



Gerenciamento de uma transmissão televisiva futebolística após um Megaevento¹

Tatiana Zuardi USHINOHAMA²

Letícia Passos AFFINI³

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

RESUMO

O presente artigo é uma continuidade de uma pesquisa longitudinal a respeito dos eventos esportivos transmitidos na e pela televisão aberta brasileira. As emissoras de televisão, no papel de mediadoras do jogo de futebol, elaboram um discurso narrativo integrado com as suas possibilidades operacionais e ao repertório compartilhado com o telespectador. Assim, o megaevento esportivo, Copa do Mundo 2010, ao apresentar avanços tecnológicos na sua transmissão e produzir mudanças na linguagem audiovisual, instiga por transformações das transmissões esportivas televisivas nos eventos futebolísticos subsequentes.

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

1. INTRODUÇÃO

O jogo de futebol contemporâneo surge, em meados do século XIX, de uma sociedade transitória constituída a partir de valores urbanos e industriais oriundos da Revolução Industrial. Essas transformações sociais atribuem ao esporte o *status* de lazer que propõe pacificar as relações sociais através do compartilhamento de um mesmo repertório. No século XX, a televisão, como meio de comunicação de massa, apropriou-se do repertório compartilhado e subordina o esporte a um comércio, tornando-o um produto de imagem e discurso. Com a chegada da Revolução Digital, marcada pela Copa do Mundo no futebol, surgem novas possibilidades comunicacionais na relação entre o esporte e a televisão. É nesse contexto que propomos investigar as transmissões esportivas televisivas brasileiras após um evento de contexto mundial, a fim de avaliarmos quais os reflexos provocados nas transmissões nacionais de sinal aberto.

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 12 a 14 de maio de 2011.

² Bacharel em Comunicação Social: Rádio e TV (FAAC) e Licenciada Plena em Ed. Física (FC) pela UNESP-Bauru. Pós-Graduada em Linguagem, Cultura e Mídia. Pesquisadora no Grupo de Pesquisa e Experimentação em Audiovisual e Jornalismo Cooperativo da UNESP. Email: tatianazuardi@globo.com.

³ Professora Assistente Doutora do Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Desenvolve pesquisa na área de produção audiovisual, com ênfase em geração de conteúdo para mídias digitais. Pesquisadora Líder no Grupo de Pesquisa e Experimentação em Audiovisual e Jornalismo Cooperativo da UNESP. Email: affini@faac.unesp.br



1.1. Esporte-Espetáculo

A partida de futebol na televisão e a prática no campinho do bairro são fenômenos culturais presentes na sociedade contemporânea pertencem ao mundo esportivo e que se encontram em níveis diferentes no universo das práticas esportivas. O futebol transmitido pela televisão trata-se de um esporte-espetáculo, apontado por Bourdieu (1997) como objeto que serve aos interesses de uma mídia de massa. Já a prática no campinho é uma atividade lúdica destinada a proporcionar “algo que transcenda as necessidades imediatas da vida” (HUIZINGA, 1938, p.04-05). Ambos os eventos são concomitantes, sendo que o “esporte-espetáculo não substitui e sim sobrepõe às formas mais simples de competição esportiva; não concorre com e sim potencializa as demais formas de consumo esportivo” (PRONI, 1998, p.84).

O esporte-espetáculo trata-se uma prática altamente competitiva que se destina a um público pagante e exige do praticante um alto nível de desempenho. Essa comercialização do esporte inicia-se de maneira restrito e local.

Com o desenvolvimento dos meios de comunicação de massa e a ampliação do número de pessoas interessadas em acompanhar as competições, possibilitou-se a multiplicação do público e cresceu, conseqüentemente, o potencial mercantil do esporte, o que traria mudanças na organização dos torneios e nas próprias regras que dão formato às modalidades esportivas. A produção do espetáculo esportivo convergiria, assim, para um regime “industrial” (PRONI, 1998, p.88).

Essa organização capitalista do esporte converteu as competições em espetáculos altamente valorizados pela indústria do entretenimento. Portanto, a televisão apropriou-se do esporte-espetáculo e com o aparecimento do sistema de satélites para transmissões a longa distância, ao vivo, a partir dos anos 60, “esporte e televisão passaram a partilhar de uma "relação simbiótica", o que significa que eles apóiam-se mutuamente, e dependem um do outro, especialmente no plano econômico” (BETTI, 1997, p. 35)

1.2. As transmissões esportivas de futebol na televisão brasileira

O futebol é o esporte que melhor se organizou empresarialmente, transformando-se em uma mercadoria global e permitindo uma associação altamente lucrativa com os meios de comunicação.

As transmissões esportivas de futebol assumem um papel importante na grade de programação das emissoras de televisão brasileira de sinal aberto, pois existe um público assíduo que mantêm um bom IBOPE, conseqüentemente há visibilidade para os anunciantes, além de não requer das emissoras um alto custo de produção. Por disso,



existe jogo de futebol, com times brasileiros, válido por algum campeonato para ser transmitido pela televisão durante praticamente o ano inteiro.

Entretanto, cada emissora apresenta determinadas características na linguagem audiovisual ao transcrever o evento. Teles (2005) acompanhou as transmissões esportivas do Campeonato Brasileiro de 2004 e constatou que Globo realizava a transmissão com 10 câmeras. Duas posicionadas na região central superior geravam a maior parte das imagens em grande plano geral. As outras câmeras produziam imagens ou para o *replay* ou para contextualizar a bola parada, buscando aproximar o telespectador da jogada e direcionar entendimento do telespectador a respeito do lance.

Em 2009, as transmissões televisivas de futebol no Brasil eram realizadas com 10 a 13 câmeras distribuídas da seguinte forma:

Duas câmeras fixas são colocadas na linha central superior do campo para cobrir toda a extensão do campo. Uma câmera mostra o Plano Geral 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. (...) Duas outras câmeras são colocadas no alto, posicionadas na linha da intermediária de cada time, sendo utilizadas para mostrar 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. Duas no mesmo eixo das câmeras superiores e uma do lado oposto. (USHINOHAMA, 2010, p. 08)

No estudo, a Globo apresentou uma linguagem que interpretava e direcionava a compreensão do telespectador, produzindo um produto fechado, reafirmando os apontamentos de Teles (2005). A Band optava por uma linguagem descritiva permitindo ao telespectador ser agente no processo de recepção. Portanto, cada emissora a partir das suas possibilidades expressivas produz um conteúdo televisivo.

1.3. Copa do Mundo de 2010: Inovações tecnológicas na transmissão esportiva

A Copa do Mundo trata-se de um megaevento esportivo, no qual os organizadores buscam apresentar o melhor espetáculo, inserindo e inovando na sua organização e nos avanços tecnológicos.

A TV FIFA, responsável pela cobertura do evento, apresentou uma série de inovações na transmissão devidas principalmente pelos avanços tecnológicos dos equipamentos digitais de captação e recepção. Ao redor do campo foram distribuídos 20 microfones unidirecionais e de 28 a 31 câmeras. A imagem foi captada em alta resolução, no formato *widescreen* (16:9), o que possibilitava *replays* de vários ângulos em *extreme slowmotion*, recurso que permite visualizar as jogadas em velocidade menor



com uma perfeita descrição dos movimentos, já que a captação foi de 600 a 1.000 quadros por segundo. Havia, também, a recuperação de qualquer imagem do jogo em frações de segundo devido ao equipamento “super tira teima”.

Um eixo de transmissão principal orientava a transmissão do jogo, no entanto os *replays* aconteciam dos mais variados ângulos, inclusive de ângulos invertidos sem haver qualquer aviso ao receptor. Os ângulos invertidos de *close-up* foram constantes no intuito de mostrar as suas reações e expressões dos jogadores durante o jogo. (AFFINI, 2010, p.12)

No Brasil, o sistema de televisão por ser analógico (4:3) gerou uma adaptação no formato (16:9) o que fazia com que parte do conteúdo propiciado pelo enquadramento fosse perdido.

O áudio reproduzia os vários sons ambientes: chutes dos jogadores, som da torcida, reclamações dos técnicos, encontrões dos jogadores em campo, etc. devido ao aumento do número de microfones instalados em volta do campo. (AFFINI, 2010, p.12)

Portanto, as transmissões realizadas durante a Copa do Mundo apresentaram uma nova linguagem audiovisual em função do aumento de número de câmeras e microfones destinados a cobertura do evento e, também, devido à preocupação em adequar o enquadramento, a velocidade de corte e a quantidade de movimento (óptico ou de câmera) as diferentes plataformas de recepção.

2. METODOLOGIA

O estudo objetiva investigar as transmissões esportivas de futebol exibidas na televisão brasileira de sinal aberto e analógico (4:3), após 5 meses da realização da Copa do Mundo de 2010, visando identificar possíveis influências das transmissões do Megaevento esportivo na linguagem audiovisual no produto televisivo nacional.

Temos como *corpus* de análise o jogo Corinthians e Goiás, transmitido direto e ao vivo do Estádio Serra Dourada, na cidade de Goiânia, às 16 horas do dia 05 de dezembro de 2010, pelas emissoras de televisão brasileira de sinal aberto e analógico: Rede Globo (TV Tem - Bauru), Globo, e Rede Bandeirantes (SP2 - TV BAND-Prudente), Band, válido pela última rodada do Campeonato Nacional.

As emissoras acompanhadas pelo estudo tinham um grande interesse na transmissão do jogo, já que um dos times em campo poderia chegar ao título.

As gravações totalizaram 190 minutos de conteúdo audiovisual no formato analógico armazenados em VHS para “revê-lo quantas vezes for preciso, parar a



imagem, congela - lá, exhibi - lá em velocidades diferentes, separar um fragmento, compara - lo com outro do mesmo...” (MACHADO, 2007, p.10). O *corpus* considerado para análise constitui-se a partir do apito inicial do juiz até o apito final, desconsiderando o intervalo de 15 minutos entre o primeiro e o segundo tempo do jogo. E as ações preliminares do evento, inseridas na programação das redes de televisão.

A análise da linguagem audiovisual realizou-se a partir dos seguintes parâmetros: número de câmeras utilizadas nas transmissões, o posicionamento, o eixo de ação, quantidade de câmeras fixas e móveis, os planos⁴, movimento de câmera, enquadramento, recursos visuais (*replay*⁵, *freeze*⁶, tira-teima, *slowmotion*⁷), transições entre as imagens (cortes) e áudio (locução e som ambiente), conforme cada emissora.

Os elementos que compuseram as transmissões esportivas de ambas as emissoras foram examinados e comparados com entre si e com os elementos de linguagem audiovisual encontrada no Megaevento: Copa do Mundo 2010 descritos no trabalho Affini (2010).

O tratamento estatístico do estudo foi composto de uma análise descritiva dos parâmetros estabelecidos e do teste *t-student* para amostras dependentes dentre as imagens finais exibidas pelas emissoras de tv, com nível de significância de $p > 0,05$.

Houve imagem em que não foi possível a definição precisa da câmera que estava captando, sendo separadas e quantificadas em uma categoria denominada sem definição.

3. RESULTADOS

A partida de futebol é um evento em que as ações não são determinadas pela mídia, pois a dinâmica do jogo acontece em toda extensão do campo e existe a participação de 25 atores espalhados pelo campo. O grau de interesse de cada time pelo resultado, a capacidade e desempenho dos jogadores; e distribuição tática são fatores decisivos para os acontecimentos apresentados dentro da partida. Assim, uma cobertura televisiva de um jogo de futebol, segundo Watts (1990), depende do posicionamento dos equipamentos das emissoras.

As transmissões televisivas investigadas no estudo foram acompanhadas através das imagens finais veiculada na televisão pelas emissoras, Globo e Band. Elas

⁴Planos: definição estabelecida por Gage (1991), páginas 77 a 80.

⁵*Replay* – Repetição da ação

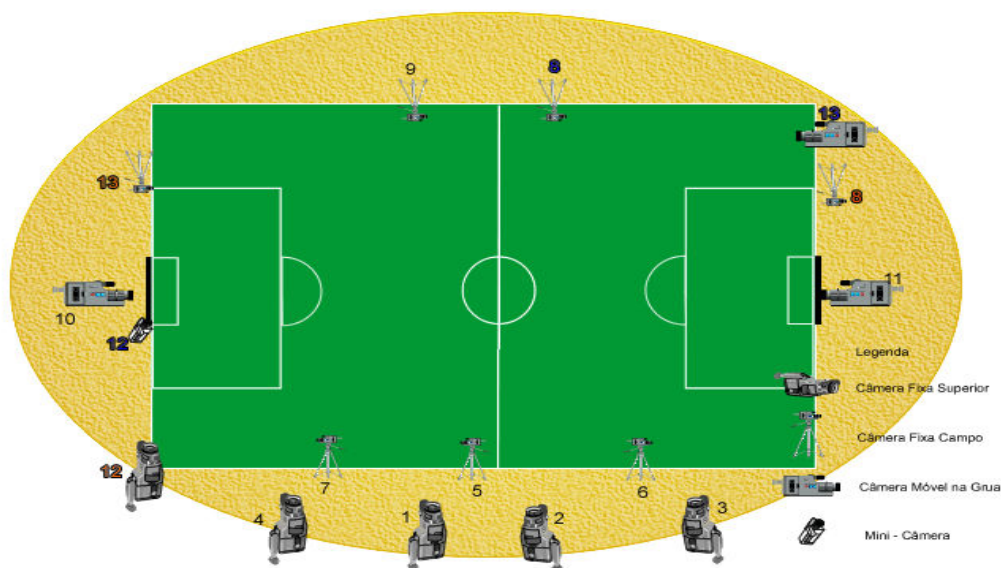
⁶*Freeze* – Congelamento da jogada

⁷*Slowmotion* – Jogada repetida em velocidade lenta

utilizaram 13 câmeras distribuídas em torno do campo para a cobertura da partida, conforme a figura 01. Dez câmeras (1,2,3,4,5,6,7,9,10 e 11) foram posicionadas igualmente pelas duas emissoras com características e funcionalidades semelhantes, de maneira a cobrir todas as áreas do campo e que cada uma ficasse responsável pela captação de imagens em determinado setor do estádio.

Três câmeras diferiram entre as emissoras quanto a funcionalidade e posicionamento. A Bandeirantes optou pela instalação de duas câmeras (8 e 13, azul) posicionadas no eixo oposto ao da transmissão principal, sendo que a câmera 8 era fixa eixo vertical e móvel no eixo horizontal e a câmera 13, uma grua, era móvel nos 3 eixos (horizontal, vertical e oblíquo). A terceira câmera era uma minicâmera posicionada no chão e no fundo do gol esquerdo. A Globo optou por duas câmeras (8 e 13, laranja) fixas no eixo vertical, ao lado de cada gol, onde a grua posicionada atrás do gol teria dificuldade de captar imagens. A terceira câmera (12) estava instalada na parte superior do estádio na diagonal do campo do lado esquerdo do eixo principal.

Figura 01 – Descrição das câmeras e posicionamento



Não houve diferença significativa entre as imagens de todas as câmeras com o mesmo posicionamento e funcionalidade de ambas as emissoras de TV ($p < 0,05$). A câmera central (1) posicionada na parte superior do estádio foi a que obteve maior quantidade de imagens utilizadas na transmissão final (57,68% na Band; 63% na Globo) e a mais requisitada durante o jogo (26% na Band; 33% na Globo). A câmera central baixa (C5 - 17% na Band; 16% na Globo) e a câmera de detalhe (C6 - 16% na Band e Globo) foram bastante requisitadas na transmissão, mas o tempo de exibição das suas imagens

foi pequeno (C5 – 8,52% na Band; 8% na Globo) e (C6 – 8,07% na Band; 9% na Globo). As imagens sem definição representaram 1,79% da Band e 0% da Globo.

As câmeras opostas corresponderam a 2,71% das imagens finais na transmissão (C8, 1,06%; C9, 1,65%) na Band e 2 % na Globo. Ao verificar a solicitação de uso, percebemos que a Band (C8, 2%; C9, 2%) requisitou mais as câmeras opostas do que a Globo (3%).

Os enquadramentos realizados pelas emissoras mantiveram o objeto principal no centro da imagem. No plano grande geral, a câmera movimentava-se deixando sempre a bola no terço central da tela, porém a Globo utilizou um recorte do campo mais fechado que a Band. E o corte para as câmeras próximas ao campo acontecia se a ação fosse possível de ser focalizada no centro tela, deixando margem para ocorrer à movimentação dos jogadores dentro da imagem. Quando ocorria a movimentação e o enquadramento era desfeito, acontecia o corte para a câmera em grande plano geral.

Gráfico 01 – Câmeras em comum por tempo

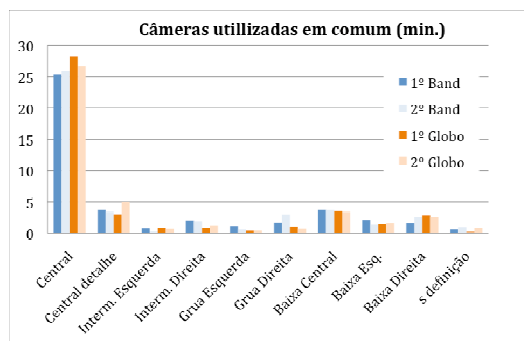


Gráfico 02 – Câmeras em comum por utilização

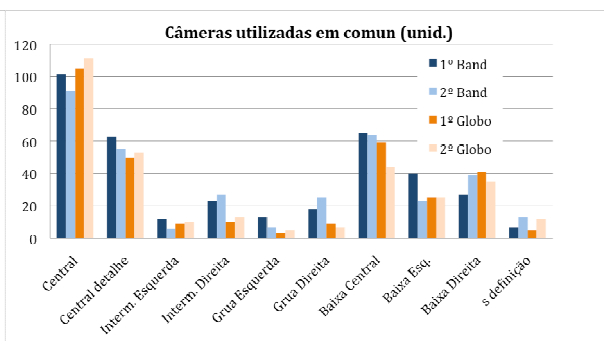


Tabela 01 – Descrição da utilização das Câmeras em Planos e Movimento.

Nº	Câmera	Plano	Movimento de Câmera
1	Central	Grande Geral	Pan ⁸
2	Central detalhe	Conjunto/ Americano	Pan/Tilt ⁹
3	Interm. Direita	Grande Geral/Geral/ Americano	Pan
4	Interm. Esquerda	Grande Geral/Geral/ Americano	Pan
5	Baixa Central	Conjunto/ Americano/Médio/Close	Pan/Tilt
6	Baixa Direita	Conjunto/ Americano/Médio/Close	Pan/Tilt
7	Baixa Esq.	Conjunto/ Americano/Médio/Close	Pan/Tilt
8 B	Oposta (d)	Conjunto/ Americano/Médio/Close	Pan/Tilt
8 G	Gol Dir. Fixa	Conjunto/Médio	Pan
9	Oposta	Conjunto/ Americano/Médio/Close	Pan/Tilt

⁸ Pan – “a câmera gira horizontalmente, imitando a forma como giramos a cabeça quando observamos algo horizontal” (RABIGER, 2007, p. 33).

⁹ Tilt – “a câmera gira vertical, reproduzindo o ato de olhar para o alto ou para baixo” (RABIGER, 2007, p. 33).



10	Grua Esquerda	Geral/Conjunto/Médio	Pan/Tilt/Truck ¹⁰ /Arco ¹¹
11	Grua Direita	Geral/Conjunto/Médio	Pan/Tilt/Truck/Arco
12 B	Gol dentro Esq.	Close	-
12 G	Obliqua Sup. Esq.	Grande Geral/ Geral	-
13 B	Grua Dir. s/opera	Grande Geral/Geral/ Americano/Close	Pan/Tilt/Truck/Arco
13 G	Gol Esq. Fixa	Conjunto/Médio	Pan/Tilt

A Band, durante o segundo tempo, alterou a disposição de duas das suas câmeras próximas ao campo, pois o jogo estava concentrado no campo de ataque do Corinthians, oferecendo duas novas opções de enfoque para os lances.

Os recursos visuais estiveram presentes em ambas as emissoras durante toda a transmissão, sempre para evidenciar alguma informação extra. Os *replays* de jogadas ou ações, que merecessem destaque, eram inseridos quando existisse uma pausa nas ações da partida, geralmente com uma redução na velocidade da captação das imagens, a fim de esclarecer a jogada. O “tira-teima”, logo após o apito do árbitro, ilustrava o impedimento. A computação gráfica, presente o tempo inteiro, informava o placar com os emblemas dos clubes ao lado do tempo decorrido de partida, o nome dos jogadores durante gols, substituições, cartões,...

As transições entre as imagens na Band aconteceram através de *fade*¹² rápido, durante a partida e nos replays, com uma duração maior. A Globo utilizou o corte seco para a troca de imagens, e o *fade* para a inserção dos *replays* e para o retorno ao jogo.

Os áudios das emissoras de televisão foram compostos por locução e som ambiente. Na locução, houve a participação de um narrador, um comentarista, um ex-árbitro e dois repórteres de campo. O som ambiente não foi valorizado, servindo apenas de caracterização do espaço em alguns momentos, como no caso do gol em que a torcida manifestou-se.

Tabela 02 – Transcrição da locução das emissoras

Band	Globo
Locução: Luciano do Valle (LV) Comentário: Neto (N), ex-jogador	Locução: Kleber Machado (KM) Comentários: Renato Marsiglia (M), ex-árbitro; Walter Casagrande (WC), ex-jogador
Tempo: 18:45 – 1º Tempo	

¹⁰ *Truck* – “movimento lateral da câmera e do tripé para a direita ou esquerda” (BONASIO, 2002, p. 263).

¹¹ *Arco* – “movimento em *truck* acompanhando uma curva em arco” (BONASIO, 2002, p. 264)

¹² *Fade* – Fusão entre duas imagens.



Imagem Inicial

Técnico do Corinthians

Jogador do Corinthians cobrando falta

Locução

N: Ele só usa essa roupa aí! Tem que ter 200 camisas dessa cor, 890 calças... porque todo jogo está com essa roupa. Acha que calça ganha campeonato... Não ganha... É competência que ganha... Né! Superstição é brincadeira pra mim.

N: Agora saí pra buscar essa bola porque os zagueiros estão deixando aí... num contra ataque acontece isso aí... Oh!... Porque os 2 zagueiros ficam junto com os 2 atacantes.

LV: E olha só... Lavem o gol... Olha o gol... GOLLLLLL! É do Goiás... É do Goiás... É do Goiás. Filipe AMORIM (FA).

LV: Numa saída errada do goleiro do Corinthians, Júlio César (JC). E olha a tranquilidade do Filipe... O Filipe que quase que no meio do campo da intermediária. O goleiro foi atrás... mais entrou... Valeu pra equipe do GOIAS! FELIPE AMORIM... 1 GOIAS, 0 CORINTHIANS... Neto...

N: Olha, Luciano. A gente tava conversando sobre isso. Você narrando o jogo, observando a visão daquilo que os zagueiros têm... Esse menino Felipe Amorim... A gente já falou que é um jogador rápido, jogador que vai pra cima, o Roberto Carlos (RC) divez de pegar a bola e que ficou na sobra, porque os 2 zagueiros já estavam na frente...

N: Pô, RC! Você tem experiência. Mete essa bola pra fora, não deixa o goleiro na fria! O zagueiro vai cobrir... aí não deixa o goleiro na fria... Aí o goleiro mete essa bola pra frente, aí, o que acontece... saí o gol! Falta de capacidade do RC que poderia ter tirado essa bola para frente.

LV: Tá aí! A torcida do Cruzeiro vibrando. Agora, só espera que a torcida do Cruzeiro o tropeço do Fluminense. Fluminense vai empatando com o Guarani em 0 a 0. O Goiás vai vencendo o Corinthians por 1 a 0. Gol marcado pelo jogador FA.

KM: Normalmente, não joga essa bola direto pra área, não. Sai na base do toque. É o que o Elias faz com o Alessandro. Aqui no meio, ele tem o Dentinho. Acabou perdendo a bola. Jonilson fica com ela... aí tentou o lançamento na velocidade para o Everton... Roberto Carlos (RC)... Aparentemente podia pegar com a mão, o goleiro. O goleiro não pegou... GOLLLLL! Do GOIAS...

Som ambiente da torcida

KM: A bola recuada pro RC... aparentemente podia ser pegada com a mão, o goleiro... Podia pegar com a mão o Júlio César (JC). Resolveu bater e não pegou bem nela. Pareceu ali o Felipe Amorim (FA) que teve a chance. Oh! Lançamento do Jonilson foi com a coxa o toque... ele pegou muiiito mal na bola. E o FA bateu pro fundo do gol. Abre o placar o time do Goiás, FA, camisa 7, 1 a 0. Não podia pegar com a mão Marsília?

M: Claro que podia. 1º porque não foi intencional. E 2º, tem que ser com o pé... premeditadamente com o pé.

KM: Faz de conta que foi intencional... com a coxa pode?

M: Qualquer parte do corpo, menos o pé!

KM: Ele tentou... acho que... não sei se ele pensou que não podia ou tentou ser rápido no lance... né...

WC: É... Nervosismo, né! Jogo decisivo... ele não prestou atenção. Com certeza ele não viu que poderia pegar com a mão.



LV: Tá dizendo o JC. Fui mal... Fui mal... Foi bastante mal... não foi pouco... foi bastante... Grande goleiro, mas você vê o que acontece, né! Na marca dos 20:45... Vamo ver a cobrança para a representação do Goiás. É o FA, autor do gol. Goiás, cheio de moral. Os meninos tão que tão. Bola muito forte, passando por toda a extensão do gol.	KM: Justo um jogador que vem fazendo um campeonato muito bom. JC tem sido um dos principais jogadores do Corinthians... foi aos poucos ganhando a confiança... esse ano. Eu fui tirar... tá explicando para o RC... Eu fui tirar. Ele poderia ter ficado com a bola, dominado a bola, agarrado com a mão. Vem a cobrança de escanteio... Como será que reagiu o Engenhão?
--	---

Tempo: 20:59 – 1º tempo

5. DISCUSSÃO

A transmissão televisiva é proporcionada pela linguagem audiovisual na tentativa de narrar uma história “contada com imagens, diálogos e descrição, dentro do contexto de uma estrutura dramática” (FIELD, 1995, p.35). Portanto, os equipamentos de captação adquirem um papel fundamental na composição da linguagem, seja através da quantidade de equipamentos, do seu posicionamento, movimento e qualidade. Já que, “não há realmente ‘transmissão’ ou ‘reportagem’ sem adaptação, adequação, enquadramento, ‘tradução’ do acontecimento aos recursos retóricos da televisão” (MACHADO, 2007, p.07).

As emissoras brasileiras vêm adotam a proposta de posicionamento de câmera descrita por Watts (1990). A proposta consiste em ter um eixo principal de imagens, no qual se captada a maior parte do jogo por uma câmera principal, situada no centro e na parte superior do campo. Outra câmera, disposta da mesma forma, auxilia a principal, suprindo os limites de equipamento e possibilitando a troca de planos durante transmissão final. As demais câmeras foram incorporadas e adaptadas a proposta, para fornecer detalhes e situações relacionadas ao jogo através de outro ponto de vista, contendo ou não a bola. Afinal as câmeras principais não podem parar de captar imagens em que a bola seja o principal elemento no enquadramento.

Essa disposição de câmeras das emissoras, Band e Globo, para transmissão do jogo de futebol, foram verificadas um ano antes da Copa do Mundo de 2010 (TELES, 2005; USHINOHAMA, 2010). No ano seguinte, depois da Copa, o jogo apontou que as emissoras de televisão alteraram a quantidade e o posicionamento de seus equipamentos. Isso proporcionou, mudanças na forma como o jogo foi transmitido, já que os elementos que compõem a sintaxe da linguagem audiovisual (câmera, plano, ângulo, movimento,...) introduziram diferentes elementos na construção do conteúdo.



Os gráficos indicam que as câmeras posicionadas na área próxima ao campo e que produzem planos conjuntos, americanos e detalhes, sustentam “o peso da ação, como um ponto de atenção mais imediato para os espectadores” (COMPARATO, 1995, p. 24), gerando uma baixa quantidade de imagens na transmissão final, com uma alta solicitação de uso, por parte de ambas as emissoras. A baixa quantidade de imagens dessas câmeras na transmissão final é explicada pela a duração máxima 2 segundos das jogadas em movimento. E a alta quantidade de utilização indica a importância das câmeras para narração da partida.

A mudança de eixo produzida pelas câmeras opostas obteve um maior destaque na Band. Ela utilizou como opção de *replay* e proximidade dos jogadores localizados na lateral oposta do eixo principal. A Globo utilizou apenas para mostrar os técnicos e os jogadores durante as substituições. Há uma cautela por parte das emissoras em utilizar a câmera oposta, porque quando mal empregada, provoca o estranhamento no telespectador fazendo com que esse perca os pontos de referência que localizam a imagem.

O enquadramento apresenta uma composição relacionada ao interesse de cada emissora. A Globo¹³, por destinar a sua transmissão principalmente ao público do sinal aberto, cuja dimensão da tela é 4:3, possui um grande plano geral restrito a um sexto do campo, não possibilitando visualizar com clareza a disposição tática dos times, limitando a imagem a área ao redor da bola. A Band, por ter como prioridade o público assinante do Bandsport¹⁴, possui um enquadramento com dimensão 16:9, em que ao ser adaptado para as dimensões da 4:3 perde as informações laterais da tela, deixando incompleta a imagem a qual se propõem a mostrar a distribuição dos jogadores em campo. Nos planos mais próximos, dependendo do posicionamento dos jogadores dentro tela e sua movimentação, o foco da ação se perde e fica localizado fora da composição do enquadramento, causando prejuízo a narrativa. A retomada só acontece com a mudança de câmera.

As emissoras, durante seus enquadramentos, buscam evitar o movimento de lente no instante em que a câmera está produzindo imagens para a transmissão do jogo. No entanto, a Globo por realizar um enquadramento mais fechado necessita

¹³ IBOPE - <http://www.maquinadoesporte.com.br/i/noticias/midia/18/18634/Fim-de-Brasileirao-eleva-audiencia-de-Globo-e-Band/index.php>

¹⁴ Bandsport – Canal pertencente aos pacotes das tv por assinatura.



constantemente utilizar-se de movimentos de câmeras para manter a bola no terço central da tela.

Há casos em que os movimentos de câmera ficam bem evidentes e justificados dentro da transmissão. Nesses instantes, as câmeras na beira do campo tentam mostrar as jogadas mais de perto acompanhando o deslocamento dos jogadores e transportando o telespectador para perto da movimentação, como um observador “in locu”. Essa composição passou a ser realizada com mais frequência pelas emissoras após a Copa do Mundo.

A ligação entre as imagens não deve ser percebido pela audiência, pois se trata de um recurso destinado a transição entre as câmeras que marcará a troca de espaço ou tempo. A Globo marca a troca de espaço com o corte seco e de tempo com o *fade*. Para a Band, qualquer quebra na transmissão deve ser pontuada de modo que o telespectador seja informado que houve uma troca de atitude ou ponto de vista. A duração dos *fades* é quem direciona se houve quebra no tempo ou no espaço.

As transmissões esportivas, cada vez mais, utilizam-se dos recursos visuais para informar e orientar o telespectador que não acompanhou a transmissão do jogo desde o início, e que quer saber o andamento da partida no momento em que liga a televisão. Ou ainda, que não possui conhecimento específica a respeito dos times e do jogo.

A televisão requer da sua linguagem um sincretismo entre o áudio e o vídeo na construção da mensagem. Por isso que em uma transmissão de jogo de futebol, o som ambiente funciona como pano de fundo para contextualizar o estádio, mesmo sendo apenas o som da torcida. As emissoras brasileiras valorizam pouco o áudio, pois quando as câmeras focalizam os técnicos passando instruções à beira do campo, só há imagem sem som. Quando o jogador é mostrado falando em campo, os locutores traduzem para o público as falas. O telespectador fica momentaneamente surdo e precisa de interprete.

A locução é o outro elemento que compõem o áudio. Ele adquire uma especial atenção nas transmissões televisivas brasileiras. Segundo Guerra (2006), a narração realizada pelo locutor de televisão brasileiro apresenta uma característica descritiva e redundante ao ser casada com a imagem, trata-se de um formato consagrado no rádio brasileiro e que ao ser transferido para a televisão tem apenas a redução da sua velocidade narrativa.

Durante a Copa do Mundo de 2010, o público questionou o papel do locutor, já que, com os avanços da tecnologia de captação e recepção, eliminou-se a falta de nitidez da transmissão (AFFINI, 2010). Houve uma melhora na qualidade das imagens que



permitiu ao telespectador identificar com clareza os jogadores em campo. Os pontos cegos sumiram com os novos enquadramentos resultantes da uma dimensão 16x9, além da melhora nas lentes grande angular, que ampliaram as possibilidades dos planos.

Nas transmissões acompanhadas, o momento do gol, transcrito na tabela 02, evidenciou a diferença das duas emissoras na forma de inserir a locução no evento. A Globo tem optado por um locutor que abra um diálogo com o telespectador, a sua fala ao mesmo tempo em que direciona uma linha narrativa, propõem interpretar junto com os comentaristas os efeitos e as causas das ações dos jogadores em campo. Os comentaristas (ex-jogador e ex-arbitro) trazem o peso da opinião especializada às questões levantadas, sugerindo que tais dúvidas são partilhadas também pelo seu telespectador.

A Band, no entanto, mantém um locutor descritivo e entusiástico que gerencia as informações oriundas das imagens em campo, opinião do comentarista e as informações externas que chegam por outros meios. O comentarista é um ex-jogador, “cego” pela paixão ao seu clube e impregnado de preconceitos advindos da sua passagem pelo esporte. Isso faz dele um torcedor que adquire voz.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As transmissões televisivas brasileira de futebol acompanharam, em menor escala e conforme o público alvo das emissoras de televisão, as transformações narrativas possibilitadas pelos avanços tecnológicos apresentados no Mega-evento: a Copa do Mundo 2010.

Embora as emissoras, Globo e Bandeirantes, ainda não possuam os equipamentos apresentados na Copa, elas perceberam que o aumento de câmera durante as transmissões e seu reposicionamento produziria uma transformação na dinâmica da narrativa do jogo, satisfazendo e minimizando as comparações entre a sua cobertura televisiva e a da Copa.

Tanto que a quantidade e a distribuição dos equipamentos no jogo acompanhado foram bastante similares entre as empresas, diferenciando-se apenas em algumas câmeras destinadas a cobertura de imagens que quebram com o eixo principal. A Globo posicionou suas câmeras de forma bem simétrica, tendo como linha principal da sua transmissão a câmera central superior, as demais foram utilizadas apenas para



proporcionar o detalhe ao telespectador, seja através da inserção das imagens ao vivo ou dos *replays*.

Já a Band optou por uma distribuição de câmeras desigual, propondo enfatizar o eixo oposto da transmissão através da implantação de 2 câmeras. Cada câmera oposta ficou responsável por um lado do campo, fornecendo tanto imagens para serem inseridas ao vivo como destinadas ao *replay*. Uma grua, operada do chão e com um “braço” maior, permitiu imagens diferenciadas de lances que aconteceram do eixo oposto do principal.

A diferença entre as transmissões das duas emissoras brasileiras que em 2009 era enorme, atualmente, possui muitos pontos em comum, pois a linguagem visual contém, praticamente, os mesmos elementos sintáticos. Entretanto no campo sintagmático, a Globo produz uma estrutura descritiva e conservadora e a Band, instiga uma narratividade em que abre espaço para experimentações sintáticas.

A locução, apesar de ainda não se encontra em sincretismo com a linguagem visual, segue as características propostas pela composição imagética das emissoras. A Globo promove uma locução referencial e interpretativa das ações dos jogadores, apoiando-se em argumentos produzidos por “especialistas”. A Band produz uma locução emotiva dirigida a um público de apaixonados, causando um problema de reconhecimento do telespectador caso torça pelo time contrário.

Embora no Brasil, as emissoras de televisão aberta ainda estão em fase de implantação e testes do sistema de digital de televisão terrestre, há uma busca por adequar-se às novas solicitações apresentadas pelas transmissões esportivas mundiais através da linguagem audiovisual, mesmo havendo uma grande defasagem tecnológica os equipamentos de captação e recepção.

REFERÊNCIAS

AFFINI, L.P.; USHINOHAMA, T. Z.; Futebol: Mega-evento esportivo e a transmissão televisiva. In: Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação na Região Sudeste, XXXIII, Caxias do Sul. **Anais eletrônico...** São Paulo: Intercom, 2010. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-2860-1.pdf>>. Acessado em: 05 jan. 2011.

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



BETTI, M. **Janela de Vidro**: esporte, televisão e educação física. 1997. 278f. Tese (doutorado) – UNICAMP, 1997.

BONASIO, V. **Televisão**: manual de produção & direção. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2002.

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

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

GUERRA, M. de O. **Rádio x TV: O JOGO DA NARRAÇÃO**. A imaginação entra em campo e seduz o torcedor. 2006. 246f. Tese (doutorado) – UFRJ, 2006.

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

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

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

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

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

TELES, L.C. **Uma caixinha de surpresa**: um estudo do discurso nas transmissões televisivas de futebol. 2005. 173f. Tese (mestrado) – UFBA, 2005.

USHINOHAMA, T. Z.; AFFINI, L.P.; Futebol: Aspectos da linguagem audiovisual nas transmissões esportivas. In: Congresso de Ciência da Comunicação na Região Sudeste, XV, Vitória. **Anais eletrônico...** São Paulo: Intercom, 2010. Disponível em:<<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2010/resumos/R19-1020-1.pdf>>. Acessado em: 22 mar. 2011.

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