

## **Copa do Mundo de Futebol e sua materialização na televisão analógica**

### ***FIFA World Cup and its materialization in analog television***

#### **Tatiana Zuardi Ushinohama**

Mestra em Comunicação Midiática - UNESP, FAAC; Pós-Graduada em Linguagem, Cultura e Mídia - UNESP, FAAC; Graduada em Comunicação Social: habilitação em Radialismo - UNESP, FAAC; e em Educação Física (Licenciatura Plena) - UNESP, FC, Brasil.

[tatianazuardi@globo.com](mailto:tatianazuardi@globo.com)

#### **José Carlos Marques**

Docente do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista (Unesp/Bauru) e integra o Departamento de Ciências Humanas da mesma instituição. É Doutor em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil.

[zeca.marques@faac.unesp.br](mailto:zeca.marques@faac.unesp.br)

**PPG|COM** Programa de Pós Graduação  
COMUNICAÇÃO  
MESTRADO E DOUTORADO **UFF**

Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica:

UNISHINOHAMA, Tatiana Zuardi e  
MARQUES, José Carlos. Copa do Mundo de Futebol e sua  
materialização na televisão analógica. In: Revista Contracampo,  
v. 34, n. 3, ed. dez/2015-mar/2016. Niterói: Contracampo,  
2015. Págs: 107-120.

DOI: <http://dx.doi.org/10.20505/contracampo.v34i3.719>

Enviado em: 26/02/2015

Aceito em: 04/01/2016

## **Edição v.34 n.3/2015**

Contracampo e-ISSN 2238-2577  
Niterói (RJ), v. 34, n. 3, dez/2015-mar/2016  
[www.uff.br/contracampo](http://www.uff.br/contracampo)

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

## **Resumo**

O estudo objetiva comparar as transmissões da Copa do Mundo de Futebol no sistema televisivo analógico a fim de averiguar como as modificações no aparato técnico refletiram sobre o discurso. Por meio de uma análise qualitativa das transmissões das finais das Copas de 1970 e 1998, observou-se que o aumento das possibilidades oferecidas em função da evolução técnica transformou o processo de simples fixação do acontecimento em um discurso do meio.

## **Palavras-Chave**

Futebol; Copa do Mundo; Televisão.

## **Abstract**

The study aims to compare the FIFA World Cup broadcasting in the analog television system in order to find out how the changes in the technical apparatus reflected on the speech. Through a qualitative analysis of broadcast of 1970 and 1998 FIFA World Cup Finals, it was observed that the increase of the possibilities offered in function of the technical development transformed the simple fixation process of the event in a speech of the media outlet.

## **Palavras-Chave**

Soccer; World Cup; Television.

## Introdução

Desde 1970, as Copas do Mundo de Futebol da FIFA (Federação Internacional de Futebol Associação) são transmitidas pela televisão diretamente do país sede e “ao vivo” para todo o mundo. Em 1998, esta associação entre futebol e televisão completava 28 anos, concretizando dois fatos: a expansão do futebol e a do próprio meio de comunicação (televisão), já que, normalmente, em anos de Copa as vendas dos aparelhos televisivos costumam tornarem-se vultosas, pois é “o mundo unido pelo tubo”.<sup>1</sup> Em 1970, entretanto, o sistema de transmissão televisivo em cores ainda não se encontrava totalmente desenvolvido. Havia algumas deficiências na transmissão do sinal de vídeo e no instrumental, além de muitos países ainda não terem adotado um sistema de televisão em cores, como o Brasil, que só teve sua primeira transmissão em cores em 1972.

Contínuas pesquisas tecnológicas foram desenvolvidas com o intuito de produzir uma estabilidade eletrônica no sistema televisivo, de modo que houve melhorias na qualidade da transmissão e da imagem. Após a consolidação do sistema televisivo em cores, a nova meta proposta pela indústria de aparelhos eletrônicos foi alcançar a alta definição da imagem e do som, a fim de oferecer ao telespectador sensações mais próximas da realidade por meio da maior nitidez e da estabilidade do sinal. No entanto, os técnicos constataram que a plataforma analógica, na qual era concebida essa TV, era limitada, impedindo alcançar imagem e som de alta definição em uma transmissão de sinal estável.

Foi apenas com o surgimento das tecnologias digitais que as possibilidades de a televisão comercial atingir a alta definição se concretizaram. Em 1998, a Europa, os EUA e o Japão já haviam definido o padrão dos seus sistemas de televisão digital e começado a respectiva implantação. Porém, diferente do sistema em cores, que coexistiu com o preto e branco, o sistema digital desligaria o sistema anterior, o analógico, devido às mudanças profundas no sinal irradiado pela transmissão. Essas alterações tecnológicas no sistema televisivo fizeram com que a Copa do Mundo de 1998 fosse a última a ser transmitida pela televisão em sinal analógico, pois na Copa seguinte, em 2002, muitos países já teriam consolidado a tecnologia de televisão digital e estariam realizando transmissões regulares nesse sistema.

A França sediou, portanto, não só o último Mundial de futebol do Século XX, mas também o último em sistema televisivo analógico. Naquele momento, já havia a adoção de uma tecnologia integrada, que conseguia digitalizar a imagem analógica que chegava das câmeras, permitindo que o sinal digital fosse “filtrado” e eletronicamente tratado nas mesas de controle, de modo a que fantasmas, chuviscos e demais interferências inerentes à transmissão fossem eliminados. Posteriormente, o sinal resultante era convertido novamente em níveis analógicos e distribuído para o mundo, no intuito de oferecer, segundo a FIFA, “Uma produção criativa, fascinantes *replays* em câmera lenta e uma compreensão completa do jogo e dos jogadores que ajudaram não só preencher a expectativa do público mas também a captar novos espectadores fascinados pela beleza das imagens produzidas.”<sup>2</sup>

O objetivo deste estudo é, portanto, comparar qualitativamente por meio da linguagem audiovisual as partidas finais da primeira (1970) e da última (1998) Copas do Mundo transmitidas pela televisão em um sistema analógico direto e “ao vivo” para todo o mundo. Nosso propósito é o de verificar como as modificações do suporte transformaram o discurso produzido em uma transmissão televisiva de futebol. Para verificar esta circunstância, delimitaram-se como *corpus* de pesquisa os jogos finais destes dois Mundiais da FIFA: o Brasil 4 x 1 Itália, realizado em 21 de junho de 1970 no México; e o França 3 x 0 Brasil, realizado em 12 de julho de 1998 na França. Nosso recorte justifica-se devido ao grau de importância que os jogos finais de uma Copa adquirem dentro da própria competição: trata-se da partida que define o campeão do torneio e a que possui uma significativa audiência televisiva.

---

1 A partir de 1970, a televisão beneficia-se dos recursos oferecidos por um satélite artificial destinado à comunicação, pois distribui os sinais televisivos produzidos em localidade pelo o mundo. Isso possibilita que, quase ao mesmo tempo, um evento possa ser acompanhado por lugares distantes e diversos por meio da televisão.

Disponível em: <[http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1991933\\_1991952\\_1993533-2,00.html](http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1991933_1991952_1993533-2,00.html)> Acesso em: 20 fev. 2015.

2 “Imaginative production, fascinating slow-motion replays and a thorough understanding of the game and of its individual players helped not only enchant expectant audiences worldwide but also capture new viewers enthralled by the sheer beauty of the pictures produced.” (Relatório Técnico da FIFA, 1998, p. 129)

Cabe referir ainda que as noções de “verdade” e de “fidelidade ao fato representado”, eventualmente atribuídas às transmissões televisivas, não procuram fazer referência à teoria literária e seus desdobramentos com relação à questão do realismo na TV. A fundamentação de nosso texto baseia-se na narratologia audiovisual originária das investigações realizadas pelo cinema a respeito da construção do discurso, mais especificamente na teoria mimética proposta por Pudovkin (1958) por meio do modelo em que o meio de comunicação audiovisual assume o papel de um observador invisível.

Para Pudovkin, a narração equivale a mostrar, e a recepção equivale a perceber, construindo-se uma perspectiva cuja chave está na orientação transmitida ao espectador para que compreenda a história representada. O modelo pressupõe coordenadas espaciais rígidas em que a técnica, a fim de garantir a maior clareza, ênfase e vivacidade, grava as cenas em partes separadas e une-as de modo a que a atenção do telespectador seja direcionada e induzida a ver por meio dos olhos do modelo. Com isso, o diretor interpreta seu entorno, concentrando o tempo e as ações, eliminando as informações desnecessárias. Esse trabalho é um processo de análise do fato e de dissecação dos elementos, para que o evento seja reelaborado em imagens dentro de uma sequência lógica. Por isso, não é nossa intenção afirmar que o discurso produzido é real.

## **Transmissão televisiva de um jogo de futebol**

Uma transmissão televisiva de futebol requer a organização de dois elementos: o jogo e o meio, em um mesmo âmbito de tempo e espaço. Neste caso, o jogo institucionalizado chama-se futebol e refere-se a um fenômeno cultural complexo, que se desenvolveu, segundo Huizinga (2011), antes da formação das civilizações com o objetivo de diversão. Já o meio, a televisão, segundo Debray (1995), comporta-se como um complexo processo comunicacional de mediação no qual um emissor tenta transmitir uma informação, o jogo, por meio de um conjunto de regulações que garantam o transporte da mensagem. Esse sistema de comunicação é preparado pelas estruturas dispositivo, suporte e procedimento, que se inter-relacionam com o conteúdo – o jogo –, um acontecimento independente do meio. Desta forma, como cada estrutura desse sistema atua e é influenciada?

O dispositivo televisão, ao estabelecer vínculo com a sociedade, manifesta características peculiares que originam para esse equipamento uma promessa de comunicação por parte do emissor. Essa promessa, ao ser certificada pelo receptor, adquire um valor que passa a ser constantemente renovado e avaliado a cada emissão do dispositivo para o público. Assim, toda estratégia de interpretação do telespectador está subordinada a uma estratégia de apropriação do conteúdo/evento realizado pelo meio de comunicação.

É importante ressaltar que esse sistema não é constituído apenas de sentidos produzidos pelas regulamentações determinadas entre dispositivo (TV) e sociedade; há, também, um aparato técnico que sustenta essa relação e desaparece aos nossos olhos na medida em que as mediações vão sendo estabelecidas. Essa materialidade da cultura, em suas mútuas relações, pressupõe evidências não vistas de aprendizagem que conduzem a uma organização interna significativa de interpretação:

Atrás de toda subjetividade coletiva, há um ou vários sistemas técnicos e vice-versa. Do mesmo modo que não existe autonomia do fato cultural. Os dois se dirigem mutuamente; além disso, como o homem fabrica o instrumento que fabrica o homem, a *machina ex homine* do humanista não torna inválido o *homo ex machina* do antropólogo (do qual o *homo politicus ex scriptura* seria uma variante). (DEBRAY, 1995, p. 148).

Essas configurações impostas ao conteúdo mostram-se diretamente relacionadas com a transmissão por meio do suporte técnico operacional da televisão e seus procedimentos, modelando-a. No entanto, se causar estranhamento ao que o receptor compreende por futebol, a composição será rejeitada, e, desta forma, interferirá reajustando o meio.

Os que temem um neodeterminismo com caráter técnico não consideram, talvez, suficientemente importantes essa relação em círculo entre a técnica que propõe e a sociedade que dispõe. Em todo caso, o fato da ética colocar em debate a tecnicidade favorece a colocação da tensão de uma cultura; aliás, se não fosse assim, como é que nossas sociedades estariam em condições de negociar com nossas máquinas as metamorfoses da humanidade? (DEBRAY, 1995, 162-163).

Projetando a questão da tecnicidade da televisão para a cultura do futebol, o que acontece quando a tecnologia transforma-se e reconfigura o processamento da mensagem? Como fica o sistema comunicacional estabelecido entre jogo-meio? Debray (1995) aponta que essas transformações devem ser investigadas com ponderação, a fim de averiguar a interferência do aparato técnico sobre a construção simbólica ou cultural de um acontecimento mediado, pois

O espaço, como relação vivida a uma geografia tanto física como moral, deveria ser classificado entre os corpos condutores. Ora, essa relação depende tanto dos meios de transporte, quanto da transmissão. Suas mudanças de velocidade modificam as atitudes de pensamento, assim como os regimes de autoridades. (DEBRAY, 1995, p.43).

Júlio César viaja à mesma velocidade do Grande Condé<sup>3</sup> (...). E a diferença crescente entre transporte e velocidade do veículo, entre transmissão de mensagens e deslocamento, não é culturalmente significativa. (...), o desligamento dos respectivos raios de ação entre mensagem e mensageiro opera-se somente com a revolução industrial. (DEBRAY, 1995, p. 41).

Assim, surge, a partir da Revolução Industrial, o sistema mecânico e, conseqüentemente, o sistema analógico, que, por meio das máquinas, tenta substituir o processo artesanal dando velocidade ao processo produtivo em série, de forma que temos a “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).<sup>4</sup>

Na comunicação, isto aparece como as tecnologias de reprodução presentes: no livro, jornal, foto e cinema, que introduzem o automatismo e a mecanização na produção da informação, caracterizada na linguagem, que proporciona uma percepção e cognição humana de um leitor imersivo. “As imagens que o olhar que esse leitor captura do interior dos trens, dos bondes e dos carros em movimento é similar ao das câmeras de cinema, que se tornou a arte definidora da modernidade” (SANTAELLA, 2014, p.196).

As características de planetarização e unicidade das mensagens emergem com a televisão via satélite na sua promessa de transmissão direta e “ao vivo” de um conteúdo de grande domínio cultural como o esporte, especificamente o futebol, que envolve a compreensão de uma linguagem universal a todos, sendo uma tecnologia de difusão.

Além de modificarem as normas de incitação, consumo e controle de vestígio e memória, as novas tecnologias das imagens, sons e signos planetarizam uma e unicamente uma economia política de consciência que ameaça revelar-se cruel para os desviantes e perturbadores. A transformação do sujeito vivo, procriador e mortal, em objeto de manipulação técnica mobilizou, claramente, uma responsabilidade social. (DEBRAY, 1995, p. 159).

## **Transmissão televisiva direta e “ao vivo” - dispositivo e disposição**

A transmissão televisiva “ao vivo” é tratada na maioria das vezes como sinônimo de transmissão televisiva direta. No entanto, para este estudo de televisão, o “ao vivo” adquirirá um significado de presença tanto espacial quanto temporal, em que o meio se posiciona sincronicamente à construção de um discurso. Já o direto será uma característica técnica do meio de comunicação.

O meio televisivo tenta utilizar seus recursos para levar o receptor até o espaço do acontecimento. “Em um programa direto da TV, o efeito de presença, que aqui se discute, dependerá diretamente do modo como a própria transmissão conseguirá neutralizar essa oposição, construir um lugar comum de interlocução, de interação.” (FECHINE, 2008, p.133). O espaço apresentado pela transmissão é um espaço figurativizado, ou seja, construído pelo relato da narrativa midiática e pelo conhecimento prévio do telespectador do conteúdo,

Pode-se dizer que estão, por isso mesmo, inserido na mesma ambiência. Desde o advento dos meios eletrônicos, estar na mesma ambiência, no mesmo lugar ou situação não significa, no entanto, comungar de um mesmo espaço físico. (FECHINE, 2008, p. 135).

3 Luís II de Bourbon - Disponível em: <<http://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/grand-conde-known-louis-ii-de-bourbon-prince-de-conde-1621-1686>> Acesso em: 10 ago. 2015.

4 “separação do processo de produção em um conjunto de atividades simples, repetitivas e em sequência, que podiam ser executadas por trabalhadores que não precisavam dominar todo o processo e que podiam ser substituídos com facilidade.” (Tradução livre dos autores).

Essa aproximação, propiciada pela transmissão mediada, oferece que os distanciamentos geográficos e físicos sejam reduzidos, ocorrendo à inclusão dos participantes em um mesmo ambiente, independentemente dos limites instituídos pela especialidade do “mundo”.

Trata-se de um espaço que só possui existência no momento mesmo em que se dá a transmissão e, através dela, ocorre a conexão que, ao colocar todos os participantes em um mesmo agora, transforma todas as suas distintas posições espaciais físicas em um mesmo aqui. A transmissão pode então ser tratada a partir de um aqui-agora inseparável. (FECHINE, 2008, p. 136).

No caso de um jogo de futebol televisionado, o espaço concreto é o campo no estádio. As linhas demarcadas no campo são os pontos geográficos, que partilham um sentido com o telespectador à medida que as ações dos jogadores vão acontecendo dentro do campo. São essas marcações capturadas e mostradas pela TV que dão o efeito de contiguidade espacial. Desta forma, o telespectador passa a confundir o espaço mostrado pela TV, que é uma representação, com próprio espaço em que o jogo está situado. Isso é uma estratégia discursiva utilizada pelo meio de comunicação para que distantes pontos de transmissão dialoguem de maneira como se estivessem em uma mesma presença, inclusive na do próprio telespectador.

Toda essa alternância de olhares dos sujeitos enunciatários entre si e destes com o enunciatário configura o que se poderia chamar de um “campo de inclusão” visual, ou seja, um espaço de outra natureza definido por posições abstratas postas em relação. Esse “campo de inclusão” pode, no entanto, assumir outras formas de expressão, manifestando-se através de qualquer sistema semiótico por meio do qual seja figurativizado o “estar aqui e agora junto com”. (FECHINE, 2008, p. 140).

Essa construção permite que o telespectador se identifique com a narrativa e se sinta presente e incluído no ambiente transmitido, para envolver-se e interagir com a transmissão. Ao assistir a um jogo de futebol pela TV, o telespectador transporta-se para o estádio por meio da televisão, incentivando ou rechaçando seu time de modo a confundir os limites do ambiente espacial, pois esses ficam emocionalmente nebulosos.

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).

Assim, possibilitado pela transmissão direta, ou seja, pela concomitância temporal de um recurso técnico que se estabelece entre o evento e a recepção, a transmissão “ao vivo” trata-se de uma transposição que o meio oferece ao receptor, eventualmente sentado na sua sala de estar, de ir até o campo para ver um jogo de futebol por meio da televisão. É essa presença do meio que faz construir um texto de existência única e efêmera e que, muitas vezes, passa despercebido pelo telespectador.

Um tempo e um espaço que, justamente por serem vivos (instaurados exclusivamente em ato), são portadores de uma dimensão que se pode agora tratá-los como um tempo e um espaço não apenas construídos numa dimensão cognitiva, mas também vividos numa dimensão pragmática que ganha, agora, valor discursivo. (FECHINE, 2008, p. 87-8).

O texto construído pela transmissão direta encontra-se ancorado na realidade do próprio evento que é transmitido, partilhando com o público do estádio e o telespectador uma mesma informação. Portanto, a duração da transmissão televisiva está condicionada à extensão temporal do evento transmitido.

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. (FECHINE, 2008, p. 124).

Por isso, a duração é parte do conjunto que também se combina para construir um sentido, pois, à medida que as ações vão se desenvolvendo no evento transmitido, a televisão vai compondo o seu sintagma audiovisual por essa temporalidade em curso, e abrem-se as possibilidades de incerteza (imprevisibilidade) e das mutações (expectativas) como conteúdo discursivo.

A televisão produz um recorte do “mundo” que ganha pela sua temporalidade o estatuto de

“real” para o receptor. Esse efeito de real deve-se à tecnologia televisiva, pois o meio utiliza a sua presença no “mundo” como uma referência para elaborar seu discurso. “A utilização da tecnologia do direto permite, nesse caso, a exibição de uma duração que se mostra intrínseca tanto ao evento quanto à própria transmissão, originando, por isso mesmo, um efeito de correspondência entre uma temporalidade do discurso (da TV) e do “mundo” (referencial).” (FECHINE, 2008, p. 129).

Essa indistinação de instâncias é responsável pela produção de um efeito de “contato imediato”, de “acesso direto”, que, colocando os sujeitos numa mesma dimensão – a duração –, permite que, num tempo e num espaço construídos pela transmissão, se dê a vivência de um tipo de presença mesmo numa interação mediada pela TV. (FECHINE, 2008, p. 132).

A correspondência imposta pela mediação da televisão com o “mundo” dependerá, portanto, das estratégias de neutralização que a transmissão utilizará para diminuir ou aumentar a distância entre o sujeito e o mundo por meio do seu aparato.

## Transmissão televisiva da final da Copa do Mundo de 1970

A matriz da transmissão televisiva de futebol foi descrita pela BBC<sup>5</sup> e adotada pela empresa Telesistema Mexicano na transmissão da Copa do Mundo de 1970, primeira com transmissão direta e “ao vivo” do evento para todo o mundo. Segundo Whannel (2002), Buscombe (1975) e Peters (1976) argumentaram, de forma semelhante, o esporte na televisão reivindica ser a presentificação da realidade. No entanto, na verdade, ele é uma construção do meio em que o telespectador é colocado na perspectiva ideal.<sup>6</sup>

Essa relação narrativa entre espectador e jogo de futebol na televisão é estabelecida por meio das dimensões espaciais fornecidas pela imagem, pois mostrará como as ações são desenvolvidas, no campo, a partir da distância e do posicionamento das câmeras em torno do campo. Para analisar a narrativa televisiva da final da Copa do Mundo de 1970, definiu-se como critério de referência a posição da câmera em relação ao eixo horizontal a fim de identificar, descrever e caracterizar as imagens transmitidas pela televisão.

Na Copa de 1970, a transmissão dispunha de quatro câmeras, em que duas se encontravam perpendicularmente à linha central do campo, no melhor lugar do estádio, a tribuna de honra. Elas possibilitavam construir um jogo proporcional para os dois times em ambos os lados do campo. A câmera principal captava as ações em um plano aberto (PG), de forma a apresentar o espaço em torno da bola. Na medida em que a bola era movimentada, a câmera a seguia, mantendo-a no terço central da tela. Desta forma, o plano sequência passava a narrar os acontecimentos do jogo (Quadro 01).



**Quadro 01** – Câmera 1 – Sequência de imagens descritiva e narrativa da final da Copa de 1970.  
Fonte: Tele-Sistema Mexicano.

5 O modelo é descrito no livro de WATTS, H. **On Camera**: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.

6 “Buscombe (1975) and Peters (1976) argued, along similar lines, that television sport claimed to be merely presenting reality, while in fact it was constructing a version of it, viewer from the position of an imaginary “ideal” spectator.” (WHANNEL, 2002, p.93).

A outra câmera auxiliava a principal a expor os detalhes de uma jogada por meio de um plano mais fechado, em um curto período de exibição (Quadro 02).



**Quadro 02** - Transição da câmera principal para auxiliar no jogo da final da Copa de 1970.  
Fonte: Tele-Sistema Mexicano.

Esse vínculo entre as câmeras construído pela transmissão da Copa de 1970 baseia-se no modelo de discurso audiovisual proposto por Pudovkin (1954), em que a câmera representa os olhos de um observador implícito na ação. Assim, a troca de plano corresponderá à transferência natural da atenção de um observador a um detalhe mais significativos da ação. Nesse modelo, a montagem transpassa a atenção de um detalhe a outro, imobilizando o telespectador em um mesmo lado do eixo da ação ou na linha dos 180°.



**Quadro 03** - Sequência de imagens em situação de bola parada da final da Copa de 1970.  
Fonte: Tele-Sistema Mexicano.

Esse direcionamento do meio sobre os acontecimentos fica bem evidente durante o momento de bola parada, uma vez que a televisão, então com limitados recursos de equipamentos, mostra apenas o entorno da bola e quem participou da última ação (Quadro 03). Neste momento, a montagem é utilizada para criar uma relação puramente emocional de desenlace de uma jogada e o reinício do jogo.





**Quadro 04** – Sequência de imagens ilustrando o *Replay* em câmera lenta da final da Copa de 1970.  
Fonte: Tele-Sistema Mexicano.

Contudo, o *replay* foi o único momento de quebra com o modelo de transmissão adotado nesta Copa, por dois motivos. O primeiro, por se tratar de rever um acontecimento passado, retirando o telespectador da sua sincronia com o evento. E o segundo, devido ao posicionamento das câmeras instaladas para esse recurso, uma vez que estavam localizadas atrás de cada gol (Quadro 04), mostrando um ponto de vista diferente do construído pela transmissão a fim de ampliar a experiência de interpretação do telespectador ao rever o lance.

Esse conjunto de procedimentos concentrou as características basilares para a construção de uma transmissão televisiva de um jogo de futebol, pois foi possível, com um aparato técnico mínimo e limitado, ensinar e conduzir o público pela promessa de referencialidade e concomitância estabelecida por um dispositivo de reprodução por meio da televisão.

## Transmissão televisiva da final da Copa do Mundo de 1998

A transmissão televisiva da final da Copa de 1998 procurou desenvolver uma transmissão com muitos planos, e, para isso, a emissora TVRS 98<sup>7</sup> distribuiu inúmeras câmeras ao redor do campo, em dois níveis e em pelo menos oito posições diferentes. Como as imagens transmitidas foram analisadas por meio da decupagem do produto final, não foi possível identificar a quantidade exata de câmeras utilizadas e suas posições no estádio. Desta forma, a classificação dos planos aconteceu conforme a área enquadrada pela câmera (níveis: alto e baixo; posição: fundo, esquerda, centro, direita, fundo, oposta).

Cada câmera disposta no estádio possuía um ponto de vista independente que, isolado, não produzia a unicidade de conteúdo, principalmente devido às limitações técnicas do equipamento. Assim, para construir uma transmissão narrativa do futebol nesse contexto, foi necessário que esses vários pontos fossem articulados de modo a estabelecer um sentido integrado para o telespectador. A organização dos planos formava

(...) uma narração, quer dizer, um discurso no qual se referencia – com maior ou menor dificuldade, embora ele esteja sempre presente – um narrador, essa instância que nos dá informações sobre os estados sucessivos dos personagens, em uma dada ordem, em um dado vocabulário escolhido e que faz mais ou menos “passar” seu ponto de vista. (JOST, 2009, p. 39)

Afinal, segundo Jost (2009), a imagem é muito difícil de significar um único enunciado por vez; um exemplo é tentar anotar as informações visuais veiculadas por um plano. Esse plano

7 A TFI, France Télévision, Canal Plus e Rádio France uniram-se formando uma companhia de produção e transmissão de comunicação para a Copa do Mundo de 1998 sob a denominação TVRS 98 (Télévision radio services 98), descrito no livro: DAUNCEY, H.; HARE, G. France and the 1998 World Cup: the nacional impacto f a world Sporting event. Oxon: Routledge, 1999.

possui uma pluralidade de enunciados que se relacionam dentro de si e com outros planos, já que a “*imagem mostra, não diz*”. (JOST, 2009, p.37).

No caso da Copa de 1998, o argumento narrativo da bola em movimento foi mostrado e acompanhado por um plano em GPG (Grande Plano Geral)<sup>8</sup>, localizado na maior parte das vezes na região central, mesmo com todas as câmeras posicionadas no nível superior do estádio sendo capazes de fazer o plano. O GPG foi o narrador principal da transmissão, orientando e direcionando o conteúdo por meio do movimento de câmera ou da articulação com outros planos, pois sua característica é transmitir informações narrativas devido à sua dimensão e enquadramento.

Como as imagens não são exatas e apresentam “sempre uma margem de incerteza quanto à interpretação que deveríamos escolher entre as várias possíveis” (JOST, 2009, p.91), torna-se necessário que o emissor articule por meio da linguagem uma maneira de tornar evidente um código de leitura para que o telespectador decodifique corretamente o discurso. Entretanto, muitas vezes as significações desses códigos não são claras, requerendo que o telespectador passe por um processo de aprendizagem.

Os movimentos horizontais (panorâmico) e/ou verticais (*tilt*) realizados pelo GPG oportunizaram a inserção de imagens em planos mais fechados, os quais oferecem detalhes a respeito da atuação dos jogadores ou da situação do jogo, já que a qualidade do equipamento não permitia nitidez de detalhes. Conforme a faixa do campo onde a bola se encontrava, uma determinada câmera era selecionada para captar planos fechados. Se a bola encontrava-se na lateral oposta à linha de transmissão, seriam as câmeras altas que fariam a captação. Caso a bola estivesse na mesma lateral da linha de transmissão, seriam as câmeras baixas. Tanto as câmeras na parte superior como inferior captaram imagens o tempo todo, seguindo a bola, a fim de oferecer ao diretor diversos planos para a construção da transmissão televisiva do jogo. O telespectador compreendeu, ao assistir ao jogo, que a sequência de planos obedecia a uma sucessão temporal e estava unida por uma relação de causa e efeito.

Inicialmente, então, a articulação de plano a plano supõe, inelutavelmente, um aumento da tarefa do espectador. Além disso, as possibilidades que tal articulação oferece se acompanham necessariamente de uma complexificação quase exponencial das diversas intrigas de base. (JOST, 2009, p.86)

O Quadro 05 apresenta o resultado da articulação dos planos na construção da transmissão televisiva do jogo com a bola em movimento.



**Quadro 05** – Sequência de imagens ilustrando como a Câmera Central em GPG narra o jogo final da Copa de 1998.  
Fonte: TVRS 98.

<sup>8</sup> “Este plano é feito normalmente de um ponto mais elevado, com a câmera inclinada para baixo, usando uma lente grande angular. E nele, a figura humana aparece ao longe, com suas características físicas praticamente indefinidas para o espectador.” (GAGE, 1991, p. 78).

Com a bola fora de campo ou parada, o foco das câmeras passava a ser o atleta, envolvido na última jogada ou com reações e atitudes diferenciadas. A intenção era mostrar ao telespectador uma “dimensão completa do jogo”, jogador e bola. Para captar essas imagens do comportamento dos jogadores em campo, as câmeras baixas foram as requisitadas com, principalmente, os planos Americano (15,4%) e Médio (30,4%), uma vez que a proximidade das câmeras no campo permitia enquadramento fechado com qualidade. As câmeras baixas ainda ressaltavam o primeiro plano, sugerindo uma perspectiva subjetiva ao telespectador. A elaboração desta sequência promoveu, novamente, a existência de uma pluralidade de enunciados que deviam ser organizados espacialmente e temporalmente pelo diretor de imagem. E, desta forma, ao construir essa alternância de planos, o diretor transformava dois acontecimentos sucessivos em simultâneos (Quadro 06).



**Quadro 06** - Sequência de imagens ilustrando a construção de uma situação de bola parada no jogo final da Copa de 1998.  
Fonte: TVRS 98.

Outro momento de bola parada a se destacar é durante a cobrança do escanteio: a câmera principal tornava-se a posicionada na parte superior do estádio e na linha da intermediária do campo, que transmitia as imagens desde o momento em que a bola entrava em jogo até a conclusão do lance. Para seguir a trajetória da bola e os acontecimentos que viriam, o operador de câmera combinava recursos mecânico e ótico (*tilt*, *pan* e *zoom*) (Quadro 07).



**Quadro 07** - Sequência de imagens ilustrando a cobrança de escanteio no jogo final da Copa de 1998.  
Fonte: TVRS 98.

O *replay*, por ser o único momento na transmissão televisiva do jogo em que as imagens não são “ao vivo”, tinha sua inserção anunciada com um efeito de passagem, em que uma imagem sobrepunha a outra como se estivesse virando uma página de livro, pois se tratava de uma reapresentação de uma situação ou de algo que aconteceu sem que fosse mostrado pela transmissão “ao vivo”; neste caso, o *replay* exibiria o acontecimento novamente por outro ângulo. No caso da final desta Copa, podia ser de um gol, um lance de falta, uma bela jogada ou uma reação manifestada de um jogador ou técnico. O *replay* podia ser produzido tanto por câmeras altas ou baixas distribuídas pelo estádio. O *replay* da câmera alta visava apresentar o posicionamento dos jogadores em campo e a sua movimentação à medida que o enquadramento seguia a trajetória da bola. Como a dimensão do enquadramento é de 4:3 e como a câmera distorce o ângulo de visão, foi necessário que se realizassem movimentos mecânicos e óticos na câmera para mostrar a jogada completa.

Com o jogo em andamento, todas as câmeras seguiam a bola e captavam a jogada, permitindo que a geradora da transmissão captasse e armazenasse imagens do lance em múltiplas visões. Ao exibir o *replay*, as imagens das várias câmeras instaladas ao redor do campo eram recuperadas, organizadas em sequência de *replay* de câmeras diferentes e tinham sua velocidade de exibição reduzida, para que o telespectador tivesse a oportunidade de ver por mais tempo o lance por outros ângulos. Com essa pluralidade de olhares, o telespectador tornava-se um receptor onisciente (Quadro 08).



**Quadro 08** - Pluripontualidade do *Replay* no jogo final da Copa de 1998.  
Fonte: TVRS 98.

Essa variedade de pontos de captação de imagem indicou que a construção narrativa da final da Copa de 1998 foi realizada de maneira pluripontual, organizada por um narrador implícito, extradiagético e invisível, requisitando as câmeras de acordo com seu discurso. Temos aqui algo distinto da final da Copa de 1970, em que a construção narrativa da televisão era unipontual. O plano GPG da câmera alta e central na maior parte da transmissão foi o narrador principal, caracterizando a situação, mostrando a posição dos jogadores e a bola, enquanto os demais planos e câmeras traziam o detalhe da informação. No *replay*, a onisciência do telespectador foi criada, exibindo-se as jogadas a partir de uma multiplicidade de ângulos.

A dimensão sonora proposta para a transmissão desta Copa funcionou como um narrador duplo, reafirmando a construção imagética elaborada para a transmissão, pois o principal som integrado era o da torcida que se manifestava torcendo pela sua seleção a cada lance ou jogada realizada. Sons mais específicos, como o apito do juiz e o chute dos jogadores na bola, também ambientaram e deram autenticidade à transmissão, uma vez que eram ouvidos em simultaneidade com a imagem. Mas só eram captados quando os lances aconteciam perto dos microfones distribuídos ao redor do campo. Durante os *replays*, a manutenção do áudio da torcida “ao vivo” certificava ao telespectador que a inserção daquele elemento não o retirava da transmissão “ao vivo” do evento.

Por tratar-se de uma geração de imagem destinada a vários países do mundo, não houve a inserção de nenhum elemento visual ou textual, como placar, tempo de jogo, informe de entrada e saída de jogadores – deixou-se para as emissoras retransmissoras do sinal colocar esses elementos na transmissão em função da sua abrangência mundial. Trata-se de um produto destinado a uma grande massa e que cria um ritmo de dispersão e compartimentação da informação.

## Considerações finais

A transmissão televisiva produzida na final da Copa de 1998 mantém, como ponto de identificação entre as transmissões, a estrutura principal da composição narrativa da final 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, garantindo um ritmo ágil à transmissão, de modo a prender a atenção do telespectador nas imagens televisivas.

Essa nova construção da transmissão ocorreu devido ao aumento do número de câmeras em torno do campo e pela troca entre elas condicionada pela movimentação do jogo durante a transmissão “ao vivo”. Isso proporcionou 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 ofereceu ao telespectador outro ângulo do mesmo “fato”, buscando expressar uma visão de mundo capaz de captar diversas particularidades da ação e não apenas uma interpretação. Essas composições auxiliares apresentaram enquadramentos fechados de forma a introduzir um novo elemento. Neste aspecto, o significado de realidade para a transmissão da final de 1998 é uma construção que permite ao telespectador a percepção de que o produto apresentado pela TV não é imediatamente visível durante a experiência direta com o mundo. Desta forma, a lógica de realidade expressa na decisão da 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 ativo e privilegiado, possibilitado pelo avanço do aparato técnico.

O diretor de TV 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 e age 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 um aglomerado de visões do mesmo fenômeno, fazendo com que o raciocínio humano procure estabelecer um significado.

Esse direcionamento do olhar é um dos elementos chave que sustentam a transmissão como uma expressão viva de intenções. Os elementos emocionais são direcionados por meio

da montagem contínua do ritmo das imagens e da movimentação mostrada nas jogadas, conduzindo emocionalmente o telespectador pela transmissão. Assim, os elementos ideológicos são constituídos por meio da conotação criada pelos enquadramentos e pelo poder de interferência dos planos e pontos de vista na estrutura narrativa principal.

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 próprio jogo. Para que o telespectador não se perca, a transmissão retorna constantemente o eixo principal da narrativa, padronizada pela final da Copa de 1970, com uma perspectiva de antropomórfica, central e ampla, direcionadora da narrativa.

Nesse contexto, essa transmissão televisiva do esporte (Copa de 1998) não pretende ser um processo de simples fixação do acontecimento, como no estilo proposto na Copa de 1970, em que a transmissão deveria parecer mimeticamente igual à recepção de um torcedor “in loco”, estabelecendo uma representação visual de acordo com repertório acumulado pelo telespectador. Na decisão da Copa de 1998, observou-se uma transmissão que apresenta uma nova ordem e inter-relação dos acontecimentos, tornando indispensável a característica da televisão de transmitir um jogo direto e “ao vivo” para dar credibilidade ao produto. Assim, conforme foram existindo interações do telespectador com outras formas de a TV apresentar o jogo, a compreensão humana foi-se também modificando e acabou transformando a concepção de se acompanhar um jogo, seja na televisão ou no campo. E isso só foi possível devido às novas possibilidades técnicas proporcionadas pelo sistema televisivo.

Diferentemente da teoria literária, na narração audiovisual “o observador” precisa apresentar uma referencialidade especial presente e definida. É isso que este texto pretendeu mostrar: inicialmente, na transmissão esportiva de 1970, essa referencialidade era fixa e definida a partir um observador invisível do jogo, ou seja, um torcedor sentado no melhor lugar do estádio; já em 1998, conforme a evolução dos equipamentos e das técnicas televisivas, esse observador não era mais fixo: ele tornou-se móvel e compôs um discurso que só pode ser visto por meio da TV.

## Referências

- BUSCOMBE, E. **Football on television**. London: British film Institute, 1975.
- CASETI, F; CHIO, F. **Análisis de la television: instrumentos, métodos y prácticas de investigación**. Barcelona: Paidós, 1999.
- CASTRO, J. A. **25 anos de televisão via satélite**. São Paulo: Talentos, 1997.
- DEBRAY, R. **Curso de midiologia geral**. 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**. 4ªed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- JOST, F. **Narrativa cinematográfica**. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.
- MANOVICH, L. **El lenguaje de los nuevos médios de comunicación: la imagen em la era digital**. Traducción: Oscar Fontrodona. 4º ed. Barcelona: Paidós, 2012.
- PETERS, R. **Television Coverage of Sport**. Birmingham: CCCS, 1976.
- PUDOVKIN, V. **Film technique and Film Action**. Tradução: Ivor Montagu. Londres: Vision, 1958.
- SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. 2ªed. São Paulo: Paulus, 2014.
- WATTS, H. **On Camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. São Paulo: Summus, 1990.
- WHANNEL, G. **Fields in vision: television sport and cultural transformation**. London: Routledge, 2002.