

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI**

**LUIZ CARLOS DE MORAES**

**AS TRANSMISSÕES DE FUTEBOL PELA TELEVISÃO  
E A NARRATIVA FÍLMICA**

**SÃO PAULO  
2015**

**LUIZ CARLOS DE MORAES**

**AS TRANSMISSÕES DE FUTEBOL PELA TELEVISÃO  
E A NARRATIVA FÍLMICA**

Dissertação de Mestrado apresentada à banca examinadora como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual, da Universidade Anhembi Morumbi, Laureate International Universities, sob a orientação do Prof. Dr. Renato Luiz Pucci Jr.

**SÃO PAULO  
2015**

M821t Moraes, Luiz Carlos  
As transmissões de futebol pela televisão e a narrativa fílmica  
/ Luiz Carlos Moraes. – 2015.  
123f.: il.; 30 cm.

Orientador: Renato Luiz Pucci Jr.  
Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade  
Anhembi Morumbi, São Paulo, 2015.  
Bibliografia: f.109-111.

1. Comunicação. 2. Cinema. 3. Análise audiovisual.  
4. Transmissões esportivas. 5. Continuidade intensificada. I. Título.

CDD 302.2

**LUIZ CARLOS DE MORAES**

**A TRANSMISSÃO DE FUTEBOL PELA TELEVISÃO  
E A NARRATIVA FÍLMICA**

Dissertação de Mestrado apresentada à banca examinadora como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual, da Universidade Anhembi Morumbi, Laureate International Universities, sob a orientação do Prof. Dr. Renato Luiz Pucci Jr.

Aprovado em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

Prof. Dr. Renato Luiz Pucci Jr.

---

Profa. Dra. Maria Cristina Castilho Costa

---

Prof. Dr. Rogério Ferraraz



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos Professores Doutores Laura Loguércio Cánepa, Maria Ignês Magno, Rogério Ferraraz, Sheila Schvarzman e Viscente Gosciola pelas aulas, dedicação, conselhos e, principalmente, pelos ensinamentos. Um agradecimento especial ao Professor Doutor Renato Pucci Jr., que me apresentou para as análises fílmicas. Ao meu companheiro de todas as horas, Flávio Ferreira. A minha esposa Tânia, minha maior incentivadora e minha filha Manuela, minha maior inspiração.

*A imagem mostra o crioulo ceifado, exterminado por trás.  
Cai, na primeira agressão; levanta-se, para ser derrubado outra vez.  
Tudo pelas costas. E vem um colega e afirma:  
— “Não houve nada disso. É mentira do videoteipe, do cinema,  
das fotografias e do próprio olho humano.”*

Nelson Rodrigues

## RESUMO

Este estudo tem por objetivo analisar a nova configuração audiovisual das transmissões esportivas na televisão brasileira. Pretende-se mostrar, por meio de uma análise comparativa, como as produções cinematográficas têm contribuído para as mudanças nas coberturas das partidas de futebol. Será necessário relacionar a linguagem, o estilo e a narrativa do cinema clássico com as inovações utilizadas nas novas formas de transmitir esporte na televisão mundial. Buscaremos, dessa forma, detectar uma narrativa nas transmissões esportivas, com base nas teorias fílmicas de David Bordwell – mais especificamente diante da continuidade intensificada –, associando suas propostas às transmissões ao vivo, comuns ao futebol. Será exemplificado como a evolução tecnológica – que muito tem modernizado os filmes – está sendo utilizada e adaptada pelas redes televisivas, transformando um evento esportivo numa superprodução. Realizaremos também uma análise pontual nas mudanças ocorridas nas partidas transmitidas no Brasil, a fim de se levantar a hipótese de uma nova era no estilo audiovisual das transmissões esportivas da televisão, bem como as percepções de David Harvey diante de um futebol na pós-modernidade.

**Palavras-chave:** cinema, futebol, televisão, análise audiovisual, transmissões esportivas, continuidade intensificada.

## ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the new audiovisual settings in the sports broadcasts in the Brazilian television. It is intended to show, through a comparative analysis, how the cinematographic productions have been contributing to change the soccer match coverages. It will be necessary to make a relation between language, style and the storytelling of the classic cinema with the innovations used in the new sports broadcast in the world television. We will try to detect a storytelling in the sports broadcasts based in David Bordwell film theories, specifically in the face of intensified continuity, relating his propositions to alive broadcasts which are common to soccer. It will be exemplified how the technological evolution which has been modernizing the movies has been used and adapted by the television broadcast networks, changing a sports event into a super production. We will make an analysis in the changes which happened in the matches broadcasted in Brazil, so that we can introduce a hypothesis of a new audiovisual style era of the television sports broadcasts as well as the perceptions of David Harvey before a soccer in postmodernity.

**Key-words:** cinema, soccer, television, audiovisual analyse, sports broadcasts, intensified continuity.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Câmera Alemã.....	27
Figura 2 - Garrincha, 1961.....	33
Figura 3 - Garrincha no cinema.....	36
Figura 4 - Futebol no cinema, 1970.....	36
Figura 5 - Boleiros I.....	37
Figura 6 – Heleno de Freitas.....	38
Figura 7 - Maracanã.....	38
Figura 8 - Linha de Passe.....	39
Figura 9 - Imagens Canal 100.....	60
Figura 10 - Steadicam.....	61
Figura 11 - Travelling.....	62
Figura 12 - Spidercam.....	63
Figura 13 - Spidercam na Copa do Mundo.....	64
Figura 14 - Grua.....	65
Figura 15 - Garrincha dribla, 1962.....	70
Figura 16 - Neymar dribla, 2014.....	70
Figura 17 - Bicicleta de Pelé.....	75
Figura 18 - Bicicleta, 2011.....	75
Figura 19 - Juiz, Boleiros.....	77
Figura 20 - Juiz, 2012.....	77
Figura 21 - Neymar é atingido.....	98
Figura 22 - Neymar chora de dor.....	99
Figura 23 - Neymar na maca.....	99
Figura 24 - Neymar é carregado.....	100

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Cadeia Produtiva do Futebol.....	44
Tabela 2 - Equipes mais lucrativas.....	45
Tabela 3 - Ranking de seleções da Fifa.....	47

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>1. FUTEBOL, CINEMA E TELEVISÃO</b> .....	<b>26</b>
1.1. O início das transmissões esportivas.....	26
1.2. O futebol descobre o cinema.....	29
1.3. O cinema descobre o futebol.....	32
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>2. O FUTEBOL BRASILEIRO E SUAS RELAÇÕES</b> .....	<b>40</b>
2.1. Cadeia produtiva do futebol.....	40
2.2. 1970: futebol, televisão e política.....	51
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>3. ANÁLISE COMPARATIVA</b> .....	<b>57</b>
3.1. Do cinema para a televisão.....	57
3.2. O cinema clássico e o futebol na televisão.....	67
3.3. Continuidade intensificada nas transmissões de futebol pela televisão.....	78
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>4. PERCEPÇÕES: futebol na pós-modernidade</b> .....	<b>101</b>
<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>106</b>

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....109**

**GLOSSÁRIO.....112**



## INTRODUÇÃO

Podemos considerar cinema e futebol duas das mais importantes manifestações culturais brasileiras. São atividades distintas, apaixonantes e populares. Podem-se notar semelhanças e diferenças em vários aspectos. O cinema, inúmeras vezes, tratou o futebol como um importante protagonista. Levou às suas telas o esporte como um empreendimento sério, real, cômico, político e documental.

São duas paixões que lidam com grandes públicos. Trata-se de sucessos atualmente globalizados, influenciados e influenciadores. Ambos têm a televisão como rival e aliada ao mesmo tempo. São fortemente financiados por grandes corporações e movimentam altas cifras. Mas de que forma o cinema flerta com o futebol? E como o futebol se comporta diante dessa estreita relação?

Dessa forma, embasaremos este trabalho dissertativo na busca de respostas para a seguinte problematização: por que, e a partir de quais fontes, surgiram as imagens espetaculares das transmissões futebolísticas pela tevê?

Embora a teoria da narrativa não seja enfatizada em nossos estudos, entendemos que cabe a relação porque a história de um jogo de futebol, transmitido pela televisão, é contado por meio de planos, movimentos de câmeras, edições, entre outras características. "Quando um filme é narrativo, tudo nele se torna narrativo, mesmo o grão da película ou o timbre da voz" (METZ, 1991, p. 187).<sup>1</sup>

Ao longo do século 20, o futebol tornou-se um esporte de grande apelo popular, caracterizado como um dos maiores fenômenos sociais desde a sua invenção, na forma que o conhecemos, pelos ingleses.

---

<sup>1</sup> Tradução de Renato Pucci do texto original: "Quand un film est narratif, tout en lui devient narratif, même le grain de la pellicule ou le timbre des voix."

No prefácio a *O Negro no Futebol Brasileiro*, Gilberto Freyre foi, quanto a isso, possivelmente mais explícito do que nunca em toda a sua obra. Diz, ali, que “o desenvolvimento do futebol, não como um esporte igual aos outros, mas como verdadeira instituição brasileira, tornou possível a sublimação de vários daqueles elementos irracionais de nossa formação social e de cultura”. (...) Naquele momento vê-se, portanto, o futebol (e até algumas forças que lhe correspondem, como a música popular) impedindo o país de engolfar-se nos horrores que rondam a sociedade por dentro e por baixo: o futebol é o *fármaco* prodigioso, o veneno-remédio que converte a violência, a desagregação social, o primarismo, o oportunismo vicioso e estéril, em arte e em perspectiva de afirmação do país (WISNIK, 2008, p. 242-243).

Realmente, não podemos tratar o futebol como um simples esporte, pois é, de fato, parte de uma estrutura social e cultural de nosso país, o que vem ocorrendo até os dias de hoje.

O Brasil vinha se destacando no mundo do futebol com bons times, excelentes jogadores e como exemplo de tática, técnica, preparação e competitividade esportiva. Desenvolveu bons projetos de marketing esportivo e evoluiu tecnologicamente em suas transmissões televisivas, tornando-se um produto de grande sucesso econômico e cultural. O Brasil, dono de cinco títulos em Copas do Mundo, durante anos encantou o planeta com um estilo caracterizado por jogadas espetaculares. Seus atletas são considerados habilidosos e fenômenos nessa modalidade esportiva. O jogador brasileiro atraiu a atenção do mundo pelo alto nível técnico mostrado em partidas realizadas com muita competência, em eventos esportivos históricos e de grande repercussão.

Durante boa parte do século passado e deste que praticamente está se iniciando, o cenário brasileiro foi contemplado com uma indústria específica, gerada a

partir desse esporte dito de massa, que se fortaleceu durante anos com a formação de clubes, ligas, órgãos esportivos e, inclusive, possibilitando a organização de campeonatos milionários. Atraiu e continua atraindo grandes públicos, com bilheterias e rendas cada vez maiores, além de movimentar e fortalecer mercados, como o de material esportivo e outros bens de consumo.

Os clubes de futebol brasileiros passaram a lidar com grandes valores e, dessa forma, foram forçados a deixar o amadorismo de lado e se profissionalizar. Essa forma de administrar o esporte deu-se, em primeira instância, quando os clubes se desenvolveram, criando sedes próprias e centros de treinamento modernos espelhados nas grandes potências do futebol europeu. Atualmente, a atividade vive um segundo momento, quando, apesar de certa resistência, busca uma profunda reformulação, após anos de desmandos e má gestão gerados por maus administradores. Como país-sede da Copa do Mundo de 2014, os “donos” do futebol brasileiro – dirigentes conhecidos como cartolas<sup>2</sup> – buscaram mostrar o lado bom desse evento, enfrentando uma avalanche de manifestações populares por causa da desconfiança em relação aos elevados custos para a sua realização. Se, por um lado, a Copa do Mundo foi um sucesso econômico e social, por outro, trouxe à tona o despreparo e a desorganização do futebol brasileiro, que durante décadas representou a hegemonia do esporte no mundo.

Dessa forma, podemos definir o futebol como parte de um processo socioeconômico, quando ele passa a ser um produto comercial e fonte de grandes lucros. Assim, constata-se que a relação futebol-capital-sociedade se faz presente de um modo bem transparente. Para se enquadrar nesse contexto, o futebol pas-

---

<sup>2</sup> No jargão do futebol brasileiro, cartola são os dirigentes, diretores ou presidentes de times de futebol. Foi criado em 1943, pelo chargista argentino Lorenzo Mollas, e a ideia era ter uma mascote que mostrasse os aristocratas do Fluminense.

sou por transformações que o levaram a ocupar o posto de objeto de consumo de grande aceitação entre diferentes camadas da sociedade.

Num terceiro momento, em processo, o capitalismo desenvolvido de consumo, no futebol, está conotado não mais pelos entornos da fábrica (e, no Brasil, pelas várzeas que lhe correspondem e complementam), mas pela atividade produtiva ligada ao setor de serviços, colocando o lazer urbano no centro do complexo mercadológico que conhecemos, com interesses que mobilizam publicidade onipresente, tevê aberta e a cabo, *pay-per-view* e estádios-feira-de-exposição apontando para estádios-shopping (WISNIK, 2008, p. 67).

O futebol passou a fazer parte de um sistema mercadológico cada vez mais lucrativo, tanto para as grandes redes de tevê quanto para as empresas de marketing esportivo e publicitário. A modalidade, hoje, faz parte da cultura do espetáculo e é classificada como importante acontecimento econômico e social. O futebol nasceu no seio de uma elite europeizada, popularizou-se, quebrou barreiras e tornou-se um fenômeno globalizado.

O futebol no Brasil, inicialmente considerado um esporte de elite graças as suas raízes, foi implantado por funcionários ingleses da São Paulo Railway e também difundido por alguns colégios que introduziram novos hábitos ginásticos. Esse futebol torna-se logo a vitrine de um modo de vida cosmopolita e um índice de civilização e progresso, além de um traço de distinção social (WISNIK, 2008, p. 200).

Realmente o futebol brasileiro inicia-se pela faixa mais alta da sociedade. No entanto, seu estilo apaixonante e épico em termos de disputa, faz com que o jogo ganhe, de forma iminente, o coração de toda uma sociedade, composta principalmente de trabalhadores, operários-jogadores das indústrias que se implantavam no país.

O interesse que o futebol de elite provocava, exaltado por um e criticado pelo outro, crescia de maneira inexorável e, independente de sua vontade, por todos os lados à sua volta, constituindo-se, afinal, num golpe fatal a si mesmo e ao seu desejado isolamento de classe. A outra cena, a princípio invisível, dos primórdios do futebol brasileiro, é justamente a do futebol de pobres, o movimento presumível de gandulas improvisados, moleques, trabalhadores e desclasificados, que se impregna daquilo que vê nos campos ricos e se irradia rápida e indomável pelas várzeas e clubecos populares como um rastilho de pólvora (WISNIK, 2008, p. 206).

O futebol, de forma independente, livra-se do estigma de esporte de elite e ganha seu espaço, popularizando-se em times de fábrica e em outros ligados à ferrovia inglesa. Esta não seria a primeira reviravolta do futebol em se tratando de classes sociais.

Seu público, que durante décadas teve características populares, atualmente está, aos poucos, deixando de participar do espetáculo. Uma prova material visível dessa mudança é a presença cada vez mais numerosa de um público elitizado, pagando preços exorbitantes pelas melhores acomodações nos estádios nos dias de jogos. Ou seja, o futebol nasceu como elite, se popularizou, ganhou o apreço e aceitação de toda uma sociedade, para ser novamente descoberto como um esporte elitizado.

Temos, enfim, as classes mais altas de volta à cena, que percebem no futebol um grande evento e passam a prestigiar e participar ativamente de suas atividades. Assim, para satisfazer esses novos “clientes”, os clubes, agora transformados em empresas, criaram produtos caros que vão de lugares vip nos estádios a camarotes temáticos de luxo. Na outra ponta há todo um complexo mer-

cadológico girando em torno do “produto” futebol. Nesse universo imperam os grupos multinacionais de material esportivo, que acenam com somas vultosas para os clubes e os atletas, e veículos de comunicação poderosos que controlam as transmissões dos jogos dos campeonatos. Assim, exploram um rico filão de venda de assinaturas em canais exclusivos com suas últimas novidades tecnológicas. No Brasil, a Rede Globo negocia com a CBF<sup>3</sup> e os clubes a tabela, chegando até a impor o horário dos jogos dos torneios. No Campeonato Brasileiro<sup>4</sup> (Brasileirão), por exemplo, as partidas realizadas às quartas-feiras só iniciam no horário das 22 horas, após a emissora, dona das transmissões, ter cumprido sua programação, geralmente a exibição do capítulo diário de uma novela.

Na década de 1970, com o início da televisão colorida no Brasil e com o sucesso da Seleção Brasileira, tricampeã do mundo na ocasião, as redes de televisão descobriram, enfim, um negócio altamente lucrativo. Foi durante a Copa do México, em 1970, que, além do grande sucesso dentro dos gramados, aconteceu, pela primeira vez no Brasil, a transmissão em cores e ao vivo das partidas de futebol. Foi o primeiro evento esportivo da FIFA<sup>5</sup> transmitido dessa forma. Estima-se que, aproximadamente, 25 milhões de espectadores assistiram aos jogos ao vivo (ALENCAR, 2007, p. 32).

Com um potencial econômico ímpar, o futebol é transformado em objeto de desejo das grandes corporações da área e passa a ser explorado como um precioso produto de mercado, um ativo diferenciado e especial. São realizados grandes investimentos em profissionais e em novas tecnologias. E quando um torneio é anun-

---

<sup>3</sup> CBF - A Confederação Brasileira de Futebol é uma associação privada que administra o futebol brasileiro. Além de organizar campeonatos nacionais, é responsável pela seleção brasileira.

<sup>4</sup> Campeonato interno que acontece todos os anos. Disputado entre clubes da primeira divisão do futebol nacional, organizado, administrado e realizado pela CBF.

<sup>5</sup> FIFA (*Fédération Internationale de Football Association*) Federação Internacional de Futebol é uma instituição que dirige as associações de futebol de todo o mundo. Filiada ao Comitê Olímpico Internacional, a FIFA foi fundada em Paris em 21 de maio de 1904 e tem sua sede em Zurique, na Suíça.

ciado, vira logo objeto passível de alto faturamento. A emissora que adquire os direitos da transmissão trata de vender e distribuir suas cotas de participação entre anunciantes de peso, compensando todo o investimento feito.

As transmissões de atividades esportivas se reinventam, tornando-se excelentes atrativos publicitários e movimentando um mercado milionário. O futebol ganha destaque entre os eventos e passa a ser prioridade na grade de programação das emissoras. Assim, com o objetivo de expandir a audiência e o número de anunciantes, elas transformam suas transmissões esportivas em megaeventos. O futebol deixa de ser considerado uma simples atração esportiva e passa a ser apresentado em escala de grande espetáculo. São essas interferências pontuais que fazem o futebol ganhar notoriedade e importância, atraindo grandes investimentos.

Na busca por novos telespectadores-consumidores para expandir a audiência, as empresas de comunicação são cada vez mais criativas e inovadoras. Surgem, para essa finalidade, novos caminhos na arte de transmitir jogos de futebol, com dinâmicas modernas e inéditas.

As transmissões esportivas, para se modernizar, precisam inicialmente de meios tecnológicos que enriqueçam seus eventos. Assim, os olhos da televisão se voltam para o cinema, numa relação um tanto diferente, pois, enquanto o cinema tem seu conceito definido como uma plataforma filmada, com imagens montadas, a televisão vem do imediatismo, do “ao vivo”. Poderiam os equipamentos criados para o cinema mudar a cena das partidas de futebol? Dessa forma, a televisão encontra nas descobertas feitas para o cinema um bom indício. Quem sabe uma nova linha tecnológica que se iniciava.

Além da parte técnica propriamente dita, também a linguagem cinematográfica utilizada na realização de filmes com futebol – no caso do Brasil, experimentada nos

documentários do *Canal 100* –, estaria sendo observada pelas redes de televisão.<sup>6</sup> Numa produção audiovisual esportiva, as imagens passam a ser cada vez mais nítidas, hiper-realistas, abusando de closes nos jogadores, nos técnicos, na torcida. Há uma busca constante pelo enquadramento de personagens emotivos, raivosos, engraçados, numa miscelânea de paixões que o cinema sabe promover muito bem. Planos diferenciados, planos longos e câmeras espalhadas por todo o estádio realizam um eficiente show de imagens, antes normalmente visto apenas nas salas de cinema. Cenas e imagens dignas de produções cinematográficas estariam sendo realizadas durante as partidas de futebol, valorizando cada um desses eventos.

As redes de televisão estão em busca da perfeição e da inovação para satisfazer um mercado cada vez mais exigente e sofisticado, um segmento que, assim como o cinema, mistura paixão, emoção e grandes negócios.

Com altíssimos lucros e um extenso mercado a ser explorado, a televisão investiu pesado para que suas programações e transmissões esportivas ficassem mais atrativas, tanto para o público quanto para os anunciantes. Principalmente os patrocinadores e seus anúncios milionários, divulgando e promovendo produtos de consumo massivo e serviços próprios, configurando uma grande indústria que aprendeu a fazer uso das comunicações.

A televisão é, indiscutivelmente, a grande potência das comunicações no Brasil. Ainda mais quando conta com um esporte com forte apelo, como é o futebol. No Brasil, esse esporte é líder na preferência do público, sendo seguido a uma certa distância por modalidades variadas, como automobilismo, vôlei, basquete e outras de menor expressão comercial, para efeitos de volume de audiên-

---

<sup>6</sup> Fundado, em 1959, por Carlos Niemeyer, o Canal 100 era uma espécie de cinejornal com cara de documentário que era exibido nas salas de cinema em todo o Brasil, antes do início do filme do dia. O programa ficou famoso pela qualidade diferenciada de filmagem dos jogos de futebol, com visão documental e uma narrativa dramática.



cia. Já em outros países há uma gama maior de modalidades esportivas de grande sucesso na televisão. Nos Estados Unidos, por exemplo, é comum as redes de tevê variarem suas programações esportivas, com a apresentação de partidas de basebol, futebol americano, basquete, lutas e agora, também estão explorando o *soccer*, que vem aos poucos caindo nas graças dos americanos.

O cinema mundial, que há anos disputa espaço com as grandes redes de televisão, não deixa por menos e se moderniza também. Para não perder terreno, busca a perfeição realizando investimentos em tecnologia, recursos científicos e material humano. As imagens mais incríveis, obtidas de tomadas de câmeras diferenciadas, o som límpido, a edição, a montagem e o emprego de equipamentos de última geração fazem do cinema uma atividade aprimorada. Essas características, comuns ao cinema, estariam atraindo o interesse de megaempresários desse *show business* que se tornou o futebol. As grandes produções cinematográficas, quando utilizam o esporte como tema, seduzem os grandes investidores esportivos da televisão no Brasil e no mundo. Assim, o cinema começa a ser novamente notado, dando indícios de uma possível fonte de inovações dos sistemas audiovisuais das transmissões esportivas de futebol.

É esse o campo de pesquisa desta dissertação, onde o cinema e as transmissões de futebol pela televisão se cruzam, numa espécie de jogo fascinante realizado num terreno ainda pouco explorado. Analisaremos produções cinematográficas e transmissões esportivas, buscando traçar um comparativo.

Focado nas possíveis interferências do cinema nas transmissões esportivas pela tevê, mais especificamente de futebol, faz-se necessário um estudo mais aprofundado das análises fílmicas, em que se buscará um alinhamento teórico. Num primeiro momento, como indício e base para discorrer sobre este estu-

do, relacionaremos as evoluções tecnológicas e as transmissões esportivas no Brasil e no mundo. Com um olhar diante da história do futebol na televisão e no cinema, analisaremos o sucesso da linguagem do cinejornal *Canal 100* nos anos 1960 a 1980, destacando a evolução das técnicas nascidas no cinema, que foram adaptados ao campo de jogo, além de questionar se esse veículo vem influenciando e provocando mudanças nas transmissões das partidas televisionadas.

A fim de um comparativo entre as atividades do cinema e da televisão, as teorias de David Bordwell embasarão boa parte da pesquisa, destacando que seus estudos, realizados sobre Hollywood, serão o principal referencial teórico para o desenvolvimento desta dissertação, na qual analisaremos o estilo visual e as divergências que ocorreram nos filmes hollywoodianos. Nessa perspectiva serão abordadas as questões de continuidade e mudanças desse estúdio, com exemplos sobre a história e o estilo de seus filmes (BORDWELL, 2006). O objetivo é sustentar a ideia de que a cooperação do cinema nas transmissões esportivas pela televisão ocorreu inicialmente em outros países, como, por exemplo, no circuito audiovisual norte-americano, e daí para o mundo, chegando, finalmente, até os grandes conglomerados brasileiros de comunicação.

Para nos situarmos quanto ao cinema como importante meio de comunicação e, para que possamos nos relacionar com as transmissões esportivas na tevê, vamos considerar os estudos de David Bordwell acerca da continuidade intensificada: quatro dimensões, em que o historiador discorre sobre quatro estratégias de filmagem e montagem de trabalhos que foram culminantes para um novo modo de fazer cinema a partir de meados dos anos 1960 (BORDWELL, 2006, p. 121).

Essas estratégias, que se tornaram dominantes no cinema, podem apresentar similaridade e influências na modernização das transmissões esportivas.

Numa comparação, poderemos pontuar algumas estratégias de câmera e edição de Bordwell relacionadas com as transmissões esportivas pela tevê, aplicando suas teorias e desenvolvendo o assunto de forma mais pontual. Realizando, conseqüentemente, uma análise comparativa, assunto que ficará mais denso no Capítulo III, sendo fundamental mostrar a utilização dessas técnicas.

Por fim, destacaremos como as relações sociais têm se comportado diante do grande negócio que se transformou o futebol. Vários setores vêm sofrendo alterações. Podemos citar os âmbitos culturais, econômicos, políticos e, mais objetivamente, por se tratar de objeto principal de nosso estudo, os conceitos pertinentes às transmissões esportivas, em especial as partidas de futebol. Consideramos essas mudanças como estruturais, pois foram as transformações ocorridas no próprio capitalismo, no fim do século 20, que influenciaram diretamente as novas práticas sociais, culturais e econômicas.

Se houve alguma transformação na estrutura do capitalismo do fim do século 20, cabe-nos estabelecer quão profunda e fundamental pode ter sido a mudança. São abundantes os sinais e as marcas de modificações radicais em alguns processos de trabalho, hábitos de consumo, configurações geográficas e geopolíticas, poderes e práticas do Estado etc. (HARVEY, 1998, p.117).

E assim uma nova realidade emergiu, configurando uma sociedade pós-industrial, capitalista, midiática e consumista, num ritmo cada vez mais frenético, impulsionada por grandes investimentos, principalmente em tecnologia. Situamos essas modificações como uma condição pós-moderna, uma forma de cultura contemporânea que sofreu mudanças radicais, caracterizada ainda pela instantaneidade e

pela compressão do tempo-espaço no campo da produção cultural na forma de eventos, espetáculos, divertimentos e imagens da mídia.

Vivemos de acordo com essas perspectivas e buscaremos, portanto, exemplificar como a condição pós-moderna – embasada aqui nas pesquisas de David Harvey – atua nas transmissões de futebol, a ponto de transformar “imagens em mercadorias de consumo” (HARVEY, 1998, p. 260), multiplicando-as e tratando o esporte não como mera diversão, mas como uma indústria lucrativa.

As teorias de Harvey, aplicadas em nossa realidade, nos mostram que, diante do fenômeno tempo-espaço e no contexto de um mundo globalizado, as imagens podem, sim, ser consideradas mercadoria de consumo (HARVEY, 1998, p. 260). Assim são produzidas, multiplicadas, negociadas e consumidas à exaustão. Nesse sentido, as transmissões televisivas, aqui colocadas como programações esportivas, tornaram-se, sistematicamente, mero objeto de consumo gerador de lucros, sendo comercializado de forma agressiva num sistema de clara concorrência entre as empresas de comunicação.

Obviamente, este estudo não esgotará as pesquisas em torno da relação entre futebol e cinema em termos de narrativa, principalmente porque ainda estamos sofrendo os efeitos de uma constante evolução. Muito tem a acontecer nas produções televisivas, e tudo o que for utilizado nas produções cinematográficas tende a ser apreciado e empregado pelas grandes redes de televisão e por outros agentes multimídia. Há adaptações, melhorias e outras modificações, mas novas e modernas formas de transmissões esportivas ainda estão por vir.

Lembramos que alguns termos utilizados em nosso trabalho, tanto do mundo do futebol, quanto das técnicas cinematográficas podem parecer estranho. Diante

disso, desenvolvemos um glossário objetivando um melhor entendimento de nossas colocações.

## CAPÍTULO I

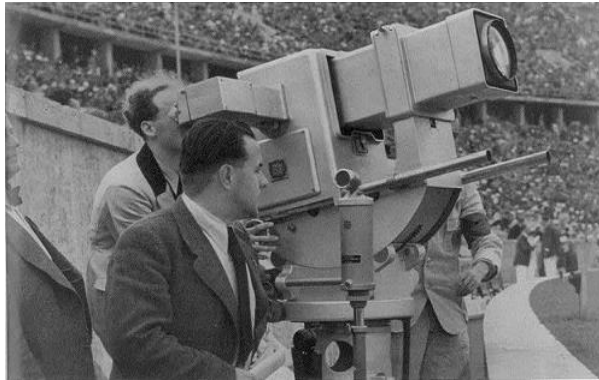
### 1. FUTEBOL, CINEMA E TELEVISÃO

#### 1.1. O início das transmissões esportivas

A primeira transmissão esportiva de que se tem conhecimento foi a dos Jogos Olímpicos realizados em Berlim, em 1936, também chamados de Jogos da XI Olimpíada. Na ocasião, os alemães, sob inspiração de Adolf Hitler, queriam mostrar todo o seu poderio para o mundo, o que fez desses jogos os mais caros e modernos da época. Construiu-se o Estádio Olímpico de Berlim, que abrigava confortavelmente mais de 100 mil pessoas. Os nazistas não pouparam recursos para a realização do documentário fílmico *Olympia*, dirigido por uma renomada cineasta e atriz alemã da época, Helene Bertha Amalie “Leni” Riefenstahl (FERREIRA, 2002).

Os investimentos nas transmissões esportivas foram altos e a Alemanha mostrou muita inovação. Além do elevado grau de conforto e da mais avançada tecnologia, tudo providenciado pelo regime nazista, foram exibidas em Berlim imagens ao vivo, em cinemas e teatros através de um circuito interno. Espectadores privilegiados assistiram à transmissão da abertura e de algumas provas dos jogos, graças à recém-inventada televisão (SIGOLI, 2004). Foi a primeira transmissão de uma Olimpíada pela tevê, quando se destacaram as companhias alemãs Telefunken e Fernseh, com mais de 138 horas de transmissão (*Figura 1*). Mais de 40 países acompanharam os jogos pelo rádio.

Figura 1. Câmera alemã capta imagens nas Olimpíadas de Berlim, em 1936.



Fonte: <http://alternathistory.org.ua>

O primeiro jogo de futebol transmitido ao vivo foi um amistoso entre Itália e Alemanha, também em 1936 (CARVALHO, 2013). Em 1938, a final do campeonato inglês foi televisionada pela primeira vez (DUNMORE, 2014), e a partida foi transmitida a partir do Estádio de Wembley entre as equipes do *Preston North End* e do *Huddersfield Town*.<sup>7</sup>

Em 1950, alguns meses após a implantação da televisão no Brasil, a TV Tupi transmitiu (WILLIAM, 2002) pela primeira vez uma partida de futebol no país entre São Paulo e Palmeiras<sup>8</sup>, no Estádio do Pacaembu<sup>9</sup>. Em 1955, a recém-fundada TV Record mostrou um jogo entre Santos e Palmeiras, na Vila Belmiro<sup>10</sup>. Em 1956, a televisão brasileira conseguiu, finalmente, transmitir uma partida interestadual. A TV Record e a TV Rio, em cadeia, mostraram um amistoso entre as seleções do Brasil

---

<sup>7</sup> Disponível em <http://www.live-footballontv.com>.

<sup>8</sup> "Menos de um mês após sua inauguração, a TV Tupi, a primeira emissora televisiva do Brasil e da América Latina, faz uma transmissão televisiva de uma partida de futebol no dia 15 de outubro de 1950, direto do Pacaembu, sendo recebida por 200 televisores espalhados pela cidade de São Paulo. A transmissão da partida aconteceu por meio das imagens que eram captadas com as três únicas câmeras da emissora e distribuídas por transmissores de microondas instalados nas torres de iluminação do estádio na direção da cidade. Texto extraído do artigo "Da Transmissão Analógica à Transmissão Digital Televisiva de Futebol", apresentado à Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, durante o XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Manaus, AM – 4 a 7/9/2013.

<sup>9</sup> Estádio Municipal Paulo Machado de Carvalho, fundado em 1940, fica situado no bairro do Pacaembu, por isso leva este nome.

<sup>10</sup> Estádio Urbano Caldeira é o campo oficial do time do Santos, foi fundado em 1916. Também é conhecido pelo mesmo nome do bairro onde está localizado.

e da Itália, no Maracanã<sup>11</sup> (WILLIAM, 2002). O sucesso do evento levou as emissoras a investirem mais em tecnologia. Estava em evidência um novo mercado, economicamente promissor para as emissoras que iniciavam atividades no Brasil.

A transformação do futebol num produto, numa questão de *business*, portanto, ratifica sua dissociação com domínios mais totalizantes, e o mergulha num meio em que passa a fazer parte de uma miríade de produtos de entretenimento (e de consumo) no meio de tantos outros (com a difusão das redes de televisão, o aumento da produção de mídia) disponíveis no mercado. No entanto, grande parte dos agentes do mundo do futebol crê que essa transformação será capaz justamente de reconduzir o futebol ao seu posto de esporte nacional (HELAL, 2001, p. 17).

Estava sendo implantado um novo produto no mercado de consumo que, futuramente, acabou se consolidando numa das mais rentáveis formas de negócios. Assim, como citou Helal, uma mudança que reconduziu o futebol a hegemonia do esporte nacional.

As transmissões de futebol pela televisão continua a evoluir e entra, definitivamente, nas transmissões internacionais. A Copa do Chile, em 1962, foi a primeira a ser transmitida pela televisão brasileira, ainda em preto e branco.

A primeira Copa do Mundo transmitida via satélite, ao vivo e em cores foi realizada no México, em 1970, marcando o início de uma mudança tecnológica. Como a televisão havia chegado ao Brasil em 1950, não tínhamos aparelhos com a tecno-

---

<sup>11</sup> Estádio Jornalista Mário Filho, mais conhecido como Maracanã, é um estádio de futebol localizado no Rio de Janeiro e inaugurado em 1950, tendo sido utilizado na Copa do Mundo de Futebol daquele ano, onde a seleção brasileira perdeu na final. Foi palco de grandes momentos do futebol brasileiro e mundial. Já foi o maior estádio do mundo, hoje, após diversas obras de modernização, a capacidade do estádio é de 78.838 espectadores, sendo o maior estádio do Brasil. Foi palco da partida final da Copa das Confederações de 2013 e da Copa do Mundo da FIFA de 2014. Sediara o futebol e as cerimônias de abertura e encerramento dos Jogos Olímpicos de 2016, que serão realizados na cidade do Rio de Janeiro.



logia em cores. Apenas algumas pessoas privilegiadas puderam acompanhar as partidas em cores, em sessões para convidados no Rio de Janeiro, São Paulo e Brasília. A Embratel recebeu o sinal no sistema NSTC norte-americano e teve de convertê-lo para padrão o alemão PAL-M, que só em 1972 foi adotado como sistema brasileiro, modificando as televisões preto e branco em coloridas

Com a proliferação de aparelhos de tevê coloridos pelo país, em 1974 os brasileiros conseguiram assistir à Copa do Mundo, realizada na Alemanha, totalmente em cores. Foi a primeira experiência de cobertura jornalística esportiva realizada pela Rede Globo.

## **1.2. O futebol descobre o cinema**

Há muito tempo, o cinema corria o mundo se desenvolvendo de forma acelerada. Já as transmissões dos jogos de futebol pela televisão buscavam se apropriar de novas técnicas. As semelhanças entre as duas modalidades são muitas. Ambas são espetáculos de grande apelo social, com duração semelhante, público, ingressos, protagonistas, polêmicas, discussões. Os dois espetáculos são ferramentas influenciadoras, para o bem ou para o mal. Tanto o cinema quanto o futebol são eventos de cunho emocional e têm o poder de ditar regras e tendências comportamentais.

Enquanto o futebol na década de 1950, ainda em desenvolvimento, ganhava vida nas suas transmissões televisivas, o cinema se modernizava e modificava as expressões artísticas.

O futebol acompanhava a evolução do cinema e usufruía desses novos estilos.

No Brasil, ganhava destaque nas salas de cinema o primeiro filme longa-metragem sobre futebol, *O Craque*, que iremos destacar a seguir. Um pouco mais adiante, em meados de 1959, o cinema passa a exibir uma modalidade de jornalismo conhecido como cinejornal. Esse novo formato realizava, sobretudo, documentários cinematográficos de eventos, especialmente jogos de futebol.

Em 1953, foi realizado o primeiro longa-metragem sobre futebol, intitulado *O Craque* (José Carlos Burle, 1953). Com roteiro de Alberto Dines, a obra foi protagonizada por Eva Wilma, Carlos Alberto e Herval Rossano. Mostra um jogo real entre Corinthians e Olímpia do Paraguai, que na história é um temido time uruguaio. O time do Corinthians que aparece no filme foi um dos mais importantes da história alvinegra, tendo conquistado o título do Quarto Centenário de São Paulo (1954). O longa terminou com a vitória corintiana, de virada, uma revanche à amarga derrota da Seleção Brasileira na final da Copa de 1950, no Maracanã. O filme mostra ainda cenas inusitadas e curiosas do mundo do futebol, como imagens reais da partida, dos treinos, dos vestiários e do Parque São Jorge<sup>12</sup>. Assuntos até então restritos ao pequeno mundo esportivo, mas que o cinema tinha para dizer ao mundo.

Carlos Niemeyer criou, em 1959, o *Canal 100*, uma espécie de cinejornal com cara de documentário, que era exibido semanalmente nas salas de cinema em todo o país, exclusivamente antes de o filme do dia iniciar. Niemeyer realizava, sobretudo, documentários cinematográficos de eventos importantes do Brasil e do futebol. O *Canal 100* trazia uma evolução para a época: filmado em película, utilizava com grande maestria closes em jogadores e enquadramentos no nível do gramado, com teleobjetivas de grande distância focal. O programa ficou famoso pela qualidade diferenciada da filmagem dos jogos de futebol, com visão documental e por apresentar

---

<sup>12</sup> O Parque São Jorge é a sede social do Sport Club Corinthians Paulista. Onde fica o Estádio Alfredo Schürig, inaugurado em 1928, e apelidade de fazendinha.

uma narrativa dramática. Teve como cinegrafista o famoso Francisco Torturra, que mais tarde realizou vários longas-metragens, como *Brasil Bom de Bola* (Carlos Niemeyer, 1971) e *Futebol Total* (Oswaldo Caldeira e Carlos Leonam, 1974). O *Canal 100* durou até 1986. Apesar do sucesso, não resistiu quando a propaganda comercial em cinejornais foi proibida pelo Ministério da Cultura do governo militar (PINHEIRO; NIEMEYER, 2014).

Dessa forma, as transmissões dos jogos de futebol no Brasil iniciam um relacionamento de sucesso com a arte cinematográfica. Uma relação que, em poucos anos, revolucionaria as formas de se transmitirem partidas de futebol pela televisão e, ao mesmo tempo, daria ao cinema, uma enorme gama de roteiros de sucesso.

Se o futebol é uma grande paixão, o cinema não é um amor menor. Os heróis e heroínas, os vilões e vilãs, as estrelas cinematográficas e seus comportamentos impregnam o nosso imaginário. Hábitos e costumes, valores e sensibilidades, formas de ser e de se portar, ocorrências históricas, utopias e sonhos difundidos pelas películas e pelo circuito construído ao redor dessa jovem arte, herdeira direta da modernidade, habitaram o cotidiano de pessoas de todo o mundo, de todas as faixas etárias, de todos os estratos sociais, de diferentes sexos e orientações sexuais: nada parece ter passado despercebido aos cineastas e seus filmes. Assim, quando falamos das relações entre futebol e cinema, estamos certamente narrando os encontros e desencontros entre duas paixões universais, diferentes mas profundamente relacionadas. (MELO, 2000)

Futebol e cinema se contradizem, se completam e se relacionam de várias formas. São apaixonantes e despertam em seus admiradores inúmeras emoções. As transmissões de jogos de futebol pela televisão é o principal canal de aproximação e interação entre essas duas paixões universais que, assim como Melo definiu, são bastante diferentes, mas fortemente relacionadas.

### 1.3. O cinema descobre o futebol

As novas técnicas utilizadas no cinema, desde a sua invenção até o fim do século 20, trazem grandes mudanças para as produções e causam impacto no público, provocando reações apaixonadas. O fato de o cinema colocar em movimento imagens até então estáticas, como nas fotografias, já foi um grande feito, causador de espanto e admiração. A partir daí, os avanços na qualidade da imagem e do som foram alguns dos responsáveis pelas inovações na arte de fazer cinema. Obviamente, a linguagem das produções também sofreu modificações e se desenvolveu.

Por imagem entendo de modo bem geral tudo aquilo que a representação na tela pode acrescentar à coisa representada. Tal contribuição é complexa, mas podemos reduzi-la essencialmente a dois grupos de fatos: a plástica da imagem e os recursos da montagem (que não são outra coisa senão a organização das imagens no tempo). Na plástica é preciso compreender o estilo do cenário e da maquiagem, e de certo modo até mesmo da interpretação, aos quais se acrescentam a iluminação e, por fim, o enquadramento que fecha a composição. Quanto à montagem, oriunda principalmente, como se sabe, das obras-primas de Griffith, André Malraux dizia, em *Psicologia do Cinema*, que ela constituía o nascimento do filme como arte, o que o distingue claramente da simples fotografia animada. Na realidade, enfim, uma linguagem (BAZIN, 1991, p. 67).

A plástica da imagem, os enquadramentos, as montagens e até a linguagem que Bazin cita são conceitos que Carlos Niemeyer soube abordar de forma muito inteligente em seu histórico e consagrado *Canal 100*.

As imagens produzidas pelo cinejornal tinham como conteúdo cenas de partidas de futebol que já haviam sido disputadas, no entanto, suas emoções eram reno-

vadas, graças à tela grande dos cinemas, a voz forte e inconfundível de Cid Moreira, a música emocionante e inesquecível de Luiz Bandeira, *Na Cadência do Samba*, e aos lances sensacionais de Pelé, Garrincha, Nilton Santos, Vavá e Didi<sup>13</sup>, entre outros craques daquela época. Tudo registrado pelas lentes inovadoras e inconfundíveis de Francisco Torturra (*Figura 2*).

Figura 2. Garrincha em imagem registrada pela câmera de Francisco Torturra, em 1961.



Fonte: Pinheiro; Niemeyer, 2014, p. 241

Dribles e gols fantásticos, tomados pela câmera em closes eletrizantes, eram potencializados pelas grandes imagens na tela do cinema, que era bem mais popular do que nos dias de hoje (PINHEIRO; NIEMEYER, 2014). A junção do cine-

---

<sup>13</sup> Pelé, Garrincha, Nilton Santos, Vavá e Didi foram jogadores que marcaram a história do futebol brasileiro. Pelé, Edson Arantes do Nascimento, é considerado até os dias de hoje o maior futebolista da história, jogou no Santos e era meia atacante. Garrincha, Manuel Francisco dos Santos, foi um jogador brasileiro que se notabilizou por seus dribles desconcertantes apesar do fato de ter suas pernas tortas, era ponta direita e jogou muitos anos pelo Botafogo. Nilton Santos foi um futebolista brasileiro que atuava como lateral-esquerdo. Em 2000, foi eleito pela FIFA como o melhor lateral-esquerdo de todos os tempos. Também jogou pelo Botafogo. Vavá, era Edvaldo Izídio Neto, iniciou sua carreira como meia no América do Recife em 1948, mas fez grande sucesso pelo Vasco da Gama onde passou a atuar como atacante. Didi, Valdir Pereira, foi um jogador brasileiro, bicampeão mundial pela Seleção Brasileira nas Copas de 1958 e 1962, que atuava como meia. Eleito o melhor jogador da Copa de 1958, Didi foi um dos maiores e mais elegantes meio-campistas da história, comandou por muitos anos o time do Fluminense.

jornal com o futebol encantava a todos, até mesmo a quem não apreciava futebol. O sucesso do cinejornal era comprovado ao perseguir as audiências do jornal impresso e da televisão.

Assistir aos jogos pelo *Canal 100* nas salas de cinema era uma verdadeira experiência estética. Não a mesma vivenciada pelo público nos estádios, mas outra, pois permitia ver imagens somente perceptíveis graças aos recursos técnicos proporcionados pelos equipamentos. Além disso, a bola, o gol não eram os únicos focos de atenção. A natureza cinematográfica permitia que se mostrasse o que estava em volta: os lances periféricos, o público, as discussões entre os atletas, as faltas mais duras etc. (PINHEIRO; NIEMEYER, 2014, p. 97).

Mas o grande legado deixado pelo cinejornal é o registro de grandes momentos esportivos e sociais do Brasil. O acervo do *Canal 100* é constituído de, aproximadamente, 1.300 edições. Além do futebol, ainda estão documentados outros grandes momentos da história do Brasil, como a fundação de Brasília (1960), a entrega da Palma de Ouro para o filme *O Pagador de Promessas* (1962), a inauguração da Ponte Rio-Niterói (1974) e a morte do presidente Juscelino Kubitschek (1976).

O arquivo histórico do *Canal 100* guarda momentos raros do futebol, tais como a atuação de Pelé e Garrincha em Copas do Mundo e em seus clubes. A eliminação do Brasil na Copa da Inglaterra (1966) e as Copas da Espanha (1982) e do México (1986).

Portanto, o grande protagonista no relacionamento inicial entre o cinema e o futebol no Brasil foi o *Canal 100*. De forma inédita seus produtores se apossaram das tecnologias, dos conceitos e das técnicas cinematográficas para agigantar e dar nova roupagem às partidas de futebol. A evolução da linguagem e da técnica do cinema em muito influenciou o cinejornal semanal de maior sucesso no Brasil.

Do mesmo modo que o futebol usufruiu e utilizou o cinema para crescer e ganhar popularidade, o cinema também soube se relacionar com o esporte mais popular do Brasil. O futebol esteve presente nas obras de importantes cineastas e até em cinematografias mundiais. Nesse percurso, cinema e futebol se influenciaram mutuamente, mostrando que esse foi o caminho pelo qual as inovações das transmissões esportivas pela televisão foram direcionadas.

No Brasil, o cinema realizou inúmeros trabalhos sobre futebol. Muitos cineastas se interessaram em realizar filmes sobre o assunto. O resultado é a grande diversidade de títulos existentes. Citaremos, a seguir, algumas das principais obras brasileiras. Como exemplo inicial podemos citar o documentário *Garrincha, Alegria do Povo* (Joaquim Pedro de Andrade, 1963), que retrata a vida e a carreira de um dos maiores jogadores brasileiros de todos os tempos. No ano dessa produção, Garrincha estava no auge de sua carreira, e seus dribles desconcertantes nas Copas do Mundo de 1958 e 1962, bem como suas memoráveis atuações pelo time do Botafogo, foram levados às telas. Mas não se trata apenas de um documentário sobre um esportista. O filme, assim como as inovações do *Canal 100*, também se utiliza de tomadas de câmeras e closes modernos, diferentemente do que havia na televisão da época. Além, é claro, de todo um contexto social estabelecido (*Figura 3*).

*Garrincha, Alegria do Povo*, documentário sobre o futebol brasileiro, é antes de tudo visão do povo, do amor do povo, da miséria, da alegria, da superstição e da grandeza do povo na figura do menino das pernas tortas, que é o imprevisto do povo (ROCHA, 2013, p. 149).

A vida de Garrincha também foi resgatada no filme *Garrincha – Estrela Solitária* (Milton Alencar, 2003), contando suas glórias e tragédias dentro e fora do campo, confrontando o mito do futebol mundial com o homem humilde do interior.

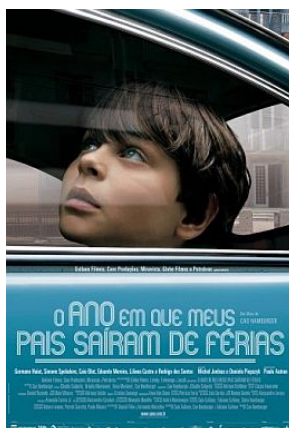
Figura 3. Um documentário e um drama sobre Garrincha.



Fonte: [www.cinemaemcena.com.br](http://www.cinemaemcena.com.br)

Outro filme de grande importância é *O Ano em Que Meus Pais Saíram de Férias* (Cao Hamburger, 2006). Retratando a ditadura militar no Brasil, esse longa mostra a vida dura e o relacionamento que um menino tem com o futebol. A Copa do Mundo de 1970 e os jogos do Brasil a todo tempo permeiam os fatos narrados no filme, desviando bastante a atenção das perseguições realizadas pelos militares (Figura 4.)

Figura 4. Futebol retratado sob o olhar da ditadura militar nos anos 1970.

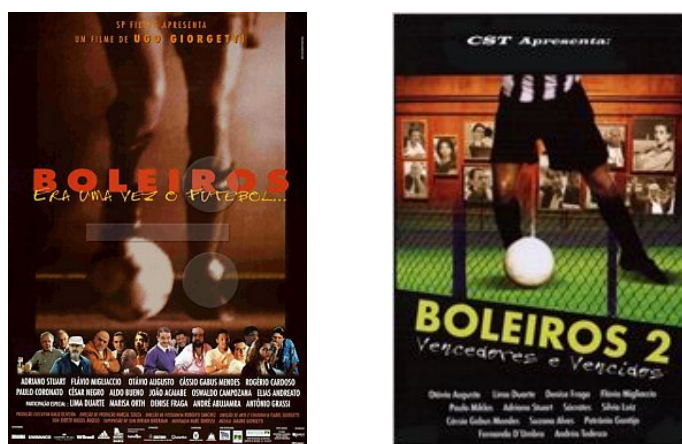


Fonte: [www.cinemaemcena.com.br](http://www.cinemaemcena.com.br)



De grande sucesso e tratando o futebol com bom humor, temos *Boleiros, Era Uma Vez o Futebol...* (Ugo Georgeti, 1998) e *Boleiros 2 – Vencedores e Vencidos* (Ugo Georgeti, 2006). Ambos os filmes colocam o futebol como tema central de conversas descontraídas, lendas e histórias curiosas. Reunidos num bar em São Paulo, ex-jogadores de futebol lembram-se de antigas glórias e histórias curiosas do tempo em que ainda atuavam como profissionais (*Figura 5*).

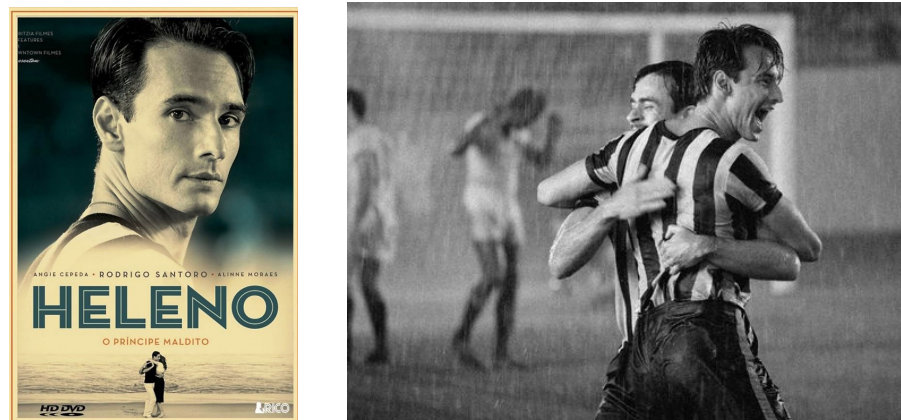
Figura 5. *Boleiros* e *Boleiros 2*: lendas, histórias e curiosidades do futebol.



Fonte: [www.cinemaemcena.com.br](http://www.cinemaemcena.com.br)

Resgatando a vida e a história de um jogador do time do Botafogo bastante arreado e indisciplinado, o filme *Heleno* (José Henrique Fonseca, 2011), fala sobre o jogador de futebol Heleno de Freitas. Considerado o príncipe do Rio de Janeiro dos anos 1940, o jogador tinha um gênio explosivo e apaixonado nos campos de futebol, além de galã charmoso da sociedade carioca. Baseado no livro *Nunca Houve um Homem como Heleno*, de Marcos Eduardo Neves (*Figura 6*).

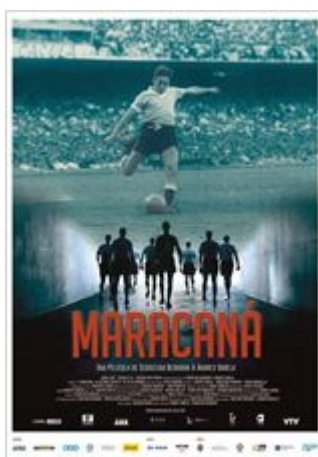
Figura 6. O talentoso jogador Heleno de Freitas polemiza no futebol dos anos 1940.



Fonte: [www.cinemaemcena.com.br](http://www.cinemaemcena.com.br)

A tragédia da Copa do Mundo de 1950 é contada no documentário *Maracanã* (Sebastián Bednarik e Andrés Varela, 2014). Com imagens da época, o filme volta ao tempo e mostra como a Seleção Brasileira conseguiu perder o título de campeão do mundo dentro de um recém-inaugurado e superlotado Maracanã, comovendo todo o país (*Figura 7*).

Figura 7. Documentário mostra como o futebol fez todo um país se comover.



Fonte: [www.futbolrebelde.org](http://www.futbolrebelde.org)

Entre os filmes que se destacam no assunto futebol, encontramos em *Linha de Passe* (Walter Salles, Daniela Thomas, 2008) um filme que conta a história da vida de jovens da periferia de São Paulo, que alimentam a esperança de se tornarem jogadores profissionais (*Figura 8*).

Figura 8. Linha de Passe: a dura realidade do mundo do futebol.



Fonte: [www.filmesbrasileiros.net](http://www.filmesbrasileiros.net)

O futebol retratado pelas produções cinematográficas nos mostra uma mistura de realidade e ficção. Em ambos os casos são notáveis as técnicas cinematográficas que em muito enaltecem este tipo de esporte. Seja tratando o futebol dentro da política, seja contando a história de um personagem importante no mundo futebolístico, ou mesmo criando roteiros inéditos, o cinema consegue resgatar momentos raros e importantes desta modalidade. No entanto, o que mais nos chama a atenção são as novas técnicas e a narrativa fílmica que o cinema apresenta, e de que as transmissões esportivas do futebol se apropriam, trazendo para o telespectador, eventos de grande qualidade audiovisual.

## **CAPÍTULO II**

### **2. O FUTEBOL BRASILEIRO E SUAS RELAÇÕES**

#### **2.1. Cadeia produtiva do futebol**

É importante, neste momento, nos situarmos diante do amplo universo que é o futebol. Assim podemos ter uma visão melhor de como esse esporte vem se desenvolvendo e fazendo com que as grandes redes de comunicação de massa invistam em megaeventos. O que transforma simples partidas de futebol em grandes incentivadoras das inovações tecnológicas.

Assim, devemos iniciar nossas explanações sobre a cadeia produtiva do futebol pontuando como surgiu, qual a sua história e de onde veio essa paixão mundial. Qual é o seu maior campo de atuação, como funciona a sua estrutura operacional e qual a importância desse grande negócio para a economia do ponto de vista global.

O futebol é considerado um dos esportes mais populares do mundo, bem como um dos que mais mobilizam pessoas ao mesmo tempo e com o mesmo objetivo. Apesar de ser uma simples prática esportiva, ele é tido também como uma manifestação capaz de despertar paixões, desejos e sentimentos. Sobre a sua popularidade, Melo Neto destaca:

Cerca de 270 milhões de pessoas participam das suas várias competições, que já eram praticadas na Antiguidade. Isso mesmo, historiadores descobriram em escavações vestígios do futebol ou jogos antigos onde se utilizava a bola como objeto de diversão. Esses jogos de bola ainda não tinham o nome de futebol e também não havia regras definidas como há hoje (MELO, 2000, p. 5).

Conforme as deduções de Melo, o futebol não é um esporte recente. Muito pelo contrário, são percebidos indícios do esporte nos primórdios da civilização. Os primeiros lances do futebol foram vistos na China Antiga, cerca de 3000 A.C.

Quanto ao futebol moderno, Paulo Carrano (2000, p. 6) destaca que surgiu na Inglaterra, considerando-o um impulso dos jovens que se preparavam como futuros líderes britânicos, propagando valores, como cavalheirismo, boa conduta e honestidade, entre outros atributos. Melo (2000, p. 12) elucida que a história do futebol moderno data de cerca de 150 anos, por volta de 1863, a partir da separação do *Rugby-Football* e da *Association Football*, fundando-se a *Football Association*.

Em 1885, a atividade dos jogadores de futebol passa a ser considerado profissão, sendo criada no ano de 1886 a *International Board*, na Inglaterra, a qual era uma entidade que tinha como finalidade estabelecer e mudar as regras do futebol quando necessário. Em 1897, quando uma equipe de futebol inglesa, chamada Corinthian, fez uma excursão fora da Europa, deu-se início à difusão do futebol pelo mundo. Em 1888, a *Football League* é fundada, visando organizar os torneios e os campeonatos de futebol pelo mundo (BETTI, 2006, p. 93).

A FIFA (*Federation International Football Association*), em português Federação Internacional de Futebol, vigente até os dias de hoje, foi fundada em 1904, com o objetivo de organizar o futebol ao redor do mundo, realizando campeonatos entre times e seleções de diferentes países. Dentre essas competições destacam-se o Mundial de Clubes e a Copa do Mundo de Futebol, que são, praticamente, os maiores eventos futebolísticos praticados na atualidade.

Assim, o futebol foi difundido em todos os países e, se no início era praticado pela nata da sociedade, em pouco tempo já atingia todas as classes sociais.

Os primeiros campos de futebol de São Paulo ficavam localizados na várzea, às margens do Rio Tietê, onde as pessoas se reuniam para assistir aos jogos, inclusive aqueles que não envolviam os clubes tradicionais existentes à época.

No Rio de Janeiro, segundo Carrano (2000, p. 18), o futebol demorou a se difundir. Porém, tornou-se uma febre na cidade em pouco tempo. Nesse período, quem se destacou foi Oscar Cox, um dos grandes incentivadores do esporte na cidade, sendo mais tarde fundador do Fluminense Football Club. Os esforços de Oscar Cox só surtiram maiores efeitos nas décadas de 1910 e 1920, quando famosos clubes brasileiros foram criados, como, por exemplo, o Sport Club Corinthians Paulista, inicialmente chamado pela imprensa de *Corinthian's Team*, em homenagem ao primeiro clube de futebol inglês a fazer excursão fora da Europa e que estivera recentemente no Brasil.

No início do século 20, o futebol já estava difundido pelas diversas partes do mundo. Nesse período foram realizadas as primeiras ligas populares, que aconteciam no Rio de Janeiro. O Brasil passa então a participar de competições internacionais, sendo considerado inicialmente um fracasso, depois começou a brilhar nessa arte, com jogadores mencionados até os dias de hoje, como Pelé, Didi, Vavá, Nilton Santos, Garrincha, Sócrates, Falcão, Zico<sup>14</sup>, entre outros, que fizeram o país se apresentar mundialmente e se consagrar como uma das melhores seleções de futebol. As Copas do Mundo passaram a ser uma das maiores mobilizações populares,

---

<sup>14</sup> Sócrates, Falcão e Zico entraram para a história do futebol brasileiro por terem participado de uma das melhores seleções de futebol de todos os tempos: a Seleção Brasileira da Copa do Mundo de 1982. Sócrates, era Sócrates Brasileiro Sampaio de Souza Vieira de Oliveira, também conhecido como Dr. Sócrates, pois além de jogador também era médico. Foi um dos maiores jogadores do futebol mundial. Era meia direita. É considerado até hoje um dos maiores ídolos do Corinthians. Falcão - Paulo Roberto Falcão era um futebolista que atuava como volante. Praticava um futebol de muita elegância e fez grande sucesso atuando pelo Internacional de Porto Alegre. Zico, Arthur Antunes Coimbra, era um meia esquerda de rara habilidade. Cobrava falta com extrema precisão e se notabilizou como grande ídolo do Flamengo.

uma paixão nacional. Costuma-se dizer, nessas ocasiões, que o país inteiro entra em campo, originando a expressão “pátria de chuteiras”.<sup>15</sup>

Pode-se afirmar, portanto, que o futebol é o esporte mais popular do mundo, praticado em todos os continentes, independentemente de cor, raça ou classe social, possuindo ligas e confederações. Sua prática reúne milhões de torcedores em todos os cantos do mundo, vibrando por seus clubes e seleções nacionais. É justamente por movimentar milhões de pessoas que o futebol deixou de ser um simples jogo para se tornar um grande negócio, daí os grandes investimentos em transmissões de futebol pela televisão. Sobre o assunto, Luciano Banchetti afirma:

A esfera do esporte como um todo, mas, mais especificamente, a modalidade do futebol, viveu um processo, não apenas no Brasil, mas em diversas outras partes do planeta, que percorreu todo o século 20 e o transformou num elemento articulador de um campo vasto e dinâmico da economia em todos os níveis, desde o regional até o global. Nessa primeira década do novo milênio, conseqüentemente, percebe-se que a atividade está sendo encarada como um lucrativo negócio a ser cada vez mais explorado e potencializado para os altíssimos lucros possíveis diante de uma economia globalizada (BANCHETTI, 2009, p. 253).

Assim, tem-se o futebol ao redor do mundo como um negócio capaz de movimentar bilhões, contando com “clientes” fiéis que idolatram seus times e as seleções nacionais. São inúmeros os campeonatos internacionais disputados, a exemplo da Liga dos Campeões, realizada entre os times europeus; a Taça Libertadores da América, entre os clubes da América do Sul; Concacaf, realizada entre seleções dos países da Confederação de Futebol da América do Norte, Central e Caribe; a Eurocopa, realizada entre seleções nacionais da Europa; a Copa América, realizada en-

---

<sup>15</sup> Expressão do cronista e dramaturgo Nelson Rodrigues, que intitulou o livro "A Pátria de Chuteiras".

tre as seleções nacionais das Américas; e a Copa das Confederações, realizada com seleções nacionais. Todavia, o evento futebolístico mais expressivo, lucrativo e mais esperado é a Copa do Mundo de Futebol, que, promovida de quatro em quatro anos, mobiliza e envolve todos os continentes, sendo responsável pela movimentação de considerável quantia de dinheiro durante seu evento, considerando-se os contratos televisivos e os patrocínios que se valem da transmissão do torneio.

Para Eric Hobsbawm (2007, p. 93), a transformação do futebol em um negócio lucrativo deve-se muito à mídia. Segundo ele, “graças à televisão global, esse esporte universalmente popular transformou-se em um complexo industrial capitalista de categoria mundial (...)”.

Sobre a cadeia produtiva que gira em torno do futebol, Leoncini e Silva (2005) esboçam o seguinte esquema:

### Esquema da cadeia produtiva no futebol

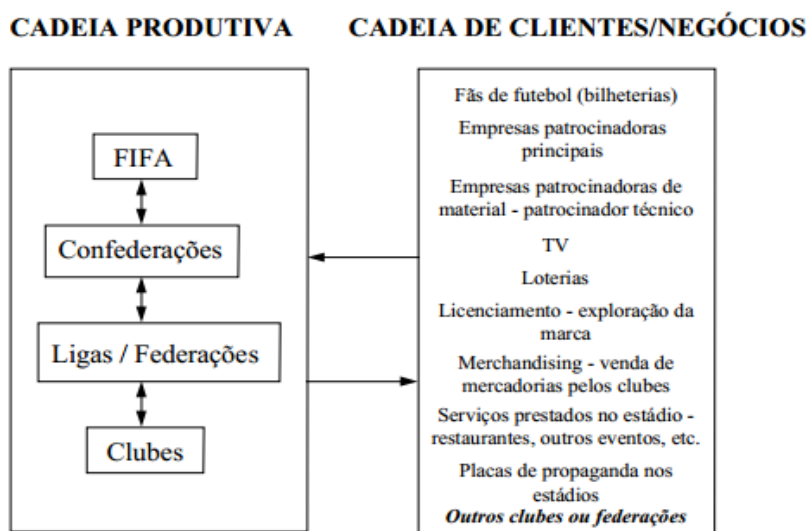


Tabela 1: Fonte: Leoncini e Silva (2005)

Para se ter uma noção do quão lucrativo é o futebol atualmente, vale conferir, no quadro a seguir, os 30 maiores times do mundo em faturamento:



## Equipes de futebol mais lucrativas do mundo

### As 30 Maiores Equipes de FUTEBOL do Mundo, por faturamento (1º ao 15º)

Rank	Equipe	País	Receita - US\$ Milhões	Receita - R\$ Milhões	Dívida - US\$ Milhões	Dívida / Receitas (%)	Result. operac. US\$ MM
1	Real Madrid	Espanha	668	1.117	244	37%	214
2	Barcelona	Espanha	628	1.049	706	112%	96
3	Manchester United	Inglaterra	511	855	715	140%	178
4	Bayern Munich	Alemanha	447	748	161	36%	90
5	Arsenal	Inglaterra	350	585	413	118%	98
6	Chelsea	Inglaterra	348	582	167	48%	76
7	AC Milan	Itália	327	547	89	27%	29
8	Inter Milan	Itália	294	492	74	25%	-84
9	Liverpool	Inglaterra	283	473	50	17%	45
10	Schalke 04	Alemanha	282	471	235	83%	101
11	Tottenham Hotspur	Inglaterra	252	421	90	36%	60
12	Manchester City	Inglaterra	236	395	53	23%	-123
13	Juventus	Itália	214	358	89	41%	-38
14	Olympique Marseille	França	209	350	52	25%	17
15	AS Roma	Itália	200	334	-	-	2

Fontes: Pluri Consultoria, Forbes, Deloitte Money League. Taxas de câmbio utilizadas para conversão (média diária dos períodos apurados): US\$/R\$: 1,672; US\$/Euro: 1,392; R\$/Euro: 2,328. Referente à temporada 2010 ou 2010/11.

### As 30 Maiores Equipes de FUTEBOL do Mundo, por faturamento (16º ao 30º)

Rank	Equipe	País	Receita - US\$ Milhões	Receita - R\$ Milhões	Dívida - US\$ Milhões	Dívida / Receitas (%)	Result. operac. US\$ MM
16	Borussia Dortmund	Alemanha	193	322	71	37%	33
17	Olympique Lyonnais	França	185	309	46	25%	-3
18	Hamburgo	Alemanha	179	300	-	-	17
19	Valencia	Espanha	163	272	536	329%	23
20	Napoli	Itália	160	268	25	16%	58
21	Benfica	Portugal	143	239	-	-	-
22	Atlético de Madri	Espanha	139	233	-	-	-
23	Werder Bremen	Alemanha	139	232	-	-	-
24	Aston Vila	Inglaterra	138	231	-	-	-
25	SC Corinthians Paulista	Brasil	138	231	107	77%	25
26	Newcastle United	Inglaterra	136	228	204	149%	-6
27	Ajax	Holanda	135	226	-	-	-
28	Stuttgart	Alemanha	133	222	-	-	-
29	Everton	Inglaterra	126	211	70	55%	-27
30	West Ham United	Inglaterra	124	207	-	-	-
32	São Paulo FC	Brasil	119	200	95	79%	10
<b>TOTAL (30 maiores)</b>			<b>7.481</b>	<b>12.511</b>	<b>4.196</b>	<b>56%</b>	<b>881</b>

Fontes: Pluri Consultoria, Forbes, Deloitte Money League. Taxas de câmbio utilizadas para conversão (média diária dos períodos apurados): US\$/R\$: 1,672; US\$/Euro: 1,392; R\$/Euro: 2,328. Referente à temporada 2010 ou 2010/11.

Tabela 2: Equipes mais lucrativas.

Assim, conforme se pode perceber no quadro anterior, os clubes são responsáveis por movimentar bilhões. Porém, deve-se destacar que os torcedores não costumam enxergar seus clubes como empresas, não há essa visão de que sejam puramente um negócio, mas uma condição que envolve paixão, uma obrigação por amor que os faz acompanhar seus times, de torcer contra os rivais, sendo quase inexplicável a postura dessas pessoas, podendo apenas compará-las a clientes fiéis (LEONCINI; SILVA, 1998).

Devemos considerar que a grande maioria dos clubes de futebol brasileiros, muito mal administrados, costuma realizar manobras econômicas nada prudentes, não medindo esforços para investir em novos atletas, mesmo ciente de que sua dívida vai aumentar.

A seleção da Alemanha, devido ao grande sucesso na Copa do Mundo do Brasil, em 2014, é considerada uma das melhores do mundo, lugar ocupado durante muitos anos pela Seleção Brasileira, que hoje se apresenta em sexto lugar, de acordo com o mais recente ranking da Fifa, atualizado mensalmente, o qual é demonstrado no quadro a seguir com as 20 primeiras seleções:

## Ranking Fifa – Seleções





















Ranking Seleções					
Posição	Seleção	Confederação	Pontos	Variação	
1	 Alemanha	UEFA	1725	0	=
2	 Argentina	CONMEBOL	1538	0	=
3	 Colômbia	CONMEBOL	1450	0	=
4	 Bélgica	UEFA	1417	0	=
5	 Holanda	UEFA	1374	0	=
6	 Brasil	CONMEBOL	1316	0	=
7	 Portugal	UEFA	1160	2	▲
7	 França	UEFA	1160	0	=
9	 Espanha	UEFA	1142	1	▲
10	 Uruguai	CONMEBOL	1135	-2	▼
11	 Itália	UEFA	1103	0	=
12	 Suíça	UEFA	1091	0	=
13	 Inglaterra	UEFA	1032	7	▲
14	 Chile	CONMEBOL	1022	-1	▼
15	 Roménia	UEFA	1014	6	▲
16	 Costa Rica	CONCACAF	995	0	=
17	 Rep. Checa	UEFA	987	5	▲
18	 Argélia	CAF	948	-3	▼
19	 Croácia	UEFA	946	-5	▼
20	 México	CONCACAF	913	-3	▼

Tabela 3. Fonte: Fifa (nov./2014).

Nesse contexto, tem-se no futebol uma mistura de sentimentos, levando o torcedor da alegria à tristeza, do amor ao ódio, do desejo à rivalidade, sentimentos esses que transformam a modalidade em muito mais que um simples jogo, mas em grande evento mercadológico.

O Brasil é conhecido mundialmente como a nação mais apaixonada pelo futebol, inúmeras são as pessoas que de simples torcedores passam a ter suas vidas fortemente ligadas aos gramados. Porém, apesar da paixão brasileira, esse esporte não deixa de ser um bom negócio, gerando lucros significativos para os clubes e as federações. De acordo com o Plano de Modernização do Futebol Brasileiro da Fundação Getulio Vargas de 2000, no Brasil o futebol é responsável por:

- 300 mil empregos diretos.
- 30 milhões de praticantes (formais e não formais).
- 580 mil participantes em 13 mil times que atuam em jogos organizados (esporte formal).
- 580 estádios com capacidade para abrigar mais de 5,5 milhões de torcedores.
- Cerca de 500 clubes profissionais disputando a média de 90 partidas por ano.
- Quanto aos materiais e equipamentos esportivos, são vendidos anualmente perto de 9 milhões de pares de chuteiras e tênis, para a prática de futebol e futsal, 6 milhões de bolas e 32 milhões de camisas (FGV PROJETOS, 2010).

Dessa forma, o futebol movimenta boa parte da economia do país. A Seleção Brasileira é pentacampeã mundial, condição que representa a conquista de cinco Copas, o que tornou o Brasil respeitado e reconhecido no mundo inteiro como excelente praticante de futebol e celeiro de bons jogadores (FGV PROJETOS, 2010).

Apesar do reconhecimento como país do futebol, hoje os clubes brasileiros não conseguem acompanhar as mudanças ocorridas no campo esportivo, visto que ainda não assumiram plenamente a condição de empresas, com senso de boa administração e estabilidade contábil, fatores exigidos pelo universo futebolístico, hoje

com inspiração no mundo corporativo. Leoncini e Silva destacam os problemas no futebol brasileiro como negócio, citando:

O descaso com o cliente-torcedor, caracterizado pela violência nos estádios, o excesso de negociações dos melhores jogadores para o exterior, em que o interesse de alguns prevalece sobre o interesse de muitos, às vezes por vias ilegais, as manobras políticas de dirigentes de federações mudando regras de acesso e descenso entre divisões dos campeonatos nacionais de futebol etc. Todas essas ações representam políticas administrativas e posicionamentos estratégicos tidos como equivocados, e que, ao mesmo tempo, dificultam a mudança de comando no poder de clubes e federações e desvalorizam o potencial de geração de renda dessa indústria (LEONCINI; SILVA, 2005, p.13).

Assim, tem-se mais uma vez citados os equívocos na administração do futebol brasileiro ao comercializar seus melhores jogadores para o exterior antes mesmo que eles adquiram maturidade ou um preço justo. O então ministro do Esporte Orlando Silva fala, em um estudo realizado pela Fundação Getulio Vargas, em 2010, acerca da geração de renda dos clubes brasileiros:

De acordo com dados da Crowe Horwarth RCS, a receita dos 12 maiores clubes do Brasil teve, no período 2003/2008, uma evolução de 128%. Em 2003, os 12 clubes analisados geraram R\$ 509,4 milhões em receitas totais. Em 2008, esse valor subiu para R\$ 1,16 bilhão. Apesar disso, vários especialistas apontam que a arrecadação dos clubes brasileiros tem muito ainda a crescer, principalmente no que tange ao licenciamento de suas marcas, venda de ingressos, refeições e serviços nos estádios, entre outros itens (FGV PROJETOS, 2010, p. 24).

Complementando suas considerações sobre os ganhos dos clubes brasileiros, o ex-ministro destaca que boa parte dessas rendas decorre da negociação de jogadores, considerada um problema por fazer cair o rendimento dos clubes nos torneios, com queda na qualidade dos espetáculos a que as torcidas desejam assistir.

Assim, conclui-se que os autores aqui mencionados concordam a respeito do problema brasileiro de administração do futebol, apontando como principal erro a negociação precoce dos bons jogadores. O que significa que a problematização do futebol não apareceu após o fracasso da Copa do Mundo do Brasil, mas apenas ficou explícita. O que é comprovado com a queda de público nos estádios após a Copa. Juntem-se a isso as cotas dos clubes mal negociadas pelas redes de televisão e está configurada a crise do futebol brasileiro. São esses os principais motivos que fizeram a Rede Globo de Televisão reunir-se com os principais clubes brasileiros<sup>16</sup> com o objetivo de salvar o futebol, que vem definhando, e, conseqüentemente, manter o sucesso das transmissões dos campeonatos no país.

A organização de torneios bem estruturados e cada vez mais competitivos é um dos principais interesses das empresas de comunicação e também dos clubes de futebol. Quanto mais sucesso se fizer nas arquibancadas, maior será o interesse em suas transmissões televisivas.

Atualmente, o país promove vários campeonatos internos, em que os clubes são colocados de acordo com suas qualidades e resultados obtidos. No Campeonato Brasileiro, considerado o mais competitivo e importante, existem quatro divisões, as chamadas Séries A, B, C e D.

É durante esses campeonatos que os jogadores ganham destaque, com um bom desempenho ou como artilheiros. Ou seja, aqueles que mais marcam gols, os

---

<sup>16</sup> Fonte: <http://esporte.uol.com.br/futebol/ultimas-noticias/2014/08/13.htm>

melhores zagueiros, os bons meio-campistas, fazendo com que outros clubes tentem adquirir seus passes. Muitas vezes a transferência para times melhores, nacionais ou internacionais, ocorre pelo fato de esses mesmos atletas terem sido convocados para a Seleção Brasileira. Dessa forma, ficam mais expostos ao mercado por ocasião da disputa de competições importantes, como a Copa das Confederações e a Copa do Mundo.

Assim funciona o futebol brasileiro. É dessa forma e diante desse quadro que atuam as grandes redes de televisão nas transmissões das partidas de futebol. Dando continuidade a esta explanação – o que dá embasamento para a nossa análise –, há um momento crucial na trajetória das transmissões de futebol pela televisão. Momento esse que necessita de uma pesquisa mais aprofundada dos anos 1970, e que muito tem a nos dizer além de uma Copa do Mundo.

## **2.2. 1970: futebol, televisão e política**

Em meio a uma forte ditadura militar aconteceu, no Brasil dos anos 1970, uma explosão cultural. Música, arte, cinema e televisão deram os primeiros passos em direção a mudanças pontuais. Iniciava-se, assim, um processo iminente de desenvolvimento sociocultural.

O sucesso da seleção Canarinho na Copa do Mundo do México, levaram as transmissão de jogos de futebol pela televisão a um importante momento na história das comunicações de massa. Assim se iniciavam as novas formas de se fazer televisão no Brasil.

Nos anos 70, os empresários de tevê preocuparam-se em organizar a infraestrutura técnica em suas emissoras para melhor explorar financeiramente seus efeitos. Essa atitude acabou por estabelecer as diretrizes da trajetória televisiva da década. A primeira grande conquista foi a transmissão em cores. Após o sucesso da experiência da copa mundial de futebol realizada no México, em 1970, a ideia começou a se concretizar (AMORIM, 2007, p. 41)

Os anos 1970 também foram marcados por grandes mudanças comportamentais, principalmente no relacionamento de uma sociedade do consumo com as novas formas de comunicação que surgiam. Sem deixar de lado todo um contexto político duro que se misturava com a ebulição do futebol-arte, explorado pelas primeiras transmissões de partidas de futebol pela televisão.

Embora o dispositivo televisivo no Brasil da década de 1970 fosse de transmissão em preto e branco, já havia transmissão em cores na Europa. Inclusive, muitas das técnicas e elaboradas narrativas futebolísticas criadas nessa época deram origem ao formato hoje apresentado.

Também nessa época, era comum ir ao cinema e assistir aos cinejornais, que exibiam jogos de futebol semanas depois das partidas. Como já citamos anteriormente em nossas pesquisas, o grande exemplo é o *Canal 100*, um cinejornal de sucesso no Brasil, que deu origem a uma nova forma de narração audiovisual e a uma série de melhoramentos, os quais possibilitaram a inovadora sensação de “presença” dos espectadores dentro do gramado, ao lado de seu jogador favorito.

Se o cinema e seus cinejornais serviram como pontos de partida para as narrativas coloridas dos jogos de futebol no Brasil, são inquestionáveis suas influências na maneira com que a televisão passou a narrar uma partida mesmo nos dias de hoje. Naquele tempo, as câmeras cinematográficas coloridas traziam para a tela branca imagens com melhor qualidade do que aquelas transmitidas em cores nas



tevéis espalhadas pelo mundo. Na Copa do México, a grande novidade foi a transmissão em cores e ao vivo das partidas de futebol: o Mundial de 1970 foi o primeiro evento esportivo da Fifa transmitido com essas qualidades, mesmo que para um grupo seleto de países mais desenvolvidos.

Embora a Embratel tenha realizado transmissões em cores experimentais durante a Copa de 1970, os expectadores viram os jogos em preto e branco. O início oficial das transmissões em cores no território brasileiro deu-se no dia 19 de fevereiro de 1972, em Caxias do Sul (RS), durante a tradicional Festa da Uva. O evento foi inaugurado pelo então presidente do Brasil, Emílio Garrastazu Médici e, na sequência, o então ministro das Comunicações, Hygino Corsetti, inaugurou a tevê em cores. O sistema PAL-M foi desenvolvido na Alemanha pela Telefunken, após estudos realizados pela Universidade de São Paulo (USP), a pedido do governo da época. Naquele tempo, não apenas o desenvolvimento dos sistemas demandava altos investimento, mas também a atualização técnica das emissoras: enquanto uma câmera que reproduzia apenas preto e branco custava US\$ 25 mil, a colorida era cotada em US\$ 150 mil (ALENCAR, 2007, p. 32).

A partir desse período inicial da implantação do novo sistema até a popularização da transmissão em cores e da produção de conteúdo, as emissoras de todo o mundo foram, as poucos, aumentando a audiência.

A Copa do Mundo de 1970 revelou ao mundo uma das mais brilhantes gerações de futebolistas da história. Considerando a representatividade social do futebol na configuração da nacionalidade brasileira, o impacto do tricampeonato conquistado no México enraizou na memória nacional a magia e a criatividade dos atletas que representaram o Brasil defendendo a Seleção. No entanto, para grande parte da intelectualidade nativa – em que pese a vigência do regime da ditadura civil-

militar – consolidaram-se interpretações que alinharam, de maneira automática, o êxito futebolístico da Seleção Brasileira aos usos políticos da conquista.

No entanto, a corrente interpretativa dominante foi a que enxergou o feito da Seleção sendo usado para fins políticos, ou seja, o poder militar instituído decidiu encampar o prestígio do futebol e promover uma orquestração para entorpecer a população, tornando o esporte uma espécie de novo “ópio do povo”. Tal leitura estabeleceu, conforme Roberto da Matta, um ranço intelectual que cindiu as possibilidades explicativas do futebol na sociedade brasileira: “Só quem sabe o real papel do futebol na sociedade brasileira é a camada dominante (que o utiliza como ópio das massas) e os críticos da sociedade (DA MATTA, 1982, p. 22).

Essa ebulição de sentimentos ocorreu em meio às transmissões de futebol pela televisão e, portanto, era impossível não fazer tal associação. No entanto, é necessário minuciar as relações entre o futebol e a ditadura, pois, dependendo de que lado estivesse, contra ou a favor do regime, uma angústia constante era: torcer ou não pela Seleção?

Generalizar que o povo brasileiro assistiu à Copa do Mundo encantado e os militares usaram esse fato como propaganda seria limitar a capacidade de percepção do mundo por parte dos homens, como também significaria descuidar de alguns dados históricos concretos. Marcos Guterman (2006, p. 13) ressalta que a imagem do presidente Médici assistindo à Copa pela televisão ou ouvindo a transmissão pelo rádio não foi inventada pela ocasião: o general Garrastazu Médici era, de fato, um notório entusiasta do futebol, torcedor fanático do Grêmio de Porto Alegre, a ponto de afirmar que seu jogador preferido no selecionado era

Everaldo<sup>17</sup>, por sinal o mais limitado tecnicamente, porém o único jogador gremista a ir à Copa.

O processo de aceitação e de resistência ao futebol no Brasil foi sempre conflituoso. Foi alvo de análise, mas também de manifestação crítica das mazelas sociais, sendo possível apreendê-lo nas manifestações artísticas da época, na efervescência cultural juvenil e no olhar de alguns intelectuais, enquadrando sua memória ora como foco de alienação, ora como forma legítima de manifestação da nacionalidade.

O cinema, nesse contexto, opera com uma linguagem educativa por excelência ao nos dar a oportunidade de compreender e reorganizar a memória social, um dos grandes signos da modernidade, próprio de uma época que se pauta no visual e no sensorial (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p. 21). Por conseguinte, o esporte, especialmente o futebol transmitido pela televisão, funde-se ao cinema com as características próprias desse novo modo de organização da vida: uma nova cultura urbana que impunha outras formas de entretenimento e lazer, fazendo avançar uma cultura comercial com grande escala de público (espectadores, torcedores e consumidores).

A ditadura militar de 21 anos imposta ao Brasil a partir de 1964 pode ser enquadrada como um processo político de garantia de um projeto social, político e econômico com objetivos de estabelecer a ordem diante do avanço das reformas de base, imergir o país na lógica do capitalismo e garantir a manutenção das oligarquias no poder.

Em relação ao futebol, a produção cinematográfica no período ditatorial dedicou-se quase que integralmente aos documentários biográficos de atletas, à paixão

---

<sup>17</sup> Everaldo Marques da Silva, foi um futebolista brasileiro que jogava como lateral-esquerdo. Foi o primeiro atleta atuando por um clube gaúcho a ganhar uma Copa do Mundo de Futebol. Jogava no Grêmio e tinha um estilo de jogo simples, mas eficiente, com uma grande capacidade de marcação.

do torcedor e à narrativa de Copas do Mundo. Dentre essas obras podemos citar o documentário *Subterrâneos do Futebol* (Maurice Capovilla, 1964), que mostrou novas formas narrativas e inovadoras imagens de uma partida de futebol.

É fácil deduzir que a ditadura produziu feridas que, certamente, jamais cicatrizarão. Entretanto, o futebol continuou a representar, apesar desses momentos de terror, uma força simbólica e identitária do povo brasileiro. É inegável que o cinema e o futebol participaram de momentos importantes de nossa história. O diálogo entre os dois possibilita iluminar os processos históricos sob os quais se gestaram as práticas esportivas em meio a um clima de exceção. A história da sociedade brasileira pode e deve ser visualizada a partir da sua cinematografia, assim como é imprescindível apreender a dinâmica social das transmissões de futebol na conformação da identidade nacional.

Assim, os anos 1970 foram um divisor de águas para as transmissões de futebol pela televisão. Além de iniciar a popularização do esporte, através de novas técnicas e narrativas que se iniciavam, também nessa época o futebol praticamente renasceu como uma manifestação popular.

## CAPÍTULO III

### 3. ANÁLISE COMPARATIVA

#### 3.1. Do cinema para a televisão

Com grande apelo popular, o futebol do fim do século 20 ganhou destaque entre os eventos esportivos e as transmissões dos jogos passaram a ter mais destaque nas programações das emissoras. Os donos dos canais de televisão perceberam que esse esporte poderia ser um grande negócio. Assim como era feito no rádio, as transmissões esportivas ganharam veiculação de propagandas e comerciais durante as partidas. Dessa forma, a televisão, visando o crescimento da audiência e do número de anunciantes, passou a utilizar uma linguagem de espetáculo nas transmissões dos jogos de futebol. O narrador deixa de ser apenas o locutor para ganhar ares de animador, de *showman*, passando a ser figura importante na busca dessa audiência. Assim, o futebol começou a ganhar notoriedade e importância, tornando-se um grande polo de atração de investimentos.

Como os lucros são altamente compensatórios, os incrementos na transmissão de uma partida de futebol passam a ser inevitáveis, criativos e inovadores. As grandes redes buscam sempre um diferencial, uma novidade a mais no mundo em evolução da televisão. Essa modernidade, perfeitamente capaz de atrair novos telespectadores-consumidores, já eram utilizadas e evidenciadas no cinema. Este passa a usufruir de dinâmicas de filmagem cada vez mais modernas e criativas, sempre na busca do plano perfeito. O cinema mostra em suas produções uma enorme variedade de recursos que as transmissões esportivas ainda não conheciam.

Assim como nos EUA, no Brasil também havia a necessidade de a televisão acompanhar as investidas do cinema. Ao se colocar uma câmera fixa num eixo centralizado dentro de um campo de futebol limitavam-se as transmissões ao alcance dessa câmera, de um lado a outro do gramado. Nada de especial. Era assim uma partida de futebol. Apenas se registrava o que acontecia. E sem o videoteipe as transmissões eram bastante limitadas. Entretanto, havia a necessidade de tornar uma simples transmissão em um bom atrativo, capaz de mobilizar multidões e seduzir patrocinadores-anunciantes.

Os programas semanais do *Canal 100* nos cinemas mostravam um novo meio de filmar jogos de futebol no Brasil. A mistura futebol-cinema indicava uma parceria promissora. Com grande sucesso de crítica e de público, o *Canal 100*, apesar da sua repercussão estritamente nacional, foi um grande incentivador das primeiras mudanças nas transmissões de jogos de futebol no Brasil. Com direito à edição de imagens, o *Canal 100* inovava em closes, câmeras, narrativas e imagens inéditas, que se misturavam com imagens tradicionais das transmissões esportivas dos anos 1960. Fazer o público se emocionar com uma partida de futebol que já havia acontecido era realmente um grande feito. E um evento que sintetizava um jogo de futebol em apenas 6 minutos. O futebol mostrado pelo *Canal 100* parecia um esporte diferente do que a televisão exibia.

A tela grande do cinema, o som limpo e as imagens da reação da torcida contaminavam o público. O registro com plano aberto simples e a captação de imagens em câmera baixa, às vezes na altura dos joelhos dos jogadores, eram o grande diferencial (*Figura 9*). Na montagem era inserida a câmera lenta, dando um ar épico e nostálgico às cenas.

Não era necessário gostar de futebol para se empolgar logo nos primeiros segundos de exibição do cinejornal de Carlos Niemeyer. Explodiam na tela bolas coloridas de vários tamanhos, em uma efusão que lembrava o efeito de fogos de artifício. Ouvia-se, em alto e bom som, a música também envolvente. E começava então mais um daqueles espetáculos que ficaram na história do registro cinematográfico do futebol brasileiro: imagens grandiosas em câmera lenta, uma voz poderosa narrando cada lance da partida como se fosse uma final de Copa do Mundo, chuteiras enlameadas, pernas suarentas em movimento, coxas retesadas, dribles e gols inacreditáveis, passes certos, goleiros se estatelando no chão, esgares de euforia e desespero, ombros em atrito e, para completar, closes de torcedores da geral – os chamados geraldinos, aos gritos, aos prantos (PINHEIRO; NIEMEYER, 2014, p. 55).

É plausível supor que os produtores das redes de televisão passaram a olhar as imagens inovadoras do *Canal 100* com mais atenção. Havia ali algo novo, que poderia colaborar com o mundo do futebol, apesar de a televisão ser caracterizada como um produto “ao vivo”, enquanto o cinema tem seu conceito definido como filmado, e totalmente editável, diferentemente das transmissões da tevê. Contudo, a televisão iniciava uma série de descobertas que vieram das telas do cinema. Além do novo estilo das transmissões futebolísticas e da narrativa fílmica, também os equipamentos mudaram as cenas das partidas de futebol.

Figura 9. Imagens na altura do gramado, uma inovação do *Canal 100*.



Fonte: Pinheiro; Niemeyer, 2014, p. 227.

As novas tecnologias que o cinema passa a utilizar através de equipamentos criados para as suas necessidades modificam os movimentos de câmera, fartamente utilizados pelas produções cinematográficas e tão necessários numa transmissão de futebol pela televisão. São essas modificações, que a tevê passa a utilizar, que destacaremos. Assim, iniciaremos os trabalhos analíticos buscando mostrar as colaborações do cinema para os grandes eventos em que se transformaram as transmissões de partidas de futebol pela televisão.

Usado pela primeira vez pelo diretor de fotografia Haskell Wexler no filme *Esta Terra é minha Terra* (Hal Ashby, 1975), a *Steadicam* é um mecanismo em que a câmera é acoplada ao corpo do cinegrafista por meio de um colete (GOSCIOLA, 2006, p.12). Trata-se de um recurso muito utilizado para conferir estabilidade suave às imagens captadas, pois dá a impressão de que a câmera flutua. Sua principal função é isolar os movimentos do operador, evitando as imagens tremidas. Foi criado por Garrett Brown, em 1975. Em 1980, o equipamento seria brilhantemente utilizado pelo diretor de fotografia John Alcott para o longa *O Iluminado*, dirigido por Stanley Kubrick (GOSCIOLA, 2006, p. 12).



A *Steadicam* chegou à televisão em 1976, na entrega do *Emmy Awards*, depois disso, passou a ser utilizada em variados esportes e concertos de rock, entre outros eventos. Em 1990, surgiu a *Steadicam jr.*, criada para câmeras semiprofissionais de vídeo, bem menores e mais leves. Há alguns anos a *Steadicam* é facilmente vista em eventos esportivos. A princípio nas partidas de futebol americano, depois nas competições de natação e atletismo. A *Steadicam* também se adaptou muito bem ao futebol. As emissoras de tevê a utilizam na lateral do campo e junto ao escanteio (*Figura 10*). A imagem produzida pelo equipamento quando, por exemplo, acompanha um jogador, tem um efeito estável nas transmissões esportivas.

Figura 10. A *Steadicam* sendo utilizada em estádio.



Fonte: [www.digitalcutvideoproduction.com](http://www.digitalcutvideoproduction.com)

Garrett Brown, cinegrafista americano, acostumado a encontrar soluções para a sua atividade, usou de toda a *expertise* para desenvolver outros tipos de estabili-

zadores, mais voltados para o esporte, para a transmissão televisa. Inventou a *diver-cam* e a *mobycom*, para uso em esportes aquáticos.

Outra grande adaptação do cinema para as transmissões esportivas foi o *travelling*, que na verdade pode ser definido como todo movimento de câmera em que ela se desloca para frente ou para trás, para cima ou para baixo. No entanto, o *travelling* que estamos abordando é aquele utilizado como um carrinho sobre trilhos (*Figura 11*). Isso permite um deslocamento bem mais suave. É muito usado no cinema, desde os filmes mudos, com o objetivo de acompanhar os movimentos de um personagem, veículo ou objeto.

Um bom exemplo desse tipo de movimento de câmera é do cineasta inglês Alfred Hitchcock. Sua câmera move-se suavemente, com sutileza – não atrapalha em nada a narrativa, não desvia a atenção do espectador. O filme *Um Corpo Que Cai* (Hitchcock, 1958), tem bons exemplos da utilização de *travelling*. Em *Festim Diabólico* (Hitchcock, 1948), apesar das cenas serem realizadas o tempo todo em ambientes fechados, sua beleza visual e o modo como foi filmado mostram o domínio desta técnica.

Figura 11. *Travelling*: sobre trilhos, cinegrafista acompanha a cena.



Fonte: [www.marceloribeirouk.wordpress.com](http://www.marceloribeirouk.wordpress.com)

Outro filme que mostra a boa utilização do *travelling* é *Olhos de Serpente* (Brian De Palma, 1998), em que há o movimento de câmera numa luta de boxe, dando velocidade às cenas, tão comuns nas partidas de futebol.

O *travelling* veio para dar mais dinâmica às partidas de futebol. Com os trilhos na linha lateral do campo, a câmera em movimento pode seguir um ataque em velocidade e até acompanhar um jogador em lances de profundidade.

A *Spidercam* (Figura 12) é uma câmera que fica suspensa por cabos sobre os estádios de futebol e é manipulada por controle remoto. Esse sistema foi desenvolvido por Jens C. Peters em 2000. Essa inovação fez o trajeto ao contrário: foi criada para o esporte, utilizada pela primeira vez na televisão e adaptada para valorizar e destacar ainda mais as grandes produções. É uma das mais modernas inovações, tendo sido amplamente utilizada no Brasil nos jogos da Copa do Mundo de 2014 (Figura 13).

Figura 12. A *Spidercam*: adaptação para filmar em estádios de futebol.



Fonte: elaborada pelo autor.

Figura 13. *Spidercam* sendo empregada na Copa do Mundo no Brasil (2014).



Fonte: elaborada pelo autor.

Pode parecer, à primeira vista, que algumas das inovações das transmissões de partidas de futebol não tiveram relação com o cinema. No entanto, foi a partir da arte cinematográfica que surgiram as primeiras ideias. Vejam o caso, por exemplo, de Garrett Brown e Jens C. Peters, que buscaram no cinema inspiração para suas criações. Invenções que, se não partiram do cinema, por ele foram utilizadas.

Já a grua é um sistema nascido no *set* de filmagem. Trata-se de um movimento de câmera com características diferenciadas. A câmera é instalada em uma espécie de guindaste, em que numa das extremidades vai o equipamento e na outra um contrapeso, para dar equilíbrio, constituindo uma espécie de gangorra. É utilizado nas produções cinematográficas para elevar a câmera a grandes alturas, proporcionando um sobrevoo, captando imagens do cenário e por cima dos atores.

A grua vem sendo amplamente utilizada em quase todos os filmes, mas podemos destacar exemplos desse movimento de câmera em *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002), mostrando cenas de ação de personagens em vários níveis.

No futebol, ela é colocada atrás do gol (*Figura 14*), permitindo imagens que mostram toda a jogada, desde a intermediária até a finalização. Consegue captar

imagens que nenhuma outra câmera mostra, num ângulo diferenciado e exclusivo, normalmente de câmera alta.

Por vezes as gruas utilizavam um operador, que subia e descia com a câmera. Esse modelo ainda é utilizado em partidas de futebol, mas existem recursos tecnológicos bem mais sofisticados. O controle da grua pode ser feito por meio de botões de comando, há um monitor de vídeo e a operação da câmera, inclusive quanto a enquadramento e movimentos, são feitos de forma remota.

Figura 14. Grua sendo utilizada em estádio, registrando uma partida de futebol.



Fonte: [www.digitalcutvideoproduction.com](http://www.digitalcutvideoproduction.com)

Como vimos nos exemplos acima, as grandes descobertas do cinema vêm sendo utilizadas sistematicamente pela televisão. Além dos equipamentos, a linguagem cinematográfica – códigos e técnicas usados para filmar e se comunicar com o público e as formas de criar e combinar sons e imagens em movimento –, tão bem mostrada pelo *Canal 100*, tem sido bastante utilizada nas transmissões esportivas.

A Copa do Mundo de 2014, no Brasil, marcou um momento altamente inovador, com diversas modificações nas transmissões de partidas de futebol. E, mais



uma vez, o cinema mostrou o caminho, com tecnologia 4K e 3D, que oferece resolução de imagem superior ao cinema digital e que foi amplamente testada durante o evento mundial. Esta nova forma de transmissão de futebol já vem sendo estudada desde 2010 pelo professor e jornalista Alfredo Suppia, que em suas próprias palavras define seu experimento como uma “espécie de novo *Canal 100*, mas com formato agora turbinado” (SUPPIA, 2010, p. 61).

Da mesma forma que o *Canal 100* inovou na década de 1950, a televisão – nos dias de hoje – seguiu a mesma linha e utilizou os experimentos 4K em jogos de futebol transmitidos ao vivo. Durante a recente Copa do Mundo no Brasil foram realizadas as primeiras transmissões em 4K ao vivo, da tevê aberta, em caráter experimental. Também as salas de cinema aproveitaram o evento e colocaram em suas salas jogos da Copa do Mundo ao vivo em 4K e 3D. No entanto, os cinemas já vinham realizando testes bem-sucedidos com transmissões de jogos da *Champion League* da UEFA<sup>18</sup> em suas salas. Hoje em dia, é comum as grandes redes de cinema promoverem transmissões de jogos de futebol em alta resolução 4K e 3D.

Afirmar que essas transmissões vivem um momento de evolução é, de certa forma, uma obviedade. No entanto, dizer que essa evolução e essa nova linguagem são provenientes do cinema é o motivo principal desta pesquisa.

A seguir, trataremos o assunto de modo mais aprofundado, em que buscaremos fazer um comparativo entre televisão e cinema. Situando formas narrativas, técnicas e estilos numa análise audiovisual, além de exemplificar como algumas inovações, que saíram das produções cinematográficas, foram parar dentro dos gramados.

---

<sup>18</sup> A UEFA (*União das Federações Europeias de Futebol*) é um órgão que administra e controla o futebol europeu. Representa as confederações nacionais da Europa, organizando nove campeonatos entre nações e quatro entre clubes do continente. Uma das competições mais importantes organizada pela UEFA é a *Champions League* (A Liga dos Campeões da UEFA)

### 3.2. O cinema clássico e o futebol na televisão

O filme hollywoodiano clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos. Nessa sua busca, os personagens entram em conflito com outros personagens ou com circunstâncias externas. A história finaliza com uma vitória ou derrota decisivas, a resolução do problema e a clara consecução ou não consecução dos objetivos. O principal agente causal é, portanto, o personagem, um indivíduo distinto dotado de um conjunto evidente e consistente de traços, qualidades e comportamentos (BORDWELL, 2006, p. 279)

Se iniciarmos a citação acima de David Bordwell trocando “o filme hollywoodiano clássico” por “um clássico do futebol”, estaríamos mantendo as definições exatas do que acontece numa transmissão de futebol pela televisão. Ambos os eventos são dotados de características técnicas semelhantes.

Tanto um filme clássico quanto um jogo de futebol visto pelas redes de televisão têm indivíduos empenhados em resolver um problema evidente. Há, sem sombra de dúvida, objetivos específicos a serem atingidos. Como também temos uma história que será finalizada com uma vitória ou com uma derrota.

Diante das evidências, estamos falando de dois produtos audiovisuais extremamente ligados um ou outro. Há inúmeros filmes que podem ser relacionados com as transmissões esportivas de futebol.

Muitas características modernas e tradicionais são notadas numa produção cinematográfica e também numa partida de futebol vista pela televisão. Assim, iniciaremos nossa análise com um clássico do cinema nacional: *Garrincha, Alegria do Povo* (Joaquim Pedro de Andrade, 1962). O filme antecedeu as primeiras mudanças nas formas de se transmitir futebol no Brasil, que ocorreram, como dissemos, em

1970. Numa época em que o futebol ressuscitava o orgulho do povo brasileiro, graças às conquistas das Copas de 1958 e 1962, quando Garrincha, no auge da carreira, “humilhava” os adversários dentro das quatro linhas com rara habilidade e jogadas que entraram para a história. O filme conta a história da vida do futebolista de origem humilde que despontou para uma carreira de grande sucesso no futebol.

O destaque do filme são as cenas marcantes dos jogos e, principalmente, dos dribles desconcertantes e dos belos gols feitos por Garrincha. Tanto defendendo a camisa do Botafogo quanto a da Seleção Brasileira nos Mundiais.

O filme, em sua introdução, traz cenas e músicas mostrando a cidade do Rio de Janeiro. Em um corte, aparecem imagens estáticas de partidas de futebol e de populares, como se fossem fotografias, que ao som de uma máquina de escrever vão sendo trocadas num recorte, o que remete a jornalismo.

Observando as cenas do filme, logo na primeira partida de futebol abordada, temos Garrincha no gramado, de costas. Numa cena muito bem enquadrada, a câmera na altura do gramado, mostra um plano médio com Garrincha a frente do gol, com jogadores e as traves desfocados ao fundo. Num plano longo, a câmera fixa em Garrincha em primeiro plano e em seus movimentos, enquanto as jogadas, passam ao fundo, numa combinação de imagens. A cena dura cerca de 20 segundos.

Um corte e Garrincha é mostrado num plano médio, a câmera mantém ele enquadrado cerca de 8 segundos, ele pega a bola e faz um arremesso lateral. Um corte e parece que a partida de futebol começa realmente, dando a noção de que Garrincha entraria no jogo. Interessante destacar que apenas o som ambiente acompanha estas cenas.

O que vemos agora é uma imagem mais aberta, aparecem vários jogadores se cruzando em primeiro plano, quando todos saem da frente da câmera, a cena mos-



tra Garrincha ao fundo, em plano médio e ainda mais ao fundo a torcida, na altura do gramado. A câmera sempre fixa em Garrincha, numa cena de 7 segundos. Um corte para plano médio em Garrincha e outro corte para close em suas pernas. As imagens se alternam, até que ficam fixa nas pernas de Garrincha, mostrando os jogadores da cintura pra baixo, e enfatizando jogadas de Garrincha.

Com câmeras na altura do gramado, havia closes na bola e cortes para as pernas de Garrincha. Numa tentativa de decifrar a rapidez dos dribles, Joaquim Pedro inovou e fez escola. Câmeras quase dentro do campo, atrás dos gols e closes nos torcedores mostravam o que veríamos nos próximos anos nas transmissões de futebol pela televisão.

Assim como fez o *Canal 100* alguns anos antes, em 1959, o filme destaca-se pela aproximação das jogadas, como se o espectador estivesse no gramado, ao lado de seu ídolo (*Figura 15*). Hoje em dia, é comum assistirmos a closes de jogadas individuais e de rápida execução nas transmissões das partidas pela tevê. Entretanto, as imagens dos jogos nos anos 1970 pareciam ser mais lentas e descompassadas, mesmo quando o futebol praticado era de alto nível, como era comum àquela época. Já no filme de Garrincha, em pleno ano de 1962, as tomadas de câmera tinham enquadramentos mais fechados, combinados com outros mais abertos, e cortes rápidos, dando movimento e emoção às cenas. A câmera, por vezes também driblada, parecia perseguir Garrincha pelo campo, a fim de registrar suas ações, seus gestos, sua rara habilidade.

Assim, o cinema iniciava suas investidas no mundo do futebol, mostrando os primeiros indícios de como seriam as novas formas de se transmitir uma partida de futebol pela televisão (*Figura 16*).

Figura 15. Cena retratada no filme *Garrincha, Alegria do Povo*, de 1962.



Fonte: [www.trivela.uol.com.br](http://www.trivela.uol.com.br)

Figura 16. Transmissão de uma partida de futebol pela televisão, 2014.



Fonte: [www.lancenet.com.br/copa-do-mundo](http://www.lancenet.com.br/copa-do-mundo)

Joaquim Pedro de Andrade produziu um documentário moderno, de modo participativo, com imagens do dia a dia, entrevistas, depoimentos e cenas de arquivo que deram ao filme muita veracidade.<sup>19</sup> Características que fazem o modo participativo do cinema documentário mostrar um apelo muito amplo, já que percorre variados assuntos, dos mais pessoais, aos mais históricos (NICHOLS, 2009, p. 162).

O pleno aproveitamento de algumas dessas características pelas redes de televisão seria uma questão de tempo.

---

<sup>19</sup> Para informações sobre outros aspectos de *Garrincha Alegria do Povo*, ver BERNARDET, 2003, p. 284.

Assim como no filme sobre Garrincha, as inserções do *Canal 100* no cinema também mostraram algumas inovações que viriam a ser aproveitadas pelas transmissões de jogos de futebol no Brasil. Os produtores do *Canal 100* retratavam rotineiramente uma partida, aperfeiçoando sobremaneira esse trabalho na época. De forma clássica, a história de um jogo de futebol era contada no cinema de um modo que emocionava o público com imagens diferenciadas e uma trilha sonora empolgante. Cada semana, as salas de cinema reviviam grandes espetáculos do futebol, contados como num filme, com começo, meio e fim.

Vejamos, por exemplo, a partida entre Flamengo e Fluminense no ano de 1969. O locutor, em meio às imagens dos times entrando em campo, diz, alto e bom som, onde estava sendo realizada a partida e qual a sua importância, informando detalhes do evento. Ou seja, mostrava claramente o cenário onde as próximas cenas aconteceriam, dando início a uma história.

Em seguida, passava a narrar os primeiros minutos do jogo e, a partir daí, iniciavam os acontecimentos de uma partida de forma didática, emocionando o público a cada jogada, a cada nova cena.

As primeiras imagens da partida são em câmera baixa, na altura do gramado, com um enquadramento em primeiro plano mostra a movimentação dos jogadores durante 10 segundos, numa jogada disputada no meio de campo. Um corte e vamos para um enquadramento aberto, em câmera alta, com mais de 11 jogadores em cena. O Narrador enfatiza a rivalidade e a emoção da partida até se calar para o som da torcida. A cena, durante 10 segundos, mostra uma jogada completa, até terminar nas mãos do goleiro. Corte para a torcida, se acotovelando, alguns braços e até instrumentos musicais são notados em apenas 3 segundos. Mais um corte e voltamos para a altura do gramado, em primeiro plano temos os jogadores adversários trans-

passando uns aos outros, em jogadas rápidas que duram 10 segundos.

Um enquadramento aberto mostra um ataque do Fluminense, acompanhando o atacante até ele chutar, o goleiro rebate. A câmera, então, sem cortes, fica fixa naquela cena, mostrando todo o desenrolar da jogada dentro da área. A jogada sai para o espaço off, mas a câmera permanece estática. A bola volta e, sem goleiro, entra no gol. Esta cena dura cerca de 10 segundos, até o corte para os jogadores do Fluminense, agora em primeiro plano, com imagens na altura do gramado, correrem em comemoração com sua torcida ao fundo, explodindo de alegria.

As cenas se seguem, mostrando uma partida de futebol emocionante, com imagens bem elaboradas. Um bom exemplo são as cenas das defesas do goleiro do Flamengo, Félix: um enquadramento aberto mostra um cruzamento para a área, em menos de 3 segundos, quando a bola está chegando aos seus atacantes, um corte mostra a jogada de dentro do gramado, em primeiro plano os jogadores saltam, disputando a bola. Sem cortes, a câmera acompanha a trajetória da bola, saindo e voltando para a área, até a grande defesa do goleiro. Esta cena dura 10 segundos.

Com closes nos jogadores, imagens da torcida vibrando e enfatizando o momento dos gols, toda uma narrativa clássica hollywoodiana era retratada. E, como não poderia deixar de ser, com um final feliz. Pelo menos para o time vencedor, mostrando a torcida invadindo o gramado, fazendo uma festa com fogos e bandeiras, extasiada de alegria ao se sagrar campeã.

Há duas maneiras de compreender o final clássico. Podemos entendê-lo como coroamento da estrutura, a conclusão lógica de uma cadeia de eventos, o efeito final da causa inicial. Esse entendimento possui alguma validade, tendo em vista a construção bem amarrada frequentemente encontrada nos filmes hollywoodianos clássicos e os

preceitos clássicos de roteirização que a sustentam. As gramáticas, por exemplo, são sistemáticas em sua condenação às pressões por um final feliz, enfatizando a necessidade de uma conclusão lógica. Entretanto, uma série de exemplos de soluções de roteiros imotivadas ou inadequadas sugere uma segunda hipótese: a de que o final clássico não é na verdade tão decisivo do ponto de vista estrutural, surgindo como um ajuste mais ou menos arbitrário de um mundo desarranjado no curso dos oitenta minutos precedentes (BORDWELL, 2006, p. 283).

Assim como cita Bordwell, podemos entender o final clássico como uma conclusão lógica de uma cadeia de eventos, no caso da partida de futebol analisada, o Fluminense fez por merecer. Saiu a frente no placar, construiu sua vitória sofrida e, apesar de altos e baixos, obteve seu final feliz.

Mas poderia ter sido bem diferente. O final clássico poderia ter sido desarranjado no curso dos oitenta minutos precedentes. Pois o adversário, no caso o time do Flamengo, poderia ter virado o jogo, tornando o final desta história uma tragédia para o adversário. Aliás, em se tratando de transmissões esportivas de futebol, o final do jogo é sempre uma incógnita, mesmo com todas as vantagens e favoritismos apontando para um determinado time, não é raro um desfecho surpreendente.

Outro exemplo pontual é o filme *Brasil Bom de Bola* (Carlos Niemeyer, 1971). Produzido pela Canal 100 Filmes, o longa-metragem fala sobre a evolução do futebol no país, desde a primeira Copa do Mundo, em 1930, até a conquista da Taça Jules Rimet, em 1970, pelo Brasil. Novamente, imagens inovadoras são mostradas nesse filme com toda a *expertise* das câmeras, locução e músicas do *Canal 100 (Figura 17)*.

Após mostrar vários estádios do Brasil em imagens aéreas, enquanto o narrador enfatiza o amor do povo brasileiro pelo futebol, o filme passa a mostrar cenas dos jogos realizados no Maracanã. Em uma imagem aberta, temos bandeiras tremulando e uma chuva de papel picado mostrando a festa da torcida nas arquibancadas. Mais um corte e uma nuvem de fumaça diante de uma explosão dos torcedores são mostrados num movimento de câmera mais aberto diante de sons característicos de torcidas. Outras imagens enfatizam as bandeiras dos times, num movimento de câmera lateral. São cortes rápidos de 6 a 7 segundos. Vemos agora uma sequência de closes em torcedores. Pessoas humildes, comuns aos jogos da época. Um torcedor que roe as unhas, outro veste a toca de seu clube. Uma torcedora mostra sua bandeira, um outro fecha os olhos. Torcedores segurando rádios enormes encostado em seus ouvidos são constantes nas imagens, que tem cortes entre 3 a 4 segundos.

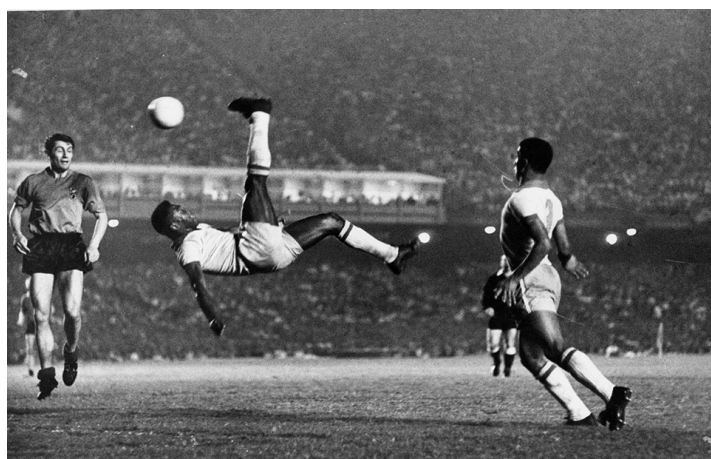
As imagens, agora, são dos times entrando em campo. Na altura do gramado, em plano médio, a câmera mostra os jogadores correndo de frente. Primeiro um time, depois o outro. As imagens são semelhantes e ao fundo, as arquibancadas lotadas, festejando seus clubes.

O juiz apita o início do jogo. A câmera, mais uma vez, está na altura do gramado e em 4 segundos mostra o juiz apitando. Dois jogadores tocam a bola. Um corte e a imagem aberta mostra uma jogada completa: jogadores dividem a bola, que sobe, e numa imagem plasticamente muito bonita, o atacante dá uma bicicleta, a câmera acompanha todo o movimento da bola e, sem cortes, termina com a boa defesa do goleiro. A cena, bastante nítida, dura cerca de 7 segundos.

Muito bem montado, o filme mostra cenas do Maracanã, do Mineirão e do Morumbi. Partidas de futebol memoráveis, nacionais e internacionais, contam parte da história do futebol brasileiro. Mais uma vez, temos closes das torcidas, das jogadas

e dos atletas mais relevantes do futebol nacional. Com maestria, Niemeyer revolucionou, mais uma vez, as transmissões de futebol através de suas produções cinematográficas, comuns hoje em dia nas partidas mostradas pela televisão (*Figura 18*).

Figura 17. Cena do filme *Brasil Bom de Bola*, de 1971.



Fonte: Alberto Ferreira / Jornal do Brasil.

Figura 18. TV mostra jogo entre Corinthians e Santos, em 2011.



Fonte: [www.lancenet.com.br](http://www.lancenet.com.br)

Devido a uma possível semelhança entre o real e o ficcional, não poderíamos deixar de falar do filme *Boleiros, Era Uma Vez o Futebol...* (Ugo Georgeti, 1998). A obra mostra uma reunião de ex-jogadores, técnicos e juizes em um típico bar de São Paulo, onde relembram casos curiosos de suas vidas quando eram profissionais do futebol.

Diante de copos e garrafas de cerveja, os amigos da bola vão fazendo observações que os remetem a algum caso do passado, revivendo emoções, hora com humor, hora até com certa dramaticidade. Assim, são contadas seis histórias inspiradas em lendas e casos relacionados a clubes tradicionais de São Paulo.

Apresenta cenas de jogos de futebol produzidas para o cinema, no entanto, muitas de suas histórias ficcionais acabam por acontecer na vida real. Como, por exemplo, a cena de um pênalti, em que o juiz faz a cobrança voltar três vezes, até o gol acontecer (*Figura 19*). O mesmo ocorreu numa partida real, entre Goiás e Internacional, em 2007. O árbitro, a exemplo do filme, fez a cobrança do penal voltar três vezes, até o gol acontecer. O resultado, influenciou a tabela, rebaixando o time do Corinthians para a Segunda Divisão. O filme traz algumas semelhanças com uma transmissão de futebol pela televisão, como o uso da grua, closes no árbitro, nos técnicos e na torcida (*Figura 20*). No entanto, é mais fora de campo que o filme atua, o que não deixa de servir de inspiração para as tevês, já que são histórias de rara beleza do mundo da bola. O filme *Boleiros*, diferentemente de outras produções sobre futebol, vai por outro caminho, o da simplicidade, não do grande ídolo, do cartola, do escândalo. O ponto de vista é o do sujeito comum, o torcedor fanático, porém bonachão, contador de “causos”. (SILVA NETO, 2002, p. 122)



Figura 19. Juiz adverte jogador em *Boleiros*, de 1998.



Fonte: [www.spfilmes.com.br](http://www.spfilmes.com.br)

Figura 20. Juiz adverte o goleiro do São Paulo em partida de 2012.



Fonte: [www.esporte.uol.com.br/futebol](http://www.esporte.uol.com.br/futebol)

A transmissão de uma partida de futebol, numa aproximação de análise fílmica, tem semelhanças pontuais com algumas das principais características do cinema clássico hollywoodiano. Cada cena apresenta etapas distintas. Inicialmente, temos a exposição que especifica o tempo, o lugar e os personagens (BORDWELL, 2006, p. 282). No jogo de futebol pela televisão temos todas essas propriedades.

Ainda podemos extrair de uma partida pela televisão os conceitos de que os personagens agem no sentido de alcançar seus objetivos: lutam, fazem escolhas, marcam encontros, determinam prazos, planejam eventos futuros (BORDWELL, 2006, p. 282).

O cinema clássico, por sua vez, ganhou notoriedade nas primeiras décadas do século 20, se desenvolvendo como indústria principalmente em território americano. Com destaque para Hollywood, é marcado pela afirmação de uma das suas principais regras: o cinema é um entretenimento de massa.

Já as transmissões de partidas de futebol pela televisão, também rotuladas como eventos populares, iniciam sua evolução nas últimas década do século 20. No entanto, o cinema clássico hollywoodiano sempre esteve à frente da tevê.

Realizamos algumas análises e as comparamos com transmissões de futebol pela televisão, buscando mostrar como as transmissões esportivas têm se apropriado da linguagem cinematográfica, evoluindo e tornando seu produto popular e interessante. Essa comparação mostra como as imagens da televisão se assemelham às do cinema no plano esportivo, no entanto, nos aprofundaremos um pouco mais no próximo capítulo, que trata do estilo hollywoodiano nas coberturas do futebol.

### **3.3. Continuidade intensificada nas transmissões de futebol pela televisão**

Destacamos ainda o ano de 1970. Vamos voltar, mais precisamente, à transmissão pela tevê da Copa do Mundo realizada no México. Como exemplo, vamos analisar a partida entre Brasil e Inglaterra. Apesar das imagens serem de responsabilidade da FIFA, tratava-se do melhor que havia naquela época em transmissão esportiva.

A bola, no centro do gramado é cercada por três jogadores ingleses. A câmera está fixada no meio do estádio. A cena, num plano aberto, se completa com o árbitro e o banco de reservas inglês ao fundo. Inicia-se a partida, e os jogadores ingle-

se tocam a bola. Sem cortes, a câmera persegue a bola. Estas imagens caracterizam um plano longo que dura 36 segundos. Há um perde e ganha no meio de campo até acontecer o primeiro corte, para uma aproximação da imagem num plano médio, diante da falta em Jairzinho<sup>20</sup>. A câmera mostra o jogador caindo e o atleta inglês cometendo a falta em apenas 3 segundos. Um corte para o plano aberto e mostra-se Gérson<sup>21</sup>, rapidamente, cobrando a falta. Num lançamento, a câmera abre a imagem e assim permanece, sem cortes, durante longos 33 segundos. As imagens são sempre abertas, sem cortes, mostrando todas as jogadas, tanto do Brasil, quanto da Inglaterra, até o chute a gol e a defesa de Félix<sup>22</sup>, quando há um corte em plano médio mostrando a defesa do goleiro por 3 segundos. A imagem, agora em plano aberto mostra o goleiro lançando a bola com as mãos para o lateral Carlos Alberto<sup>23</sup>, que dá continuidade a jogada que permanece sendo mostrada por 20 segundos. Até o corte para primeiro plano numa falta, sofrida por Pelé, já na intermediária do campo da Inglaterra.

As câmeras, geralmente, ficavam localizadas no centro do estádio e apenas girava para a esquerda e para a direita, seguindo a bola para onde quer que ela fosse. Com poucos cortes e planos muito longos, a partida entre Brasil e Inglaterra aparentava uma certa morosidade, embora para o público da época, a velocidade era suficientemente boa. As imagens eram em plano aberto, e sempre que um lance era parado ou finalizado, mostravam rapidamente, em planos fechados ou closes exage-

---

<sup>20</sup> Jair Ventura Filho, era um jogador de futebol que atuava como atacante do Botafogo. Foi peça fundamental da conquista da Copa do Mundo de 1970, quando ganhou o apelido de *Furacão da Copa* tendo marcado gols em todas as partidas, até agora ninguém mais igualou esta marca.

<sup>21</sup> Gérson de Oliveira Nunes foi um meia armador que jogou pelo Flamengo e Botafogo. Chamado de "Canhotinha de Ouro", foi campeão do mundo em 1970. Era capaz de fazer lançamentos de mais de quarenta metros de distância, colocando com precisão a bola onde quisesse.

<sup>22</sup> Félix Miéli Venerando, futebolista que atuava como goleiro. Foi campeão com a Seleção Brasileira de Futebol no Copa do Mundo FIFA de 1970. O time em que mais jogou foi o Fluminense.

<sup>23</sup> Carlos Alberto Torres era lateral direito, um dos maiores jogadores da história em sua posição. Foi o capitão da Seleção Brasileira que ganhou a Copa do Mundo FIFA de 1970, no México, ficando conhecido como o *Capitão do Tri*. A maior parte de sua carreira jogou pelo Santos.

rados, um determinado jogador, a ponto de o mesmo aparecer no vídeo apenas de costas. Também a altura em que a câmara ficava não colaborava no sentido de uma rica transmissão da partida: nem na altura do gramado, para uma visão de frente, nem numa altura em que permitisse uma câmara bem mais aberta, ampliando as jogadas. Normalmente apareciam no vídeo mais de quatro jogadores. Jogadas de perigo, lances polêmicos ou os melhores momentos da partida eram pouco repetidos, o videoteipe ainda era muito pouco utilizado. Raramente uma jogada era reprisada. Já nos gols, sempre havia o replay.

Muitas imagens históricas foram registradas nessa partida, no entanto, o jogo se visto aos olhos de hoje, padecia de velocidade, tornando-se monótono, lento. Não. Não era a Seleção Brasileira numa tarde de pouca inspiração, praticando um futebol ruim. Muito menos o time da Inglaterra numa retranca imbatível. Tanto o Brasil quanto a Inglaterra continuavam apresentando um futebol vistoso, de habilidade, com jogadas de efeito e momentos vibrantes. No entanto, a transmissão que a televisão mostrava, se comparada as imagens da atualidade, eram bem mais lentas.

Durante anos, a comunicação audiovisual sofreu muitas modificações. Entre as mais notadas, temos a aceleração das imagens através de edições rápidas. Tanto no cinema, quanto na televisão, as imagens passaram a ser vistas de forma diferente. Os jogos da Copa do mundo de 1970 eram movimentados para os telespectadores da época, mas para os dias atuais, passam a idéia de morosidade.

As primeiras transmissões de partidas de Copa do Mundo para o Brasil, embora fossem geradas pela FIFA, transformavam jogos movimentados em eventos carentes do que podemos chamar de continuidade intensificada: quatro estratégias de câmara e edição. (BORDWELL, 2006, p. 121).

Quatro estratégias de trabalho de câmera e edição parecem centrais para esse novo estilo: edição rápida, distância focal, closes bem fechados e movimentos de câmera livres. Muitas dessas técnicas foram observadas anteriormente por críticos irritados, mas nenhuma foi considerada com cuidado e nós não apreciamos suficientemente como elas trabalham juntas para criar um conjunto coerente de escolhas artísticas. Além disso, apesar do progresso tecnológico em muitas frentes, as opções disponíveis para os cineastas limitaram-se desde a era do estúdio. As estratégias discutidas tornaram-se dominantes e até tirânicas: cada vez menos cineastas exploravam outras opções (BORDWELL, 2006, p. 121.)<sup>24</sup>

Segundo os estudos de David Bordwell, edição rápida, distância focal, a utilização de closes bem fechados e movimentos de câmeras livres são as quatro técnicas utilizadas pelos cineastas hollywoodianos em meados dos anos 1960, que modificaram os filmes.

Traçando um comparativo com David Bordwell, mostraremos como essas quatro estratégias foram fundamentais para as transmissões de partidas de futebol pela televisão. Transformando um evento esportivo em produto audiovisual bastante atrativo e de grande sucesso nacional.

### **Edição rápida.**

Enquanto os cineastas de Hollywood aceleravam seus ritmos de edição, as transmissões de jogos de futebol pela televisão ainda iniciavam um longo caminho a ser percorrido para se chegar ao que temos hoje.

---

<sup>24</sup> Tradução do autor.

Em meados dos anos 1960, muitos cineastas começaram a acelerar seus ritmos de edição. Alguns filmes desse período contêm DMPs (duração média do plano) entre 6 e 8 segundos e alguns têm médias ainda menores. *007 Contra Goldfinger* (1964), por exemplo, fica em 4 segundos, *Mickey One* (1965) em 3,8 segundos, e *Os Monkees Estão de Volta* (1968) em notáveis 2,7 segundos. O ritmo acelerou nos anos 1970. Nessa época, aproximadamente três quartos dos filmes tinham DMPs entre 5 e 8 segundos e encontramos um número significativo de filmes ainda mais rápidos. Como imaginamos, filmes de ação tendem a ser editados mais intensamente que outros tipos (e os de Sam Peckinpah parecem ser os mais rápidos de todos), mas musicais, dramas, romances e comédias não favorecem necessariamente planos longos (BORDWELL, 2006, p. 121-122)<sup>25</sup>

Até o início dos anos 1960, a maioria dos filmes de longa metragem continha entre trezentos e setecentos planos, portanto a duração média do plano (DMP) girava em torno de 8 a 11 segundos (BORDWELL, 2006, p. 121).

Apesar de as transmissões do futebol brasileiro pela televisão terem iniciado sua evolução nos anos 1970, o cinema holywoodiano já impunha velocidade ainda maior em suas edições desde 1960. Aumentando ainda mais o ritmo entre os anos 1970 e 1980 (BORDWELL, 2006, p.122)

Obviamente que, com o passar dos anos, as televisões brasileira e mundial progrediram e modificaram suas performances em termos de transmissões esportivas. Vejamos um exemplo dessa evolução. Após quatro anos, na Copa de 1974, na Alemanha, as imagens de uma partida de futebol ganharam novas formas. Apesar de mudanças pontuais, o caminho para a modernização das transmissões de futebol pela televisão estava sendo percorrido.

Vamos analisar, como exemplo dessa Copa, o jogo entre Brasil e Holanda.

---

<sup>25</sup> Tradução do autor.

Numa partida de grande importância, brasileiros e holandeses protagonizaram, em 1974, um dos jogos mais interessantes em Copas do Mundo. O time da Holanda ficou conhecido como Laranja Mecânica, devido ao seu futebol moderno. O Brasil, então campeão mundial, se classificaria com um empate. Numa partida sem espírito esportivo e *fair-play*<sup>26</sup>, o Brasil abusou das faltas e jogadas violentas, a Holanda não deixou por menos e praticou um jogo bastante aguerrido. Eis como foi transmitido esse embate pela televisão: numa noite fria na cidade de Dortmund, as seleções de Brasil e Holanda entraram em campo bastante motivadas, pois quem vencesse a partida, iria para final contra a Alemanha. A transmissão dos jogos pela televisão melhoram muito e o jogo foi bastante movimentado, com quase todas as emoções que uma partida de futebol pode proporcionar.

Logo no início da transmissão uma novidade: apareceram os primeiros caracteres. Bastante desproporcional, havia um relógio analógico com os ponteiros marcando zero hora. O relógio, com numeração de 15 em 15 minutos, terminava no 45, ou seja, marcava os 45 minutos de cada tempo do jogo.

A imagem, em plano aberto, mostrava todo o círculo central, parte do alambrado inferior e a torcida na parte superior do vídeo. No gramado, a imagem enquadrava em torno de 16 jogadores que, além do árbitro, completavam a cena inicial.

No exato momento em que o juiz apita o início da partida, um corte para plano médio mostra dois jogadores da Holanda tocando na bola em 2 segundos e retorna ao plano aberto. A câmera passa a perseguir a bola, num plano longo, mostra o toque de bola da Holanda, até chegar na intermediária brasileira, quando um jogador holandês sofre a primeira falta. Estes primeiros movimentos duram 27 segundos.

---

<sup>26</sup> *Fair-play* significa jogo justo, jogar limpo, ter espírito esportivo. É uma expressão inglesa que implica um modo leal de agir. O conceito de *fair-play* está vinculado à ética no meio esportivo, segundo o qual os praticantes devem procurar jogar de maneira que não prejudiquem o adversário de forma desleal

Um corte para um plano de conjunto, no qual a câmera mostra 4 jogadores em 5 segundos. Volta ao plano aberto, a Holanda cobra a falta rapidamente, numa jogada complexa, a lente da câmera aproxima a jogada em zoom, quando o goleiro Leão<sup>27</sup> salta e agarra a bola, quase dividindo com o atacante holandês. Esta cena dura quase 5 segundos e corta para o plano médio fixando no goleiro Leão. A câmera acompanha o goleiro, sem desviar de sua imagem, e o acompanha até entregar a bola para Luis Pereira<sup>28</sup>, que a passa para o lateral, sem cortes, numa cena que dura pouco mais de 12 segundos. Um corte e voltamos ao plano aberto, o Brasil sai jogando, trocando passes, chega ao campo de ataque, perde a bola na lateral. A Holanda cobra o lateral, sai jogando até chegar mais uma vez na intermediária do Brasil, tudo num plano longo, com cerca de 33 segundos.

Aquela câmera, centralizada, da Copa de 1970 continuava de um lado a outro, acompanhando as jogadas. A diferença é que essa câmera se posicionava mais acima do gramado e, com lentes de aproximação, realizava tomadas mais abertas e também mais fechadas, realizando planos médios e até closes das jogadas e dos jogadores. Dessa vez, foi possível ver mais de oito jogadores no vídeo, mostrando a jogada a se criar diante de toda a movimentação dos jogadores, inclusive aqueles que corriam sem bola.

Nos closes, nota-se claramente um padrão, um tempo é respeitado, e as cenas das jogadas são bem editadas, sempre próximas de um lance duvidoso ou de uma jogada mais acirrada, mostrando objetivamente o que de melhor acontecia no jogo. A partida em si, bastante movimentada, mesclava imagens abertas, fechadas,

---

<sup>27</sup> Emerson Leão atuava como goleiro. Jogou 105 vezes pela Seleção Brasileira. Foi reserva de Félix na Copa do Mundo de 1970 aos 21 anos de idade. Após aquele Mundial, Leão tornou-se titular absoluto da Seleção de 1971 a 1979. Disputou as Copas do Mundo de 1974 e de 1978.

<sup>28</sup> Luís Edmundo Pereira era um jogador que atuava como zagueiro central. É considerado o segundo maior zagueiro da história do futebol brasileiro e um dos maiores ídolos do Palmeiras, com participação decisiva nas conquistas da equipe na época da chamada "Academia".



closes, *replays* e câmeras lentas.

A novidade maior ficou por conta das câmeras posicionadas no alto, atrás do gol. Como se estivessem fixadas em algum lugar do estádio, tinham um enquadramento bem aberto, atingindo da intermediária do gol até próximo ao meio de campo, não se movimentava muito. Eram usadas apenas para mostrar o *replay*. Seria a imagem que, futuramente, a grua nos proporcionaria com muito mais movimento e clareza.

Os closes rápidos nos bancos de reservas dos times e nos técnicos começaram a ser usados, se bem que raramente, mas era uma novidade. A torcida, sempre um atrativo nas partidas atuais, era muito mal aproveitada. Raras foram as vezes que as câmeras se voltavam para os populares e, quando o faziam, era num enquadramento muito aberto, mal poderia se ver o rosto dos torcedores.

Em um cálculo que realizamos com base nas duas partidas analisadas, – Brasil e Inglaterra, em 1970 e Brasil e Holanda, em 1974 – há entre uma copa e outra um avanço significativo nas transmissões de futebol pela televisão, principalmente na aceleração da edição das imagens. Para se ter uma idéia a DMP (Duração Média do Plano) da Copa de 1970 era de 20 segundos, já em 1974 obtivemos 10 segundos de DMP. Mesmo sendo ao vivo, a escolha da imagem num curto espaço de tempo deu movimentação às partidas, mostrando o quanto o futebol é dinâmico, rápido e carregado de ações e emoções.

Obviamente, esses foram os primeiros indícios da edição rápida usada em jogos de futebol transmitidos pela televisão, mas muito ainda estaria por vir. Se dermos um salto na linha do tempo e alcançarmos o ano de 2014, na Copa do Mundo do Brasil, poderemos destacar ótimos exemplos de edição rápida nas transmissões dos jogos. Assim como aconteceu no cinema, se modernizando e dando velocidade

às cenas, as partidas de futebol pela tevê também passaram a utilizar essa técnica.

Vejamos como a edição rápida das imagens, com DMP na média de 3 a 4 segundos foi utilizada nas transmissões dos jogos na Copa do Mundo de 2014, no Brasil. Como exemplo escolhemos uma partida com bastante movimentação e polêmica: Brasil e Colômbia.

Bastante contestada, a Seleção Brasileira, mais uma vez, entrou em campo desacreditada, vindo de jogos difíceis. A Colômbia, apresentando um bom futebol durante o certame, era uma ameaça para o Brasil. Numa tarde quente, na Arena Castelão<sup>29</sup>, em Fortaleza, Brasil e Colômbia fizeram um jogo de muita disposição.

Antes mesmo do início da partida, as primeiras cenas já levaram às lágrimas jogadores, torcedores e até jornalistas que ali estavam. O jogo seria tenso. Durante o Hino Nacional Brasileiro, os jogadores se abraçaram, a câmera focava cada um deles em supercloses, detalhando sua expressão emocionada. Em cortes rápidos, aparecem no vídeo personagens da torcida, cantando, chorando, abraçados como todo o time do Brasil.

Percebe-se uma quantidade enorme de câmeras espalhadas por todo o estádio. Segundo informações da Rede Globo de Televisão<sup>30</sup>, na transmissão de cada partida, todas as emissoras detentoras dos direitos da Copa utilizaram imagens geradas pela FIFA de 34 câmeras. A Rede Globo teve ainda cinco câmeras exclusivas nos jogos da Seleção Brasileira, para trazer imagens especiais dos jogadores, da cabine de transmissão e dos torcedores nos estádios.

A grande novidade tecnológica das transmissões das partidas nesta Copa do

---

<sup>29</sup> O Estádio Governador Plácido Castelo, também conhecido como Arena Castelão, é um estádio de futebol localizado em Fortaleza, Ceará. Foi reinaugurado em 2013 e sediou jogos da Copa do Mundo de 2014.

<sup>30</sup> Disponível em <http://redeglobo.globo.com/novidades/esportes/>

Mundo ficou por conta das imagens captadas pela câmera *Spidercam*.<sup>31</sup> A transmissão do jogo entre Brasil e Colômbia começa, inclusive, com essas imagens da *Spidercam* percorrendo todo o estádio pelo alto, em uma imagem aérea mostrando os jogadores colombianos abraçados num círculo. Um corte rápido para o técnico do selecionado brasileiro, outro corte rápido e vamos ao banco de reservas dos adversários colombianos.

O juiz apita e dá início ao jogo. A bola começa a rolar. A câmera, posicionada no alto, no centro do estádio, tem enquadramento bem aberto,— o que se tornara uma técnica constante durante toda a Copa —, afasta-se cada vez mais do centro do gramado a ponto de colocar no vídeo metade do campo. Mais de 15 jogadores podem ser observados nessa cena.

Ainda não havíamos chegado a 20 segundos de jogo e as edições rápidas das imagens se iniciam, dando movimento e dinâmica à partida, ainda monótona, sem nenhuma jogada de emoção. A imagem extremamente aberta dá lugar a closes nos jogadores. Close no atacante Hulk<sup>32</sup>, um corte e close de frente em Fred<sup>33</sup>, outro corte e imagem lateral de David Luiz<sup>34</sup>, outro corte e vamos para Thiago Silva<sup>35</sup>. Mais um corte e as imagens são do jogador colombiano James Rodriguez<sup>36</sup>. Enquanto isso, o goleiro colombiano corre para cobrar o tiro de meta. A imagem que se tem agora é bastante ampla e aberta. Houve, até este momento, 8 planos em apenas 30 segundos de jogo. Como vimos, os cortes, os closes e as variações das imagens da partida são bastante intensas.

---

<sup>31</sup> Ver páginas 63-64.

<sup>32</sup> Givanildo Vieira de Souza, conhecido como Hulk, é um futebolista brasileiro que atua como atacante, mas começou a carreira como lateral-esquerdo. Atualmente joga pelo time do Zenit, na Rússia.

<sup>33</sup> Frederico Chaves Guedes, o Fred, é um jogador de futebol que atua como atacante. Atualmente joga pelo Fluminense.

<sup>34</sup> David Luiz Moreira Marinho é jogador do Paris Saint-Germain, da França. Atua como zagueiro.

<sup>35</sup> Thiago Emiliano da Silva é um jogador brasileiro que atua como zagueiro. Também joga pelo Paris Saint Germain, da França. É considerado por muitos como o melhor zagueiro dos últimos anos.

<sup>36</sup> James David Rodríguez Rubio é um jogador colombiano que atua como extremo ou médio ofensivo. Atualmente joga pelo Real Madrid.

Diante desta análise, podemos afirmar que uma das fortes características das inovações nas transmissões de partidas de futebol é a edição rápida, acelerada das imagens. No entanto, essas modificações se constroem em apenas uma das quatro estratégias de trabalho de câmera e edição.

### **Distância focal.**

Seguindo os estudos de Bordwell, vamos analisar agora a distância focal, o que trouxe para as transmissões de partidas de futebol pela tevê um alcance maior de imagens – mais claras e mais nítidas – das jogadas.

A distância focal de uma lente é a distância ótica entre o sensor da câmera (onde a imagem é focada) e o ponto onde as ondas de luz convergem dentro da lente (centro focal). Quanto maior a distância focal mais a imagem se aproxima e o enquadramento é mais fechado. Quanto menor a distância focal, a imagem se distancia e o enquadramento é mais aberto.

Nos anos 1930, cineastas utilizaram cada vez mais lentes grande-angulares, entre 25 e 35 milímetros e, após 1941, lentes com distância focal entre 35 e 40 milímetros se tornaram o padrão (BORDWELL, 2006, p. 124).

Havia poucas câmeras cobrindo as partidas da Copa de 1970, no México. Como também havia poucas variações de distância focal nas imagens. Assim como no cinema, as novas formas de utilização de lentes longas e curtas das câmeras modernizaram as transmissões esportivas, com destaque para os jogos de futebol.

Vejamos novamente o jogo entre Brasil e Inglaterra na Copa de 1970. A distância focal das imagens permanecia entre grande-angulares e teleobjetivas. Ou seja, limitava-se em planos abertos e planos mais fechados, como plano médio. Havia pouca utilização das teleobjetivas, limitando as variações de distância. Esses as-

pectos tornavam uma transmissão de partida de futebol pela televisão um evento estático, com poucas variações de planos. A maior parte de uma partida de futebol era transmitida em planos abertos, pouco se utilizava os planos fechados e raramente havia um close, no máximo um plano americano nos técnicos dos times.

Como dissemos anteriormente, para transmitir uma partida de futebol pela televisão em uma Copa do Mundo, utilizam-se atualmente as imagens de 34 a 39 câmeras. Há câmeras fixas, em tripés, atrás do gol e as câmeras no solo, no meio do estádio. Temos também cinegrafistas nas arquibancadas e microcâmeras debaixo das traves e nos cantos, presas às redes dos gols.

As móveis, ficam no ombro dos cinegrafistas, em *Steadicam*<sup>37</sup> que acompanham as jogadas e os repórteres de campo e em *travelling*<sup>38</sup> para acompanhar os lances pelas laterais, além da inovadora *Spidercam*, que se movimenta por todo o estádio, sem limitações de altura ou distâncias.

Há também as câmeras que auxiliam na observação das regras de uma partida de futebol, como as *Goal Control 4D*,<sup>39</sup> que utilizam 14 câmeras de alta velocidade (sete em cada gol) conectadas a computadores que fazem a leitura da bola em três dimensões e em tempo real.<sup>40</sup>

Some-se a maioria destas câmeras espalhadas pelo campo às variações de distância focal e teremos as melhores e mais diversas imagens de uma partida de futebol. As possibilidades que a técnica cinematográfica tem de capturar imagens num jogo de futebol são enormes, tornando o evento esportivo movimentado e bastante atrativo para os telespectadores.

---

<sup>37</sup> Ver páginas 60-61.

<sup>38</sup> Ver páginas 62-63.

<sup>39</sup> *GoalControl 4D* é uma técnica que consiste na captura de diversas imagens da posição da bola, em três dimensões, feitas por 14 câmeras de alta velocidade. Quando a bola cruza a linha do gol, um sinal óptico e vibratório é enviado para o relógio do árbitro em questão de segundos, confirmando que um gol válido aconteceu. Esta técnica dispensa ainda a colocação de um chip na bola.

<sup>40</sup> Fontes: [www.tecmundo.com.br](http://www.tecmundo.com.br), [www.globoesporte.com](http://www.globoesporte.com) e Revista Super Interessante (2014).

Se observarmos a partida entre Brasil e Colômbia, durante a Copa do Mundo de 2014, notaremos que há uma grande exploração de distância focal numa partida de futebol. Podemos ver imagens feitas com lentes teleobjetivas e grande-angulares. Há vários tipos de enquadramentos e ângulos, desde os mais simples planos abertos, planos médios e planos fechados, quanto os mais sofisticados, como os primeiríssimos planos e até planos detalhes, sem falar nos planos extremamente abertos das imagens aéreas com *zoom in* e *zoom out* das câmeras *Spidercam*. O resultado é uma avalanche de informações imagéticas, dando mobilidade às partidas de futebol e fazendo com que nada escape aos olhos atentos das lentes espalhadas por todo o estádio, por todo o campo.

Para isso são utilizadas lentes com distância focal de vários níveis. Ou seja, mais uma estratégia da continuidade intensificada, original do cinema, agora em transmissão de futebol pela televisão.

### **Closes mais fechados.**

No decorrer de nossas análises, muito se tem falado em closes, como um tipo de plano. No entanto, a utilização de closes mais fechados é mais uma das quatro características do cinema que faz parte da continuidade intensificada.

Tanto na Copa do Mundo de 1970, no México, quanto a Copa de 1974, na Alemanha, a utilização de *close-up* é de extrema raridade. Os planos padrões, como o plano aberto e o plano fechado, são os mais utilizados. Raras vezes utilizavam um primeiro plano. Na Copa de 1974, mostraram, algumas vezes e apenas no *replay*, um plano americano. A utilização continuada de apenas um plano – no caso das transmissões de futebol pela tevê da época, o plano aberto – e sem a edição das cenas, nunca cortando para um *close-up*, ou um plano detalhe, por exemplo, tornava

as transmissões das partidas de futebol pouco movimentadas.

O evento, que para os espectadores da época eram emocionantes, tornaram-se monótonos para o público de hoje em dia, dada a evolução das transmissões esportivas de futebol. Numa comparação com o que temos de mais moderno, utilizado na Copa do Mundo de 2014, realizada no Brasil, podemos afirmar que as transmissões de futebol pela televisão, considerando a estratégia “closes muito fechados” avançou consideravelmente, tornando-se um evento mais atraente. Isso ocorreu quando substituíram os planos de conjunto por planos médios, individuais, ou *close-ups* mostrando apenas um personagem. Essa prática é um recurso para a edição mais rápida durante o período (BORDWELL, 2006, p. 129).

Vejamos, como exemplo, uma sequência de imagens que aconteceram durante a Copa de 2014, no jogo entre Brasil e Colômbia, no momento do primeiro gol do selecionado brasileiro.

Escolhemos esse lance por se tratar de uma cobrança de escanteio, uma jogada de bola parada que tem um ponto de partida, e que, através da variação de planos e edição rápida, se torna, após o gol, uma sequência de cenas de grande movimentação, velocidade e emoção.

Um plano geral mostra toda a concepção da jogada, da cobrança do escanteio a movimentação de atacantes e defensores dentro da área da Colômbia. Mais de 16 jogadores aparecem nesta cena, que dura 5 segundos. Acontece o gol de Thiago Silva. Corte para um plano americano em Thiago Silva correndo, 4 segundos. Corte para Thiago Silva correndo em direção à câmera, de frente, em plano geral, a câmera movimenta-se lateralmente, num plano mais longo, buscando o melhor ângulo, quando todos os jogadores do Brasil correm, pulam e abraçam Thiago Silva, sem cortes, estamos num plano americano novamente, tudo durante 19 segundos.

Corte para o técnico Felipão<sup>41</sup>, plano de meia figura em 4 segundos. Corte para os jogadores se abraçando num plano médio, 4 segundos. Corte para a torcida, plano geral, 5 segundos. Corte para um close no rosto de torcedores, 4 segundos. Corte em plano médio novamente para os jogadores, a câmera os persegue, 10 segundos.

Iniciam-se os replays da jogada. Em imagens em câmera lenta, bem editadas, mostra o gol de cima, da *Spidercam*. Num corte rápido, em outro ângulo, mostra a mesma jogada lateralmente, iniciando num plano fechado que vai se abrindo e ampliando a cena. Corte para imagens da grua, que gira em câmera lenta e mostra o lance do gol. Ainda em câmera lenta, corte para um close em Thiago Silva, olhos fechados, mãos para o céu. Corte para o close de uma torcedora, fechando o momento do gol.

Como podemos observar nesta análise, não há nada de maçante nessa transmissão de cenas. Muito pelo contrário. Há uma rica quantidade de imagens que informam ao telespectador tudo o que está ocorrendo durante a partida. Inclusive, fatos que acontecem fora de campo também dão um toque especial à transmissão. Principalmente quando o jogo está parado é que as imagens são mais bem utilizadas. Trazendo imagens recuperadas, inéditas e em ângulos diferenciados. Mas o que, certamente, nos deu todas essas informações foram a enorme quantidade de planos fechados.

Vejamos, no aspecto comparativo, como se passou uma cena de bastante emoção na Copa do Mundo de 1970, o gol de Jairzinho, no jogo entre Brasil e Inglaterra pela primeira fase da copa. Brasil e Inglaterra praticavam um futebol de primeiro nível, eram duas das melhores seleções do mundo e protagonizaram uma partida de futebol histórica, cheia de lances empolgantes.

---

<sup>41</sup> Luiz Felipe Scolari, conhecido como Felipão, é um ex-futebolista e atual treinador brasileiro. Foi campeão do mundo pela seleção brasileira na Copa de 2002. Dirigiu a seleção brasileira na Copa de 2014. Atualmente, treina o Grêmio.



O jogo estava no segundo tempo. Num plano aberto, Carlos Alberto domina a bola na lateral direita e parte para o campo de ataque, tocando para Tostão<sup>42</sup>, que domina, gira e chuta. Sem cortes, e mantendo o plano aberto, a câmera segue a jogada. A bola é rebatida por um zagueiro inglês, Tostão corre, domina a bola e toca para Paulo César<sup>43</sup>, na lateral, que devolve a bola para Tostão. Ainda na mesma cena, a câmera em plano aberto mostra Tostão em direção à grande área, passa por três zagueiros ingleses e lança a bola para o centro da área. Pelé domina e, com a bola colada no pé, vira para a direita e faz um passe na medida para Jairzinho, que domina e chuta, fazendo o gol do Brasil. Toda a cena acontece em plano aberto, sem cortes e dura cerca de 33 segundos.

Após o gol, a câmera vai fechando em Jairzinho, até um corte para plano fechado mostrando o jogador comemorando. A câmera segue Jairzinho e outros jogadores aparecem na cena ainda em plano fechado. Esta cena dura 8 segundos até um corte para a torcida em um plano geral de 3 segundos. Inciam-se os *replays*.

Como esta análise nos mostrou, em mais de 40 segundos foram realizados apenas três planos diferentes e nenhum close, o que para uma transmissão esportiva de futebol pela televisão é muito pouco, principalmente se relacionado com as transmissões atuais.

### **Movimentos de câmera livre.**<sup>44</sup>

Seguindo os nossos estudos comparativos entre o cinema e as transmissões de partidas de futebol pela televisão, chegamos a uma estratégia que tem forte relação

---

<sup>42</sup> Eduardo Gonçalves de Andrade, o Tostão, foi um dos maiores atacantes do futebol brasileiro. Era Médico, foi um dos heróis da conquista da Copa de 1970. Jogou a maior parte de sua carreira pelo Cruzeiro de Minas Gerais. Hoje é cronista esportivo.

<sup>43</sup> Paulo César Lima, mais conhecido como Paulo César Caju era ponta-esquerda. Disputou a Copa do Mundo de 1970, como reserva. Jogou muitos anos pelo Botafogo.

<sup>44</sup> *The Prowling Câmera*.

com os jogos de futebol: os movimentos de câmera livre.

Não é por acaso que os movimentos de câmera criados para o cinema foram facilmente adaptados para as transmissões de partidas de futebol. Onde encontramos planos longos e planos sequência, a câmera normalmente está em movimento (BORDWELL, 2006, p. 134).

Numa partida de futebol pela televisão notam-se, constantemente, planos longos, o que nos leva a relacionar a estratégia de movimentos de câmera livre do cinema com as transmissões de jogos de futebol.

Entretanto, nas Copas do Mundo de 1970 e 1974, apesar de constarem planos longos, não há registro, nas partidas analisadas, de movimentos de câmera livre. Apenas câmeras fixas. Analisemos agora o jogo entre Brasil e Chile, que aconteceu nas oitavas de final da Copa do Mundo de 2014, no Brasil.

Os jogos da Copa no Brasil normalmente se iniciavam com imagens aéreas, da *Spidercam*. E assim começou essa partida. O apito inicial, e o primeiro corte é para a câmera central, num plano aberto em movimento, temos nosso primeiro plano longo, que dura cerca de 20 segundos. A partida registra uma média de 30 segundos para os planos mais longos, sempre num enquadramento mais aberto.

A *Steadicam* trabalha nessa partida capturando imagens em planos mais longos nas jogadas que acontecem nas extremidades do campo, em faltas mais violentas, em lances polêmicos ou em erros da arbitragem. Também entra em ação no momento das substituições e na movimentação nos bancos de reservas. Já a grua, atua nos *replays* das jogadas, sempre numa imagem contínua, tem longo alcance e, dependendo do lance, chega a realizar um plano mais longo.

Planos longos em partidas de futebol estão diretamente relacionadas ao tipo de jogo, à forma como jogam os times. Jogos mais cadenciados, com mais toques

de bola tendem a ter mais planos longos. Já as partidas com forte marcação, com muitas faltas, tendem a parar mais, quebrando a sequência das jogadas e, conseqüentemente, os planos contínuos.

Graças às câmeras mais leves e estabilizadores como o *Steadicam*, o plano que segue um ou dois personagens por corredores, através de sala após sala, de interiores para exteriores e de volta, tornou-se onipresente (BORDWELL, 2006, p. 135). É exatamente esse o papel da *Steadicam* numa partida de futebol, sempre seguindo personagens daquela jogada, seja um atleta, o árbitro, ou um conjunto de acontecimentos, como a comemoração de um gol num plano longo.

Muitos são os movimentos de câmera vindos do cinema que são utilizados numa partida de futebol, trazendo imagens em planos mais longos. No entanto, Bordwell destaca uma inovação, a visão aérea panorâmica (BORDWELL, 2006, p. 135), que está sendo bastante explorada nas partidas de futebol pela televisão através das *Spidercams*, de helicópteros, dirigíveis e, na atualidade, de *Drones*<sup>45</sup>.

Esse tipo de câmera traz, em momentos esporádicos da partida, imagens em planos mais longos, ao vivo e, principalmente, nos *replays* das jogadas.

Assim como no cinema, também nas transmissões de futebol pela televisão, as cenas se iniciam com uma câmera em movimento. Também nas partidas de futebol televisonadas, um plano móvel, assim como uma rápida edição, aumenta a “energia” da cena. Qualquer cineasta iniciante, qualquer cineasta mais velho que quer voltar ao básico, provavelmente endossa a câmera na mão por ela ser “livre das regras” (BORDWELL, 2006, p. 137).

Nas transmissões de partidas de futebol pela televisão, a câmera livre foi im-

---

<sup>45</sup> *Drones* são pequenas aeronaves não tripuladas controladas por controle remoto. Pode ter vários formatos, inclusive de avião ou helicópteros. Vem sendo muito utilizado por fotógrafos e cinegrafistas.

portante para dar movimento e determinante para sua modernização. As jogadas numa partida de futebol são livres e invariáveis, e assim deve ser também a captura de suas imagens: com total liberdade. Cada lance tem suas peculiaridades. Assim, as imagens numa transmissão televisiva de futebol devem chegar ao público com toda a sua essência.

Bordwell defende que, no cinema, as quatro estratégias da continuidade intensificada tendem a cooperar umas com as outras (BORDWELL, 2006, p. 137). Também nas transmissões futebolísticas isso ocorre. Assim como no cinema hollywoodiano, nas transmissões de futebol pela televisão, o corte rápido, a distância focal, closes mais fechados e a câmera livre tendem a se completar.

As transmissões televisivas de futebol vêm se reinventando e as técnicas da continuidade intensificada se sobressai nas produções audiovisuais esportivas. Diante de nossas análises, ficou evidenciado que o cinema hollywoodiano está entre os principais colaboradores das novas formas de se fazerem transmissões de partidas de futebol pela tevê.

Com o objetivo de demonstrar como essas técnicas são utilizadas numa partida de futebol, destacamos um lance bastante emblemático, que aconteceu no final da partida entre Brasil e Colômbia, durante a Copa de 2014.

Passava dos 40 minutos do segundo tempo, e as imagens da televisão mostravam o início de uma sequência, numa cobrança de escanteio, em mais um ataque da Colômbia. Num final de jogo dramático, o placar estava apertado, os brasileiros venciam por 2 a 1, e o bem armado time colombiano tinha um ataque muito perigoso e estava bem melhor na partida.

Num plano geral, a imagem é do jogador colombiano correndo para chutar a bola, ao fundo jogadores adversários se acotovelam na pequena área (15 segun-

dos). Um corte e um plano geral mostra a defesa brasileira afastando a bola para fora da área, a câmera se distancia, acompanhando a bola e, num plano longo, começa a perseguir a jogada. Na parte inferior da tela é possível ver a aproximação de Neymar<sup>46</sup>, que chega de frente para a bola e é atropelado por trás pelo colombiano Zuñiga<sup>47</sup>. O árbitro da partida não marca falta, o time brasileiro parte num rápido contra-ataque, dando continuidade a um plano longo. Neymar fica caído e não mais se levanta. A câmera persegue o jogador Oscar<sup>48</sup>, que carrega a bola em direção ao gol colombiano até ser parado mais uma vez com falta. Esse plano dura 20 segundos.

Corte para close no árbitro, que apita, interrompe o jogo e começa a correr em direção a Neymar (7 segundos). Corte para um plano geral que mostra o juiz atravessando o campo (9 segundos). Uma *Steadicam*, num plano fechado, mostra Neymar deitado, David Luiz em pé e James Rodriguez a seu lado. O lateral Marcelo<sup>49</sup>, de joelhos, completa a cena (10 segundos).

Iniciam-se os *replays* da jogada. Um plano médio mostra a joelhada em Neymar. A mesma cena é repetida, agora com os jogadores de frente, capturada por uma *Steadicam* (*Figura 21*). Um corte mostra a jogada da falta em Oscar, numa plano médio, de lado invertido. Voltam as imagens ao vivo e um plano de meia figura mostra o árbitro (6 segundos). Primeiríssimo plano em Neymar, cabeça no gramado, sentindo muita dor (6 segundos). Corte para um plano aberto, que mostra toda a mobilização dos médicos, massagistas, maqueiros, jogadores e arbitragem diante da

---

<sup>46</sup> Neymar da Silva Santos Júnior, mais conhecido por Neymar é um jogador brasileiro que atua como atacante. Atualmente defende o Barcelona, da Espanha, é o atual capitão da Seleção Brasileira. Considerado o melhor jogador brasileiro em atividade.

<sup>47</sup> Juan Camilo Zúñiga Mosquera é um futebolista colombiano que atua como lateral-direito. Atualmente, joga pelo Napoli, da Itália. Foi convocado pela Seleção Colombiana de Futebol para a Copa do Mundo FIFA de 2014 e atuou em quatro dos cinco jogos do torneio.

<sup>48</sup> Oscar dos Santos Emboaba Júnior, ou simplesmente Oscar é um futebolista brasileiro que atua como meia. Atualmente, joga pelo Chelsea.

<sup>49</sup> Marcelo Vieira da Silva Júnior, conhecido como Marcelo é um jogador brasileiro que atua como lateral-esquerdo. Joga pelo Real Madrid, na Espanha.

torcida ao fundo, preocupada com o atacante brasileiro, ainda no chão (4 segundos).

Mais um corte e agora surge o técnico brasileiro em primeiro plano (5 segundos).

Figura 21. Neymar é atingido por jogador colombiano.



Fonte: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo-da-fifa/>

Mais uma vez entram em cena os *replays*. Uma imagem inédita, de dentro do gramado, mostra o lance de Neymar por trás, num plano fechado. Corta para uma imagem em câmera lenta: um primeiro plano em Neymar com feições de muita dor (*Figura 22*). Corte ao vivo para a *Spidercam*, que, de cima, focaliza num plano fechado os cuidados com Neymar sendo colocado na maca (7 segundos). Corte para plano de conjunto da torcida (4 segundos). As imagens agora são em plano de meia figura, do técnico brasileiro orientando Henrique e substituindo Neymar (4 segundos).

Figura 22. Neymar é focalizado em momento de dor.



Fonte: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo-da-fifa/>

A *Spidercam* mostra de cima, num plano médio, Neymar deitado na maca, chorando (4 segundos) (*Figura 23*). Primeiro plano no árbitro, que bebe água (3 segundos). Primeiro plano em Zuñiga, agressor de Neymar (9 segundos). A *Steadicam* acompanha, num plano médio, Neymar sendo carregado de maca, para fora do campo (9 segundos). Corte para *close* em Henrique<sup>50</sup>, entrando no gramado (5 segundos). Finalmente, a *Spidercam* segue por cima e em plano médio, destacando Neymar sendo retirado, até desaparecer, sendo levado para o departamento médico (*Figura 24*).

Figura 23. Neymar é retirado de campo, contundido.



Fonte: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo-da-fifa/>

---

<sup>50</sup> Henrique Adriano Buss é um atleta de futebol que joga como zagueiro. Atualmente defende o Napoli, da Itália.

Figura 24. Neymar desaparece, sendo levado do campo.



Fonte: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo-da-fifa/>

Como pudemos observar nesta sequência, as estratégias da continuidade intensificada são bastante utilizadas nas transmissões de futebol pela televisão. Temos edição rápida, planos curtos e longos, variações de planos e movimentações de câmeras, entre outros recursos visuais. Esses dispositivos, vindos do cinema, acrescentaram às transmissões de futebol pela televisão um formato expressivo, envolvente, fazendo com que os telespectadores se prendam a um jogo fascinante e carregado de emoções. Transformando um esporte num produto audiovisual de grande técnica.

Com todas essas mudanças e evoluções, as transmissões de partidas de futebol pela televisão atingiram dimensões maiores, alcançando e influenciando estruturas da sociedade. Há um novo público, com um novo olhar, bem mais imediatista.

Desta forma, não poderíamos deixar de relacionar os eventos esportivos realizados pelas grandes redes de televisão com o mundo pós-moderno.



## CAPÍTULO IV

### 4. PERCEPÇÕES: futebol na pós-modernidade

As constantes transformações nas estruturas da economia e do mercado chegam ao futebol e, com a constante evolução, passam a influir e a modificar os processos de trabalho. Conseqüentemente, essa condição também atinge o comportamento do consumidor que assiste aos jogos de futebol pela televisão e também de quem frequenta estádios. Estamos diante de um público com hábitos em transformação e, assim como quase tudo no mundo moderno, também as novas formas de divulgação e transmissão das partidas de futebol tornam-se mais aceleradas e imediatistas.

O futebol ainda sofre um sistemático processo de modificações, pois está se tornando cada vez mais elitizado, graças ao perfil de uma sociedade de visão consumista. O trabalho nas fábricas e nas linhas de produção relaciona-se diretamente com o dinheiro e com o tempo gasto – *time is money* é uma consagrada expressão anglo-americana até hoje largamente proferida e praticada como forma de incentivo para auferir ganhos especulativos. Assim como nas atividades industriais, na produção de imagens o tempo também é dinheiro, pois estamos no seio de uma sociedade fortemente consumidora.

Assim, podemos afirmar que o tempo e o espaço passaram a ganhar conotações diferenciadas no mundo moderno e da instantaneidade, onde tudo é rápido. Não temos mais tempo, não temos mais espaço.

O mundo pós-moderno é caracterizado pela ideia do sem fronteiras, onde o sentido do espaço global foi modificado e, com isso, mudou-se também o sentido de tempo. Essas alterações no conceito tempo-espaço fizeram com que os indivíduos

também modificassem a forma de representação de suas próprias vidas. Estabeleceram-se, assim, outras formas de pensar o tempo e o espaço e de vivenciá-los (HARVEY, 1998, p. 264).

A aceleração das dinâmicas sociais globais fez com que todos sentissem que o mundo ficou menor e as distâncias, mais curtas. Por essa ótica, eventos realizados em um determinado local têm um impacto imediato nas pessoas vivendo em lugares distantes, gerando o que se convencionou chamar de compressão do tempo-espaço (HARVEY, 1998, p. 264). O aperfeiçoamento dos sistemas espaciais de comunicação e do fluxo de informações tornou o custo e o tempo da comunicação invariáveis em relação à distância, o que aniquilou o espaço por meio do tempo. Consequentemente, o encolhimento das barreiras espaciais provocado pela globalização caracterizou a proliferação das relações mercadológicas.

Se considerarmos as transmissões esportivas pelo volume, podemos notar que os eventos futebolísticos na televisão se multiplicaram substancialmente nos últimos anos. Pouco tempo atrás tínhamos apenas as redes de televisão abertas, nas quais as partidas e os torneios eram pontuados semanalmente. Hoje temos à disposição jogos de várias partes do Brasil e do mundo. Devido à compressão do tempo-espaço, pode-se assistir a qualquer momento do dia ou da noite ao futebol jogado na Argentina, Espanha, Itália, Grécia, Turquia, Alemanha etc. Jogos classificatórios, campeonatos mundiais infantojuvenis, torneios interclubes, sul-americanos, norte-americanos, e assim sucessivamente, incluindo o futebol feminino, que também vem sendo praticado em várias partes do mundo. Tudo em transmissão direta para toda a rede.

Se aplicarmos as teorias de David Harvey ao mundo contemporâneo, entenderemos que foi a partir da compressão do tempo-espaço e do mundo globalizado

que as imagens passaram a ser consideradas objeto de consumo sujeito ao lucro. E assim são produzidas e multiplicadas como mercadorias a ser negociadas e consumidas em larga escala. Nesse sentido, as produções televisivas, aqui colocadas como transmissões esportivas, tornaram-se um grande exemplo de produto de consumo, com o claro e único objetivo de obter ganhos (WISNICK, 2008, p. 67).

Com a multiplicação das imagens e dos lucros, as transmissões esportivas passaram a ser vendidas em massa. Jogos são transmitidos ao vivo e de forma simultânea para vários públicos. As transmissões espaciais aceleram o tempo e encurtam os espaços. A imagem é uma mercadoria e, quanto mais a mercadoria é vendida, maior será o lucro. A construção de imagens passa a ser o grande mote na concorrência entre as empresas. No nosso caso, as produções televisivas, assim como as transmissões esportivas.

Do mesmo modo, muitas imagens podem ser vendidas em massa instantaneamente no espaço. Dadas as pressões de aceleração do tempo de giro (e de superação das barreiras espaciais), a mercadorificação de imagens do tipo mais efêmero seria uma dádiva divina do ponto de vista da acumulação do capital. [...] A efemeridade e a comunicabilidade instantânea no espaço tornam-se virtudes a ser exploradas e apropriadas pelos capitalistas para os seus próprios fins (HARVEY, 1998, p. 260).

Como sustenta Harvey, “o investimento na construção de imagens torna-se tão importante quanto o investimento em novas fábricas e maquinário” (HARVEY, 1998, p. 260). Explorações financeiras e trabalhistas e a perda da identidade são recursos e características de um sistema de integração econômica, cultural, social e política que se espalhou pelo mundo e ao qual se deu o nome de globalização.

A globalização, ou “democratização” do mercado em nível mundial, passou a ser considerada a partir do rompimento de barreiras geográficas reais ou imaginárias, envolvendo transações financeiras, mercadológicas e toda forma de investimento ou inversão de valores para a geração de negócios e obtenção de lucros. Sua face mais humana foi definida por Néstor Garcia Canclini como um esforço de homogeneização cultural (CANCLINI, 2003, p. 133).

A globalização é também citada aqui como geradora da comunicabilidade instantânea, conceito que encurta ainda mais os espaços entre as nações, trazendo para os telespectadores tudo o que acontece no mundo, incluindo as atividades esportivas, sempre com a preocupação de explorar os mercados em todos os seus aspectos. Pode-se associar o tema globalização com a difusão de novas tecnologias na área da comunicação, pois, por meio de satélites e redes de comunicação social, as pessoas/consumidores são interligados pelos computadores, entre outros meios, permitindo aumentar a circulação de informações e de fluxos financeiros.

O futebol é um dos esportes mais antigos também praticados no Brasil. Ganhou o mundo, foi estudado, marginalizado, investigado. Em terras brasileiras, além de possibilitar a existência de uma imprensa especializada no assunto, o futebol é também tema constante da literatura e do cinema. Refém das grandes redes de televisão, perdeu autonomia e tem seu desenvolvimento como esporte questionado.

O futebol tem suas imagens produzidas e geradas graças a altos padrões tecnológicos, com as mesmas sendo multiplicadas e vendidas como mercadoria no mundo globalizado. Por sua vez, as transmissões esportivas, com influência do cinema, passaram a ser cada vez mais sofisticadas, inovadoras e também

transformadas em um grande negócio.

Atualmente, com as mudanças ocorridas nos processos de trabalho, nos mercados, nos produtos e nas formas de consumo, encontramos na compressão do tempo-espaço e nos novos modos de ver, produzir e comercializar imagens fortes características das transmissões esportivas.

David Harvey, em *Condição Pós-Moderna*, nos faz pensar o futebol e as transmissões esportivas diante da compressão do tempo-espaço quanto à instantaneidade, ao encurtamento das distâncias e à propagação de informações através das tecnologias espaciais. Além, é claro, da multiplicidade das imagens, colocadas como mercadorias nas prateleiras dos mercados mundiais.

## CONCLUSÃO

Quando demos início aos nossos estudos sobre comunicação audiovisual, tínhamos como foco principal o desenvolvimento e a modernização das transmissões de partidas de futebol pela televisão. De onde vinha tamanha criatividade, inovações e novas tecnologias? Como era manusear imagetivamente um esporte que se tornara verdadeira paixão nacional? Encontramos poucos estudos nessa área, apenas alguns vestígios, ou mesmo rascunhos sobre um produto audiovisual em pleno desenvolvimento, que muito cresceu nas últimas décadas.

Descobrimos, naturalmente, que futebol e televisão seguiam os passos da arte cinematográfica, como se segue um irmão mais velho, mais experiente. Foi a partir daí que os nossos estudos miraram o cinema, definindo como mote principal da pesquisa as transmissões de futebol pela televisão e a narrativa fílmica.

Mas, antes de qualquer coisa, havia a necessidade de traçar o perfil das transmissões televisivas de futebol. Como se iniciaram e quais as suas principais influências. Desde o princípio, de uma forma ou de outra, o cinema estava por perto das imagens das partidas de futebol.

Por isso, mostramos como o futebol descobriu o cinema e de que forma o cinema tratou o futebol. Num relacionamento em que há uma troca incessante de experiências, parece que um nasceu para o outro, numa combinação de grande sucesso que acontece até os dias atuais.

Enfim, chegamos a um ponto crucial dos nossos estudos, em que começamos a decifrar, através de uma análise comparativa, que as narrativas fílmicas e até as concepções do cinema clássico, em muito se relacionavam com as transmissões das partidas de futebol pela televisão.

Na realidade, havia um ponto de partida para os nossos estudos, mas não tínhamos ainda um ponto de chegada. Foi a partir da análise fílmica das partidas das Copas do Mundo de 1970 e 1974 que a pesquisa tomou um novo rumo. Aqui descobrimos que o futebol televisionado, assim como o cinema, se desenvolveram, tornando-se um produto audiovisual prazeroso e de grande alcance, graças à aplicação da continuidade intensificada descrita por David Bordwell.

Traçamos, também, um perfil do futebol brasileiro, criando um embasamento de suas relações com a televisão, com a economia, com a política e até diante da pós-modernidade, sustentada pelas pesquisas de David Harvey.

O futebol é um espaço de recriação cultural permanente. A ida ao estádio, ao cinema, e assistir à Copa do Mundo com a família pela tevê compõem rituais passíveis de reinterpretação. O cinema e a transmissão esportiva de futebol, enquanto produtos e produtores da modernidade, passaram por reelaborações, reconstruções, formatações e padronizações técnicas. Por conseguinte, sua construção cotidiana, sua penetração nas diversas esferas institucionais e suas demandas vêm se produzindo em uma sociedade que se torna cada vez mais espetacularizada e imeediatista.

Ficou claro que o interesse em realizar excelentes campeonatos, com bons jogos, nos quais os atletas possam realizar um grande espetáculo, é do interesse de todos que integram a cadeia produtiva do futebol. Principalmente as grandes redes de televisão, na busca de grandes eventos, objetivando patrocínios de grande rentabilidade. Dessa forma, há uma forte pressão das empresas de comunicação para que as competições realizadas ganhem em organização e profissionalismo. Pois é a partir de torneios bem estruturados, apresentações de alto nível e boas rendas que as transmissões esportivas adquirem maior audiência e, conseqüentemente, mais

patrocinadores. No entanto, apesar de uma forte resistência por mudanças no futebol, por parte de entidades como FIFA e CBF, e uma acirrada disputa entre os clubes e a televisão, o futebol ainda pode sair ganhando.

Atualmente, as transmissões esportivas pela televisão são muito semelhantes ao que fazia o *Canal 100*. No entanto, os atores do espetáculo, ou seja, os jogadores de futebol, tinham naquela época a nítida preocupação de atuar como atletas, de realizar um grande jogo. Hoje em dia, temos jogadores cada vez mais preocupados com a sua imagem, com a câmera e com as transmissões, atuando como parte de um espetáculo. Com imagens cada vez mais nítidas e de extrema beleza, as transmissões esportivas pela televisão, modificaram as formas de ver, de atuar e de se comportar dos atletas.

Durante todo o nosso trabalho encontramos muitas semelhanças entre as transmissões de futebol pela televisão e a arte cinematográfica. No entanto, nesse ponto da nossa pesquisa, deciframos que, tanto no cinema quanto no futebol pela televisão, a aplicação das estratégias da continuidade intensificada foi determinante. Dando um novo rumo às produções cinematográficas e transformando as transmissões das partidas de futebol pela televisão em um produto audiovisual bastante moderno. Tanto que boa parte da população, que antes assistia as partidas de futebol exclusivamente nos estádios, hoje têm a opção de assisti-los pela televisão, com altíssima qualidade técnica, em continuidade intensificada.



## REFERÊNCIAS

ALENCAR, M. Sampaio. *Televisão Digital*. São Paulo: Ed. Érica, 2007.

AMORIM, Edgard de. *História da TV brasileira*. São Paulo: Centro Cultural São Paulo, 2007.

BANCHETTI, L. D. De Vira-latas ao Não Há Quem Possa!: Identidade Nacional e Seleção Brasileira (1950-1958). 36º Encontro Nacional de Estudos Rurais e Urbanos – CERU. São Paulo, 2009.

BAZIN, ANDRÉ. *O Cinema – Ensaios*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1991.

BERNARDET, Jean-Claude. *Cineastas e Imagens do Povo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BETTI, Mauro. O Papel da Sociologia do Esporte na Retomada da Educação Física. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte* São Paulo: Suplemento n.5, pp. 191-93, 2006.

BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley e Los Angeles: University of California Press, 2006.

CANCLINI, Néstor Garcia. *A Globalização Imaginada*. São Paulo: Iluminuras, 2003.

CARRANO, P. C. Rodrigues. (Org). MELO, Victor Andrade. *Futebol: Paixão e Política*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

CARVALHO, José Eduardo. 150 Anos de Futebol. São Paulo. Estadão, 2013.

CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa R. *O cinema e a invenção moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DA MATTA, Roberto. *Universo do Futebol: esporte e sociedade brasileira*. Rio de Janeiro: Pinakotheke, 1982.

DUNMORE, Tom; SCOTT, Muray. *Futebol para Leigos*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

FERREIRA, Fernanda Martins. *Olympia, o Triunfo do Corpo*. UFJF. Facom, 2002.

FGV PROJETOS. *Futebol e Desenvolvimento Econômico-social*. Rio de Janeiro: FGV, 2010.

GOSCIOLA, Vicente. Tecnologia e Estilo no Cinema Brasileiro entre 1960 e 1970. Santos. Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Com. Audiovisual. 2006.

GUTERMAN, M. O futebol explica o Brasil: o caso da Copa de 70. Dissertação (Mestrado em História) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2006.

HARVEY, David. *Condição Pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

HELAL, Ronaldo. *Passes e Impasses: Futebol e Cultura de Massa no Brasil*. Petrópolis: Vozes, 1997.

HOBBSAWM, Eric J. *Globalização, Democracia e Terrorismo*. São Paulo, Cia. das Letras, 2007.

LEONCINI, M. P.; SILVA, M. T. da. *Entendo o Futebol como um Negócio: Um Estudo Exploratório*. GESTÃO & PRODUÇÃO, São Carlos, 1998 e 2005.

MELO, F. Paulo. *Marketing Esportivo*. 2A. Ed. Rio de Janeiro: Record, 2000.

METZ, Christian. *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*. Paris: Méridiens Klincksieck, 1991.

NICHOLS, Bill. *Introdução ao Documentário*. Campinas - SP: Papyrus, 2009.

PINHEIRO, Claudia. NIEMEYER, CARLA. *Canal 100: Uma Câmera Lúdica, Explosiva e Dramática*. Rio de Janeiro: Dois Um Produções, 2014.

PUCCI JR., Renato Luiz. *Cinema Brasileiro Pós-Moderno: o Neon-realismo*. Porto Alegre: Edições Sulina, 2008.

ROCHA, Glauber. *Revisão crítica do cinema brasileiro*. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

SIGOLI, M. A., DE ROSE JR, D. *A História do Uso Político do Esporte*. R. bras. Cia e Mov. 2004.

SILVA NETO, Antônio Leão. *Dicionário de Filmes Brasileiros*. São Paulo: Futuro Mundo, 2002.

SUPPIA, Alfredo. Transmissão em Super Alta Definição para a Copa de 2014. Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência. 2010, vol. 62, n. 3, pp 61-63.

WILLIAM, W. *Olho no Lance*: Silvio Luiz. São Paulo. Nova Cultural, 2002.

WISNIK, José Miguel. *Veneno Remédio: o Futebol e o Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

## GLOSSÁRIO

### Termos do cinema<sup>51</sup>

**Câmera alta:** ângulo de câmera em que se enquadra a partir de uma posição mais elevada do que o objeto ou a pessoa que está enquadrado.

**Câmera baixa:** ângulo de câmera em que se enquadra a partir de uma posição abaixo do objeto ou pessoa.

**Cena:** trecho narrativo que transcorre no mesmo espaço e no mesmo tempo, podendo ter um ou mais planos.

**Corte seco:** ligação entre planos sem nenhum efeito de ligação.

**Panorâmica:** movimento de câmera em que ela gira em torno de seu próprio eixo, fazendo um movimento semelhante ao de uma pessoa que girasse apenas a cabeça para o lado, para cima ou para baixo.

**Plano:** segmento de filme entre dois cortes.

**Plano americano:** personagens em pé são enquadrados a partir da altura de seus joelhos, um pouco acima ou um pouco abaixo.

**Plano de conjunto:** enquadramento aberto, em que se mostram espaços amplos, como a frente de uma casa ou uma sala, com os personagens podendo ser identificados por traços fisionômicos e apresentando espaço razoável tanto acima das cabeças como abaixo dos pés.

**Plano detalhe:** enquadra-se um objeto ou só uma parte do corpo humano, com exceção do rosto (por exemplo, mão, olhos, orelha, etc.).

**Plano de meia figura:** corta-se o ator em sua cintura.

---

<sup>51</sup> PUCCI, 2008, p. 269-271.

**Plano geral:** exibe uma grande porção do espaço, como paisagens e interiores de grandes extensões (como um grande salão), em que a figura humana se torna tão pequena que não é visível sua fisionomia.

**Plano médio:** exibe-se o corpo inteiro de personagens que estão em pé, com pequena porção de espaço acima das cabeças e abaixo dos pés.

**Primeiríssimo plano:** mostra-se apenas o rosto.

**Primeiro plano ou close-up:** a cabeça de uma pessoa ocupa a parte principal da tela, podendo ou não mostrar-se o seu pescoço ou o peito.

**Sequência:** trecho narrativo com uma unidade dramática, podendo conter uma ou mais cenas (um exemplo clássico: sequência de salvamento, em que se alternam cenas da vítima em perigo com cenas do salvador a caminho do resgate).

**Travelling:** movimento de câmera em que ela se desloca para frente ou para trás, para cima ou para baixo.

### **Termos do futebol**

**Alambrado:** cerca que protege o campo de jogo da torcida. Muito utilizado em estádios de futebol antigos, inexistente nos estádios modernos, nas novas arenas.

**Apito:** instrumento sonoro que o árbitro utiliza para avisar os jogadores. Usado tanto para dar continuidade ao jogo, quanto para pará-lo.

**Árbitro:** o juiz da partida. Responsável pelo cumprimento das regras de um jogo de futebol. É a autoridade máxima do jogo e tem três auxiliares, dois dentro de campo, conhecidos como assistente número 1 e assistente número 2, e um fora de campo, conhecido como quarto árbitro.

**Área:** demarcação quadrada nas extremidades do campo, a frente das traves. Determina onde o goleiro pode pegar a bola com a mão. Quando existe uma falta dentro da área é marcado penalidade máxima. Existe a grande área e a pequena área.

**Amistoso:** partida de futebol amigável, combinada entre duas equipes. Normalmente utilizada em início de temporada, quando não há campeonatos sendo disputados.

**Arremesso lateral:** o arremesso lateral é uma forma de reiniciar o jogo. O arremesso lateral é concedido quando a bola tiver ultrapassado a linha lateral em sua totalidade, seja por terra ou por ar.

**Artilheiro:** o jogador que mais marca gols. Existem os artilheiros do campeonato e os artilheiros de cada clube. Quase sempre, o artilheiro de uma equipe é um de seus atacantes.

**Atacante:** jogador que joga mais à frente, finalizador, que chuta mais a gol. Atacantes também são conhecidos como centro-avante ou meia-atacante.

**Banco de reservas:** local onde ficam os jogadores suplentes, que podem ou não participar da partida. Ficam localizados na lateral do campo e além dos jogadores também compõem o banco de reservas toda a comissão técnica, como o técnico, o auxiliar técnico, os médicos, os massagistas, os fisioterapeutas e os ropeiros.

**Bicicleta:** lance de grande habilidade, raramente utilizado. Quando a bola vem por trás e pelo alto, o jogador gira o corpo lança as duas pernas para o alto, e dá uma pedalada, ficando no ar por alguns segundos, acertando a bola com o pé do lado de fora de onde partiu a bola.

**Bola parada:** quando há uma falta ou uma cobrança de escanteio chamamos de lance de bola parada. Quando a jogada se inicia a partir do chute em uma bola parada e não em movimento, como no decorrer de uma partida.

**Campo:** diz-se do local do jogo, do gramado. Ou seja, dentro das quatro linhas, que demarcam o retângulo onde acontece o jogo de futebol.

**Certame:** significa disputa, combate, competição. O campeonato que o time está disputando é chamado também de certame.

**Chute:** bater na bola, dar um pontapé na bola. Um chute é usado para dar passes, mandar a bola para o gol ou para fazer grandes lançamentos. Existem vários tipos de chutes. Desde os mais simples, até os mais sofisticados, com efeitos. Os chutes mais conhecidos são: de trivela, de chapa, de peito de pé e de bico.

**Contra-ataque:** é quando um time está sendo atacado, recupera a bola e pega o adversário desprevenido, com sua defesa aberta.

**Círculo central:** circunferência que fica bem no meio do gramado, no campo de jogo. É onde se inicia a partida.

**Clubes:** é como são conhecidos os times de futebol, pois antigamente, quase todos os times eram clubes sociais ou clube de regatas.

**Confederação:** é uma associação de times de futebol, usualmente criada por meio de tratados. É responsável por organizar e determinar as regras dos campeonatos. Podem ser estaduais, nacionais, sul-americanas e internacionais.

**Craque:** é denominado craque o jogador fora de série. Aquele jogador de grande habilidade, inteligente, calmo. Que pratica com perfeição os fundamentos do futebol. Capaz de decidir uma partida, mesmo quando bem marcado.

**Cruzamento:** quando um jogador chuta a bola de uma extremidade a outra, cruzando a bola lateralmente ou em diagonal. Cobranças de escanteios, quase sempre, são cruzamentos dentro da área, visando colocar a bola na cabeça de um jogador.

**Defensores:** são jogadores que atuam na defesa, são também conhecidos como zagueiros. Aqueles que marcam e tentam impedir que os atacantes adversários che-

guem até o seu gol. As posições de defesa num time convencional são: laterais direito e esquerdo, zagueiro central e quarto zagueiro. Alguns meio campistas também atuam basicamente como defensores.

**Defesa:** é o setor de um time, composto normalmente por 4 jogadores, que buscam impedir que os atacantes cheguem até a sua área, próximas ao gol.

**Dividida:** quando dois jogadores chegam ao mesmo tempo numa bola, dividindo-a. Existem as divididas por baixo, com os pés, e as divididas por cima, com a cabeça. É um lance de grande força e sempre preocupa quando acontece.

**Divisão:** são setores que classificam os times. Existe a primeira divisão, que é a elite do futebol. A segunda divisão, que é o setor de acesso e as terceiras, quartas e até quinta divisão, onde estão os clubes mais fracos.

**Dominar:** é quando um jogador consegue parar a bola, arrumando-a para chutar ou para dar um passe mais preciso.

**Dribles:** é quando um jogador passa por um ou mais adversários carregando a bola, sem perdê-la e dando continuidade ao lance. É necessário criatividade, habilidade e repertório de dribles para conseguir passar pelos zagueiros. Normalmente os grandes dribladores são parados com falta, e são muito caçados em campo.

**Empate:** igualdade no placar. Quando não há vencedor. Pode ser com ou sem gols. Dependendo das regras do campeonato, um time pode jogar pelo empate.

**Erros de arbitragem:** quando o juiz da partida erra, comprometendo o resultado da partida. Erros simples e comuns, normalmente são esquecidos, Já os erros graves causam bastante discussões.

**Escanteio:** lance de bola parada. Também conhecido como tiro de canto. É quando o time que está atacando pode colocar a bola em jogo chutando do canto do grama-do, onde há uma vértice, e onde fica a bandeira de escanteio.



**Falta:** infração do jogo. Pode ser uma falta comum, ou grave, podendo levar seu infrator a punições, desde um simples cartão amarelo até a sua expulsão, através do cartão vermelho.

**Final:** final de campeonato, decisão, de onde sairá o campeão.

**Finalizar:** quando o jogador termina a jogada, chutando a gol.

**Forte marcação:** quando a defesa não deixa espaço para os atacantes e quando o meio de campo não deixa acontecer a criação das jogadas.

**Futebol arte:** futebol praticado com grande habilidade e com bom toque de bola.

Não há forte marcação e nem jogadas violentas. O tempo de bola em jogo é alto e os gols acontecem de jogadas bem formuladas.

**Goleiro:** posição de defensor de extrema responsabilidade. Usa uniforme diferente dos demais. É o único jogador que pode por a mão na bola dentro da grande área. Tem como missão principal impedir o gol adversário.

**Gramado:** onde acontece o jogo, o campo de futebol.

**Grande área:** demarcação próxima aos gols, determina o local onde o goleiro pode pegar a bola com as mãos e também onde falta é penalidade máxima, dando ao ataque o direito de tiro livre direto. Existe dentro da grande área, a pequena área.

**Intermediária:** região próxima a grande área, mais a esquerda ou a direita do gol onde se está atacando.

**Jogada:** É uma combinação de passes, dribles, toques de bola que acabam em lance de perigo ou em gol.

**Jogada de efeito:** quando uma jogada é feita com extrema habilidade e criatividade. Normalmente protagonizada por um jogador diferenciado.

**Juiz:** ver árbitro.

**Lançamento:** um passe mais longo, normalmente de uma extremidade a outra. Para se fazer um lançamento na medida o jogador precisa ter um bom chute.

**Lance duvidoso:** quando uma infração é marcada ou deixa de ser marcada e deixa todos na dúvida, causando discussões. Lances de impedimento, normalmente são lances duvidosos.

**Lance polêmico:** ver lance duvidoso.

**Lances:** ver jogada.

**Lateral:** posição de defesa. Existe o lateral direito e o lateral esquerdo. Hoje em dia é também conhecido com ala.

**Maca:** cama hospitalar adaptada ao campo de jogo. Usada para retirar jogadores machucados

**Maqueiros:** funcionários que carregam a maca, retirando o jogador de dentro de campo.

**Meio campista:** posição de jogador de maior habilidade, com boa visão de jogo para distribuir a bola e iniciar as jogadas. Existem também os meio campistas marca-dores, destinados a destruir as jogadas e não criá-las.

**Meio de campo:** local do campo de jogo onde acontece as jogadas mais acirradas de perde e ganha e também onde se iniciam, se criam as jogadas de ataque. Meio de campo é, também, como são conhecidos os jogadores que atuam nesse setor: ver meio campista.

**Passes:** quando a bola sai do pé de um jogador para o outro. Pode ser de curta ou de longa distância. Existe estatísticas com quantidade de passes certos e errados, o que define a qualidade técnica de um time e até de um jogador.

**Penalti:** penalidade máxima. O time é penalizado quando ocorre uma infração dentro da grande área. Pode ser uma falta ou um toque de mão de um zagueiro. Dá o

direito do time cobrar tiro livre direto sem barreira. É a grande chance de marcar o gol. Também é utilizado em decisões onde o final do jogo termina empatado. Cada time cobra cinco penaltis. Se persistir o empate acontece as cobranças alternadas, até algum jogador errar.

**Pentacampeão:** é quando um time, jogador ou agremiação se sagra cinco vezes campeão.

**Placar:** quadro onde é registrado os gols conseguidos por cada time em um jogo de futebol.

**Profundidade:** quando a bola é lançada para um jogador próximo a linha de fundo adversária, é um lançamento em profundidade.

**Quatro linhas:** o campo de jogo é marcado com linhas. As duas linhas de marcação mais compridas denominam-se linhas laterais. As duas mais curtas chamam-se linhas de meta ou linhas de fundo. Muito utilizado por comentaristas e radialistas "quatro linhas" é como o campo de jogo é chamado.

**Rebater:** a bola bate e volta. Quando há um chute e a bola bate em um jogador e volta. Também chamamos de rebote quando o goleiro não segura a bola.

**Redes:** são linhas entrelaçadas com nós em todos os seus percursos de forma a segurar a bola quando entra no gol. Ficam presas nas traves e servem para comprovar que a bola entrou no gol. Tem grande significado para repórteres e radialistas.

**Repórter de campo:** jornalista que fica no gramado. Acompanha de perto as ações dos técnicos e do banco de reservas. Realiza entrevistas com os envolvidos no jogo de futebol e faz comentários durante o jogo.

**Retranca:** quando um time joga o tempo todo se defendendo, abdicando do ataque e objetivando o empate.

**Substituições:** a troca de um jogador que está em campo por outro, do banco de reservas. Pode acontecer por escolha tática ou por problemas de contusão ou indisciplina. Cada time pode fazer até 3 substituições durante um jogo.

**Técnico:** é o diretor técnico do time. Responsável direto pelo esquema tático, pela escalação e pelas substituições dos jogadores durante o jogo.

**Toque de bola:** quando um jogador passa a bola para o outro com apenas um toque, sem dominar ou parar a bola, num lance rápido, surpreendendo o adversário. Times e jogadores com bom toque de bola fazem partidas melhores, mais interessantes.

**Traves:** armação que delimita o gol e prende as redes. A trave horizontal é chamada de travessão e as traves verticais são conhecidas pelos jogadores como primeiro pau e segundo pau.

**Ranking:** Palavra inglesa cuja tradução é classificação. É usada para determinar o potencial de times e seleções de futebol.

**Virada:** quando um time está perdendo o jogo e vira o placar. Por exemplo, um determinado time toma um gol e está perdendo o jogo por 1 a 0. Daí faz dois gols e acaba vencendo por 2 a 1.

**Zagueiro:** posição de jogador de defesa. Existem dois zagueiros centrais e dois laterais, conhecidos também como alas.

## APÊNDICE

### **Fichas Técnicas dos Filmes Citados**

#### **Boleiros, Era Uma Vez o Futebol... (1998)**

*Direção:* Ugo Giorgetti.

*Roteiro:* Ugo Giorgetti.

*Produtor:* Marçal Souza, Malu Oliveira.

*Produtora:* SP Filmes.

*Fotografia:* Rodolfo Sánchez.

*Elenco:* Rogério Cardoso, Adriano Stuart, Flávio Migliaccio, Lima Duarte, Otávio Augusto, Cassio Gabus Mendes, Marisa Orth, Denise Fraga, João Acaiabe, Oswaldo Campozana, Antônio Grassi, André Abujamra, Elias Andreato, Cláudio Curi, Paulo Coronato, Bruno Giordano.

#### **Boleiros 2 – Vencedores e Vencidos (2006)**

*Direção:* Ugo Giorgetti.

*Roteiro:* Ugo Giorgetti.

*Produtor:* Malu Oliveira.

*Produtora:* SP Filmes.

*Fotografia:* Pedro Paulo Lazzarini, Rodolfo Sánchez.

*Elenco:* Cássio Gabus Mendes, Denise Fraga, Flávio Migliaccio, Fúlvio Stefanini, José Trassi, Lima Duarte, Otávio Augusto, Paulo Miklos, Petrônio Gontijo, Silvio Luiz, Sócrates.

#### **Brasil Bom de Bola (1971)**

*Direção:* Carlos Niemeyer.

*Roteiro:* Alberto Shatowski.

*Produtor:* Carlos Niemeyer e Lívio Bruni.

*Produtora:* Produções Carlos Niemeyer e Canal 100 Filmes.

*Fotografia:* Francisco Tortura, Hugo Ângelo Pavanello, João Gonçalves da Rocha, Liercy de Oliveira e Milton Correa de Castro.

*Narração:* Cid Moreira.

### **Futebol Total (1974)**

*Direção:* Oswaldo Caldeira e Carlos Leonam.

*Roteiro:* Oswaldo Caldeira e Carlos Leonam.

*Produtor:* Carlos Niemeyer.

*Produtora:* Produções Carlos Niemeyer e Canal 100 Filmes.

*Fotografia:* Equipe do Canal 100: Francisco Tortura, Eurico Richers, José P. Dantas.

*Narração:* Cid Moreira.

### **Garrincha, Alegria do Povo (1962)**

*Direção:* Joaquim Pedro de Andrade.

*Roteiro:* Joaquim Pedro de Andrade, Luiz Carlos Barreto, Armando Nogueira, Mário Carneiro e David E. Neves.

*Produtor:* Armando Nogueira.

*Produtora:* Produções Cinematográficas L.C.Barreto e Armando Nogueira Produções Cinematográficas.

*Fotografia:* Mário Carneiro.

*Elenco:* Manoel Francisco dos Santos (Garrincha), Nair dos Santos, João Paulo Câmara, Ubirajara Oliveira, Juscelino Kubitschek, Carlos Lacerda.

### **Garrincha - Estrela Solitária (2003)**

*Direção:* Milton Alencar Jr.

*Roteiro:* Rodrigo Campos.

*Produtor:* Jorge Moreno.

*Produtora:* Fam filmes e Band Filmes.

*Fotografia:* Jorge Monclar.

*Elenco:* Taís Araújo, Milhem Cortaz, Chico Díaz, Marcelo Scorel, Miguel Falabella, André Gonçalves, Milton Gonçalves, Marília Pêra, Roberta Rodrigues, Alexandre Schumacher.

### **Heleno (2011)**

*Direção:* José Henrique Fonseca.

*Roteiro:* Felipe Bragança, Fernando Castets, José Henrique Fonseca.

*Produtor:* José Henrique Fonseca, Eduardo Pop, Rodrigo Teixeira, Rodrigo Santoro.

*Produtora:* Goritzia Filmes.

*Fotografia:* Walter Carvalho.

*Elenco:* Rodrigo Santoro, Alinne Moraes, Othon Bastos, Herson Capri, Angie Cepeda, Erom Cordeiro, Orã Figueiredo, Henrique Juliano, Duda Ribeiro.

### **Linha de Passe (2008)**

*Direção:* Walter Salles, Daniela Thomas.

*Roteiro:* George Moura, Daniela Thomas e Bráulio Mantovani

*Produtor:* Mauricio Andrade Ramos, Walter Salles, Daniela Thomas e Rebecca Yeldham.

*Produtora:* VideoFilmes.

*Fotografia:* Mauro Pinheiro Jr.

*Elenco:* Vinícius de Oliveira, João Baldasserini, José Geraldo Rodrigues, Kaique de Jesus Santos, Sandra Corveloni.

### **Maracanã (2014)**

*Direção:* Sebastián Bednarik e Andrés Varela.

*Roteiro:* Sebastián Bednarik e Andrés Varela.

*Produtor:* Sebastián Bednarik e Andrés Varela.

*Produtora:* Coral Cine.

### **O Ano em Que Meus Pais Saíram de Férias (2006)**

*Direção:* Cao Hamburger.

*Roteiro:* Anna Muylaert, Bráulio Mantovani, Cao Hamburger, Cláudio Galperin.

*Produtor:* Caio Gullane, Cao Hamburger, Fabiano Gullane.

*Produtora:* Globo Filmes, Lerby Produções, Gullane Filmes.

*Fotografia:* Adriano Goldman.

*Elenco:* Caio Blat, Daniela Piepszyk, Eduardo Moreira, Germano Haiut, Michel Jodelsas, Paulo Autran, Rodrigo dos Santos, Simone Spoladore.

### **O Craque (1953)**

*Direção:* José Carlos Burle.

*Roteiro:* Alberto Dines.

*Produtor:* Mário Civelli.

*Elenco:* Eva Wilma, Carlos Alberto, Herval Rossano, Liane Duval.