



## **Tá na rede: A interação transmidiática nas coberturas de eventos esportivos pela TV Esporte Interativo como um novo padrão na televisão aberta<sup>1</sup>**

Giordano Bruno Medeiros e Oliveira<sup>2</sup>

Fabiano José Moraes da Silva<sup>3</sup>

### **Resumo**

O artigo analisa as transmissões esportivas realizadas pela TV Esporte Interativo na era da convergência midiática. Partindo dos princípios sobre convergência e conteúdo transmídia de Henry Jenkins, é abordado o uso da interação e das coberturas transmidiáticas realizadas pela Esporte Interativo como um elemento que a diferencia das demais emissoras de sinal aberto que cobrem esportes no país. A evolução dessas coberturas esportivas também é estudada, já que para chegar até o momento de convergência, muitos passos foram trilhados pelas emissoras tradicionais. Analisa-se, também, a formação de um novo modelo de cobertura esportiva, que pode ou não ser seguido pelas demais TVs brasileiras.

### **Palavras-chave**

Esporte Interativo; coberturas esportivas; TV aberta; transmídiação.

### **Introdução**

As transmissões esportivas no Brasil sempre foram eventos de grande audiência, seja pelo rádio ou pela televisão. O brasileiro parece nascer com uma vocação para o esporte e a mídia é uma das responsáveis por essa paixão, divulgando eventos e contando a história para os mais distintos lugares desse país.

O crescimento da mídia, não por acaso, esteve sempre aproximado ao crescimento dos esportes no Brasil, tomando por base o rádio, que se expandiu no país na mesma época em que o futebol começou a se profissionalizar e virar paixão nacional. A televisão só fez aumentar o sucesso do esporte no Brasil, importando figuras já conhecidas do rádio para abrilhantar ainda mais as coberturas e fazer o Brasil assistir “ao vivo e em cores” as principais vitórias da Seleção Brasileira ou aqueles jogos marcantes para o torcedor nos campeonatos nacionais e internacionais de clubes.

Mas não foi só o futebol que teve seu crescimento aliado a algum tipo de mídia. O vôlei, por exemplo, contou com a colaboração de um personagem importante para a narração

---

<sup>1</sup> Trabalho a ser apresentado na DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 12 a 14 de junho de 2012.

<sup>2</sup> Estudante de graduação do 8º período do curso de Radialismo da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

<sup>3</sup> Professor do curso de Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte e repórter da TV Negra, afiliada SBT/RN.



esportiva: Luciano do Valle. Foi através da voz dele e das imagens da TV Bandeirantes que o Brasil conheceu o esporte que hoje é considerado o segundo na preferência dos brasileiros. E o que seria então das corridas vencidas por Ayrton Senna sem a voz de Galvão Bueno? Ou o que seria do boxe sem as imagens transmitidas pela TV Globo no meio da madrugada?

Mas, assim como os esportes tem suas nuances, a mídia também passa por transformações, e muitas vezes de forma acelerada. Atualmente, vivemos numa fase de convergência midiática e de expansão da internet, seja via celular, computador, *tablet* ou até mesmo do aparelho de televisão digital.

Coincidência ou não, o brasileiro ganhou na era da convergência digital um novo canal de esportes. Inicialmente, o Esporte Interativo tinha uma programação independente dentro da grade da RedeTV. Começou transmitindo jogos de futebol de campeonatos europeus e tinha como característica principal a participação do torcedor por meio de SMS, além da implantação de uma linguagem irreverente.

Mas como o mercado de televisão estava em expansão surgiu a oportunidade, através das antenas parabólicas, da criação do primeiro canal exclusivo de esportes na tevê aberta. Esse marco na história televisiva do país tinha que romper as barreiras da tradição, ou seja, tinha que procurar uma forma de atração para o espectador, e nada melhor que aproveitar a era da interatividade para contar com a contribuição do torcedor no objetivo de incrementar diferenças nas suas coberturas de eventos esportivos.

Além de chegar ao mercado televisivo já mostrando o seu diferencial, outro fator que pode ter servido de estímulo para o Esporte Interativo incentivar a interação do público com a programação da emissora é o fato de ter iniciado com presença apenas em satélites Banda C, isto é, em antenas parabólicas. Como não tinha nenhum medidor de audiência nesse tipo de antena, uma das soluções foi chamar o público para dentro de sua transmissão, despertando assim o interesse de patrocinadores.

“A resposta estava no marketing de resultado já estabelecido anteriormente. Com os resultados da interatividade era possível mostrar aos potenciais anunciantes que havia pessoas dando atenção a programação, o que poderia significar que a propaganda poderia ser realmente vista por aquelas pessoas. Com esse modelo, o Esporte Interativo conseguia sair do modelo agência-instituto de pesquisa, e entrava em contato direto com os potenciais anunciantes da programação.” (CHIMENTI; RODRIGUES; SILVA & VAZ, 2009, p.5).



Hoje em dia, a TV Esporte Interativo está presente também nas operadoras de TVs por assinatura e tem o sinal aberto em UHF em alguns estados do país. Com uma presença marcante na programação esportiva da tevê brasileira, fica o questionamento: A TV Esporte Interativo pode estar contribuindo para implantar um novo jeito de transmissão esportiva na tevê aberta?

### **Padrão clássico das TVs abertas**

Desde a sua criação a televisão surgiu com os objetivos principais de entreter e supervalorizar a imagem. No Brasil a história da televisão está muito ligada ao rádio, já que a tevê importou profissionais das principais emissoras radiofônicas para fazer suas programações. Com o futebol não foi diferente. As principais emissoras de tevê aberta no Brasil fundamentaram suas transmissões através do padrão já estabelecido pelo rádio.

No entanto, algumas alterações tinham que ser realizadas. O telespectador queria novidade e transmitir um evento esportivo com a mesma linguagem do rádio, além de apenas uma ou duas câmeras na cabine, distantes do campo de jogo, se tornava enfadonho para o público.

A partir daí, então, a tevê brasileira começou a criar o seu estilo padrão de coberturas esportivas. As câmeras passaram a ser espalhadas por todo o local do evento, os componentes das equipes de transmissão passaram também a cuidar da imagem e do figurino e, a narração, embora baseada na escola radiofônica, diminuiu a intensidade e deixou de ser descritiva para ser ilustrativa, isto é, deixou de contar todos os detalhes que acontecem durante um evento para apenas explicar o que está sendo mostrado pelas câmeras.

A norma de transmissão na TV, por tradição e pelo sentido migratório dos profissionais de rádio, é, antes de mais nada, a supervalorização da imagem. A TV fala por si só e não esconde segredos. Nas TVs abertas a narração deve ser mais ilustrativa e o conteúdo, mais ancorado. Quando digo ancorado estou me referindo à maneira pela qual você vai conduzir a transmissão. Deixe a bola rolar e apenas siga os movimentos, usando somente o seu carisma e suas qualidades essenciais. (SCHINNER, 2004. p.77)

Ao passar dos anos a diferença entre o rádio e a televisão passou a ficar bem clara. Enquanto o primeiro meio usa mais da criatividade, do poder da eloquência e da emoção extremada, a tevê se preocupa com a nitidez das informações, ou seja, mostrar aquilo que está



sendo narrado com a melhor imagem possível e a narração mais contida, sem tanta vibração e mais informativa.

O padrão clássico de transmissão de eventos esportivos no Brasil é bem semelhante entre as emissoras de tevê aberta. Geralmente há uma equipe com narrador, comentaristas e repórteres bem definidos, o que até diferencia das emissoras dos Estados Unidos, por exemplo, que se caracterizam pelo diálogo entre dois “narraristas” durante a transmissão, ou seja, os personagens narram e comentam o espetáculo ao mesmo tempo.

Independente do esporte, a maior preocupação da televisão é promover o espetáculo, por isso são usados os maiores artifícios de imagens possíveis numa transmissão. A ideia é levar o telespectador para dentro do evento, mesmo estando sentado na poltrona de sua sala-de-estar. Outra característica da televisão é fornecer o maior número de dados possíveis, desprendendo-se assim de apenas contar o que já está sendo mostrado pela imagem, para acrescentar informações relevantes para quem gosta de esporte.

Sem o recurso da fantasia, do “direito de mexer com o imaginário” do telespectador apenas com palavras, a televisão apelou para um recurso muito forte na disputa pelo torcedor. Ela passou a fornecer aos locutores e repórteres um banco de dados, com números sobre tudo, numa tentativa de suprir essa possível falta de detalhes na transmissão com a informação. Estas informações ocupam um espaço importante na transmissão, pois preenchem alguns espaços que poderiam ficar “vazios” durante a partida (quando os locutores não têm o que dizer, pois a imagem já diz tudo, ou seja, situações de extrema redundância). (BRINATI, 2005. p.48)

Agregando todas essas características o esporte passou a fazer parte das grades de programação das mais variadas emissoras abertas entre as décadas de 60 e 80. Entre as principais estavam a TV Tupi, Globo, Excelsior, Manchete, Record e Cultura. Mas o esporte começou a se tornar um show a partir da inovação do Grupo Bandeirantes, que através da promotora de eventos esportivos Luque, do narrador esportivo Luciano do Valle, começou a transmitir eventos espalhados por todo o país, além de também eventos internacionais.

A Bandeirantes, inclusive, impulsionou a audiência de ligas europeias de futebol, como o Campeonato Italiano e de esporte olímpicos. A emissora é, inclusive, a principal responsável pelo crescimento do vôlei no Brasil, já que ela promovia os eventos, com jogos de vôlei no Maracanã e que eram narrados por um locutor muito respeitado na época, Luciano do Valle. Outro evento que repercutiu bastante com a transmissão da TV Bandeirantes foi a NBA, liga de basquete americano, que também fez com que o esporte se tornasse “febre” no



país. Os Jogos Olímpicos e Pan-americanos também eram transmitidos na tela do até então “Canal do Esporte”.

O formato de transmissão, entretanto, era bem semelhante em todos esses eventos. Os narradores, geralmente pessoas bem respeitadas no meio, eram os donos das transmissões; os comentaristas eram sempre pessoas entendidas do esporte, geralmente ex-atletas. A reportagem *in loco* ficava restrita apenas para eventos no Brasil. Nos eventos promovidos pela emissora na década de 80, já se buscava o show de imagens e a grande quantidade de informações predominava. A tevê fazia de tudo para mostrar a participação da torcida, imagens de vestiários e reportagens exclusivas com atletas. Pode-se dizer, então, que a década de 80 foi o “ápice” da Rede Bandeirantes em tempos de esporte.

A Rede Globo, no entanto, percebeu que a compra nos direitos de eventos esportivos era, sim, um negócio lucrativo e passou a investir intensamente nas transmissões, principalmente com os campeonatos estaduais e o brasileiro. Até então, os campeonatos nacionais de futebol haviam sido mostrados apenas por Record e Bandeirantes. A Globo ficava restrita a transmissões de Fórmula 1, Copa do Mundo de Futebol, entre outros eventos considerados de grande importância. A partir dos anos 90 a concorrência da TV Globo tirou das demais emissoras o direito de transmitir os principais campeonatos nacionais de futebol, fazendo com que também muitos profissionais migrassem para a emissora carioca. Apesar do monopólio, a Rede Globo com todo seu poder de alcance, fez o esporte chegar nos mais distintos pontos do país e contribuiu para uma evolução nas coberturas esportivas.

O grande nome da emissora há muito tempo é, sem dúvida, Galvão Bueno. O estilo de narração ufanista e vibrante em momentos chaves do jogo inspiraram uma escola de narração dentro da própria emissora. No entanto, o narrador mais famoso do Brasil não é unanimidade no quesito admiração. Além de Galvão Bueno, a TV Globo ainda conta com uma extensa equipe de comentaristas, dividida entre ex-atletas, ex-árbitros, treinadores e jornalistas. A equipe de reportagem também é grande, mas nem sempre a emissora conta com repórteres especialistas no esporte, o que pode ser considerado por alguns especialistas como um ponto fraco, já que muitas vezes os repórteres, principalmente das afiliadas, não tem o *know how* da transmissão.

Com toda a estrutura e com direito de transmissão dos principais eventos esportivos, a Globo consegue cumprir seu objetivo de dar um show nas coberturas de esportes. Seja em jogos olímpicos, transmissões de box ou MMA, futebol ou vôlei, a turma do *plim plim*<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Alcinha dada à Rede Globo devido a sua vinheta tradicional.



consegue mostrar as melhores imagens e, através da equipe de locução, passar um grande número de informações relevantes ao telespectador.

No entanto, há um grande diferencial nas coberturas entre as emissoras tevê históricas no Brasil, que já foram citadas anteriormente, para um novo modelo de transmissão que vem sendo adotado de acordo com a evolução tecnológica. As emissoras tradicionais, muitas vezes, “param” no tempo e não inovam na forma de transmitir.

A Globo, por exemplo, ainda tenta aproximar o espectador para dentro da transmissão usando o recurso da interatividade. Porém, a emissora estipula apenas um ou dois períodos da transmissão para revelar a opinião ou pergunta do torcedor. Já nas demais emissoras de televisão aberta, o estilo clássico ainda continua firme, restringindo a cobertura esportiva apenas para a equipe de transmissão.

### **Entra em campo a TV Esporte Interativo**

Como o próprio nome já diz, a TV Esporte Interativo surgiu com uma nova proposta na tevê aberta, isto é, fazer com que o público também participe da programação. Além disso, outro marco do Esporte Interativo é ser o primeiro canal de televisão aberto que tem o conteúdo voltado exclusivamente para o esporte, e isto faz toda a diferença, já que no Brasil ainda há uma grande parcela da população que não tem acesso a TVs por assinatura.

Nesta nova emissora de tevê aberta, que pode ser captada por antena parabólica em todo o Brasil, além de TVs por assinatura e dispositivos como computadores, tablets e celulares, a interatividade é a característica mais forte. Seja nos jogos de futebol ou na transmissão de qualquer outro evento esportivo, o torcedor tem sua opinião exposta ao vivo, seja pra reclamar de arbitragem, elogiar algum jogador, criticar ou parabenizar os narradores e comentaristas. Tudo isso é fortalecido pelo avanço tecnológico, como por exemplo, o forte crescimento de redes sociais como o *Twitter* e o *Facebook*.

De acordo com Jenkins (2006, p.29), as mídias estão em processo de transformação devido ao avanço tecnológico, isto é, mídias tradicionais como a televisão, buscam formas de promover estratégias para se adequar ao processo de convergência midiática.

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações



tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2008, p.27)

Aproveitando-se deste momento de convergência midiática, o Esporte Interativo criou um website que transmite todo o seu conteúdo ao vivo, chamado de *EI Plus*. Através desta página a emissora consegue atingir públicos modernos e leva o mesmo conteúdo da tevê aberta para dispositivos como *smartphones*, *tablets* e computadores. Como consequência desta nova realidade midiática, a TV Esporte Interativo não poderia mais fazer suas transmissões à moda antiga, seguindo os padrões já impostos na televisão aberta. O consumidor passa a ter outra visão e quer também fazer parte da programação.

No caso das transmissões esportivas, a TV Esporte Interativo usa muito bem o artifício da interação para cativar os fãs. No *best seller* *Cultura da Convergência*, Jenkins (2006, p.29) a interação entre público e transmissão é tratada como cultura da participação. Outro fator que deve ser considerado na análise da nova postura de transmissão por parte do canal Esporte Interativo é a chegada da televisão digital no país, fato que ocorreu simultaneamente com o surgimento e crescimento da emissora. Portanto, a televisão digital, aliada aos mais diversos dispositivos tecnológicos pode ajudar a primeira emissora esportiva na tevê aberta a criar uma nova forma de transmissão no Brasil.

A partir da implantação de um sistema de televisão digital no Brasil, a convergência se torna ainda maior, visto que além do aumento da definição de imagem e qualidade de som, há a possibilidade de transmissão de TV em dispositivos móveis como celulares, e também a interatividade através do televisor, uma interface já conhecida do grande público. Neste sentido, tanto a internet quanto celulares se tornam tecnologias chaves no futuro da indústria da TV, já que parece existir uma tendência de convergência de tecnologias e mídias. (CHIMENTI; RODRIGUES; SILVA; VAZ, 2009 ,p.5)

Com a formação de um novo tipo de telespectador e um novo método nas transmissões, o Esporte Interativo também teria que se adequar a linguagem do novo público. Partindo do pressuposto de que o esporte é motivo de animação para a maior parte dos brasileiros, a emissora trata suas transmissões de uma forma leve, sem muitos padrões estipulados, e falando a linguagem da “galera”, transmitindo emoção para quem estiver assistindo em qualquer aparelho. E já que a TV Esporte Interativo abre espaço para o torcedor participar em qualquer momento da partida, ela deve continuar o diálogo com a mesma linguagem do comentário. Desta forma, muitos bordões foram criados ao decorrer dos eventos esportivos mostrados pela emissora e se tornaram marca desse novo jeito de transmitir





esporte. Frases como “Vai apanhar de cinta”, dita quando um jogador erra um lance aparentemente fácil, ou “Ra-ti-nhô!”, caracterizam a cobertura do canal, que tenta aliar a emoção do esporte com o humor típico do público que geralmente acompanha esportes no Brasil, assim caracterizando o que SCHINNER aborda como estilo livre de transmissão.

O estilo livre depende exclusivamente do carisma e das possibilidades do profissional do microfone, e pode ser ouvido nas emissoras de rádio e em TVs abertas. Por características próprias, este narrador costuma ser ousado, irreverente, criativo e sedutor nas palavras, além de possuir um arsenal ilimitado de bordões. O narrador carismático é uma espécie de mestre-de-cerimônias (MC) e usa sempre a emoção extremada e vibrante para atrair seu público. Em geral, por todas as qualidades e defeitos, este locutor tem um altíssimo grau de simpatia (aceitação), mas também um considerável grau de rejeição por parte do ouvinte. Não há meio-termo. A emoção é o fator principal do evento que está sendo transmitido. Este narrador capitaliza audiência e garante bons anunciantes à sua emissora. É um animador de estádios. Já o estilo orientado segue os padrões estipulados pelo formato da emissora, que define uma linha de transmissão em que todos os locutores costumam seguir a mesma cartilha. É mais usado por emissoras que têm uma linha editorial mais conservadora e pela maioria dos canais esportivos por assinatura. A narração orientada é mais discreta e a emoção é parte natural do evento que está sendo transmitido. Tem como fórmula o sistema DDD, ou seja, deve ser descritiva, discreta, porém dinâmica, dentro das possibilidades que o evento oferece. As principais características são a técnica, a ponderação, a assertividade, junto com a emoção contextual, nada além disso. (SCHINNER, 2004, p.194).

Embora a TV Esporte Interativo promova uma nova linguagem e um novo formato de comunicação com o torcedor, deve-se observar que muitas características ainda são mantidas do padrão clássico exibido na tevê aberta. A equipe de transmissão, por exemplo, é praticamente a mesma das vistas em emissoras clássicas como Globo, Bandeirantes e Record. É composta de narradores, comentaristas e repórteres de campo. Neste caso a mudança é mais sobre o comportamento dos personagens do que sobre a presença deles na programação.

A interatividade também não é marca apenas do Esporte Interativo na tevê aberta, mas sim, a maneira de como ela é feita. Os detalhes da diferenciação entre a TV Esporte Interativo e as demais são analisadas a seguir.

### **Análise das transmissões da TV Esporte Interativo**



Para comprovar a criação de um novo estilo de transmissão esportiva no Brasil foram analisadas três coberturas de eventos esportivos pelo canal Esporte Interativo, sendo as três de esportes diferentes, contendo também narradores e comentaristas diferentes. O primeiro evento analisado foi uma partida do Mundial Masculino de Handebol; depois a final da Copa do Nordeste entre Campinense x Asa e, para encerrar, foi analisado o evento de *MMA* transmitido pela emissora, o *Bellator*.

O jogo Brasil x Argentina pelo Campeonato Mundial de Handebol aconteceu em 13 de janeiro de 2013. A TV Esporte Interativo conquistou os direitos de transmitir o evento com exclusividade. Desta forma, o número de participações daqueles que são apaixonados pelo esporte cresceu bastante. Logo no primeiro minuto de transmissão o narrador, que também é o âncora na transmissão, assim como é feito nas demais emissoras, faz a primeira chamada para participação pelo *Twitter*. Durante a transmissão, mesmo com a bola em movimento, foram lidas dezessete mensagens dos telespectadores através da rede social.

Os conteúdos das participações foram os mais variados, desde perguntas do fã do esporte ao comentarista até pessoas que apenas queriam brincar e se divertir com a transmissão. E diversão foi o que não faltou. Com o Brasil vencendo o jogo, o narrador mandou a torcida argentina calar a boca; mandou também os operadores de áudio cortarem o som dos argentinos que apareciam nas imagens e interagiu com o público.

A irreverência sempre foi uma característica forte da emissora, que durante o Mundial usou frequentemente gírias como “ai, papai; ai, papai!” e “Desceu a lenha, desceu a machadada”. Acabou sobrando, também, para o site do campeonato, que foi criticado ao vivo pela equipe de transmissão. O grito de gol na maioria das vezes foi mais longo do que o convencional, numa tentativa de emocionar o público. O comentarista, sempre mais controlado, falava apenas das regras do jogo e de análises táticas sobre as duas equipes.

Já na Copa do Nordeste, competição que levantou o nome da TV Esporte Interativo em 2013, a cobertura foi realizada com a maior estrutura que a emissora poderia oferecer. A equipe responsável por narrar o jogo contou com André Henning, principal e mais irreverente narrador da emissora, com os comentaristas Vitor Sérgio Rodrigues e Ricardo Rocha, além de repórteres como Alexandre Gimenes e Monique Danello.

A participação dos telespectadores ficou reservada ao *Twitter* novamente. Ao todo, quinze mensagens do público foram lidas na transmissão, a maioria delas com sátiras a jogadores e até mesmo com a equipe do Esporte Interativo. O *feedback* da equipe quase sempre era mantido. O torcedor, que queria mesmo era se divertir com o esporte, enviou mensagens falando que estava assando churrasco e o narrador respondia “mal passada, por



favor”, ou em outra ocasião, o torcedor falou que já estava preparando a carreata para comemorar o título, o que acabou rendendo uma boa discussão entre narrador, comentarista e repórteres sobre se estava cedo ou não para preparar a carreata. Mas as brincadeiras não se restringiam apenas à locução. As imagens feitas em todo o Estádio Amigão<sup>5</sup> mostraram os mais irreverentes tipos de torcedores que frequentam estádio de futebol. Torcedores equilibrando bola na cabeça, com faixas de campeão, mesmo no início do jogo, ou com cartazes, eram sempre mostrados e também comentados pela equipe.

Já no *Bellator 95*, evento de MMA transmitido no dia 4 de abril de 2013, a equipe de transmissão foi mais reduzida e contou apenas com narrador e comentarista. As participações do público foram realizadas pela página do Espore Interativo no *Facebook*. A estratégia da emissora até que acaba dando certo, já que durante a transmissão a página do canal é bastante visualizada pelos fãs das artes marciais que, inclusive, corrigiram diversas vezes o narrador, pois o mesmo frequentemente errava os nomes dos golpes, como por exemplo, chamar uma guilhotina de mata-leão.

No *Bellator* os comentários irreverentes eram sobre as situações inusitadas que aconteciam durante as lutas, como observações sobre os cabelos dos lutadores ou a ausência deles, satirizando chutes nos órgãos genitais e usando de expressões bem populares como “cipoada, marretada, entre outras”. A vibração é constante durante as lutas, mesmo não tendo nenhum brasileiro em atuação. Os comentários, que ficaram sob responsabilidade de Dudu Ferreira, eram, na maioria das vezes, explicativos e quase sempre criavam um diálogo com um narrador.

### **Considerações finais**

Tendo como base as análises anteriores de três tipos de eventos esportivos, é possível observar uma linha de transmissão bem clara em toda a equipe da TV Esporte Interativo, que como o próprio nome já diz, surgiu mesmo com a ideia da interatividade na tevê aberta, principalmente para o esporte, que ao longo dos anos é transmitido com características compostas entre o jornalismo e o entretenimento.

A interação do Esporte Interativo vem justamente promover na televisão aberta brasileira a diversão nas transmissões esportivas, que não devem ser tratadas como algo

---

<sup>5</sup> Estádio Governador Ernani Sátyro, principal praça de esportes da cidade de Campina Grande. O Estádio Amigão, como é chamado pela torcida, foi palco da final da Copa do Nordeste de 2013, disputada entre Campinense e ASA de Arapiraca.



excessivamente formal, monótono e sem a participação de quem ajuda a promover o espetáculo, o torcedor. Com esse novo parâmetro de transmissão, há a liberdade do telespectador em questionar, opinar ou apenas fazer sua brincadeira em qualquer momento da transmissão.

As demais emissoras de televisão aberta ainda tentam se adequar a esse novo tipo de interação na tevê, mas pecam na estipulação de normas que acabam restringindo o público de participar.

A convergência é um processo evolutivo que não só integra diversas tecnologias, como está atento ao surgimento de novas opções, o que é sempre desafiante e desestabilizador. Desafiante, na medida em que somente o uso pode fornecer o conhecimento de suas possibilidades, permitindo, com isso, a constituição da identidade e o estabelecimento dos contornos de sua própria gramática. Desestabilizador, porque se, a princípio, parte das normas e regras de outras mídias até encontrar próprio percurso, logo a seguir, passa a fornecer estratégias e recursos que, então, são incorporados pelas outras mídias que o precederam. (DUARTE, 2010, p.16-17)

De acordo com a citação acima, é visto no Esporte Interativo esse desafio em integrar as diversas mídias em torno de um só evento, e ainda por cima, criar a sua nova linguagem que deve ser direcionada ao seu público-alvo, que além de ser os telespectadores de tevê aberta, passa a ser qualquer usuário de aparelhos modernos como *smartphones e tablets*.

A fórmula encontrada pela emissora para buscar quebrar essas barreiras foi fazer de suas transmissões algo irreverente, que sirva para entreter, além de apenas informar o que acontece no evento esportivo. Diante dessa realidade, a TV Esporte Interativo cativou um público que busca viver a partir de uma tela, seja de televisão ou qualquer outro aparelho, o mesmo clima de descontração usado nos estádio, ginásios e arenas no Brasil afora.

No entanto não se pode dizer que o canal Esporte Interativo revolucionou de forma total os padrões já estipulados na tevê aberta brasileira. A emissora, surgida na década passada, ainda segue muitos artifícios criados desde a época do rádio, como a formação da equipe de transmissão, a presença de ex-atletas entre os comentaristas, que muitas vezes não tem o preparo para assumir a função e o apelo demasiado pelo carisma e emoção, que é visto como uma função do narrador esportivo.

A expectativa é que, com a chegada de cada vez mais dispositivos eletrônicos que permitam a interação, as demais emissoras também quebrem as barreiras do tradicionalismo e passem a colocar o apaixonado por esporte dentro de suas transmissões. Nesse jogo é



permitido dizer que o Esporte Interativo já abriu o placar sobre as outras emissoras de televisão aberta que cobrem esportes no Brasil.

### **Referências bibliográficas**

AMARO, Fausto; HELAL, Ronaldo. **Das ondas do rádio à tela da TV: notas sobre a evolução da narração esportiva**. Rio de Janeiro: UERJ, 2012. Artigo publicado no Intercom.

BRINATI, Francisco Ângelo. **“Pelas barbas do profeta”**: Silvio Luiz e a busca da identidade da narração futebolística para a TV. Juiz de Fora: UFJF, 2005. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social.

CHIMENTI, Paula Castro Pires de Souza; RODRIGUES, Marcos Aurélio de Souza; SILVA, Rafael Salomão Moraes; VAZ, Luiz Felipe Hupsel. **Esporte Interativo: Em busca da maior comunidade de Apaixonados por Esporte**. Recife: ANPAD, 2009.

COELHO, Paulo Vinicius. **Jornalismo Esportivo**. São Paulo: Contexto, 2008.

COSTA, Cristiane Finger; OSELAME, Mariana Corsetti. **Entre a notícia e a diversão: Um retrato do jornalismo esportivo de televisão**.

DUARTE, Elizabeth Bastos. **Televisão: novas modalidades de contar as narrativas**. Santa Maria: UFSM, 2012.

FARIA, Bob. **Narradores**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008 (Edição em português).

RIBEIRO, André. **Os donos do espetáculo: histórias da imprensa esportiva no Brasil**. São Paulo: Terceiro nome, 2007.

SCHINNER, Carlos Fernando. **Manual dos Locutores Esportivos**. São Paulo: Editora Panda, 2004.

SILVA, Rodrigo Édipo do Nascimento. **Problematizando a transmediação na transmissão direta de jogos de futebol**. Recife: UFPE, 2012. Artigo publicado no Intercom.