

A Construção Estética da Transmissão Televisiva na Copa do Mundo de 1998 ¹

José Carlos MARQUES²

Tatiana Zuardi USHINOHAMA ³

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

Resumo

Na década de 90, o sistema de transmissão televisivo inicia a sua transição da tecnologia analógica para a digital. Essa circunstância faz com que a Copa do Mundo de 1998 seja a última gerada e transmitida em sinal analógico. Do ponto de vista técnico, o equipamento propicia a melhor infra-estrutura para a apropriação do conteúdo, o jogo. Desta forma, o objetivo deste trabalho é verificar como a transmissão televisiva da Copa construiu o jogo no meio? Para esclarecer esta questão, analisara a transmissão televisiva da final da Copa do Mundo de 1998 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.

Desde a Copa do Mundo de 1970, a competição é transmitida pela televisão direto do país sede e “ao vivo” para todo o mundo. Em 1998, essa 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” ⁴.

Em 1970, o sistema de transmissão televisivo em cores ainda não se encontrava totalmente desenvolvido, pois 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 o caso do 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, uma nova meta foi proposta pelos pesquisadores para se alcançar a alta definição da ima-

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

² Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual Paulista (UNESP – Campus de Bauru). Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP). E-mail: zeca.marques@faac.unesp.br.

³ Discente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual Paulista (UNESP – Campus de Bauru). E-mail: tatianazuardi@globo.com.

⁴ 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. http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1991933_1991952_1993533-2,00.html.

gem 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 esta 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 se concretizaram. 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, diferentemente 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 à 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, 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 sejam eliminados. Posteriormente, o sinal resultante é convertido novamente em níveis analógicos e distribuído. Assim, a Copa do Mundo de 1998⁵ foi captada por uma equipe formada pela emissora anfitriã, grupo TRS, 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.”⁶

A competição contou com a participação de 32 seleções, oito a mais que a Copa do Mundo de 1994, nos Estados Unidos. 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 entidade⁷ 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

⁵ <http://www.fifa.com/aboutfifa/organisation/marketing/news/newsid=70084/>

⁶ 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)

⁷ Segundo a ONU, em 1998, haviam 186 países filiados a organização.

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).

Este estudo objetiva analisar a mediação da transmissão televisiva de futebol na Copa do Mundo de 1998 de modo a compreender como foi realizada a construção do evento nesse sistema televisivo, analógico e colorido. Para isso, o *corpus* será planejado nos elementos da linguagem audiovisual (plano⁸, enquadramento⁹, transição¹⁰), para em seguida, fazer-se uma montagem desses elementos, examinando o significado produzido pela articulação e hierarquização das imagens, ou seja, o sentido geral da transmissão televisiva de futebol. 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, no 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 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, para investigação das outras variáveis, 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 conjunto da narrativa e qual a interferência da tecnologia no processo.

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

⁸ Plano – unidade mínima da linguagem audiovisual, isto é, um segmento ininterrupto de tempo e espaço audiovisual. (GARDIES, 2010, p.08).

⁹ “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).

¹⁰ Transição ou *raccords* – “elos que permitiam atenuar os efeitos de corte entre planos ou conferir-lhes um sentido particular.” (GARDIES, 2006, p.55).

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, enquadraram 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 1.001 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 01 – Disposição das câmeras alta e baixa

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.

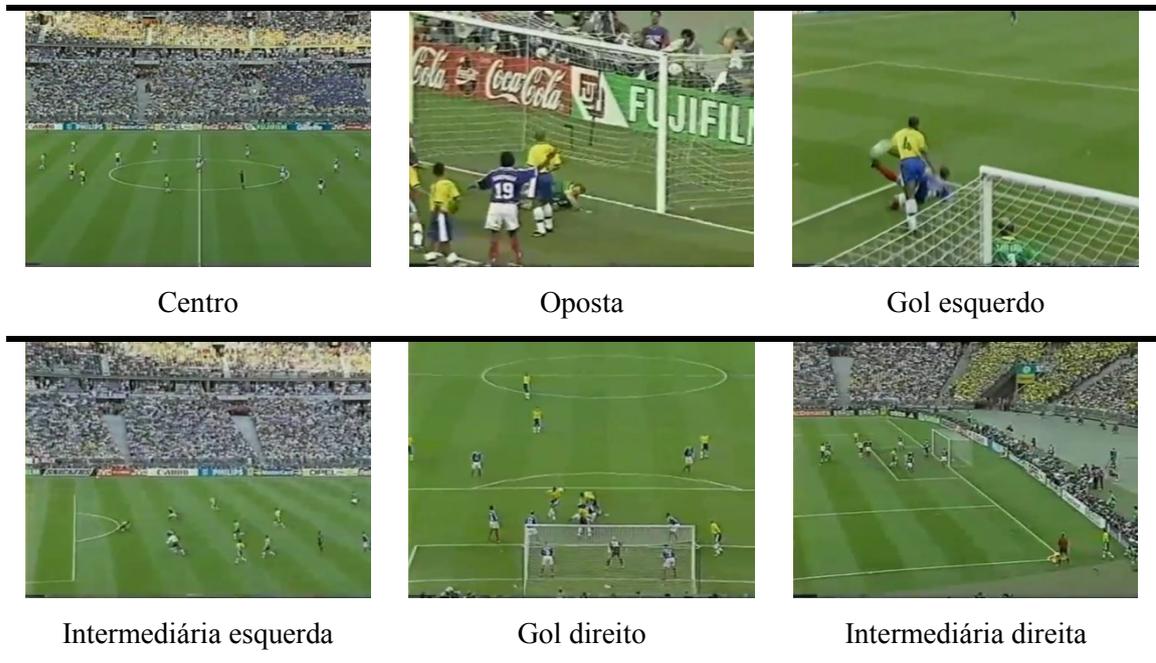
Câmera Alta

Câmera Baixa



Quadro 01 – Ponto de vista das câmeras

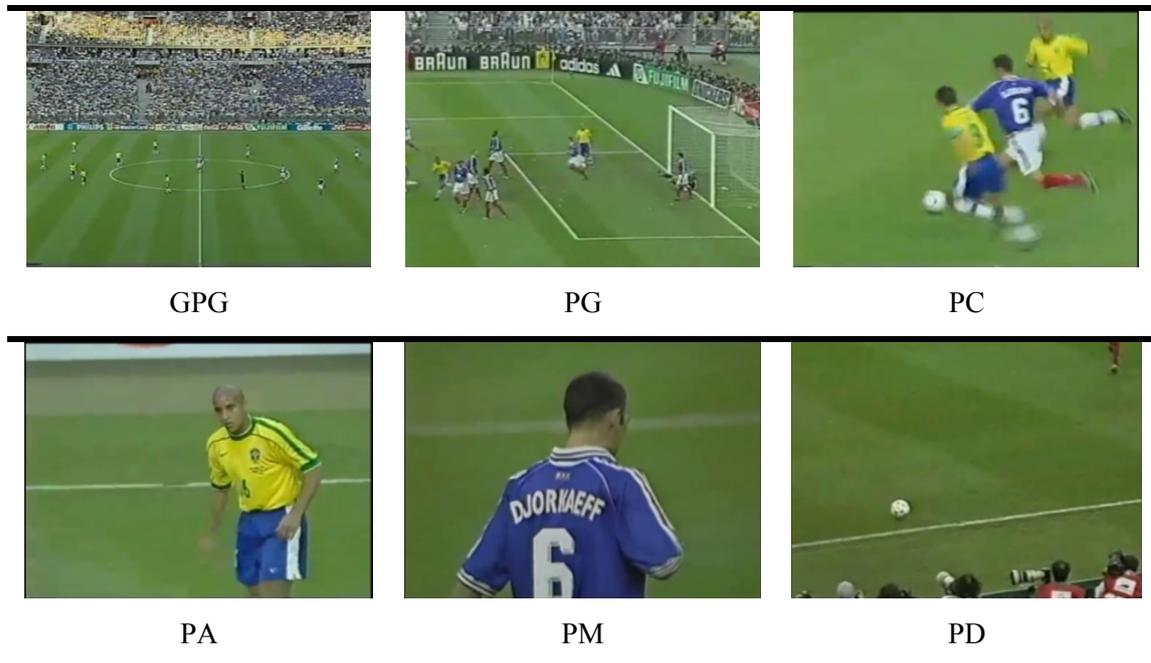
As imagens captadas pelas câmeras localizadas atrás de cada gol e dos lados direito ou esquerdo têm sua utilização diretamente vinculadas à dinâmica do jogo, ou seja, se as ações do jogo estão mais concentradas do lado esquerdo do eixo de transmissão, haverá uma maior quantidade de imagens atrás do gol 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 02 – Imagens captadas pelas câmeras posicionadas na região superior do estádio.

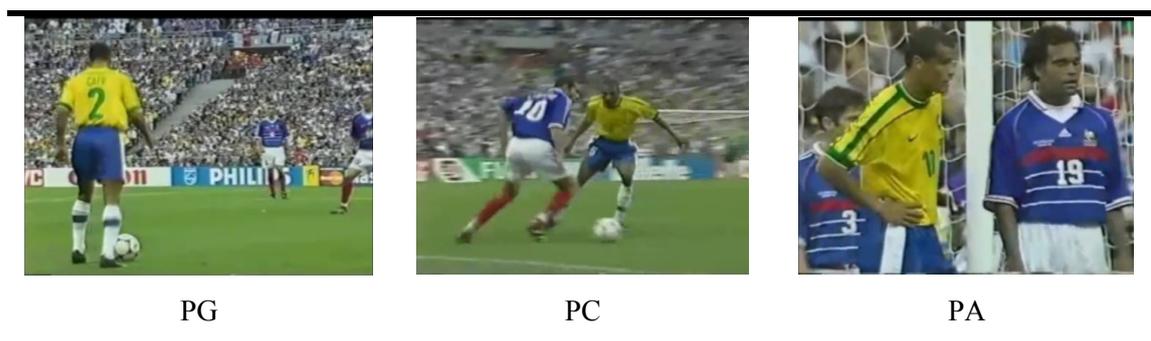
As câmeras posicionadas na linha do campo captaram 11% das imagens totais de forma que 63,7% das imagens na região central do campo; 10,5% na intermediária direita;

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

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 significativa¹¹ ($p < 0,001$) e relevante em relação à utilização de todos os demais planos.



¹¹ Análise de Variância (ANOVA) – dois critérios para variáveis independentes



Quadro 05 - Imagens captadas pelas câmeras baixas conforme os 6 planos mais requisitados.

Já as câmeras baixas captaram, principalmente, em Plano Conjunto (36%) e Plano Médio (30,4%) apresentando uma diferença significativa¹² ($p < 0,001$) 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.

Conforme o gráfico 01, 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. As câmeras baixas enfocam em planos fechados, destacando o primeiro plano, já que o equipamento não permite uma boa nitidez na profundidade de campo.

% dos Planos na Escala

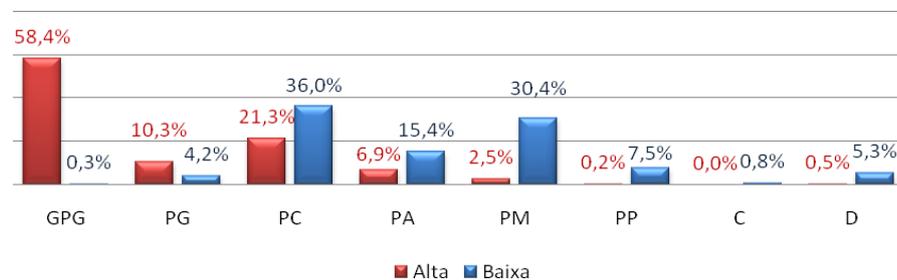


Gráfico 01 – Relação percentual de imagens captadas pelas câmeras altas e baixas na escala de plano.

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, como mostra o quadro 06. 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.

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

¹² Análise de Variância (ANOVA) – dois critérios para variáveis independentes

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%).

	Bola	Jogador
Alta		
Baixa		

Quadro 06 - Imagens captadas pelas câmeras altas e baixas considerando a bola ou jogador.

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*.

<i>Wipe</i>	<i>Fade</i>
	

Quadro 07 – Imagens ilustrando os efeitos de transição entre os planos.

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*.

Os *replays* corresponderam a 7% da transmissão televisiva, ou seja, 74 planos re-presentaram 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.

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 em concomitância a cada situação do jogo. Essa construção sonora possibilitava reduzir a ambiguidade visual dos planos e reafirmar enca-deamento 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 aconteci-mentos 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 ele-mentos sonoros, verbais e textuais para organizar seu discurso e fazer com que telespecta-dor se engaje no espetáculo.

A transmissão televisiva da final da Copa de 1998 procurou desenvolver uma trans-missão 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 transmi-tidas foram analisadas por meio da decupagem do produto final, não foi possível identificar a quantidade exata de câmeras utilizadas e suas posições no estádio. Desta forma, a classifi-

cação 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 acaba por formar:

uma narração, quer dizer, um discurso no qual se referência – 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).

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 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.

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.

Os movimentos horizontais (panorâmicos) e/ou verticais (*tilt*), realizados pelo GPG oportunizaram 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 oposto 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 o jogo, que a sequência de planos obedecia 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 08 apresenta o resultado da articulação dos planos na construção da transmissão televisiva do jogo com a bola em movimento.



Quadro 08 – 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 09 – 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 10 – 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 reapresentação de uma situação ou de algo que aconteceu e a transmissão “ao vivo” não mostrou, e o *replay* exibiria 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 11 – Sequência de imagens ilustrando o *Replay* – Câmera Alta

Já o *replay* das câmeras baixas enfatiza a atuação dos jogadores, uma vez que as câmeras altas, devido à distância 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 12 – Sequência de imagens ilustrando o *Replay* – Câmera Baixa

Com o jogo em andamento, todas as câmeras seguem a bola, 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 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 13 – 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 deu autenticidade à transmissão, só que eram escutados apenas 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, deixando-se para as emissoras retransmissoras do sinal colocar esses elementos na transmissão.

Considerações finais

Na Copa do Mundo de 1998, a televisão propôs uma transmissão do jogo com vários de pontos de captação de imagem e som dispostos ao redor do campo, lócus do espetáculo televisivo. Esse fato caracteriza a construção narrativa do jogo como pluripontual, planejada para um narrador implícito, extradiagético e invisível, cuja linha narrativa principal direciona o telespectador pelas ações no campo em dois níveis de distanciamento. Assim, durante a transmissão “ao vivo”, a orientação principal da narrativa televisiva dá-se pelo plano GPG da câmera alta e central que caracteriza e narra à situação, mostrando a posição dos jogadores e a bola. Os demais planos e câmeras trazem o detalhe da informação em outra perspectiva, seja em termo de uma proporção diferente dos jogadores, ou por mostrar uma visão aproxima da linha do campo. No *replay*, momento de rever a exibição dos lances ou jogadas, busca-se criar a onisciência no telespectador, apresentando uma multiplicidade de ângulos da jogada de forma a potencializar o que há de positivo, sem que se interfira na espontaneidade que caracteriza o fenômeno jogo.

Referências

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

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

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