

## **Futebol, Transmissão Televisiva e Tecnologia: Uma Análise da Transmissão da Mensagem a Partir dos Conceitos da Midialogia <sup>1</sup>**

Tatiana Zuardi Ushinohama <sup>2</sup>

José Carlos Marques <sup>3</sup>

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

### **Resumo**

A presente pesquisa propõe investigar a transmissão da mensagem (DEBRAY, 1993), onde se combinam cultura e tecnologia, a fim de entender como a transmissão televisiva incorporou o jogo de futebol, com êxito, ao longo dos anos. Para isso, analisou-se a materialização das Copas do Mundo na televisão por meio da sua construção representativa do espaço e tempo (CASSETTI, 1999; JOST, 2009), pontuado em três momentos de modificações técnicas. A hipótese defendida é que conforme muda o modo de produção televisivo, ou seja, sua morfogênese, muda também seu regime de visualidade, a sua natureza e, principalmente, a maneira pela qual ela nos dá a conhecer a realidade do jogo.

**Palavras-chave:** futebol; Copa do Mundo; Midialogia; televisão; comunicação.

### **INTRODUÇÃO**

O futebol de alto rendimento é uma atividade esportiva que se fortalece com o surgimento dos meios de comunicação, principalmente a televisão, que inaugura a transmissão “ao vivo”, ou seja, a presença instantânea do receptor espaço-temporal em imagem e som por meio da transmissão em massa via satélite para equipamentos destinados ao ambiente doméstico.

Em 1970, pela primeira vez, a transmissão televisiva da Copa do Mundo de Futebol chegou “ao vivo” às casas dos telespectadores, com uma promessa de construção audiovisual em que se estabelecia uma função referencial com o evento, o que tornava o meio, muitas vezes, transparente aos olhos do receptor, apesar da exibição ser uma representação codificada e corporificada em um espaço restrito a tela da tevê.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Esporte do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestra em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP – Campus de Bauru). E-mail: [tatianazuardi@globocom.com](mailto:tatianazuardi@globocom.com).

<sup>3</sup> 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](mailto:zeca.marques@faac.unesp.br).

Na Copa de 1998, essa transmissão apresentava o sistema televisivo analógico consolidado, a partir do modelo proposto em 1970, e ampliava-o a partir do crescimento dos recursos de produção audiovisual e dos avanços tecnológicos. Nessa ocasião, havia em alguns equipamentos a integração das tecnologias analógico-digital, pois o processo digital desenvolvia-se rapidamente e já começava a suplantar os mecanismos analógicos. Desta forma, os testes do sistema televisivo digital iniciam-se nesta Copa. O sistema analógico foi substituído apenas na Copa seguinte (2002) e consolidou-se na Copa de 2010, quando há mudanças estruturais na representação audiovisual do espaço e tempo<sup>4</sup>.

Com o objetivo de investigar e analisar as transformações nas transmissões televisivas do jogo de futebol em função do suporte, utilizar-se-ão os pressupostos da Midiologia, uma concepção que se dedica a compreender a mensagem, porção da estrutura comunicacional onde, neste caso, se encontra a linguagem, o enraizamento físico de um sistema de comunicação complexo, que representa o espaço e tempo do jogo por meio da seleção das imagens e sons (DEBRAY, 1993 e 1995). Entretanto, para isso, é preciso deixar claro os aspectos do meio televisivo, bem como suas características durante uma transmissão “ao vivo”, para se entender os critérios que determinam a configuração da linguagem na mensagem televisiva.

Ao comparar o procedimento de cada uma das transmissões selecionadas, foi possível identificar como as mudanças tecnológicas<sup>5</sup> processaram em cada um desses jogos (1970, 1998 e 2010) de modo a detalhar e justificar uma ruptura no paradigma referencial do futebol transmitido pela tevê. Embora questões socioculturais e subdivisões sejam relevantes e estejam implicadas no assunto, neste artigo, elas não serão tomadas como base para as discussões, pois o foco encontra-se no modo como as transmissões representam o jogo de futebol na televisão e o tipo de realidade que a transmissão construiu.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Falar da transmissão televisiva de futebol requer identificar os envolvidos, o jogo de futebol e o meio de comunicação. O jogo de futebol é a essência, um fenômeno cultural complexo, que se desenvolve, segundo Huizinga (2011), antes da formação das civilizações

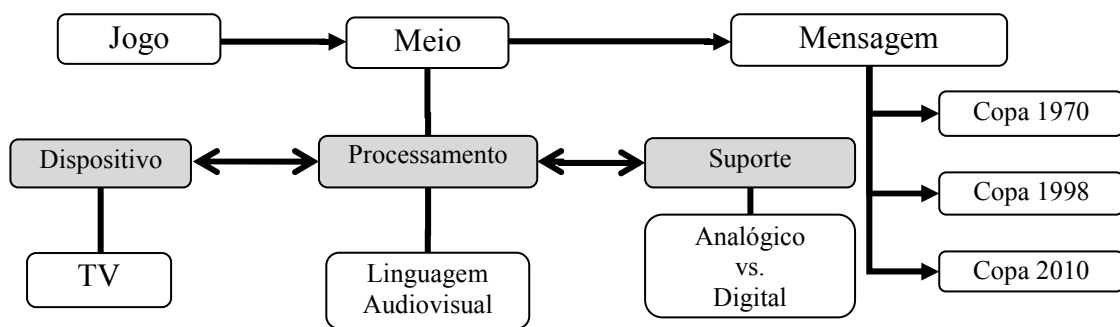
---

<sup>4</sup> AFFINI, L.P.; USHINOHAMA, T. Z. Futebol: Mega-evento esportivo e a transmissão televisiva. In: Congresso de Ciência da Comunicação, XV, Caxias do Sul. Anais eletrônico... São Paulo: Intercom, 2010. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-2860-1.pdf>>. Acesso em: 08 jul. 2015.

<sup>5</sup> O termo tecnologia proposto neste texto refere-se, literalmente, “ao conhecimento e usos das ferramentas e instrumentos utilizados pelo seres humanos” (SANTAELLA, 2014, p.205).

com o objetivo de diversão. As suas ações desenrolam-se intrinsecamente, sem uma interferência direta de fatores externos.

Já, o meio, a televisão, segundo Debray (1995), comporta-se como um complexo processo comunicacional de mediação, o qual um emissor tenta transmitir uma informação, o jogo, por meio de um conjunto de regulações que garantem o transporte e a compreensão da mensagem. Por isso, quando ocorre um processo comunicacional bem sucedido, para a midiologia, há todos os elementos da comunicação articulados, externalizados e materializados na transmissão da mensagem de modo que o receptor identifique-os, interprete-os e os aceite.



**Figura 1 – Organograma processo comunicacional de mediação adotado na pesquisa.**  
**Fonte: Autoria própria**

Por esse motivo, ao investigar a transmissão da mensagem, faz-se necessário entender a estrutura que antecede os componentes envolvidos na sua construção. Debray (1995) preconiza que a mensagem é configurada de acordo com as propriedades do dispositivo, a televisão; as particularidades do suporte, analógico/digital; e o uso dos procedimentos, a linguagem audiovisual. Esse conjunto estrutural do meio não separa e interagem criando uma promessa, segundo a concepção da semiologia de Jost (2004).

O dispositivo televisivo é responsável pela representação de um acontecimento em imagem e som, em que expande espaço até o ambiente doméstico. Esse sistema possui, portanto, um grande poder de penetração da mensagem que se amplifica com a transmissão via satélite, proporcionando a ascensão desse meio de comunicação para a massa e, conseqüentemente, a sua cultura. Seu propósito é “produzir laços sociais, levar a aprendizagem de atenções compartilhadas e ao estabelecimento de padrões sociais que

pudessem manter o compartilhamento e os laços da espécie.” (SANTAELLA, 2014, p.192), por meio do poder de difusão.

Por isso, para atingir uma grande quantidade de pessoas anônimas, o meio absorve e reproduz um nível comum de pressupostos direcionados pelos olhos, ouvidos e sistema nervoso central do ser humano, assimilando uma inteligência dos sentidos na construção da sua mensagem.

No caso da televisão, o espaço no qual se dá a relação entre aquele que vê (espectador) e aquilo que é visto (o que é exibido na tela) é um espaço próprio à transmissão – um espaço que não existe em outra dimensão que não a da própria exibição – e que, por isso mesmo, configura-se como um aqui sem qualquer correspondência fora da duração que o faz ser. (FECHINE, 2008, p. 141).

Reafirmados pela potencialidade de um programa de tevê ser anunciado como transmissão direta e “ao vivo”, uma vez que expande o espaço em concomitância temporal com ocorrência do evento. A consequência disso é, denominado pela pesquisadora Fechine (2008), efeito de presença.

É em função dessa concomitância temporal, que se cria toda tensão, e os sentidos que dela se desdobram, em torno da partida de futebol. Toda narração da partida de futebol está condicionada por uma duração definida nas regras do jogo. Mas, na medida em que a partida está sendo transmitida no momento em que está se realizando, esta duração passa a ser, para quem assiste o jogo pela TV, a própria duração da transmissão. As duas durações se superpõem dando lugar a uma temporalidade única que perpassa todas as instâncias desde o momento da ocorrência que será objeto de uma transmissão direta ao momento no qual o espectador assiste em casa à sua exibição. (FECHINE, 2008, p. 124).

Além disso, essa simultaneidade entre acontecimento, produção e transmissão da mensagem não permite uma notável manipulação da mensagem, pois ao criar uma transmissão

Em tempo presente, os realizadores devem dar consciência ao material no mesmo momento em que esse material ainda está sendo tomado e sem ter condições pré-visualizar os resultados que antes chegue ao receptor. Ora, tornar as mensagens “legíveis” ao espectador no mesmo momento em que elas ainda estão sendo enunciadas constitui um fenômeno inédito na história do audiovisual, com consequências inumeráveis nos planos de criação e recepção. (MACHADO, 2005, p. 130).

Por isso, é tão importante as estratégias de figurativização do espaço televisivo, pois a espacialidade construída pela televisão exibiu coordenadas do jogo, como a bola e as linhas

do campo, que permitem que uma quantidade de telespectadores estabeleça uma comunicação eficiente e simultânea com a transmissão. Uma vez que,

O conhecimento materializado no aparato permite que este seja capaz não apenas de estabelecer habilidades sensoriais (isso é o mais óbvio), mas o habilita a estender a capacidade humana de produzir linguagens. Vem aí, portanto, o poder mediador dessas tecnologias e não do aparato em si. A mediação é mérito da linguagem e não estritamente do equipamento. (SANTAELLA, 2014, p.206).

No entanto, essa construção espacial do meio comunicacional está diretamente vinculada às possibilidades tecnológicas, que são inferiores ao sistema sensorial-cognitivo humano. Para mostrar as diferenças entre as tecnológicas envolvidas, expor-se-ão as características apresentadas por cada sistema, analógico e digital, a partir da transposição dos cinco princípios proposto por Manovich (2012): representação, modularidade, automatização, variabilidade e transcodificação cultural, para o contexto do jogo televisivo.

O primeiro princípio é a representação que se trata da base técnica constitutiva dos objetos midiáticos. No objeto analógico, cada meio acaba por desenvolver um elemento técnico fundamental, o cinema foi o fotograma; o rádio, a onda sonora; a televisão, o quadro; mas, o produto midiático de cada meio só se constitui com a aglutinação das partes em um todo: o filme; a transmissão de rádio e transmissão televisiva. Assim, o meio de comunicação analógica forma seu objeto midiático por um processo contínuo.

No caso do objeto digital, o elemento técnico fundamental surge ou converte-se em um componente do código digital, independente do meio de comunicação, conforme uma função matemática. Sua constituição verifica-se pela fixação de uma amostra estabelecida por intervalos regulares, denominada resolução<sup>6</sup>. Cada amostra quantificada assume um valor número a partir de uma escala pré-definida que são convertidas em unidades diferenciadas, os dados discretos<sup>7</sup>. Assim, objeto digital é uma amostra quantificada e organizada de acordo com padrões definidos por cada elemento comunicacional (texto, figura, som, imagem, vídeo)

O segundo princípio, a modularidade, refere-se à estrutura de composição do objeto midiático. O objeto analógico é montado a partir de um elemento padrão, simples, organizado em cadeia e sequencialmente. Por exemplo, uma transmissão televisiva é formada por quadros entrelaçados em um fluxo contínuo no tempo e/ou no espaço. O objeto digital é constituído por um agrupamento de amostras discretas em um produto midiático de

---

<sup>6</sup> Tipos de resolução de vídeo - Standart, DV, HD, Full-HD, 4K, 8K.

<sup>7</sup> Tipos de compressão de vídeo – AVI, MPEG, MPEG 2, MPEG 4.

maior escala, no entanto cada amostra segue mantendo sua identidade separada. Por exemplo, uma página da internet que contem imagem, texto, som e figura, organiza dentro de uma mesma estrutura esses elementos sem que eles percam suas configurações. Esses elementos são guardados em separado e combinados apenas no momento da execução.

O terceiro princípio é a automatização, ou seja, um sistema que executa ações autônomas que agem no produto midiático nas seguintes circunstâncias: criação, manipulação ou acesso a objetos. No sistema analógico, a automatização é quase inexistente, pois a regulação e operacionalização de todos os elementos da cadeia são realizadas pelo ser humano, como no caso da televisão, os ajustes de brilho, contraste, cor e ruído são feitos diretamente pelo usuário no equipamento (emissor ou receptor). No sistema digital, a automatização pode apresentar dois níveis, o baixo e o alto. No baixo nível, trata-se de modificações simples em que diversas opções estão padronizadas e o usuário pode escolher, como no sistema de cor de um aparelho de televisão digital: filme, realístico, ... No alto nível, o sistema gerenciador propõe relações de significado entre os objetos em uma dada situação. Por exemplo, se a partir de uma palavra chave no conteúdo televisivo, o aparelho de televisão alterasse automaticamente seu sistema imagem e som a fim de adequar o equipamento técnico ao conteúdo para produzir uma maior imersão do telespectador. Como no esporte, maior nitidez da imagem e com som *surrond* proporcionando uma atmosfera de estádio na sala de estar.

O quarto princípio é a variabilidade, que se refere o número de versões de um produto midiático que pode ser preparada a partir de uma determinada fonte de informação. O sistema analógico adiciona manualmente os elementos textuais, visuais ou auditivos em uma sequência ou composição devido à constituição contínua e em cadeia, determinada por um criador humano que possui uma cultura própria. Essa sequência é armazenada em um material que define uma ordem para sempre, já que no sistema analógico, os elementos estão fixados de um modo imóvel a uma estrutura, não conservando mais as identidades distintas de cada elemento. Ao verificar esse princípio no sistema digital, percebe-se que existe a possibilidade de se realizar manipulações algorítmicas, o que oportunizaria a criação de distintas versões de forma potencialmente infinitas, pois a composição do objeto midiático acontece por um código digital.

O quinto e último princípio é a transcodificação cultural, que aborda uma interferência construtiva entre duas fontes, a técnica e a cultural. Essa interação entre as duas forças pode ser constatada na interface dos objetos já que nela se combina o sistema

estético com a funcionalidade. Desde o sistema analógico até agora se pode ver que uma organização estrutural nos objetos ganha sentido para os seres humanos quando a estrutura, além de obedecer às convenções de organização da máquina, encontra-se vinculado a cultura humana<sup>8</sup>.

Assim, com esses processos formadores das cadeias tecnológicas, nota-se que o pensamento que fundamenta os meios modernos, analógicos, está intrínseco no sistema de produção proposto pela Revolução Industrial, uma vez que se instalou na indústria uma estrutura de montagem cujos princípios são: em primeiro, a standardização dos componentes, e em segundo, na *“separación del proceso de producción en un conjunto de actividades simples, repetitivas y en secuencia, que podían ser ejecutadas por obreros que no tenían por qué dominar todo el proceso y que podían ser reemplazados con facilidad.”* (MANOVICH, 2012, p.75). E os meios digitais instaura uma lógica bastante distinta, alicerçada pelo pensamento pós-industrial, que se baseia na adaptação do indivíduo em vez da standardização massiva.

## MÉTODO

Com o objetivo de analisar a materialização das Copas do Mundo em função da modificação do suporte televisivo por meio da sua construção representativa do espaço e tempo, o *corpus* desta pesquisa foi constituído por três jogos finais de três edições do Mundial de Futebol FIFA, devido ao seu grau de importância, porque se trata da definição do campeão do maior evento da modalidade naquele período de 4 anos e possui uma significativa audiência televisiva. Das 19 edições realizadas até o presente momento (2014), foram selecionados 3 jogos finais que se apresentam como marcos tecnológicos na construção narrativa das transmissões televisivas de futebol em Copa do Mundo. A primeira final é a da Copa de 1970, pois se trata da primeira narrativa audiovisual transmitida direta e ao vivo para o mundo. A segunda final é a da Copa de 1998, porque foi à última a ser transmitida com os recursos de um sistema de televisão analógico, a terceira final é a da Copa do Mundo de 2010, em que o sistema televisivo é totalmente digital, captação, armazenamento, transmissão e recepção, além da transmissão televisiva passara ser de responsabilidade da instituição organizadora do evento a FIFA.

---

<sup>8</sup> As diferenças entre os sistemas televisivos aplicados em uma transmissão televisiva de futebol foram discutidas no artigo: Da Transmissão Analógica À Transmissão Digital Televisiva de Futebol, escrito por Tatiana Zuairi Ushinohama e José Carlos Marque e apresentado no INTERCOM de 2013. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0962-1.pdf>>. Acesso: 10 jul. 2015.

O estudo da transmissão televisiva de futebol foi conduzido pela *Análisis de las estructuras representativas* proposto por Casetti et. al. (1999), que possibilitou examinar a arquitetura definida por esses produtos televisivos de modo a explorar as estruturas que os sustentam e as estratégias empregadas na construção do discurso.

*Em realidad, los textos no solo dicen o muestran algo, sino que también dicen y muestran el modo em que esse algo se propone y se capta. al remitir a un “mundo”, los textos desvelan los diferentes modos en que se realiza dicha referencia, es decir, que um texto siempre reflexiona, en mayor o en menor medida, sobre si mismo y las informaciones que ofrece se inscriben en el próprio acto de ofrecer las. (Casetti et. al., 1999, 251).*

Esse instrumento da análise do texto orientou a pesquisa a verificar a forma como a tecnologia analógica e digital construíram o mundo na tela por meio do eixo do espaço e do tempo, uma vez que essa articulação e definição da dimensão espacial e temporal na tevê acabam por “*determinar, de hecho, diferentes tipos de estructuras representativas*” (Casetti et. al, 1999, 274). Para definir as variáveis de investigação, o estudo se baseou na linguagem audiovisual do cinema exposta por Gardies (2006) e na narratologia audiovisual proposta por Jost e Gaudreault (2009).

## **ESTILO DE TRANSMISSÃO TELEVISIVA DE FUTEBOL**

A análise da transmissão televisiva final das três Copas do Mundo revela que cada Copa possuiu uma forma de representar o jogo na televisão, ou seja, estilo de transmissão. A Copa de 1970 foi à primeira transmitida direta e “ao vivo” pela televisão para o mundo. Isso fez com que a geradora de imagens optasse por uma construção televisiva do jogo que atendesse a um público que, na maioria das vezes, tinha contato direto com o esporte e não possuía experiência em assistir ao jogo pela tevê.

A tecnologia televisiva permitia ao mundo, pela primeira vez, acompanhar o campeonato simultaneamente à sua realização, ampliando, assim o número de espectadores que assistiriam ao evento. No entanto, para que houvesse uma identificação das imagens televisivas pelo público e, conseqüentemente, uma aceitação do conteúdo transmitido, a emissora propôs uma transmissão que assumisse uma perspectiva do torcedor no estádio, no seu melhor lugar, a tribuna de honra.

Após montar seu equipamento técnico no estádio, a emissora não o altera mais, pois o jogo de futebol é um espetáculo que acontece em um mesmo espaço, como o teatro, e todas as ações são desenvolvidas ali, no campo, e o tempo flui continuamente desde o apito



inicial do árbitro até seu apito final, a cada 45 minutos. Para que a transmissão tenha êxito, duas câmeras são posicionadas no alto e na área central do estádio, a fim de possibilitar uma visão frontal das ações ocorridas. As imagens são capturadas de forma equilibrada e harmônica por toda a sua dimensão. Trata-se de um ponto fixo nos quais se encontram os dois equipamentos, que se intercalam na construção narrativa da transmissão, de modo que a câmera principal capta com planos de longa duração uma ampla área do campo em torno da bola, seguindo-a para todos os lados. Essa câmera principal apresenta o espaço ao telespectador, descreve os elementos importantes para o jogo e narra os acontecimentos à medida que captura e transmite de forma contínua. A composição mantida nas Copas de 1998 e 2010 e definida como a principal linha narrativa da transmissão televisiva.

Quando ocorre uma troca da câmera principal para a câmera auxiliar, o foco passa a ser as particularidades da ação do jogador e os jogadores, uma vez que o equipamento principal não possui a qualidade técnica para exibir detalhes em uma imagem ampla. Esse corte aproxima a visão do telespectador da ação, decompondo-se em diferentes pedaços, mas que se dissolvem ritmicamente em uma sequência fluente de imagens.

Logo, tanto nessa troca entre os planos quanto nos movimentos das câmeras, há uma naturalidade antropomórfica que cria um efeito de identificação do telespectador com a transmissão televisiva do jogo, ou seja, um reconhecimento do assistir ao jogo, só que na televisão por meio da linguagem audiovisual construída.

Essa construção do espaço do jogo na televisão respeita, portanto, uma aparência imediata do mundo físico e busca reproduzir um comportamento humano, seus movimentos e reações, principalmente, devido à utilização de recursos de montagem que visam promover a invisibilidade do meio durante as combinações técnicas (planos e movimento de câmera). Essa aparente invisibilidade do sistema televisivo objetiva demonstrar a neutralidade do processo de representação do jogo, a sua impessoalidade na narrativa e a definição de um modelo.

Essa proposta constrói-se na Copa de 1970, com a bola em movimento, em que as ações transmitidas mantêm um ponto de vista constante e estável de forma a aparentar que as principais ações do jogo estejam dentro do enquadramento construído pela televisão. Para isso, manipula-se precisamente a atenção do telespectador por meio da continuidade criada pela composição técnica e pela própria sequência da jogada. Tudo é combinado, cronometrado e previsto na transmissão para que a leitura do telespectador seja fácil, e para

que haja um controle total da realidade criada pelas imagens de modo que a transmissão pareça ser o “verdadeiro”.

Esse poder da ilusão do verdadeiro atrai o telespectador justamente pela precisão com que a tela parece real. Controla-se no enquadramento a centralidade da bola e a entrada e saída dos jogadores de maneira que não aconteça um desequilíbrio no plano. Assim, a narrativa permanece equilibrada e com as imagens harmônicas, sem quebrar a lógica da montagem com continuidade. Por exemplo, se um jogador está atacando para o lado esquerdo da tela, um plano mais fechado irá mostrar o seu deslocando para o lado esquerdo; caso ele ameace movimentar-se em sentido contrário, o plano será alterado para uma visão aberta.

O compromisso com uma reconstrução da ação do campo na televisão sob um ponto de vista e o cuidado em reproduzir os detalhes devido à limitação do meio são os fatores que legitimaram uma atitude de verdade creditada à transmissão. Além disso, essa reconstrução criou, para a Copa de 1970, um estilo de construção narrativa televisiva natural que se encontra fundamentada na concepção de que o telespectador assiste a um jogo de futebol pela tevê como se estivesse no melhor lugar estádio. Esse estilo começa a modelar o imaginário do telespectador em um processo de mediação do jogo pelo meio.

O estilo produzido na Copa de 1998 mantém, como ponto de identificação entre as transmissões, a estrutura principal da composição narrativa da Copa de 1970, em que um ponto de vista central, amplo e alto, conduz a atenção do telespectador. A modificação na Copa de 1998 ficou por conta das constantes inserções na estrutura principal da narrativa com o auxílio de outro ponto de vista ou plano não contínuo. Isso fez com que a duração do maior plano fosse reduzida em um terço e os demais pela metade, garantindo um ritmo ágil à transmissão de modo a prender a atenção do telespectador nas imagens televisivas.

Essa nova construção da transmissão ocorre devido ao aumento do número de câmeras em torno do campo, propiciado pela troca entre elas de maneira justificada pela movimentação do jogo durante a transmissão “ao vivo”. Isso proporciona uma composição narrativa do jogo com múltiplos pontos de vista, regulando um arranjo dinâmico de corte e inserções.

A inclusão de diferentes planos e pontos de vista no interior da narrativa principal oferecem ao telespectador outro ângulo ou diversificado distanciamento do mesmo “fato”, buscando expressar uma visão de mundo capaz de captar diversas particularidades da ação e não apenas uma aparência. Essas composições auxiliares apresentam enquadramentos

fechados de forma a introduzir um novo elemento que mostre a constituição da jogada na sintaxe principal.

Nesse aspecto, o significado de realidade para a transmissão de 1998 é uma construção que permite ao telespectador a percepção de que o produto apresentado pela tevê não é imediatamente visível durante a sua experiência direta com o mundo. Desta forma, a lógica de realidade expressa na Copa 1998 apresenta uma visão particular do acontecimento, guiando o olhar do telespectador por uma construção narrativa que vai de uma parte a outra, tornando o receptor um observador movediço e privilegiado.

O diretor de tevê seleciona e combina, assim, as imagens e os sons (de cima ou de baixo; de perto ou de longe) numa tendência que confere unidade aos planos separados, agindo sobre a emoção e consciência do telespectador. Cria-se uma realidade em que o ser humano está onipresente nos acontecimentos do jogo sob o ponto de vista de múltiplas câmeras que produzem uma diversidade de visões do mesmo fenômeno, fazem com que a raciocínio humano procure estabelecer um significado completo da ação.

É nesse ir e vir da transmissão pelos espaços do campo (nível do campo e eixo oposto) que o telespectador elabora uma consciência da montagem na transmissão televisiva do jogo, percebendo que se trata de um conjunto de planos reunidos a fim de representar o jogo.

Entretanto, há ainda uma preocupação com a integridade dos fatos após esses atos pontuais de apresentar o espaço do jogo na televisão por perspectiva, de maneira que a transmissão retorna constantemente o eixo principal da narrativa, padronizada pela Copa de 1970, uma perspectiva de antropomórfica, central e ampla, direcionadora da narrativa.

Nesse contexto, esse estilo de transmissão televisiva do esporte não pretende ser um processo de simples fixação do acontecimento, como no estilo proposto pela Copa de 1970, em que o real deveria parecer “verdade”, fiel ao fato representado, mas pretende construir um realismo como uma forma peculiar de representação do evento, justamente utilizando-se dos recursos técnicos e da linguagem audiovisual para reorganizar o espaço e tempo no discurso. De maneira que, na Copa de 1998, o real é o processo que define a ordem e inter-relação dos acontecimentos, tornando indispensável, à característica da televisão, transmitir um jogo direto e “ao vivo” para dar credibilidade ao produto. Assim, conforme vai existindo a interação do telespectador com uma nova forma da tevê apresentar o jogo, as compreensões humanas modificam-se e transformam as concepções de se acompanhar um jogo, seja na televisão ou no campo.

Na transmissão televisiva da Copa de 2010, as modificações na construção narrativa do jogo prosseguiram, mas nem tanto devido à demanda dos planos e aumento da quantidade de pontos de vista, mas sim, em virtude do detalhamento das imagens, da arquitetura e configuração dos enquadramentos e a rapidez em retomar um lance em detalhes por diversos ângulos. Essas possibilidades foram geradas pela troca de sistema televisivo de analógico para digital, fazendo com que surgisse a proposta de um novo estilo de transmissão. Trata-se de uma progressão rumo a um estilo narrativo hiper-realista, que emprega como singularidade a oferta de uma enorme quantidade de informações de um mesmo acontecimento para revelar um mundo que o telespectador não conhecia ou que não podia ver.

A linha narrativa principal da transmissão “ao vivo” com a bola em movimento continua a ser composta pelo ponto de vista central e alto, mas, agora, é possível ver uma ampla área do campo, pois houve um aumento da dimensão da tela (16:9), uma melhora na qualidade da imagem possibilitando a exploração da profundidade de campo e uma construção sonora com a distribuição do áudio pelo sistema. Assim, ao acompanhar o jogo por essa perspectiva, não ocorre mais a necessidade de fragmentá-lo em dois planos e fazer uso da montagem, como na Copa de 1970 e 1998, justamente porque é possível exibir nitidamente mais elementos de interesse em um mesmo plano e continuamente.

Como na Copa de 1998, na Copa de 2010 ocorrem inserções de outros pontos de vista dentro da linha narrativa principal do jogo, porém não são planos que descrevem ações novas do jogo, e sim uma ação anteriormente apresentada pela linha narrativa principal de modo a ajudar o telespectador a organizar o espaço em várias dimensões, criando, assim, uma percepção visual contínua do jogo.

Os pontos de vista mais requisitados na Copa de 2010 com a bola em movimento são: o central baixo e fixo, e os laterais baixos e móveis. Esses pontos promovem, nos maiores planos (PG<sup>9</sup> e PC<sup>10</sup>), enquadramentos com profundidade, destacando ações do primeiro e segundo plano de forma a construir a imagem não apenas com os jogadores em torno da bola, mas também apresentando a movimentação dos demais atletas que se distribuem pelo campo à espera da jogada. Esse fenômeno da profundidade de campo substitui os frequentes cortes (imagem fechada/imagem aberta) por um fluxo contínuo da

---

<sup>9</sup> PG – Plano Geral (GAGE, 1991).

<sup>10</sup> PC – Plano Conjunto (GAGE, 1991).

imagem a fim de acompanhar uma série de jogadores na situação e criar uma composição dramática.

Já os planos fechados (PM<sup>11</sup>, PP<sup>12</sup> e Close) inseridos na transmissão “ao vivo” buscam revelar um conjunto de traços capazes de significar o sensível, algo que não é espacial e não facilmente visível, como a emoção e a intencionalidade dos jogadores por meio da fisionomia. Essa composição acontece, principalmente, quando a bola está parada ou retornando ao jogo, para desvelar a emotividade presente nas situações do jogo ao telespectador por meio da narrativa audiovisual.

Esses pontos de vista auxiliares da Copa de 2010 procuram criar um efeito expressivo que detalhe o fato naquilo que ele é em si mesmo, uma vez que se busca o realismo pela maior quantidade minúcias das visões de verdade oferecidas, ou seja, um hiper-realismo, a fim de conceber um todo integral, respeitado e intocável pelo grau de referências fornecido.

É nessa direção que os replays inseridos logo depois dos lances, por vários ângulos e com um alto grau de particularidades da imagem, exploram a manipulação do tempo (*super/ultra slow motion*) a fim de mostrar uma realidade integral que possibilite desvendar uma verdade invisível por meio de recursos técnicos, superando os limites da capacidade humana de olhar. Desta forma, esse “valor de realidade” valoriza a manipulação técnica do equipamento televisivo acentuada pelo certificado do registro direto/simultâneo de uma enorme quantidade de informação creditada à transmissão e exibida instantaneamente.

A proposta estilo de transmissão televisiva da Copa de 2010 é ir além da percepção imediata e direta, e, para isso, fundamenta-se em um mergulho radical na aparência como uma condição de acumulação de dados sensíveis a fim de revelar a essência do acontecimento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao associar as particularidades do meio de comunicação com o contexto esportivo do futebol, constatou-se que cada estilo de transmissão televisiva de futebol apresenta, indica ou representa aquilo que se chama de realidade de acordo com seus potenciais e limites tecnológicos. E, na medida em que elas foram sendo produzidas pelos sistemas televisivo, o sentido do que seria realidade em uma transmissão televisiva transformou-se e

---

<sup>11</sup> PM – Plano Médio (GAGE, 1991).

<sup>12</sup> PP – Plano Próximo (GAGE, 1991).

complexificou-se a partir da sofisticação da linguagem audiovisual. Assim, a mediação televisiva do jogo ganhou novas relevâncias.

Na Copa de 1970, a concepção da realidade televisiva do jogo manifestou a convicção de que as representações criadas pela mediação televisiva funcionavam como espelhos fiéis da realidade. Eram como um reflexo físico, real, fiel e verdadeiro, ancorado pela linguagem audiovisual que estava sustentada por elementos sensível-cognitivo de torcedores no estádio. A linguagem filtrou as percepções e emoldurou a visão do tempo e espaço do jogo, instituindo neste momento uma transmissão referencial de um jogo de futebol na televisão em um público ingênuo.

Já a realidade proposta pela transmissão da Copa de 1998 complexifica o real, criando um telespectador onipresente a partir do modelo referencial estabelecido em 1970. Agora, os equipamentos espalham-se pelo campo, explorando o espaço e conquistando o ambiente. O mundo físico amplia-se por meio da linguagem audiovisual que se torna sofisticada, formando um universo em que se separa a informação do substrato físico. A produção dessa interferência midiática liberta o telespectador de um ponto de vista fixo e cria visões paralelas e de ângulos complementares para um acontecimento marcante do jogo.

Na Copa de 2010, a mobilidade do espaço e fragmentação do tempo geraram uma transmissão em que a realidade é detalhada de maneira que ser humano não seria capaz devido à pormenorização das ações em imagens e dos pontos de vista não correspondente a visão de um ser humano no estádio. Isso permite ao telespectador uma imersão perceptiva nas ações desenvolvidas pelos jogadores que superam o limiar do real, uma vez que o real possui uma correspondência direta, enquanto o virtual está no âmago, mas não de fato. Definindo, portanto, um terceiro sentido a realidade.

Assim, conforme mudou o modo de produção televisivo, ou seja, sua morfogênese da transmissão televisiva de futebol, mudaram também seu regime de visualidade, a sua natureza e, principalmente, a maneira pela qual ela nos dá a conhecer a realidade do jogo.

## REFERÊNCIAS

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

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

\_\_\_\_\_. **Manifesto midiológico.** Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1995.

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

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

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

HUIZINGA, J. **Homo ludens.** Tradução: João Paulo Monteiro. 4ªed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JOST, F. **Seis lições sobre televisão.** Porto Alegre: Sulina, 2004.

\_\_\_\_\_. **Compreendendo a televisão.** Porto Alegre: Sulina, 2007.

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

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

MANOVICH, L. **El lenguaje de los nuevos médios de comunicación:** La imagen em la era digital. Traducción: Oscar Fontrodona. 4º ed. Barcelona: Paidós, 2012.

SANTAELLA, L. **Linguagens na era da mobilidade líquida.** 2ªed. São Paulo: Paulus, 2014