

FUTEBOL E TECNOLOGIA: UMA ANÁLISE DA TRANSMISSÃO TELEVISIVA DA COPA DO MUNDO A PARTIR DOS CONCEITOS DA MÍDIOLÓGIA

Tatiana Zuardi Ushinohama¹
José Carlos Marques²

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 (CASETTI, 1999; JOST, 2009), pontuado em três momentos de modificações técnicas: o surgimento, a transição e consolidação de uma nova tecnologia. 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 existência do jogo.

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

Soccer and Technology: an Analysis of the World Cup's Television Broadcasting through the Concepts of Mediology

Abstract: This research proposes to investigate the transmission of the message (DEBRAY, 1993), which combine culture and technology in order to understand how the broadcasting entered the soccer game successfully over the years. For this, we analyzed the realization of the World Cup on television through its representative construction of space and time (CASETTI, 1999; JOST, 2009), aimed three times to technical modifications: the advent, transition and consolidation of a new technology. The hypothesis defended is that as changes the broadcasting mode of production, that is to say, its morphogenesis, so does your visual system, its nature, and especially the way in which it makes known to us the existence of the game.

Keywords: soccer; World Cup; mediology; television; communication.

¹ Mestra em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP – Campus de Bauru). E-mail: tatianazuardi@globocom.com.

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

Introdução

O futebol de alto rendimento é uma atividade esportiva que se fortalece a partir do momento em que passa a contar com a cobertura de jogos e torneios feita pelos meios de comunicação, inicialmente jornais e revistas, e posteriormente o rádio. Este fenômeno se intensifica com o advento da televisão, que inaugura a partir da segunda metade do Século XX 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 de todo o mundo, 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 à tela da tevê.

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 tempo³.

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 tecnológicas⁴ se

³ AFFINI, L. P.; USHINOHAMA, T. Z. Futebol: Mega-evento esportivo e a transmissão televisiva. In: XV Congresso de Ciências da Comunicação, Caxias do Sul. Anais eletrônicos. São Paulo: Intercom, 2010. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-2860-1.pdf>>.

Acesso em: 08 jul. 2015.

⁴ O termo tecnologia proposto neste texto refere-se, literalmente, “ao conhecimento e usos das ferramentas e instrumentos utilizados pelos seres humanos” (SANTAELLA, 2014, p.205).

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 existência que a transmissão construiu.

Presupostos de um evento na televisão

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 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, no 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 possa identifica-los, interpretá-los e aceitá-los.

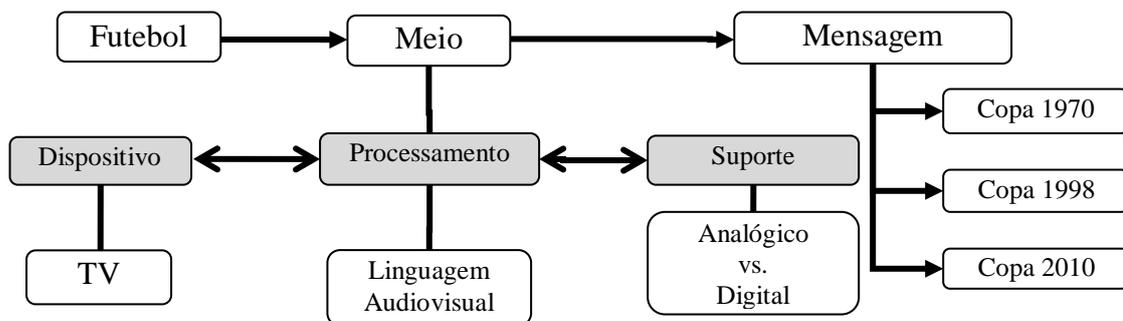


Figura 1 – Organograma processo comunicacional de mediação adotado na pesquisa.
Fonte: Autoria própria

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; o uso dos procedimentos, a linguagem audiovisual. Esse conjunto estrutural do

meio não se separa e interage criando uma promessa, segundo Jost (2004), na concepção da semiologia.

O dispositivo televisivo é responsável pela representação de um acontecimento em imagem e som, em que se expande o 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, por meio do poder de difusão, “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 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).

Este fenômeno é reafirmado pela potencialidade de um programa de tevê que se anuncia como transmissão direta e “ao vivo”, uma vez que se expande o espaço em concomitância temporal com ocorrência do evento. A consequência disso é, denominado pela pesquisadora Fechine (2008), um 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, são tão importantes as estratégias de figurativização do espaço televisivo, pois a espacialidade construída pela televisão exhibe coordenadas do jogo, como a bola e as linhas do campo, que possibilitam que uma quantidade de telespectadores estabeleça uma comunicação eficiente e simultânea com a transmissão:

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, o analógico e o digital, a partir da transposição dos cinco princípios propostos 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: no cinema, foi o fotograma; no rádio, a onda sonora; na 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 a 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 resolução⁵. Cada amostra quantificada assume um valor numérico a partir de uma escala pré-

⁵ Tipos de resolução de vídeo: Standart, DV, HD, Full-HD, 4K, 8K.

definida, convertida em unidades diferenciadas, os dados discretos⁶. Assim, o 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 maior escala, no entanto cada amostra segue mantendo sua identidade separada. Por exemplo, uma página da internet que contém 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 a 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 etc. 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 de 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 *surround*, proporcionando uma atmosfera próxima à do estádio na sala de estar do telespectador.

O quarto princípio é a variabilidade, que se refere ao 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

⁶ Tipos de compressão de vídeo – AVI, MPEG, MPEG 2, MPEG 4.

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 vinculada à cultura humana⁷.

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). Já os meios digitais instauram uma lógica bastante distinta, alicerçada pelo pensamento pós-industrial, que se baseia na adaptação do indivíduo em vez da standardização massiva.

A televisão como um narrador

Para analisar as transmissões televisivas de futebol direta e “ao vivo” nas Copas do Mundo a partir da interferência da tecnologia, o estudo propõe comparar as transmissões dos jogos considerando sua constituição no meio televisivo como narrativa audiovisual, simultânea ao jogo e determinada pela tecnologia analógica ou digital.

A pesquisa compreende por narrativa audiovisual uma construção complexa em que as ferramentas específicas do meio de comunicação de massa, no caso, a televisão, e sua linguagem audiovisual atuam como um narrador fundamental, exercendo o papel de ponte entre uma manifestação cultural – jogo de futebol, e o receptor. “Colocar os acontecimentos em ordem, ainda que cronológica, exige, ao contrário, todo um trabalho sobre a temporalidade (cortar, saltar, aproximar), que introduz outra lógica, diferente do simples passar do tempo de referência.” (JOST, 2009, p.50).

Assim, à medida que a televisão mostra por meio da representação do espaço os elementos do jogo e monta os planos configurando uma narrativa, ela torna-se um meganarrador e está

⁷ 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 Zuardi Ushinohama e José Carlos Marques e apresentado no Congresso Nacional da Intercom de 2013. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0962-1.pdf>>. Acesso: 10 jul. 2015.

“particularmente apta a empilhar, uns sobre os outros, uma variedade de discursos, uma variedade de planos de enunciação e, finalmente, uma variedade de pontos de vista que podem, eventualmente se entrecroçar.” (JOST, 2009, p.73)

Entretanto, a televisão não controla o jogo, que é um acontecimento independente dos meios de comunicação, com uma multiplicidade de ações a partir do comportamento dos diversos elementos (jogadores, árbitros e bola) presentes no campo, um espaço delimitado, porém ela modera a representação do espaço e tempo na tevê em função da tecnologia. Por isso, ao ser sistematizado pela tevê, o jogo apresenta um subnarrador, já que possui uma dinâmica própria. Assim, o meio é o principal responsável pela comunicação, mas tem como subnarradores da história os elementos do próprio jogo, uma vez que a interação entre eles instituiu uma “ordem dos fenômenos”. A bola pode ser considerada um subnarrador, pois permite uma linha narrativa ao receptor de forma que este compreenda as ações que acontecem em campo com base nela. Essa situação permite uma interação entre as duas narrativas, fazendo com que o narrador principal, neste caso o meio, “apague-se aparentemente, em tal caso, em prol de um narrador segundo, que, tão polifônico quanto ele, ocupa os cinco canais de transmissão do narrável fílmico” (JOST, 2009, p. 70)

A partir dessa visão, este método de pesquisa propõe fazer uma separação entre o meganarrador audiovisual, a televisão, e o subnarrador, os elementos do jogo, ou seja, o conteúdo da transmissão, para que se possa identificar, por um instrumento de pesquisa, o processo de construção da narrativa audiovisual das transmissões de futebol “na medida em que o processo fílmico implica uma certa forma de articulação de diversas operações de significação (encenação, enquadramento e encadeamento)” (JOST, 2009, p.74). Leva-se em conta, também, a complexidade de uma imagem vista que “é muito difícil significar um único enunciado por vez, como podemos verificar quando tentamos anotar as informações visuais veiculadas por um plano” (JOST, 2009, p.36),

no se enfocan solamente los contenidos de las transmisiones, sino los elementos lingüísticos que las caracterizan, los materiales utilizados y los códigos que presiden su “tratamiento” (códigos lingüísticos, gramaticales, sintácticos o estilísticos, pero también culturales e ideológicos). CASSETTI et. al., 1999, 249.

Assim, este estudo da transmissão televisiva de futebol examinou a arquitetura definida para esse produto televisivo por meio do *Análisis de las estructuras representativas* proposto por Casetti et. al. (1999) de modo a explorar as estruturas que os sustentam e as estratégias empregadas. As estratégias de representação existencial do jogo na televisão foram denominadas de estilo.

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 guiará a pesquisa verificando a forma como a tecnologia analógica e digital constrói o mundo na tela por meio do eixo do espaço e do tempo, uma vez que a articulação e apresentação 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 baseará na linguagem audiovisual do cinema exposta por Gardies (2006) e na narratologia audiovisual proposta por Jost e Gaudreault (2009).

Portanto, 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, definiu-se como *corpus* desta pesquisa os três jogos finais de três edições do Mundial de Futebol FIFA. A escolha das finais é devido ao seu grau de importância, já que se trata de uma disputa em que se determinará o campeão do maior evento da modalidade no período de quatro anos e possui uma significativa audiência televisiva. Das 19 edições realizadas até o presente momento (2014), foram selecionados três jogos finais, que se apresentam como marcos tecnológicos da construção narrativa das transmissões televisivas de futebol em Copas do Mundo. A primeira final é a da Copa de 1970, pois se trata da primeira narrativa audiovisual transmitida direta e ao vivo para todo o mundo. A segunda final é a da Copa de 1998, porque foi a 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 e no qual a captação, armazenamento, transmissão e recepção, além da transmissão televisiva, passaram a ser de responsabilidade da instituição organizadora do evento, ou seja, a própria FIFA.

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, um 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 alterava 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; além disso, o tempo flui continuamente desde o apito inicial do árbitro até seu apito final, a cada 45 minutos. Para que a transmissão tivesse êxito, duas câmeras foram posicionadas no alto e na área central do estádio, a fim de possibilitar uma visão frontal das ações ocorridas. As imagens eram capturadas de forma equilibrada e harmônica por toda a sua dimensão. Tratava-se de um ponto fixo nos quais se encontravam os dois equipamentos, que se intercalavam na construção narrativa da transmissão, de modo que a câmera principal captasse com planos de longa duração uma ampla área do campo em torno da bola, seguindo-a para todos os lados. Essa câmera principal apresentava o espaço ao telespectador, descrevia os elementos importantes para o jogo e narrava os acontecimentos à medida que os capturava e os transmitia de forma contínua. Essa composição foi mantida nas Copas de 1998 e 2010 e definida como a principal linha narrativa da transmissão televisiva.



Quadro 01 – Sequência de imagens ilustrando a estrutura de captação principal da final da Copa de 1970.

Fonte: Tele-Sistema Mexicano.

Quando ocorria uma troca da câmera principal para a câmera auxiliar, o foco passava a ser as particularidades da ação do jogador e os jogadores, uma vez que o equipamento principal não possuía a qualidade técnica para exibir detalhes em uma imagem ampla. Esse

corde aproximava a visão do telespectador da ação, decompondo-se em diferentes pedaços, mas que se dissolviam ritmicamente em uma sequência fluente de imagens.

Logo, tanto nessa troca entre os planos quanto nos movimentos das câmeras, havia uma naturalidade antropomórfica que criava 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 respeitava, portanto, uma aparência imediata do mundo físico e buscava reproduzir um comportamento humano, seus movimentos e reações, principalmente devido à utilização de recursos de montagem que visavam promover a invisibilidade do meio durante as combinações técnicas (planos e movimento de câmera). Essa aparente invisibilidade do sistema televisivo objetivava 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 mantinham 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, manipulava-se precisamente a atenção do telespectador por meio da continuidade criada pela composição técnica e pela própria sequência da jogada. Tudo era combinado, cronometrado e previsto na transmissão para que a leitura do telespectador fosse fácil, e para que houvesse um controle total da existencialidade criada pelas imagens de modo que a transmissão pareça ser o “verdadeiro”.

Esse poder da ilusão do verdadeiro atraía o telespectador justamente pela precisão com que a tela parecia existência real do fato. Controlava-se no enquadramento a centralidade da bola e a entrada e saída dos jogadores de maneira que não acontecesse um desequilíbrio no plano. Assim, a narrativa permanecia equilibrada e com as imagens harmônicas, sem quebrar a lógica da montagem com continuidade. Por exemplo, se um jogador estivesse atacando para o lado esquerdo da tela, um plano mais fechado iria mostrar o seu deslocamento para o lado esquerdo; caso ele ameaçasse movimentar-se em sentido contrário, o plano seria 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 eram 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 encontrava fundamentada na concepção de que o telespectador assistia a um jogo de futebol pela tevê como se estivesse no melhor lugar estádio. Esse estilo começou a modelar o imaginário do telespectador em um processo de mediação do jogo pelo meio.

O estilo produzido na Copa de 1998 manteve, 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, conduzia 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 ocorreu devido ao aumento do número de câmeras em torno do campo, propiciando troca entre elas de maneira justificada pela movimentação do jogo durante a transmissão “ao vivo”. Isso determinou 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 oferecia ao telespectador outros pontos de vista, outros ângulos, diversificando o distanciamento do mesmo “fato”, buscando, assim, expressar uma visão de mundo capaz de captar diversas particularidades da ação e não apenas uma aparência. Essas composições auxiliares apresentavam enquadramentos fechados de forma a introduzir um novo elemento que mostre a constituição da jogada na sintaxe principal.

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



Quadro 02 – Sequência de imagens ilustrando como a Câmera Central em GPG narra o jogo final da Copa de 1998.
Fonte: TVRS 98.

O diretor de tevê selecionava e combinava, assim, as imagens e os sons (de cima ou de baixo; de perto ou de longe) numa tendência que conferia unidade aos planos separados, agindo sobre a emoção e consciência do telespectador. Criava-se uma aparência em que o ser humano estava onipresente aos acontecimentos do jogo sob o ponto de vista de múltiplas câmeras que produziam uma diversidade de visões do mesmo fenômeno, fazendo com que a raciocínio humano procurasse 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 elaborava uma consciência da montagem na transmissão televisiva do jogo, percebendo que se tratava de um conjunto de planos reunidos a fim de representar o jogo.

Entretanto, havia ainda uma preocupação com a integridade dos fatos após esses atos pontuais de apresentar o espaço do jogo na televisão por diversas perspectivas, de maneira que a transmissão retornava constantemente ao 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 pretendia ser um processo de simples fixação do acontecimento, como no estilo proposto pela Copa de 1970, em que a existência real deveria parecer “verdade”, fiel ao fato representado, mas pretendia 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 televisivo era um processo definido pela 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 essa 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.

Já 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. Tratava-se de uma progressão rumo a um estilo narrativo hiper-realista, que passou a empregar 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.



Quadro 03 – Sequência de imagens ilustrando como a Câmera Central em GPG narra o jogo final da Copa de 2010.

Fonte: abc.

A linha narrativa principal da transmissão “ao vivo” com a bola em movimento continuou a ser composta pelo ponto de vista central e alto, mas, agora, tornou-se 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 foi mais necessário fragmentá-lo em dois planos e fazer uso da montagem, como na Copa de 1970 e 1998, sendo possível exibir nitidamente mais elementos do jogo em um mesmo plano e continuamente.

Como na Copa de 1998, na Copa de 2010 ocorreram inserções de outros pontos de vista dentro da linha narrativa principal do jogo, porém não foram planos que descreviam ações novas do jogo, e sim uma ação anteriormente apresentada pela linha narrativa principal, inclusive por um ponto de vista não-humano.

Os pontos de vista mais requisitados na Copa de 2010 com a bola em movimento foram: o central baixo e fixo, e os laterais baixos e móveis. Esses pontos promoveram, nos maiores planos (PG⁸ e PC⁹), 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 substituiu os frequentes cortes (imagem fechada/imagem aberta) por um fluxo contínuo da imagem a fim de acompanhar uma série de jogadores na situação e criar uma composição dramática.

Já os planos fechados (PM¹⁰, PP¹¹ e Close) inseridos na transmissão “ao vivo” buscaram 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 aconteceu, principalmente, quando a bola estava parada ou retornando ao jogo, para desvelar a emotividade presente nas situações do jogo ao telespectador por meio da narrativa audiovisual.



Quadro 04 – Imagens ilustrando outras perspectivas presentes na Copa de 2010.

Fonte: abc.

Esses pontos de vista auxiliares da Copa de 2010 procuraram 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 oferecidas, ou seja, um hiper-realismo, a fim de

⁸ PG – Plano Geral (GAGE, 1991).

⁹ PC – Plano Conjunto (GAGE, 1991).

¹⁰ PM – Plano Médio (GAGE, 1991).

¹¹ PP – Plano Próximo (GAGE, 1991).

conceber um todo integral, respeitado e intocável pelo grau de referências fornecido.



Quadro 05 – Sequência de imagens ilustrando manipulação do tempo (super/ultra *slow motion*) no jogo final da Copa de 2010.
Fonte: abc.

Foi nessa direção que os replays inseridos logo depois dos lances, por vários ângulos e com um alto grau de particularidades da imagem, exploraram a manipulação do tempo (super/ultra *slow motion*) a fim de mostrar uma realidade integral que possibilitasse desvendar uma verdade invisível por meio de recursos técnicos, superando os limites da capacidade humana de olhar. Desta forma, esse “valor de realidade” valorizou 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 do estilo de transmissão televisiva da Copa de 2010 foi ir além da percepção imediata e direta, e, para isso, fundamentou-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 chamou de existência real do jogo na televisão em função dos potenciais e limites tecnológicos do meio. E, na medida em que essas particularidades foram sendo produzidas pelos sistemas televisivo, o sentido do que seria realidade em uma transmissão televisiva transformou-se e 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-cognitivos 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 para 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 a fragmentação do tempo geraram uma transmissão em que a realidade é detalhada de maneira que o ser humano não seria capaz de captar sem o auxílio da tecnologia, devido à pormenorização das ações em imagens e dos pontos de vista não correspondentes à visão de um ser humano no estádio. Isso permite ao telespectador uma imersão perceptiva nas ações desenvolvidas pelos jogadores que supera o limiar do real, uma vez que o real possui uma correspondência direta, enquanto o virtual está no âmago, mas não de fato. Define-se, assim, um terceiro sentido da realidade.

Assim, conforme mudou o modo de produção televisiva, 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 medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Traducción: Oscar Fontrodona. 4ª ed. Barcelona: Paidós, 2012.

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

Recebido em 26 de janeiro de 2016

Aceito em 29 de maio de 2016