

“Noventa milhões em ação” – aspectos técnicos da transmissão televisiva do mundial de futebol de 1970 para o Brasil

Tatiana Zuardi Ushinohama

Mestre pelo programa de pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista (Unesp/Bauru). É bacharel em Comunicação Social e tem licenciatura plena em Educação Física também pela Universidade Estadual Paulista. Na mesma instituição obteve o grau de especialista no curso de pós-graduação *lato sensu* “Linguagem, Cultura e Mídia”.

E-mail: tatianazuardi@globo.com

José Carlos Marques

Docente do programa de pós-graduação em Comunicação e do Departamento de Ciências Humanas da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista (Unesp/Bauru). É doutor em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP) e mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Licenciou-se em Letras pela USP.

E-mail: zeca.marques@faac.unesp.br

Resumo: Este artigo, longe de problematizar as questões políticas que, no Brasil, envolveram a Copa do Mundo de Futebol de 1970, apresentará algumas reflexões a respeito de como se deu a transmissão televisiva dos jogos de futebol para o mundo todo e para o público brasileiro, que recebeu os sinais diretamente do México em preto e branco (embora a geração de imagens tenha sido em cores, o Brasil só disporia desse sistema de recepção a partir de 1972).

Palavras-chave: Futebol; Transmissão televisiva; Copa do Mundo; Televisão.

Title: “Ninety million in action” – technical aspects of television broadcasting of World Cup in 1970 for Brazil

Abstract: It is not the intention of this paper analyze the political issues that, in Brazil, involved the World Cup Soccer in 1970. This paper aims to present some reflections on how was the broadcasting of football matches for world and for the Brazilian public, which received live from Mexico in black and white (although the imaging has been in colors, Brazil only would have this television system from 1972).

Keywords: Soccer; Broadcasting; World Cup; Television.

A Copa do Mundo de futebol de 1970, realizada no México de 31 de maio a 21 de junho, foi a primeira transmitida em direto e “ao vivo” pela televisão (TV) para diversos países. Isso fez com que a geradora de imagens optasse por uma construção televisiva capaz de atender um público que, na maioria das vezes, tinha contato direto com o esporte dentro do estádio e que não possuía muita experiência em assistir jogos através de um aparelho de TV.

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 a identificação das imagens televisivas pelo público e, conseqüentemente, a aceitação do conteúdo transmitido, a emissora propôs uma transmissão que assumisse a perspectiva do torcedor no estádio, no seu melhor lugar: a tribuna de honra. O compromisso em reconstruir a ação do campo na televisão sob um ponto de vista e o cuidado em reproduzir os detalhes devido à limitação do meio, são 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 ao jogo de futebol pela TV como se estivesse no melhor lugar estádio. Esse estilo modela o imaginário do telespectador em um processo de mediação do jogo pelo meio.

Mas, como a população brasileira, em todo o país, assistiu à Copa de 1970 por meio de seus aparelhos de televisão? Quais limitações técnicas e inovações a transmissão televisiva daquela competição apresentou aos espectadores que começavam a adotar a TV como principal meio de contato com eventos esportivos? Este artigo, longe de problematizar as questões políticas que envolveram aquele campeonato mundial, apresentará algumas reflexões a respeito de como se deu a transmissão televisiva dos jogos de futebol para o mundo e para o público brasileiro, que recebeu os sinais diretamente do México em preto e branco (embora a geração de imagens tenha sido em cores, o Brasil só disporia desse sistema de recepção a partir de 1972).

A Copa de 1970: novidades e inovações

Com a transmissão televisiva via satélite, a final da Copa do Mundo de 1970 entre Brasil e Itália consagraria uma seleção tricampeã do mundo sob a “supervisão” de todos, pois assistiríamos ao jogo, transmitido diretamente do Estádio Azteca (Cidade do México), em cores e ao vivo, independente de onde estivéssemos (América, Europa, Ásia ou África). A transmissão desse jogo foi realizada por uma empresa mexicana de comunicação, a Telesistema Mexicano, que, já em 1966, adquirira os direitos exclusivos da transmissão televisiva do mundial, rompendo com a tradição europeia¹ de captar audiovisualmente os jogos das Copas até aquele momento.

Em razão disso, a televisão abria novas fronteiras com os avanços tecnológicos na Copa de 1970, e o evento tornava-se uma atração de primeira grandeza para mundo, visto que um meio de comunicação possibilitaria que uma imensa quantidade de pessoas assistisse aos jogos simultaneamente à sua realização. Além disso, o sistema televisivo em cores propiciaria outra percepção das transmissões, já que introduzia as cores na imagem e sincronizava imagem e som, algo inexistente no sistema televisivo preto e branco, pois o som chegava primeiro que a imagem, antecipando os acontecimentos.

Para isso, a empresa responsável pela transmissão televisiva da Copa de 1970 dispunha de equipamentos no padrão NTSC, ou seja, as imagens em cores eram geradas com 525 linhas de resolução, em 30 quadros por segundo com uma frequência de 60 hertz e na proporção 4:3 ou 1:1,33. As cores surgiam pela primeira vez nas transmissões da Copa do Mundo, proporcionando, do ponto de

¹ Eurovision (UER) - *European Broadcasting Union* – Cooperativa europeia de televisão.

vista técnico, uma melhor definição e composição da imagem, pois auxiliavam no ajuste da tonalidade, contraste, contiguidade e contraponto. Do ponto de vista da percepção, contribuíam também no destaque da relação da figura contra o fundo e na criação de campos e identidades cromáticas durante a composição da imagem.

² PAL – *Phase Alternating Line* – Sistema de transmissão televisiva em cores – 625 linhas de resolução – frequência 50 hertz – 25 frames

³ SECAM – *Séquentiel Couleur à Mémoire* – Sistema de transmissão televisiva em cores – 625 linhas de resolução – frequência 50 hertz – 25 frames

No entanto, o padrão NTSC não era adotado por todos os países do mundo. A Europa possuía, de modo geral, o padrão em cor PAL², sendo que a França era a exceção, com o padrão SECAM³. Os demais países tinham apenas um sistema televisivo em preto e branco, como o caso do Brasil. Essa diferença entre sistemas televisivos fez com que houvesse a necessidade de um processo de ajuste entre o sinal gerado e o sinal recebido, o que resultava em uma interferência na qualidade das imagens e na velocidade de exibição, uma vez que os sistemas eram diferentes: na quantidade de linha de resolução, frequência de modulação do sinal e o número de quadro captado por segundo.

A conversão do sinal piorava a qualidade da imagem colorida, mas não influía no sistema de imagem preto e branco, pois a formação da imagem colorida compartilhava os mesmos processos de constituição da imagem monocromática. O problema de converter uma imagem captada com 525 linhas em uma imagem com 625 linhas era o acréscimo de 100 linhas, o que resultava no ganho de sinais elétricos de preenchimento, interferindo na percepção visual dos elementos que compunham a imagem.

Outro problema técnico produzido pela diferença entre padrões televisivos era a velocidade de filmagem e a reprodução dos quadros. O padrão NTSC captura uma imagem em 30 quadros por segundo, ou seja, a velocidade do movimento dos elementos no plano para ser gravada era dividida em 30 partes dentro de um segundo. Ao converter para o outro sistema, PAL/SECAM, cinco quadros por segundo deveriam ser eliminados, pois sua frequência era de 25 quadros por segundo. Dessa forma, a ação desenvolvida na tela era acelerada.

Assim, considerando essas questões, os recursos técnicos do equipamento televisivo e as características de um jogo de futebol, a Telesistema Mexicano propôs uma fórmula discursiva para a transmissão televisiva direta, ao vivo e em cores, baseado no modelo implantado pela BBC na Copa anterior, o qual, segundo Whannel (2002) apud Bucombe (1975) e Peters (1976), fundamentava-se no conhecimento que o espectador havia acumulado a respeito do esporte e da sua experiência em assistir a ele em um meio de comunicação audiovisual. Tratava-se de uma estrutura fixa, que propunha captar as ações para depois montá-las, ou seja, as câmeras eram distribuídas e posicionadas em torno do campo, tendo em vista um conhecimento prévio de qual era a dinâmica do jogo de futebol e as particularidades do equipamento de captação de modo que se conseguisse receber imagens e som de todo o ambiente onde eram desenvolvidas as ações dos jogos. As imagens eram captadas continuamente por todas as câmeras, enviadas e concentradas em uma mesa de controle para que ficassem à disposição do diretor do programa. Este era o responsável por selecionar as imagens, construindo a transmissão televisiva do jogo simultaneamente à sua realização.

Foi em consequência da transmissão televisiva dos jogos direto e “ao vivo” que a Europa solicitou à FIFA a alteração do início das partidas, a fim de que os europeus assistissem às transmissões pela televisão entre as 18 e 19 horas. Isso fez com que, devido ao fuso horário, um terço dos 32 jogos da Copa do México tivesse início ao meio-dia (horário do México). Portanto, o papel do meio de comunicação – a televisão – nesse tipo de programa era servir de mediador dos acontecimentos sem maiores possibilidades de intervenção no jogo em si, já que, à medida que as ações acontecessem, a televisão simultaneamente captaria e transmitiria as imagens para o mundo. No entanto, essa construção discursiva de um jogo de futebol para televisão ao vivo e em direto segue normas e restrições do sistema que media o fato.

Identificamos, assim, a mediação da transmissão televisiva de futebol na Copa do Mundo de 1970 para compreender como foi realizada a construção do evento nesse sistema televisivo, analógico e colorido. Neste artigo, vamos nos ater ao jogo final da Copa de 1970 (Brasil x Itália), transmitido às doze horas (horário mexicano), do dia 21 de junho daquele ano, diretamente da Cidade do México. A opção em analisar essa partida tem a ver com o fato de que se trata do jogo mais importante da competição, pois seria ali decidido o campeão do torneio. A partida teve um público telespectador estimado em mais de 200 milhões de televisores em todo o mundo. Para analisar a transmissão televisiva de futebol, o estudo utilizou a proposta de Casati e Chio (1999) das estruturas representativas, espaço e tempo, a fim de decompor os elementos da linguagem audiovisual (plano⁴, enquadramento⁵, transição⁶), para, em seguida, fazer-se a recomposição desses elementos, examinando o significado produzido pela articulação e hierarquização das imagens, ou seja, o sentido geral da transmissão televisiva de futebol.

⁴ Plano – unidade mínima da linguagem audiovisual, isto é, um segmento ininterrupto de tempo e espaço audiovisual. (GARDIES, 2010, p. 8).

⁵ “Designa-se por *enquadramento* o acto, bem como o resultado desse acto, que delimita e constrói um espaço visual para transformar em *espaço de representação*.” (GARDIES, 2006, p. 23).

⁶ Transição ou *raccords* – “elos que permitiam atenuar os efeitos de corte entre planos ou conferir-lhes um sentido particular.” (GARDIES, 2006, p. 55).

A TV e as possibilidades discursivas disponíveis em 1970

Em 1970, 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 geradora de imagens propôs uma transmissão que assumisse uma perspectiva do torcedor no estádio, da maneira como o público havia se acostumado a acompanhar os jogos antes do advento da televisão.

Após montar seu equipamento técnico no estádio, a emissora responsável pela geração de imagens não o altera mais, pois o jogo de futebol é um espetáculo que acontece em um mesmo espaço, como o teatro. Além disso, todas as ações são desenvolvidas ali, no campo, e o tempo flui continuamente desde o apito inicial do juiz 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 foram capturadas de forma equilibrada e harmônica por toda a sua dimensão. Tratava-se de um ponto fixo no qual 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. A câmera principal apresentava o espaço ao telespectador, descrevia os elementos importantes para o jogo e narrava os acontecimentos à medida que os capturava, transmitindo-os de forma contínua.

Quando ocorria uma troca da câmera principal para a câmera auxiliar, o foco passava a ser as particularidades da ação do jogador e os próprios jogadores, uma vez que o equipamento principal não possuía a qualidade técnica para exibir detalhes na imagem ampla. Esse corte aproximava a visão do telespectador da ação, decompondo-se em diferentes pedaços, mas que se dissolviam em uma seqüência fluente de imagens.

Logo, tanto na 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 por meio da linguagem audiovisual construída pelo meio.

A construção do espaço do jogo na televisão respeitava, portanto, uma aparência imediata do mundo físico e buscava reproduzir o comportamento humano, seus movimentos e reações, principalmente, devido à utilização de recursos de montagem que visavam a promover a invisibilidade do meio durante essas combinações técnicas. Essa aparente invisibilidade do sistema televisivo

objetivava demonstrar a neutralidade do processo de representação, 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 estivessem 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 realidade criada pelas imagens de modo que a transmissão parecesse ser o “verdadeiro”.

O poder ilusório do verdadeiro atraía o telespectador justamente pela precisão com a qual a tela demonstrava a “realidade”. 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 se movimentar em sentido contrário, o plano seria alterado para uma visão aberta.

Esse compromisso com a reconstrução da ação do campo na televisão sob um ponto de vista e o cuidado em reproduzir os detalhes devido à limitação do meio foram 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 TV como se estivesse sentado no estádio. Esse estilo começou a modelar o imaginário do telespectador em um processo de mediação do jogo pela TV.

Entretanto, na transmissão da Copa de 1970, houve momentos de quebra com o estilo proposto, que surgiram da tentativa de inserir novidades técnicas na construção narrativa da transmissão, como a montagem de sequências em paralelo de ações diferentes e os *replays* oriundos de uma câmera posicionada atrás do gol, que alteravam a perspectiva central da transmissão. A inserção dessas novidades acabou indicando a presença da mediação e uma artificialidade na construção narrativa estabelecida pelo meio.

Quando a bola estava parada ou fora de jogo, ocorria uma montagem de sequência em paralelo com a intercalação de planos gerais e americanos que mostravam situações diferentes. Isso conferia à narrativa um efeito de contiguidade espacial de ações obtidas em espaços diferentes e dava a aparência de realidade a um todo irreal e construído. Outro momento era a inserção do *replay* na transmissão direta, uma ação passada trazida para o presente em uma perspectiva totalmente diferente das imagens produzidas pela transmissão “ao vivo”, revelando o sistema televisivo e demonstrando que a televisão poderia construir a narrativa do jogo a partir de vários pontos de vista.

A decomposição da transmissão televisiva

O diretor de imagem, na sala de comando, tinha a visualização prévia de todos os planos captados pelas câmeras instaladas no estádio. Entre as imagens disponíveis, o diretor selecionava um plano que comporia a transmissão televisiva, simultaneamente às ações desenvolvidas no jogo. Para investigar a construção do discurso do jogo de futebol na televisão, faz-se necessário descrever e quantificar os planos, pois “nas imagens podemos, então: procurar a sua concepção formal, as maneiras como organiza os seus significantes; inquirir os valores que elas

disseminam, advogam ou propõem; deslindar o saber dos materiais e dispositivos.” (NOGUEIRA, 2010, p. 20).

Os planos disponibilizados ao diretor eram capturados por câmeras posicionadas em torno do campo de modo que cada câmera trouxesse implicações inevitáveis e decisivas à transmissão. Porém, na localização da câmera, dois aspectos fundamentais deviam ser considerados para a identificação e caracterização dos planos: a escala, a distância em que a câmera era colocada do objeto; e o ângulo, posição da câmera em relação ao objeto.

Cada autor tem ao seu dispor um vasto repertório de elementos discursivos e técnicos dos quais se podem socorrer para criar a sua obra. As escolhas que efetua dentro desse repertório acabarão por ditar o seu estilo. [...], por se disseminar e os seus ensinamentos por se transformar em patrimônio cultural e criativo – isto é, acabará por originar um conjunto de competências que se solidificarão, eventualmente, em convenções e tradições reconhecíveis e colectivamente partilhadas. (Ibid., p. 20)



Figura 1: Posicionamento das câmeras (1, 2, 3 e 4) no Estádio Azteca na Copa de 1970

Na final da Copa de 1970, a Telesistema Mexicano distribuiu quatro câmeras pelo estádio, conforme a figura 1. Todas as câmeras eram fixas e instaladas distantes do campo – palco onde aconteceriam as ações do jogo, em um plano superior ou Zenital, isto é, ao colocar a “câmera na máxima verticalidade em relação à ação permite como que mapear todo o espaço mostrado e localizar geograficamente as personagens e os objetos nesse mesmo espaço.” (Ibid., p. 42). Apesar da disposição das câmeras 1 e 2, não foi possível enquadrar em um único plano o campo de futebol na sua amplitude total, de um gol a outro; isso foi possível apenas com as câmeras 3 e 4.

Câmera	Escala/Angulo	Escala de Plano
1		
2		
3 e 4		

Quadro 1: Imagens captadas pelas câmeras na Copa do Mundo de 1970

⁷ A média da duração dos planos no 1º Tempo foi de 12,16 segundos.

Os noventa minutos da final da Copa do Mundo de 1970 foram transmitidos mediante a organização de 382 fragmentos espaço-temporal homogênea, ou seja, planos, que em média duraram 13,9 segundos. No primeiro tempo, foram 213 planos “ao vivo”⁷ e apenas 2 *replays*, com a rerepresentação de algum lance. A captação do *replay* foi realizada pelas câmeras 3 e 4, com a exibição das imagens momentos depois do gol marcado em uma velocidade menor do que a original e sem som ambiente do estádio. Já no segundo tempo, a quantidade de planos diminuiu (169 planos) em virtude de aumento da sua duração (16 segundos por plano). Além disso, houve quatro *replays*, em que três foram dos tentos marcados nesta etapa e apenas um de ataque mal sucedido próximo à grande área.

Verificou-se que a transmissão televisiva dessa Copa utilizou quatro tipos de planos. O Plano Geral correspondeu a 51% dos planos, com uma duração média de 21 seg./plano, sendo captado pela câmera 1 (96,9%) e câmeras 3 ou 4 (3,1%).

O plano geral permite apresentar uma vasta quantidade de informações. Esta vastidão de informação pode ir até ao plano extremamente afastado, de grande amplitude, no qual o personagem pode acabar, eventualmente, por se diluir no espaço que a envolve. (Ibid., p. 40)

Na transmissão de um jogo de futebol, esse plano permite ao telespectador explorar a disposição dos jogadores dentro do recorte da imagem. No entanto, devido às grandes dimensões do campo e à impossibilidade do equipamento enquadrar o todo, o telespectador orientava-se pelas linhas que demarcam o campo. As linhas funcionaram assim como uma referência para o posicionamento das jogadas.

O Plano Conjunto (PC) correspondeu a 47% dos planos e não apresentou significativa diferença⁸ em relação ao Plano Geral (PG) na sua utilização durante a transmissão. No entanto, em relação ao tempo da sua duração “no ar”, a diferença foi significativa, uma vez que a média do Plano Conjunto foi quase quatro vezes menor (5,7 seg.) que a do PG. Em termos expressivos, o plano PC aproximou o telespectador das ações realizadas pelo jogador ou pequeno grupo de forma a facilitar a visualização de detalhes no movimento corporal dos atletas. Essas imagens foram obtidas pela câmara 2, que captou também os planos Americano e Detalhe, que corresponderam cada um a 1% do total geral da quantificação em planos.

⁸ Teste *T-Student* para variável independente ($p < 0,05$)

Tabela 1: Quantificação dos Planos no primeiro e segundo tempo da final de 1970

Planos	1º Tempo		2º Tempo	
	Quant.	Duração	Quant.	Duração
Total	213	12,2	169	16,1
PG	108	19,0	86	25,2
PC	103	4,9	77	6,8
PA	2	14,5	2	12,5
PD	-	-	3	2,7

O Plano Americano foi selecionado a fim de mostrar a ação física dos jogadores da cintura para cima, pois um recorte na figura humana é feito na altura do joelho. Como o futebol é um esporte jogado especialmente com os pés, tal plano foi pouco requisitado. O Plano Detalhe foi utilizado para mostrar ao mundo a taça que estava em disputa naquela final, pois isso permitia “dedicar a maior atenção ao mais ínfimo pormenor. [...] porque opera segundo a lógica da extrema evidência e valorização.” (Ibid., p. 36).

Além do plano, o diretor conferia, antes de selecionar a imagem, a disposição dos elementos visuais evidenciados “que acaba por estabelecer os parâmetros da sua compreensão.” (Ibid., p. 15). As imagens apresentaram uma composição centralizada (99%), uma vez que se mirava deixar os elementos em torno de um ponto central na imagem, ora o jogador com a bola, ora a bola; e explícita, já que “os elementos da imagem tendem a ganhar uma clareza nítida ao nível da percepção, como se tudo devesse ou pudesse ser iluminado de modo a favorecer um exacto visionamento por parte do espectador” (Ibid., p. 16). Assim, conforme a bola se movimentava pelo campo, a imagem se reorganizava por meio dos movimentos de câmara ótico ou mecânico, descrevendo e narrando as situações a partir de um ponto externo.

O formato do ecrã, o dentro e o fora-de-campo, ângulo ou a distância são característica do plano. Mas há um aspecto da imagem que é próprio do cinema (e da televisão): o movimento da câmara em relação à acção, ao espaço, às personagens ou aos objectos. Isto significa que o enquadramento da acção, dos objectos ou dos personagens se altera ao longo de um único plano, provocando mudanças de distância e/ou ângulo. (Ibid., p. 82)

Os movimentos encontrados foram os mecânicos: na horizontal (*pan*) e na vertical (*tilt*); e os óticos (*zoom in* e *zoom out*), de modo que 93% das imagens continham algum tipo de movimento para adequar a imagem à bola ou aos jogadores/árbitros, dispostos da seguinte maneira: 86% dos movimentos foram *pan*; 54%, *tilt*; e 36%, *zoom*. Para ligar os planos, utilizaram-se dois tipos de recursos: o corte seco (36%), que é a troca de uma por outra; ou o *fade* (64%), que é a dissolução de uma imagem na outra.

Outro elo identificado foi o informativo por meio do gerador de caracteres que colocava elementos textuais sobre a imagem em alguns momentos. Mostrou-se o tempo decorrido de jogo em intervalos irregulares, o placar do jogo, nomes de alguns jogadores e mensagens, no caso da final, informando o campeão mundial.



Quadro 2: Inserção de elementos textuais nas imagens transmitidas na Copa do Mundo de 1970

O som transmitido em conjunto com as imagens compôs-se de forma diegética, ou seja, inerente às ações mostradas, pois foi oriundo da manifestação da torcida que assistia ao jogo no estádio. “Em muitas circunstâncias, podemos mesmo afirmar que os elementos sonoros são, do ponto de vista estético e discursivo, absolutamente decisivos para assinalar o tom, a emoção, o dramatismo ou o valor das imagens.” (Ibid., p. 79). A locução na língua de origem das retransmissoras do sinal não estava inclusa no pacote de direitos firmado com a empresa mexicana, assim essas emissoras televisivas tiveram que enviar ao México um locutor para narrar o jogo. O único problema era que o estádio Azteca não possuía cabines suficientes para atender à todos os locutores de rádio e televisão do mundo.

A recomposição da transmissão televisiva

Ao recompor a estrutura de transmissão televisiva, estamos falando da montagem, forma como os diversos elementos da linguagem audiovisual se conjugam e entretecem para dar origem às diversas formulações discursivas: apresentar pequenas narrativas, descrever conjunto de objetos, criar hierarquias valorativas e superar as limitações técnicas do meio, em busca de construir uma transmissão televisiva de futebol. Essa montagem não se apresenta somente na junção de planos, ela pode ser elaborada dentro de um próprio plano na medida em que os movimentos de câmera reorganizam os elementos e dão continuidade a narratividade. Por isso, a transmissão televisiva da final da Copa do Mundo de 1970 resultou da seleção e organização discursiva das imagens fornecidas pelas

quatro câmeras fixas posicionadas no Estádio Azteca, as quais descreveram e narraram o jogo de futebol em progressão temporal contínua.

O futebol possui uma dinâmica própria do jogo que é direcionada por meio de um encadeamento de ações constantes, e as câmeras acompanharam essa movimentação seguindo a bola e tudo que estava ao seu redor quando ela estava em movimento. A bola, para um jogo de futebol, é um dos fatores determinantes para a conquista da vitória, por isso é um elemento narrativo intrínseco ao jogo que foi escolhido pelo meio como uma linha condutora da narrativa do jogo. Desse modo, conforme a localização e distância das câmeras do campo, as emissoras controlaram o que o telespectador via e de onde via, procurando elaborar um discurso coerente, a partir da manipulação do espaço em uma linha temporal concomitante ao acontecimento do evento, ou seja, contemporânea.



Quadro 3: Câmera 1 – Sequência de imagens descritiva e narrativa

Essa construção espacial da transmissão aconteceu por meio das câmeras 1 e 2, que foram responsáveis cada uma delas por 49% das imagens da transmissão, sendo que a câmera 1 captou as imagens apenas em Plano Geral e a câmera 2 em Plano Conjunto. A relação entre as duas câmeras apresentou uma correlação perfeita ($p=1$)⁹, pois se intercalaram na maior parte da transmissão. Enquanto, a câmera 1 em Plano Geral foi considerada a câmera principal, uma vez que a duração dos seus planos correspondeu a 79% do tempo da transmissão; e a câmera 2 em Plano Conjunto era a auxiliar, pois foi responsável por 19% das imagens. Para interligar os acontecimentos de forma invisível, utilizaram-se elos narrativos (corte ou dissolução) como elemento de ligação audiovisual. Essa estrutura consistiu, então, “na criação de relações de um plano com os seguintes e/ou anteriores [...] criando diversas modalidades de sentido” (Ibid., p. 94-95) para se contar uma história.

⁹ Análise de correlação de Pearson



Quadro 4: Transição da câmera principal para auxiliar

Nessa transmissão, a televisão hierarquizou os acontecimentos espacialmente, propondo um plano inicialmente descritivo, em que apresentava a disposição dos jogadores distribuídos ao redor da bola e as ações que estavam realizando. Com a evolução das ações, a televisão fazia as adequações necessárias – um movimento de câmera ou uma mudança de perspectiva –, para acompanhar a situação até que ela se completasse, superando as características técnicas limitantes do meio. Isso fez com que se construísse uma estrutura narrativa em que fosse “possível dar ao espectador o lugar de uma testemunha invisível e privilegiada das ações representadas.” (Ibid., p. 138).



Quadro 5: Sequência de imagens em situação de bola parada

No entanto, houve outras duas propostas pontuais de construção narrativa. A primeira foi observada quando o jogo se encontrava parado. Como a bola não produz ações neste momento para a televisão, o diretor optava por compor uma transmissão anacrônica, ou seja, tentava mostrar as ações paralelas que os jogadores envolvidos no último lance estavam realizando, antes da bola ser colocada em movimento novamente. A segunda proposta foi o *replay*, possibilidade de o telespectador rever os gols ou lances do jogo logo após eles terem acontecido, por outro ponto de vista e em uma velocidade mais lenta, propiciando ao receptor um tempo maior de visualização do lance.



Quadro 6: Sequência de imagens ilustrando o Replay em câmera lenta

A ideia televisiva como um meio entre o evento e o telespectador propôs nessa transmissão não interferir no ritmo em que os acontecimentos ocorriam no campo. Para isso, utilizaram-se de Planos Gerais longos (21,7 s.), a fim de que o telespectador pudesse acompanhar uma ampla área ao redor da bola; e Planos Conjuntos curtos (5,7 s.) no intuito de aproximar a visão da jogada, uma vez que a qualidade da tevê em um plano mais aberto não permitia acompanhar detalhes da movimentação corporal dos jogadores.

O som completou a construção do sentido e do valor do discurso ao estabelecer um elo com a imagem, visto que o som captado era o emitido pela torcida no decorrer do jogo concomitante às jogadas e reações dos jogadores. O som revelou-se atribuindo um estado presente às imagens que certificava a transmissão televisiva como direta e “ao vivo”.



Quadro 7: Sequência de imagens da torcida pedindo o final do jogo

Essas articulações entre as unidades da linguagem audiovisual na Copa de 1970 propuseram, portanto, uma construção clássica do discurso de modo a direcionar a atenção do telespectador para uma ação principal, pois se projetaram planos com composições estéticas centradas e explícitas, e montagens invisíveis, suaves e não intrusivas, uma vez que é a montagem que “faz avançar a história contada e sua fácil inteligibilidade – que esta fácil inteligibilidade permita uma rápida e imune identificação com a personagem e os sofrimentos e alegrias” (Ibid., p. 106).

Últimas considerações

Em 1970, em meio ao conturbado momento político que se vivia no país, a população brasileira mal se deu conta do tipo de transmissão televisiva que foi atribuída aos jogos daquela Copa – uma transmissão que oferecia uma narrativa “equilibrada” e com imagens harmônicas, sem quebrar a lógica da montagem com continuidade. A ideia era oferecer ao telespectador uma experiência similar à que ele conhecia ao assistir às partidas no estádio.

Esse 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 do estádio. Trata-se de um estilo que começou a modelar o imaginário do telespectador em um processo de mediação do jogo pelo meio.

Entretanto, na transmissão da Copa de 1970, houve ainda momentos de quebra com o estilo proposto, os quais surgiram da tentativa de inserir novidades técnicas na construção narrativa da transmissão da partida. Isso aconteceu quando a bola estava parada ou fora de jogo, por meio de uma montagem de planos em paralelo,

o que conferia a narrativa um efeito de contiguidade espacial de ações obtidas em espaços diferentes; e aconteceu com a inserção do *replay* na transmissão direta, uma ação passada trazida para o presente em uma perspectiva totalmente diferente das imagens produzidas pela transmissão “ao vivo”, revelando o sistema televisivo e demonstrando que a televisão pode construir uma narrativa do jogo a partir de vários pontos de vista. Certamente, milhões de brasileiros não puderam notar esses aspectos, que só tiveram uma alteração significativa a partir da Copa de 1998, pois as possibilidades tecnológicas do sistema analógico chegavam ao seu limite, e a emissora japonesa NHK testava a transmissão televisiva no sistema digital. Na Copa seguinte, em 2002, tem início a substituição dos sistemas e equipamentos, havendo a hibridização dos sinais, elementos que merecem uma análise mais aprofundada – algo que escapa, neste momento, à abrangência deste artigo.

Referências Bibliográficas

- BUSCOMBE, E. *Football on television*. Londres: British film Institute, 1975.
- CASETI, F; CHIO, F. *Análisis de la television: instrumentos, métodos y prácticas de investigación*. Barcelona: Paidós, 1999.
- CASTRO, J. *25 anos de televisão via satélite*. São Paulo: Oiti, 1997.
- DEBRAY, R. *Curso de midiologia geral*. Tradução de Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 1993.
- GARDIES, R. *Compreender o cinema e as imagens*. São Paulo: Saraiva, 2011.
- MEGRICH, A. *Televisão: transmissão e recepção*. São Paulo: Érica, 1989.
- NOGUEIRA, L. *Manuais de Cinema III: planificação e montagem*. Covilhã: LabCom Books, 2010.
- PETERS, R. *Television coverage of sport*. Birmingham: CCCS, 1976.
- RIBAS, L. *O mundo das Copas*. São Paulo: Lua de Papel, 2010.
- WHANNEL, G. *Fields in vision: television sport and cultural transformation*. Londres: Routledge, 2002.