

Transmissão televisiva da final da Copa do Mundo de 1970: como o meio pode construir a estética de consumo do futebol

Tatiana Zuardi Ushinohama¹

José Carlos Marques²

Palavras-chaves: Futebol, Televisão, Copa do Mundo, Esporte

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 direto do Estádio Azteca (na Cidade do México), em cores e ao vivo, independente de onde estivéssemos (América, Europa, Ásia ou África). A transmissão deste 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 uma tradição européia³ de captar audiovisualmente os jogos das Copas até aquele o momento.

Desta forma, 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 assistirem aos jogos simultaneamente à sua realização por meio dos satélites. 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, porque 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 vista técnico, uma melhor definição e composição da imagem, pois auxiliariam no ajuste da tonalidade, contraste, contiguidade e contraponto, e, no

¹ Discente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual Paulista (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.

³Eurovision (UER) - *European Broadcasting Union* - Cooperativa européia de televisão.

ponto de vista da percepção, auxiliariam no destaque da relação figura contra o fundo e na criação de campos e identidades cromáticas durante a composição da imagem.

No entanto, o padrão NTSC não era adotado por todos os países do mundo. A Europa possuía, de modo geral, o padrão em cor PAL⁴, sendo que a França era a exceção com o padrão SECAM⁵. Os demais países tinham apenas um sistema televisivo em preto e branco, como o caso do Brasil. Essas diferenças de sistemas televisivos fizeram 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, pois os sistemas eram diferentes: na quantidade de linha de resolução, frequência de modulação do sinal e o número de quadro captado por segundo.

A qualidade da imagem colorida convertida piorava entre sistemas televisivos em cores, mas não influía no sistema de imagem preto e branco, já que a formação da imagem colorida compartilhava dos 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 de linhas que resultava no ganho de sinais elétricos de preenchimento, interferindo na percepção visual dos elementos que compunha a imagem.

Outro problema técnico, produzido pela diferença entre padrões televisivos era à velocidade de filmagem e 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, 5 quadros por segundo deveriam ser eliminados, pois sua frequência era de 25 quadros por segundo. Desta 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, baseada no conhecimento que o espectador havia acumulado a respeito do esporte e da sua experiência em assisti 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

⁴PAL – *Phase Alternating Line* – Sistema de transmissão televisiva em cores - 625 linhas de resolução – frequência 50 hertz - 25 frames

⁵SECAM –*Séquentiel Couleur à Mémoire* -Sistema de transmissão televisiva em cores - 625 linhas de resolução – frequência 50 hertz - 25 frames

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. O diretor era o responsável por selecionar as imagens construindo a transmissão televisiva do jogo simultaneamente a sua realização.

Foi em consequência da transmissão televisiva dos jogos direto e “ao vivo”, que a Europa solicitou à FIFA a alteração do início dos jogos para que os europeus assistissem a eles pela televisão entre as 18 e 19 horas⁶, isso fez com que, devido ao fuso horário, um terço dos 32 jogos da Copa do México iniciassem ao meio-dia (horário do México).

Portanto, o papel do meio de comunicação, televisão, nesse tipo de programa era servir de mediador dos acontecimentos sem qualquer possibilidade de intervenção no evento, jogo em si, já que, à medida que as ações acontecem, a televisão simultaneamente capta e transmite as imagens para o mundo. No entanto, essa construção discursiva de um jogo de futebol para televisão ao vivo e direta segue normas e restrições do sistema que media o fato.

Este estudo objetiva analisar 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. Para isso, o *corpus* será decomposto nos elementos da linguagem audiovisual (plano⁷, enquadramento⁸, transição⁹), 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. O *corpus* selecionado foi o jogo final da Copa do Mundo de 1970, Brasil e Itália, transmitido às doze horas (horário mexicano), do dia 21 de junho de 1970, diretamente da Cidade do México, uma vez que se trata do jogo mais importante da competição, pois se decidia o campeão. A partida teve um público telespectador estimado a partir de 200 milhões de televisores no mundo.

Decomposição da transmissão televisiva

O diretor de imagem, na sala de comando, tem a visualização prévia dos todos os planos captados pelas as câmeras instaladas no estádio. Entre todas as imagens possíveis, o diretor seleciona o plano que comporá a transmissão televisiva, simultaneamente às ações

⁶ RIBAS, L. O mundo das Copas. São Paulo: Lua de Papel, 2010, p. 159.

⁷ Plano – unidade mínima da linguagem audiovisual, isto é, um segmento ininterrupto de tempo e espaço audiovisual. (GARDIES, 2010, p.08).

⁸ “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).

⁹ Transição ou *raccords* – “elos que permitiam atenuar os efeitos de corte entre planos ou conferir-lhes um sentido particular.” (GARDIES, 2006, p.55).

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 são capturados por câmeras posicionadas em torno do campo de modo que cada câmera traga implicações inevitáveis e decisivas à transmissão. Porém, dois aspectos fundamentais devem ser considerados na localização da câmera para a identificação e caracterização dos planos: escala, distância que a câmera é colocada do objeto; e ângulo, posição da câmera em relação ao objeto. Na final da Copa de 1970, a Telesistema Mexicano distribuiu 4 câmeras da seguinte forma:

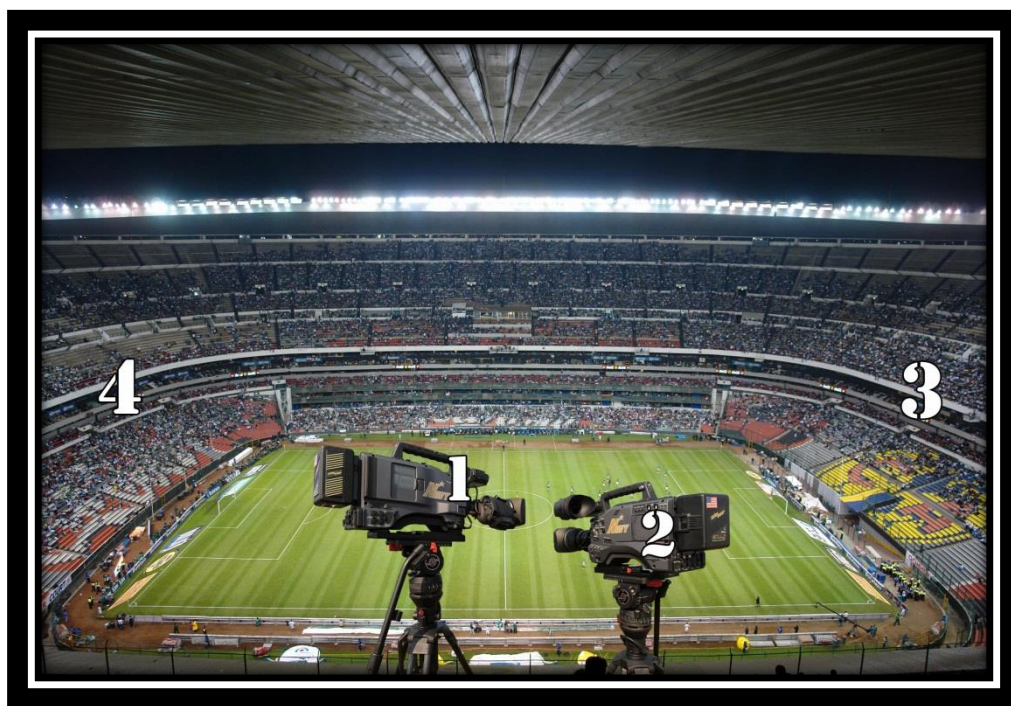


Figura 01- Posicionamentodas câmeras (1,2,3 e 4) no Estádio Azteca na Copa 1970.

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.” (NOGUEIRA, 2010, p.20).

Todas as câmeras eram fixas e foram instaladas distantes do campo - palco onde acontecem as ações do jogo e em um plano superior ou Zenital, isto é, coloca-se 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.” (NOGUEIRA, 2010, p.42). Mesmo com essa configuração as câmeras, 1 e 2, não conseguiram enquadrar em um plano a amplitude total do campo de futebol, de um gol a outro; apenas as câmeras 3 e 4.

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

Quadro 01-Imagens captadas pelas câmeras na Copa do Mundo de 1970.

Os noventa minutos da final da Copa do Mundo de 1970 foram concebidos 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”¹⁰ e apenas 2 *replays*, cuja exibição foi realizada pelas câmeras 3 e 4, momentos depois do gol marcado em uma velocidade lenta, pois já havia equipamento de *slowmotion*. 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 4 *replays*, em que 3 foram dos tentos marcados nesta etapa e apenas um de ataque mal sucedido próximo a grande área.

Verificou-se que a transmissão televisiva dessa Copa, utilizou-se de 4 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.” (NOGUEIRA, 2010, 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 de o equipamento enquadrar o todo, o telespectador orienta-se nas imagens pelas linhas que demarcam o campo, pois funcionam como uma referência do posicionamento das jogas.

O Plano Conjunto (PC) corresponde a 47% dos planos, não sendo significativamente diferente¹¹ em relação ao Plano Geral (PG) na sua utilização na transmissão. No entanto, em referência ao tempo de duração, a diferença foi significativa uma vez que a média do Plano Conjunto foi quase quatro vezes menor (5,7 seg.). Em termos expressivos, o plano PC aproxima 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 são obtidas pela câmera 2, assim como os planos Americano e Detalhe, que corresponderam cada a 1% do total.

O Plano Americano é selecionado a fim de mostrar a ação física dos jogadores da cintura para cima, pois o recorte na figura humana é feita na altura do joelho. Como o futebol é um esporte jogado com os pés, ele foi pouco requisitado. O Plano Detalhe foi utilizado para mostrar a taça ao mundo que estava em disputa naquela final, pois “permite dedicar a maior atenção ao mais ínfimo pormenor. (...) porque opera segundo a lógica da extrema evidência e valorização.” (NOGUEIRA, 2010, p.36).

¹⁰ A média da duração dos planos no 1º Tempo foi de 12,16 segundos.

¹¹ Teste *T-Student* para variável independente ($p < 0,05$)

Além do plano, o diretor confere, antes de seleccionar a imagem, a disposição dos elementos visuais evidenciados “que acaba por estabelecer os parâmetros da sua compreensão.” (NOGUEIRA, 2010, p.15). As imagens apresentaram características centradas (99%), uma vez que os elementos se organizavam em torno de um ponto central determinando a composição, o jogador com a bola ou a bola; e clara, 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” (NOGUEIRA, 2010, p.16).

Assim, conforme a bola se movimenta pelo campo, a imagem se reorganiza por meio dos movimentos de câmara ótico ou mecânico, descrevendo e narrando as situações a partir de um ponto externo, sem ter acesso ao pensamento dos atletas.

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 ds personagens se altera ao longo de um único plano, provocando mudanças de distância e/ou ângulo.(NOGUEIRA, 2010, p.82)

Os movimentos encontrados foram os mecânicos: na horizontal (*Pan*) e na vertical (*Tilt*); e os óticos (*zoom in* e *zoom out*). Isto posto, 93% das imagens continham algum tipo de movimento para adequar a imagem à bola ou ao jogadores/árbitros, dispostos da seguinte maneira: 86% do movimento foram *Pan*; 54%, *Tilt*; e 36%, *Zoom*.

Os elos entre os planos aconteceram por meio de dois recursos: o corte seco (36%), é a troca de uma por outra; ou o *fade* (64%), a dissolução de uma imagem na outra. Outro elo informativo identificado foi o gerador de caracteres colocado sobre a imagem em alguns momentos, mostrando o tempo decorrido de jogo a cada intervalo de tempo de forma irregular, o placar do jogo, alguns nomes de jogadores e escritos, no caso da final, informando o campeão mundial.





Quadro 02 – Inserção de Caracteres 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 as ações mostradas, pois foi oriundo da manifestação da torcida que assiste 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.” (NOGUEIRA, 2010, p.79). A narração na língua de origem das emissoras receptoras não estava inclusa no pacote de direitos firmado com a empresa mexicana, assim a retransmissora televisiva tinha que enviar ao México um locutor para narrar o jogo. O único problema era que o estádio Azteca não possuía cabines suficientes para atender todos os locutores de rádio e televisão do mundo.

Recomposição da transmissão televisiva

Ao recompor a estrutura de captação apresentada, está-se falando da montagem, forma como os diversos elementos da linguagem audiovisual se conjugam e entrecem 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 resulta da seleção e organização discursiva das imagens fornecidas pelas 4 câmeras fixas posicionadas no Estádio Azteca, em que descrevem e narram 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, as câmeras acompanham essa movimentação seguindo a bola e tudo que está ao seu redor quando ela está em movimento. A bola, para um jogo de futebol, é um dos fatores determinante 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.

Deste modo, conforme a localização e distância das câmeras do campo, as emissoras controlam o que o telespectador vê e de onde vê, procurando elaborar um discurso coerente, a partir da manipulação do espaço em uma linha temporal concomitante ao acontecimento do evento, ou seja, contemporânea.



Quadro 03 – Câmera 1 – Sequência de imagens descritiva e narrativa

Assim, a 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 apresentou uma correlação perfeita ($p=1$)¹², uma vez que se intercalaram na maior parte da transmissão. Entretanto, a câmera 1 em Plano Geral foi considerada a câmera principal, pois 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. Como elemento de ligação audiovisual utilizaram-se elos narrativos (corte ou dissolução) para interligar os acontecimentos de forma invisível. Essa estrutura “consiste, então, na criação de relações de um plano com os seguintes e/ou anteriores (...) criando diversas modalidades de sentido” (NOGUEIRA, 2010, p.94 e 95) para se contar uma história.



Quadro 04 – Transição da Câmera Principal para auxiliar

¹² Análise de correlação de Pearson

Neste contexto, a televisão hierarquizou os acontecimentos espacialmente, propondo um plano inicialmente descritivo, em que apresenta 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 faz com que se construa uma estrutura narrativa em que “é possível dar ao espectador o lugar de uma testemunha invisível e privilegiada das ações representadas.” (NOGUEIRA, 2010, p.138).



Quadro 05 – Sequência de imagens em situação de bola parada

No entanto, houve outras duas propostas específicas de construção narrativa. A primeira foi observada quando o jogo encontrava-se parado, já que para a televisão a bola não produz ações neste momento. Por isso, o diretor compôs uma transmissão anacrônica, ou seja, tentava mostrar as ações paralelas que os jogadores envolvidos no último lance desenvolviam, antes da bola ser colocada novamente em movimento. A segunda proposta era possibilidade do telespectador rever os tentos ou lances do jogo, logo após eles terem acontecidos, por outro ponto de vista em uma velocidade mais lenta, possibilitando ao telespectador um tempo maior de visualização do lance.



Quadro 06 – Sequência de imagens ilustrando o *Replay* em câmera lenta

A televisão como um meio entre o evento e o telespectador buscou na transmissão não interferir no ritmo dos acontecimentos realizados no campo, para isso utilizou-se de Planos Gerais longos (21,7 seg.), a fim de que o telespectador pudesse acompanhar uma ampla área ao redor da bola; e Planos Conjuntos curtos (5,7 seg.) no intuito de descrever melhor a jogada, uma vez que a definição da imagem da tevê em um plano mais aberto não permitia acompanhar detalhes da movimentação corporal dos jogadores.

O som conclui com a construção do sentido e do valor do discurso ao estabelecer um elo fundamental com a imagem, visto que o som captado foi emitido pela torcida ao longo do jogo concomitante com as jogadas e as reações dos jogadores. O som se revela em múltiplas instâncias de modo que se harmoniza com a imagem em alguns momentos e em outros se contrapõe, atribuindo um estado presente as imagens que certifica a transmissão televisiva como direta e “ao vivo”.



Quadro 07 – Sequência de imagens da torcida pedindo o final do jogo

A articulação dessas unidades da linguagem audiovisual propuseram uma construção clássica do discurso de modo a direcionar a atenção do telespectador para a ação principal do

discurso, pois projetou planos com composições estéticas centradas e claras 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” (NOGUEIRA, 2010, p.106).

Considerações

A Copa do Mundo de 1970 torna-se realmente do mundo com a transmissão televisiva via satélite. O público de milhares espectadores, a capacidade do estádio, transforma-se em milhões com a tevê “ao vivo” para acompanhar a final do campeonato mundial. A televisão em 1970 expande-se como um meio de comunicação mundial e consagra uma seleção de futebol tricampeã em cores.

Apesar dos diferentes sistemas televisivos pelo mundo, os recursos técnicos do equipamento eram similares, isto é, constituídos analogicamente, o que propiciava uma mesma transmissão de Copa, ou seja, uma única forma de ver futebol pela televisão na qual o espectador possuía um lugar privilegiado: central, fixo e abrangente em relação ao que se contempla devido, principalmente, a uma linguagem audiovisual contadora de história e seus recursos estéticos invisíveis.

Essa nova ferramenta de comunicação, a televisão com a transmissão via satélite, instituiu socialmente uma idéia de normas e convenções fundamentais que determinavam o modo como um jogo de futebol deveria ser transmitido pelas emissoras de televisão mundiais. Assim, teriam uma assimilação única, visto que a Copa era um evento de grande interesse cultural para o mundo e proporcionava por meio da tevê em 1970 uma experiência mediada unificada de se assistir a um jogo.

Referências

- CASTRO, J. **25 anos de televisão via satélite**. São Paulo: Oiti editora, 1997.
- GARDIES, R. **Compreender o cinema e as imagens**. Brasil, Livraria 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.
- RIBAS, L. **O mundo das Copas: as curiosidades, os momentos históricos e os principais lances do maior espetáculo do esporte mundial**. São Paulo: Lua de Papel, 2010.