



## **Futebol: Aspectos da linguagem audiovisual nas transmissões esportivas<sup>1</sup>**

Tatiana Zuardi USHINOHAMA<sup>2</sup>

Letícia Passos AFFINI<sup>3</sup>

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - UNESP, Bauru, SP

### **RESUMO**

O presente artigo, de forma ensaística, busca contextualizar aspectos da transmissão de evento esportivo analisando o transmitido de um evento por duas emissoras distintas. Deste modo, apontamos aspectos da linguagem audiovisual utilizados nas transmissões esportivas, identificando características convergências e divergências na linguagem utilizadas pelas emissoras de televisão brasileiras de sinal aberto e conteúdo generalista.

**PALAVRAS-CHAVE:** audiovisual; linguagem audiovisual; televisão; esporte; comunicação.

### **1. Introdução**

O propósito deste artigo é apontar aspectos da linguagem audiovisual na transmissão esportiva direta e ao vivo. Determinamos como corpus o jogo de futebol, Goiás e Corinthians, válido pela 6ª Rodada do Campeonato Brasileiro de 2009, realizado na cidade de Goiânia, às 16hs do domingo, dia 14 de junho de 2009, com duração de 95 minutos, desde o apito inicial do juiz até o apito final entre os dois tempos. O intervalo de 15 minutos entre o primeiro e o segundo tempo do jogo não foi considerado para análise. As emissoras de televisão, Globo e Bandeirantes, transmitiram o evento direto e ao vivo, permitindo acompanhar um mesmo *corpus*, produzido e veiculado simultaneamente, a fim apontar características convergentes e divergentes da linguagem audiovisual presente nas transmissões esportivas de jogos de futebol no Brasil.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no II 4 – Comunicação Audiovisual do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 13 a 15 de maio de 2010.

<sup>2</sup> Bacharel em Comunicação Social: Rádio e TV (FAAC) e Licenciatura Plena em Ed. Física (FC) pela UNESP-Bauru, email: [tatianazuardi@globo.com](mailto:tatianazuardi@globo.com).

<sup>3</sup> Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ, Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, graduada em Comunicação Social – Radialismo pela UNESP - FAAC. É professora no Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP - Bauru. Desenvolve pesquisa na área de ficção seriada para TV Digital considerando a interatividade, mobilidade e a portabilidade. [affini@faac.unesp.br](mailto:affini@faac.unesp.br)



Atualmente, as duas emissoras na televisão de sinal aberto e de conteúdo generalista (TV Globo e TV Bandeirantes) exibem programas pertencentes à categoria de entretenimento. Tendo em vista que:

O entretenimento é necessário em toda e qualquer idéia de produção, sem exceção. Todo programa deve entreter, senão não haverá audiência. Entreter não significa somente vamos sorrir e cantar. Pode se interessar, surpreender, divertir, chocar, estimular ou desafiar à audiência, mas despertando sua vontade de assistir. Isso é entretenimento. (WATTS, 1990, p.20)

A partir disso, Aronchi (2004), ao classificar os programas da televisão brasileira incluiu o gênero esportivo na categoria de entretenimento, já que a produção e o formato do programa têm o objetivo de distrair o público e uma baixa quantidade de informação.

O esporte por ter sua origem no jogo<sup>4</sup>, uma atividade lúdica<sup>5</sup> da cultura humana, sofreu uma transformação cultural, no século XIX, em virtude da industrialização e modernização da sociedade, o que o tornou um produto de entretenimento. Segundo Bourdieu (1997), houve a espetacularização do esporte, ou seja, a subordinação do objeto, o esporte, em produto e comércio de imagens e discursos. A transformação aconteceu em função do crescimento das mídias, principalmente, a televisão, que “mudou substancialmente a prática dos esportes, participando ela própria da organização e administração dos eventos, transformando competições em espetáculos audiovisuais, privilegiando o esporte profissional.” (MACHADO, 2007, p. 08). Assim,

(...) analisar a produção da imagem televisiva desse espetáculo, que, enquanto suporte de *spots* publicitários, torna-se produto comercial que obedece à lógica do mercado e, portanto, deve ser concebido de maneira a atingir e prender o mais duradouramente possível o público mais amplo possível: além de dever ser oferecida nos horários de grande audiência (...) curvando-se às preferências dos diferentes públicos nacionais por este ou aquele esporte e mesmo às suas expectativas nacionais ou nacionalistas (...) (BOURDIEU, 1997, p. 124)

Por isso, o gênero esportivo é um dos mais produzidos na televisão ao lado do jornalismo e das novelas, em virtude: das receitas publicitárias muito rentáveis, devido

---

<sup>4</sup> 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)

<sup>5</sup> Atividade Lúdica - é todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando de sua execução, ou seja, divertir o praticante. “Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original.” (HUIZINGA, 1938, p. 64)



aos contratos de transmissão de campeonatos e eventos; os baixos custos das transmissões, pois dispensa cenário, equipe técnica reduzida e salários fixos independente do número de programas no mês; e audiência elevada. Desta forma, as emissoras de TV brasileiras de sinal aberto, durante os finais de semana, utilizam-se bastante do gênero esportivo para diminuir os gastos com a programação, manter os níveis de audiência com boa rentabilidade e proporcionar uma diversidade na programação.

No entanto, “os estudos de televisão costumam descartar partidas esportivas (...), preferindo depositar a sua atenção nos espetáculos pensados especificamente para a abordagem televisiva” (MACHADO, 2007, p. 07). Afinal, o jogo esportivo trata-se de um evento externo, no qual o êxito do programa depende do posicionamento do equipamento, pois “não há realmente “transmissão” ou “reportagem” sem adaptação, adequação, enquadramento, “tradução” do acontecimento aos recursos retóricos da televisão.” (MACHADO, 2007, p. 07). Ao produzir um produto audiovisual para a televisão, uma história é “contada em imagens, diálogos e descrição, dentro do contexto de uma estrutura dramática” (FIELD, 1995).

O principal formato de programa consagrado pelo gênero esportivo é o jogo, e de futebol. É, obrigatoriamente, transmitido ao vivo devido à simultaneidade do acontecimento e instantaneidade do resultado. E em geral, os demais formatos de programas esportivos veiculados na televisão giram em torno dos resultados e das informações produzidas por esse evento.

O jogo de futebol trata-se de um evento realizado independente dos meios de comunicação com público próprio, no meio televisivo distingue-se dos demais programas por vários fatores, entre eles a apresentação um discurso contínuo. A partir do apito do juiz, o discurso inicia-se e só é interrompido após 45 minutos, quando, novamente, o juiz apita e determina o fim do período. Durante esse tempo, a transmissão não cessa. Não há *break* comercial. As ações desenrolam-se sem definições prévias ou demarcação, afinal a posse de bola é do jogador e não das emissoras de TV. É tudo imprevisível e não manipulável. Será?

O foco principal do jogo acontece ao redor da bola, o que torna o futebol um evento dinâmico. Para “manter um ponto de vista memorável e intrigante sobre a vida humana retratada, os realizadores devem escolher um formato adequado à finalidade e à



natureza da história.” (RABIGER, 2007, p.148). Significa adequar os recursos televisivos, como posicionamento de câmera, lente, foco e etc., ao ambiente externo e espontâneo com a finalidade de escrever a história e prender a atenção da audiência, superando as limitações do meio.

Na televisão o tempo de atenção é de apenas três minutos. Se passado este tempo não fomos atraídos, mudamos de canal. O fato de o televisor se encontrar num ambiente iluminado, onde as pessoas falam entre si, o telefone toca, uma criança chora, a panela está no fogo etc., exige que o tempo dramático seja incisivo e que as ações se sucedam com muito mais dinamismo do que no cinema. Aqui o peso da palavra é menor (COMPARATO, 1995, p.60)

Portanto, como nos outros programas de televisão, o evento esportivo segue uma mesma seqüência de construção da estrutura lógica, com a peculiaridade de ter múltiplas visões de um mesmo acontecimento. A estrutura começa pela idéia, vencer. Para o time da casa, garantir invencibilidade no seu estádio junto da sua torcida. Para o time adversário, ganhar longe da sua torcida ou sem o seu apoio. Desta forma, temos o conflito homem versus homem, um para cada time, um para cada torcida, um para cada telespectador. Isso sem fazer qualquer referência ao campeonato no qual o jogo pertenceria, o que incluiria vários outros conflitos: classificação para próxima fase, ser campeão, ser rebaixado de divisão e etc.

As personagens são os jogadores de cada time, os técnicos, árbitros e torcida no estádio. Eles “sustentam o peso da ação e são o ponto de atenção mais imediato para os espectadores. Conforme uma personagem se move desde a motivação até o objetivo, algo tem que suceder no processo.” (COMPARATO, 1995, p. 24).

A etapa seguinte é a ação dramática. Trata-se do como contar a história. É a organização em “seqüência segundo uma unidade de ação, narrativamente imprecisa, composta por cenas, determinadas pelas alterações do espaço e a participação das personagens.” (COMPARATO, 1995, p. 24). No evento esportivo, quem desencadeia os fatos e acontecimentos são as personagens, os jogadores, conforme as jogadas que eles armam e seu toque de bola; o posicionamento da defesa e do ataque de cada time; a organização tática feita pelos técnicos; as habilidades e o condicionamento físico dos times. São esses fatores que irão proporcionar situações de causa e efeito, sem qualquer interferência do meio de comunicação. Entretanto, podemos notar uma estrutura dramática na medida em que os jogadores se encontram frente a um problema, entram em conflito, a situação piora, a crise chega, depois segue até o clímax e finalmente tudo se resolve. Ao transpor a estrutura clássica dramática para uma partida, durante um



ataque temos o problema: fazer gol. O conflito inicia quando os jogadores detêm a bola e precisam sair da sua área de defesa e ir para a área de ataque. A situação piora na medida em que eles vão chegando à área de ataque devido à defesa e pressão do time adversário, a crise instaura-se ao articularem uma jogada de gol na grande área. O clímax acontece no chute ou na cabeçada a gol. E finalmente, tudo é resolvido ou com gol ou a defesa do goleiro.

Como uma partida de futebol tem múltiplas visões, a segunda é uma situação de defesa. O problema: não sofrer gol, que produz um conflito quando o time adversário pega na bola e dirige-se ao seu gol. A situação piora quando o time passa do meio de campo e chega a intermediária com muitos jogadores de ataque e sem marcação. A crise instaura-se no instante em que a equipe adversária cruza na área e o zagueiro não “corta” a bola. O atacante alcança a bola atingindo o clímax. E finalmente, tudo é resolvido: o goleiro pega o chute ou o atacante faz o gol.

“Desde o momento em que o conflito aparece até o ponto de crise produz-se a curva de suspense ” (COMPARATO, 1995, p. 189). Ao longo da partida, os conflitos alternam-se entre os times, sendo esperado que aconteçam constantes curvas de suspense e, que, essa frequência provoque uma tensão no espectador, mantendo-o preso a transmissão.

Por fim, a unidade dramática, o ponto no qual o espetáculo é filmado. As câmeras posicionadas. Os repórteres em campo. Os locutores e comentaristas a postos. O jogo vai começar. Os jogadores estão prontos. O juiz no centro do campo com o apito na boca. Todos os acontecimentos até agora são independentes dos meios de comunicação. PI!... Tudo começa. As tomadas, os movimentos de câmeras, cortes, efeitos, a busca pelo que enquadrar em campo, como compor a imagem, a linguagem, a história. Quem mostrar além da bola: o companheiro para o passe ou o adversário tentando roubar a bola; o que naquele momento é fundamental para o telespectador. São decisões instantâneas e imediatas a serem tomadas por quem conta a “história” da partida. Não existe possibilidade de erro ou do contrário o telespectador muda de canal.

A mediação entre jogo e telespectador feita pela televisão através da sua linguagem própria são os olhos e os ouvidos das pessoas para acompanharem a partida. Segundo Rabiger (2007), ela sugere os caminhos que uma mente segue ao lidar com os acontecimentos dos quais toma parte. Portanto, as transmissões devem atender a essas necessidades do telespectador por meio de todos os seus recursos através da sua linguagem.



E, como linguagem, ela evolui para tornar possível contar as melhores histórias, no entanto, o telespectador exige que a câmera seja subordinada aos acontecimentos e não interfira ou altere os processos que está filmando.

## **2. Metodologia**

A pesquisa propõe apontar os aspectos apresentados pela transmissão esportiva direta e ao vivo de um mesmo *corpus* dentro da programação de duas emissoras brasileiras de televisão de sinal aberto e conteúdo generalista. O corpus foi o jogo de futebol, Corinthians e Goiás, aconteceu na cidade de Goiânia, às 16hs do dia 14 de junho de 2009, no estádio do Serra Dourada.

Como recurso para a análise do programa, gravamos simultaneamente em VHS a transmissão completa do evento esportivo ao vivo dos dois canais de televisão de sinal aberto para “revê-lo quantas vezes for preciso, parar a imagem, congela - lá, exibi - lá em velocidades diferentes, separar um fragmento, compara - lo com outro do mesmo...” (MACHADO, 2007, p.10), totalizando 3 horas e 10 minutos de gravação.

Os recursos televisivos utilizados como parâmetros na pesquisa para estabelecer uma análise da linguagem audiovisual do *corpus* foram: o eixo de ação utilizado, quantidade de câmeras (fixas e móveis), os planos, enquadramento, movimento de câmera, recursos visuais (*replay, freeze, tira-teima*), transições entre as imagens (cortes) e locução. Eles foram qualificados e quantificados conforme transmissão de cada emissora.

Na etapa seguinte, os elementos que compuseram a linguagem audiovisual de cada emissora foram avaliados e comparados para que pudéssemos estabelecer aspectos convergentes e divergentes da linguagem audiovisual utilizadas durante a transmissão esportiva de jogos de futebol em emissoras de televisão brasileiras.

## **3. Convergências**

Esse evento externo precisa de um estúdio sobre rodas, um grande suporte técnico e um competente recurso de engenharia para transmitir direto e ao vivo. Na narração feita pelas câmeras, você pode “observar, reagir e circular, que é o que a câmera faz quando não está reproduzindo o que uma personagem está vivendo” (RABIGER, 2007, p.36). As câmeras estão filmando o tempo todo, procurando sempre oferecer imagens que componham da melhor maneira a história.

Portanto, a primeira providência das emissoras é montar e localizar bem seu equipamento. Watts (1990) sugere um posicionamento de câmeras para cobertura do jogo de futebol. Ele é utilizado como parâmetro base por ambas as emissoras brasileiras de televisão acompanhadas nesta pesquisa, no entanto houve uma ampliação do número de câmeras e adaptação a novos equipamentos.

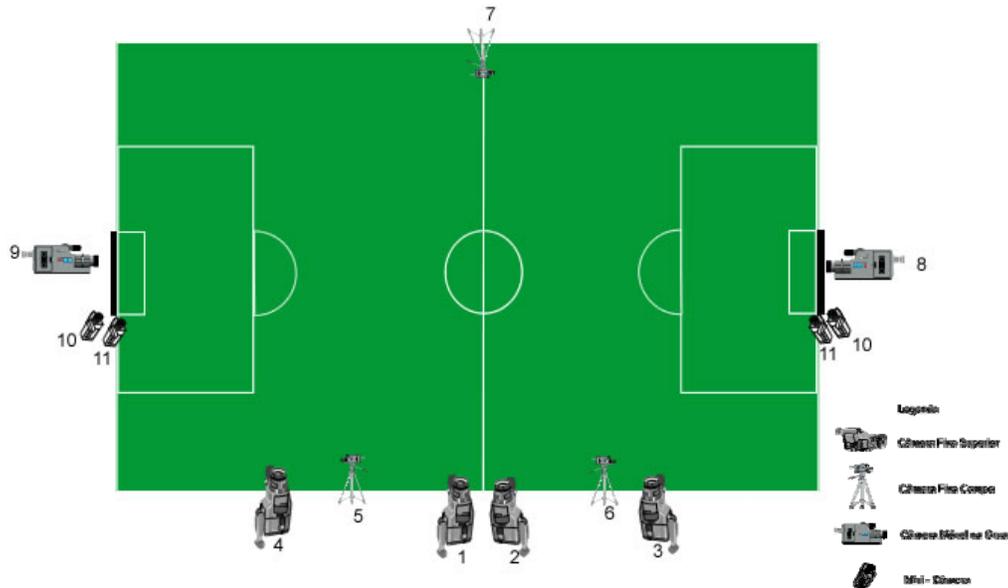


Figura 01 – Posicionamento das Câmeras no campo proposto pelas 2 emissoras

Duas câmeras fixas são colocadas na linha central do campo (Figura 01 – itens 1 e 2) para cobrir toda a extensão do campo. Uma câmera mostra o Plano Geral<sup>6</sup> e a outra fica com os planos fechados, aproximando a ação. Elas intercalam-se, sendo responsáveis pela maior quantidade de imagem durante as transmissões e o papel de narrador. A intenção é “criar a sensação de estar parado em um lugar e olhar ao redor. Dependendo do contexto, a cena estática pode transmitir a idéia de segurança, estabilidade, confinamento, contemplação, sabedoria ou simplesmente paralisação.” (RABIGER, 2007, p.32). Duas outras câmeras são colocadas no alto, posicionadas na linha da intermediária de cada time (Figura 01 – itens 3 e 4), sendo utilizadas para mostra as jogadas de bola parada naquela região, o posicionamento da defesa/ataque de cada time e a linha de impedimento.

Três câmeras fixas são colocadas na linha lateral do campo no nível do gramado (Figura 01 – itens 5, 6 e 7). Duas no mesmo eixo das câmeras superiores e uma do lado

<sup>6</sup> Plano Geral – apêndice – quadro 01



oposto. As câmeras enquadram desde Plano de Conjunto<sup>7</sup>, mostrando a disputa de bola por dois ou mais jogadores até o *Close-up*<sup>8</sup> da reação do jogador recebendo cartão do juiz ou a presença do principal jogador de cada time em campo. Essas câmeras, na sua maioria das vezes, são utilizadas apenas quando o jogo está parado para mostrar detalhes das personagens (jogadores, juiz, técnicos) ou na forma de *replays* de jogadas, possibilitando ao telespectador outras informações para que ele forme idéias e crie expectativas a respeito da situação.

As interrupções do jogo acabam sendo uma linha de ação da história em que a curva de suspense aparece e se resolve rapidamente, no qual as tomadas necessitam direcionar a atenção do telespectador para dentro do campo para observa de perto a “verdade” e envolver-se e emocionar-se com a história.

A câmera móvel encontra-se em uma grua atrás de cada gol (Figura 01 – itens 8 e 9). Trata-se de uma “forma ativa e passiva de estar presente em um acontecimento”. “É um modo de interação relativamente passivo que se adapta e é guiado pelo objeto.” (RABIGER, 2007, p.33). Na grande área, uma jogada está sendo montada, na medida em que os jogadores avançam com a bola para o gol, a câmera começa a movimentar-se junto e na mesma velocidade da bola, intensificando a emoção. A movimentação da grua diminui e começa a parar quando o lance aproximasse da sua resolução, mostrando de perto e de atrás do gol o resultado final. Essa câmera é utilizada muitas vezes só como *replay*, para proporcionar outra visão do lance de gol ou de gol.

Todas as câmeras são posicionadas e utilizadas para montar um espetáculo, no qual o telespectador sempre reconheça o ambiente, o estádio. A direção das tomadas na tela tem uma convenção importante a de adotar apenas um lado do eixo da cena, assim o telespectador identifica pontos de referências na imagem e futuramente estabelece relações de continuidade. Por tanto, a câmera invertida e a troca de posicionamento das câmeras são pouco utilizadas, pois o telespectador pode perde seu referencial em relação ao ambiente e não entende a ação.

Além disso, os lances são mostrados através de uma seqüência de *replay* com ou sem efeito especial (*slow motion*<sup>9</sup> e *Freeze*<sup>10</sup>), por diferentes ângulos, trata-se um artifício narrativo, em que se mostra a mesma situação de múltiplas visões. O objetivo é fazer com que o telespectador observe tão de perto os lances, que identifique as

---

<sup>7</sup> Plano de Conjunto – apêndice – quadro 02

<sup>8</sup> *Close-up* – apêndice – quadro 06

<sup>9</sup> *Slow motion* – seqüência de imagens reproduzidas em câmera lenta

<sup>10</sup> *Freeze* – Congelamento da imagem



afinidade e fascinações vividas por outra pessoa. Esse ponto de vista identificável deve parecer natural e integrada à linha narrativa adotada pela emissora.

Outro dispositivo narrativo é a transição entre a progressão de dois segmentos descontínuos da história. “Cada transição, também sugere uma atitude ou ponto de vista” (RABIGER, 2007, p.43), no corte seco<sup>11</sup> de um lugar para outro, de uma câmera para outra, trata-se de um recorte no qual deixa o público tirar suas próprias conclusões durante as trocas das câmeras. A quebra no tempo é sinalizada pelo corte com *fade*<sup>12</sup>, servindo para inserir o *replay* e/ou retornar a transmissão direta e ao vivo.

Ambas as emissoras ainda contam com uma equipe de locução e o áudio ambiente da torcida. A equipe de locução é composta por um locutor principal, um comentarista esportivo, geralmente ex-atleta e um comentarista da arbitragem, ex-juiz. Além de repórteres no campo, para informar sobre as instruções que os técnicos passam para seus jogadores ao longo da partida, curiosidades e fazer as entrevistas com os jogadores.

**Tabela 01 – Recursos Técnicos utilizados durante o jogo pelas emissoras**

| Elementos               | TV Bandeirantes   | TV Globo   |
|-------------------------|---|--|
| <b>Câmeras</b>          | 10 (8 fixas e 2 móveis)   | 13 (11 fixas e 2 móveis)                             |
| <b>Planos</b>           | Geral até <i>Close-up</i>   | Grande geral até <i>Close-up</i>                     |
| <b>Movimentos</b>       | Grua – <i>Pan – Tilt - Zoom</i>                                   | Grua – <i>Pan – Tilt – Zoom</i>                      |
| <b>Eixo</b>             | 2 (principal e oposto)  | 2 (principal e oposto)                               |
| <b>Recursos Visuais</b> | <i>Replay – Comp. Gráfica – Slow motion – Freeze – Tira-teima</i> | <i>Replay – Comp. Gráfica – Slow motion – Freeze</i> |
| <b>Transições</b>       | Corte Seco - <i>Fade</i>  | Corte Seco – <i>Fade</i>                             |
| <b>Áudio</b>            | Locução – Técnico – Torcida – Repórteres                          | Locução – Técnico – Torcida – Repórteres             |

#### 4. Divergências

A TV Globo transmitiu o jogo com 13 câmeras, 11 fixas e 2 móveis. As câmeras diferenciais são: a central e a mini-câmera (Figura 01 – itens 10 e 11). Uma das câmeras posicionada na linha central encontra-se mais alta e com uma lente grande angular,

<sup>11</sup> Corte seco – “Ligação entre duas seqüências. (...) faz o público tirar suas próprias conclusões.” (RABIGER, 2007, p.43)

<sup>12</sup> *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).



fazendo com que no Plano Grande Geral<sup>13</sup> conseguia-se enquadrar o campo de uma linha lateral até a outra. As Mini-câmeras foram colocadas na linha do gol, no canto superior e outra paralela, no chão, produzindo uma imagem de baixa qualidade em apenas 3 planos: Americano<sup>14</sup>, Médio<sup>15</sup> e Próximo<sup>16</sup>, a intenção é obter imagens de lances que aconteçam na linha do gol, o objetivo do jogo.

Há dois momentos bem distintos na transmissão da TV Globo. O primeiro é enquanto a bola está em jogo. A câmera central é o narrador observador das imagens. O segundo momento é quando a bola para, a câmera passeia pelo campo, narrando à ação que aconteceu e/ou acontecerá com o retorno da bola em movimento.

Com a bola em jogo, a TV Globo tenta manter um enquadramento em que a bola permaneça no centro da tela, isso permite que o telespectador veja o posicionamento dos jogadores a sua volta, mantendo a imagem distante das personagens. A troca de plano não é feita com constância. Quando acontece, a câmera focaliza o jogador em Plano de Conjunto durante o período de tempo em que ele permanece com a posse de bola. Ao tocá-la para o companheiro, a imagem volta para o Plano Grande Geral.

A transição entre as câmeras é feita por corte seco. A imagem está no Plano Grande Geral, o jogador com a bola realiza o passe, ao chegar ao pé do companheiro à transição é feita para o Plano de Conjunto, acontecendo uma ação individual. Ao final da ação, retorna para o Plano Grande Geral.

Quando a bola para devido à falta ou a sua saída de campo, a emissora realiza outra combinação seqüência de imagens. Ela utiliza mais de planos fechados das personagens, como: Plano de Conjunto, Americano, Médio, Próximo e *Close-up*; para mostrar os detalhes da situação que envolve a parada do jogo. O jogador sofre a falta perto da grande área. A emissora mostra um Plano de Conjunto dos jogadores chegando para ajudar o companheiro a levantar. Um Plano Médio do goleiro gritando e gesticulando. Um Plano Americano da barreira sendo arrumada com o jogador olhando na direção do goleiro e empurrando os demais jogadores da barreira para frente ou o lado. Plano Americano dos jogadores de ambos os times se posicionando dentro da área. Plano de Conjunto do jogador arrumando a bola e tomando distância para bater a falta. Plano de Conjunto do goleiro tomando a posição no centro do gol. Rapidamente, a imagem volta para o Plano Grande Geral e o juiz apita. A falta é cobrada e dependendo

---

<sup>13</sup> Plano Grande Geral – “mostra uma área de ação filmada a longa distância” (GAGE, 1991, p. 80).

<sup>14</sup> Plano Americano – apêndice – quadro 03

<sup>15</sup> Plano Médio - apêndice – quadro 04

<sup>16</sup> Plano Próximo - apêndice – quadro 05



da resolução do lance, segue uma seqüência de *replays* feita pela outras câmeras com enquadramento e planos diferentes.

As câmeras sempre buscam imagens ou motivos para resgatar e manter a atenção do telespectador no jogo. O jogador que recebeu cartão amarelo. O jogador que entrou no jogo. A estrela dos times. A torcida.

Todas as imagens são integradas com o áudio, em virtude da colocação de microfones unidirecionais espalhados pelo campo inteiro, proporcionando dar vozes para algumas personagens fundamentais (técnicos goleiros e torcida). Quando o goleiro pede a barreira, e a imagem está nele, a voz dele é audível e clara. Quando o técnico reclama com o jogador, pedindo alguma movimentação, a imagem vai para o técnico e o telespectador escuta as instruções passadas na beira do campo. O som ambiente da torcida permanece o tempo inteiro como um fundo suave, o som só cresce caso o locutor destaque-o na sua transmissão. Outro recurso utilizado é convergência entre as falas do locutor ou comentaristas e as imagens dos fatos narrados. O locutor avisa que um jogador está no aquecimento para entrar na partida, ao mesmo tempo a imagem do jogador é mostrada.

Outra fonte de informações é a computação gráfica que está sempre presente na imagem, aparecem nos cantos da tela. Seja o placar, o tempo decorrido de jogo, as perguntas de telespectadores, o placar de outros jogos e principalmente o símbolo do programa ao vivo.





**Figura 02 - Exemplo de seqüência de imagens da TV Globo**

A TV Bandeirantes transmitiu o jogo com 10 câmeras, 8 fixas e 2 móveis. As câmeras centrais localizavam-se um pouco à direita do meio do campo e na mesma altura, fazendo com que a área de cobertura da sua imagem chegasse apenas até Plano Geral. Uma câmera operou no Plano Geral o tempo todo, fazendo *pans*<sup>17</sup> e *tilts*<sup>18</sup> para seguir a bola e *zoom*<sup>19</sup> in e out para fechar ou abrir o enquadramento ao redor da bola. Como o enquadramento fechava-se atrás da bola, os movimentos de câmera ficam muito mais evidentes. Muitas vezes, a composição da imagem continha apenas o jogador com a posse de bola, sem conseguir enquadrar o jogador mais a frente que receberia a bola. A outra câmera operou mostrando o Plano de Conjunto, como a disputa da bola entre dois jogadores, arrancadas individuais, cortes e dribles; ou em Plano Americano para mostrar a reação dos jogadores durante a partida e do juiz.

Por seguir a bola, a TV Bandeirantes procura manter a bola no terço de trás da imagem para que ela possa percorrer a tela sem movimento na câmera e possibilidade de visualização do posicionamento dos jogadores na frente.

As transições de imagem de um plano para outro acontece no intuito de informar sobre a ação, valorizando a *performance* individual do jogador, destacando como a personagem realiza a ação. Por isso, não há necessariamente o término de uma ação, passe ou toque de bola, para ocorrer à transição dos planos.

Quando um jogador realiza alguma ação importante dentro do espetáculo esportivo, as câmeras buscam a imagem da personagem em um Plano Próximo ou em *Close-up* para mostrar a sua reação. Insatisfação de ter perdido o gol, irritação do passe errado, dor de uma falta, o cansaço. Afinal o jogo é feito por estas personagens.

A intenção é levar ao telespectador o maior número informações através das imagens, de diferentes ângulos e visões, não se importando em perder o reinício da bola em jogo. Em vários momentos, a seqüência de *replays* termina com um dos times já no

<sup>17</sup> *Pan* – “a câmera gira horizontalmente, imitando a forma como giramos a cabeça quando observamos algo horizontal” (RABIGER, 2007, p. 33).

<sup>18</sup> *Tilt* – “a câmera gira vertical, reproduzindo o ato de olhar para o alto ou para baixo” (RABIGER, 2007, p. 33).

<sup>19</sup> *Zoom* – “cria uma impressão para perto ou para longe do objeto” (RABIGER, 2007, p. 34).



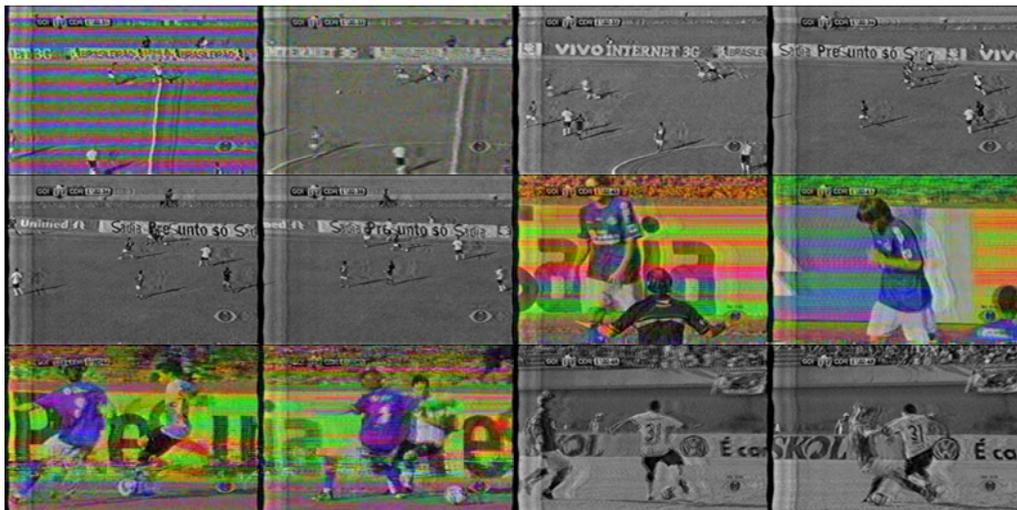
campo de ataque, buscando o cruzamento ou a infiltração de jogadores na área. Há a inserção do “tira-teima” durante a partida, para análise de um lance, se foi ou não impedimento. Dados estatísticos aparecem na geração de caracteres.

Em lances de bola parada, a emissora busca mostrar o posicionamento dos times dos mais diferentes ângulos: de trás do gol como visão do goleiro daquela situação, da linha de fundo do seu campo de defesa como visão do atacante que vai cobrar a falta, do mesmo nível de visão dos jogadores para saber a distância de cada um em relação à bola, e antes que a falta ou escanteio sejam cobrados volta ao Plano Geral.

A locução é um dos fatores principais na transmissão da *Band*, o locutor impõe um ritmo de tensão durante todo o jogo, enfatizando a narração dos lances. Conseguindo amarrar uma jogada na outra, independente do time que esteja atacando. Na narração do jogo, o locutor não descreve apenas a imagem exibida aos telespectadores, ele aponta quais jogadores livres para dar seqüência na jogada e que as imagens não mostram.

Os repórteres de campo entram ao vivo assim que surge uma nova informação. O som ambiente da torcida é intenso o tempo inteiro, principalmente durante o ataque de alguns dos times.

No entanto, há um descompasso quando a emissora mostra as imagens dos técnicos gesticulando e passando informação para seus jogadores, pois não tem a voz deles. O telespectador fica apenas com as imagens. E os locutores ou os repórteres de campo tentam suprir a carência do som, traduzindo ou informando ao telespectador quais as instruções ou broncas dadas.





**Figura 03 - Exemplo de seqüência de imagens da TV Bandeirantes**

## 5. Considerações Finais

A linguagem audiovisual encontrada nas transmissões esportivas de um mesmo jogo de futebol apontam que as duas emissoras de televisão brasileiras de sinal aberto estudadas nesta pesquisa apresentam pontos de vistas diferentes a respeito de um mesmo evento.

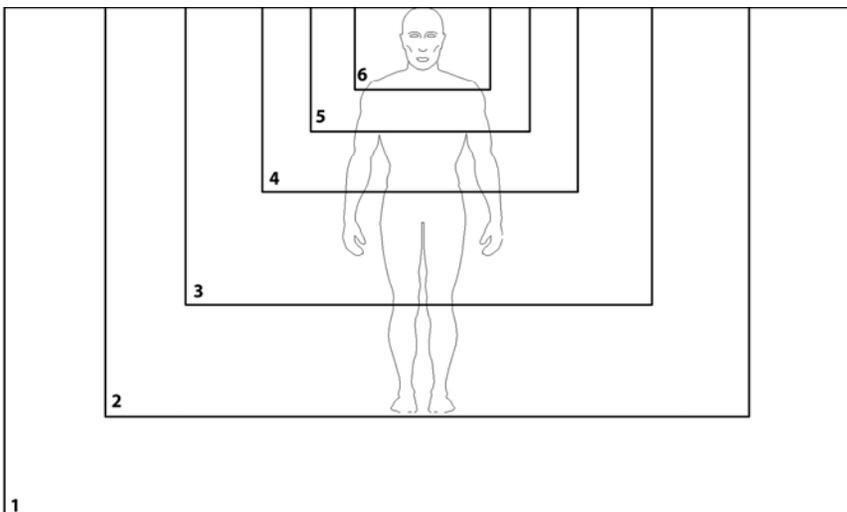
A TV Bandeirantes apresenta uma linguagem audiovisual descritiva a respeito do evento, selecionando imagens e sons que permita ao telespectador ser agente no processo de recepção da comunicação, na medida em que apresenta múltiplas visões do lance, deixando que o público participe do processo.

A TV Globo apresenta uma linguagem audiovisual passiva, em que exhibe um produto finalizado. Ela interpreta o jogo para o telespectador, direcionando a imagem e som, entregando um produto pronto e acabado para o telespectador

Portanto, fatores como: qualidade técnica da imagem e som, quantidade de equipamento e equívocos na utilização da linguagem audiovisual; são diferenciais sim, porém não determinante na apresentação de diferenças de pontos de vista das emissoras.

## APÊNDICE

Planos (GAGE, 1991, p.77)





- |                |                      |                      |
|----------------|----------------------|----------------------|
| 1. Plano Geral | 2. Plano de Conjunto | 3. Plano Americano   |
| 4. Plano Médio | 5. Plano Próximo     | 6. <i>Close – up</i> |

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARONCHI de SOUZA, J. C. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. São Paulo: Summus, 2004.

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

COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

FIELD, S. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

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.

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.

USHINOHAMA, T. Z.; AFFINI, L.P.; BETTI, M. Análise da grade de programação das emissoras brasileiras de Televisão Aberta – ETVA - em relação ao conteúdo esportivo. In: Seminário LECOTEC de Comunicação e Ciência, 2., Bauru. **Anais eletrônico...** Bauru: UNESP, 2009. Disponível em:<[http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/lecomciencia2009/anais/454-467\(Ushinohama\)Analise\\_da\\_grade.pdf](http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/lecomciencia2009/anais/454-467(Ushinohama)Analise_da_grade.pdf)>. Acessado em: 25 mar. 2010.

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