)	Sim (34%)

Tabela 04 – Recursos de estabilidade utilizados para captar as imagens.

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 05. 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 os 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.

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

Tabela 05 – Descrição da composição do enquadramento em cada Copa.

Copa	Profundidade de Campo
1998	
2010	

Quadro 4 – 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 4, 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.

Para criar uma narrativa televisiva, é preciso ordenar a reconstrução do espaço do jogo na tevê dentro de um determinado tempo. Essa montagem evidencia a representação do tempo na televisão por meio da ordem e da duração. 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.

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*.

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 06 – Representação do tempo 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.

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

Tabela 07 – Configuração do áudio na transmissão televisiva em cada Copa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao decompor, descrever e comparar as narrativas audiovisuais das três Copas nos procedimentos que construíram as transmissões televisivas, observou-se como o dispositivo, a televisão, organizou as estratégias de apropriação de um conteúdo que não é produzido pelo meio, atribuindo sentidos diferentes a uma manifestação cultural que se manteve amplamente aceita pelos telespectadores ao longo das Copas.

A medida em que vão acontecendo transformações no suporte, tecnologia televisiva analógica e digital, novos recursos vão sendo incorporados na construção narrativa do jogo de forma que o aparato técnico passa a interferir na construção simbólica e cultural do acontecimento esportivo.

A cada alteração relevante no suporte, portanto, a televisão modificou seus procedimentos na composição narrativa e construiu um estilo de transmissão de jogo de futebol. Na Copa de 1970, elaborou-se um estilo próximo a experiência “real” de presenciar um jogo pela tevê, pois reproduz a experiência estática que o torcedor costuma ter no estádio. Na Copa de 1998, buscou-se construir um estilo em que a realidade só é visível pelo meio televisivo. Na Copa de 2010, implantou-se um estilo em que se revelam detalhes de um mundo que o telespectador não sabia que existia ou não podia ver.

REFERÊNCIAS

CASETI, F; CHIO, F. **Análisis de la television**: instrumentos, métodos y prácticas de investigación. Barcelona: Paidós, 1999.

DEBRAY, R. **Curso de midiologia geral**. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1993.

FECHINE, Y. **Televisão e presença**: uma abordagem semiótica da transmissão direta. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

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

GARDIES, R. **Compreender o cinema e as imagens**. Tradução: Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

JOST, F. **Compreendendo a televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

_____. **Narrativa cinematográfica**. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

NOGUEIRA, L. **Manual de cinema III**: planificação e montagem. Covilhã: LabCom Books, 2010.