

# TRANSMISSÃO MUDIÁTICA SIMULTÂNEA A UM EVENTO ESPORTIVO: ANÁLISE DOS PAPEIS DA TELEVISÃO E DA INTERNET NA MEDIAÇÃO ESPORTIVA “AO VIVO”

TATIANA ZUARDI USHINOHAMA<sup>1</sup>

## Resumo

A presença da internet assombra a televisão em todos os tipos de conteúdo, do jornalismo à ficção, inclusive na transmissão esportiva “ao vivo”. Assim, ambos os meios ofertaram, de forma distinta, uma transmissão “ao vivo” da última rodada do evento esportivo mais importante do Brasil, em 2017. O objetivo desta pesquisa é, portanto, comparar como a Rede Globo transmitiu o evento esportivo em “tempo real” na televisão e na internet a partir de uma tríade de parâmetros (político, material e temporal) propostos pela mediologia (DEBRAY, 2000) para cada um dos atos de transmitir. A partir da análise do conteúdo, verificou-se que a Rede Globo define a transmissão televisiva como seu produto principal na cobertura esportiva do Campeonato, pois ela acredita no funcionamento perfeito da tecnologia televisiva e no seu processo de produção. Para a internet, a Rede propôs utilizá-la como meio dependente e complementar à TV.

**Palavras-chave:** futebol; internet; televisão; esporte; comunicação.

A 38ª rodada do Campeonato Brasileiro de Futebol masculino de 2017 marcou o término de um evento esportivo nacional de grande importância para sociedade brasileira. Nessa rodada, ocorreram 10 (dez) jogos concomitantes, distribuídos por 9 (nove) cidades brasileiras diferentes e iniciados às 17 horas do domingo, em um país com dimensões continentais<sup>2</sup>. Nesse cenário esportivo de múltiplos e simultâneos jogos, a Confederação Brasileira de Futebol (CBF) deliberou aos meios de comunicação de massa o papel de transmitir as instantaneidades e incertezas do evento, de modo “ao vivo”, para o público.

A única empresa de comunicação detentora dos direitos de transmissão do campeonato, o Grupo Globo, propôs uma cobertura midiática de todos os jogos de maneira simultânea e por dois meios de comunicação de massa, televisão e internet. Na televisão, produziu-se a transmissão direta e “ao vivo” dos jogos, disseminando-as em três formas de comercialização: TV aberta, TV por assinatura e *Pay Per View* (PPV). Na internet, a empresa

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF), E-mail: tatianazuardi@globo.com

<sup>2</sup> Tabela de jogos da 38ª rodada do Campeonato Brasileiro da Série A de 2017. Disponível em: <<https://www.cbf.com.br/competicoes/brasileiro-serie-a/tabela/2017#.WITuLK6nHcs>>. Acesso em: 09 jan. 2018.

disponibilizou um site esportivo que noticiou cada partida, em uma página, em tempo real de forma legal e gratuita.

Nesse contexto, este estudo objetiva comparar, por meio da análise de conteúdo de um jogo, como a Rede Globo transmitiu um evento esportivo em “tempo real” na televisão e na internet de forma a analisar quais foram os papéis atribuídos pela empresa a cada meio desses meios de comunicação.

### **O CONCEITO DE TRANSMISSÃO SOB A PERSPECTIVA DA MEDILOGIA<sup>3</sup>**

O Grupo Globo é um conglomerado empresarial brasileiro de mídia e comunicação que atua nos segmentos de: impresso, filme, música, rádio, televisão (aberta e por assinatura) e internet<sup>4</sup>. A empresa aposta no futebol nacional como um de seus principais conteúdos de entretenimento na sua grade de programação, pois gera um produto televisivo regular e de grande audiência, as transmissões esportivas; além de uma extensa cobertura jornalística em outros meios de comunicação do grupo: o impresso, o rádio e a internet. Dessa forma, a empresa tem constantemente renovado seu direito esportivo de transmissão com a Confederação Brasileira da modalidade (CBF)<sup>5</sup> e os principais times do futebol brasileiro.

Ao mediar os eventos até o espectador, a Globo propõe estratégias de organizar, transformar ou, até mesmo, de converter os fatos comunicacionais que acontecem no esporte em um enunciado que produza sentido para o receptor, de acordo com o meio no qual será distribuída a informação. Essa ação não é, portanto, espontânea ou instantânea, ela requer uma dinâmica intermediária, que se denomina transmissão.

A episteme da mediologia, proposta no livro *Transmitir: o segredo e a força das ideias*, de Régis Debray (2000), define o ato de transmitir como uma ação de caráter processual e mediatizada que visa conjecturar toda a ilusão de imediaticidade. Nessa dinâmica comunicacional, segundo Debray (2000), o elemento intermediário (técnico e orgânico) afeta diretamente o processo de codificação dos estímulos naturais e sociais entre o fato e o

---

<sup>3</sup> Traduzida de *Médiologie* foi interpretada por Guilherme João de Freitas Teixeira (2000) como *Midiologia* e por Ana Carolina Kalume Maranhão e Luiz Claudio Matino (2008) como *Mediologia*.

<sup>4</sup> Portfólio do Grupo Globo - Disponível em: <<http://grupoglobo.globo.com/index.php>>. Acesso em 12 jan. 2018.

<sup>5</sup> Informações obtidas por meio da entrevista com Pedro Garcia, Diretor de Direitos Esportivos da TV Globo, publicada no site do [globoesporte.com](http://globoesporte.com). Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/noticia/2016/04/pedro-garcia-grupo-globo-continua-apostando-no-futebol-nacional.html>>. Acesso em 12 jan. 2018.

receptor, por meio de uma tríade de dimensões interligadas: a política (regulação e ordenação), a material (suporte físico e técnico) e a temporal (evolução do tempo).

A dimensão política é reconhecida na medida em que o ato de transmitir não é espontâneo e requer um processo de regulação e ordenação em torno da mensagem. Essa ação requer do emissor uma competência estratégica para aliar, filtrar, excluir, hierarquizar, cooptar, demarcar, (...), fatos, acontecimentos, signos, símbolos, a fim de eliminar os ruídos e criar um elo com o receptor que consolide uma identidade, um valor e uma experiência, ou seja, um corpus de conhecimento, um território. Assim, “(...) a transmissão faz parte da esfera política, como todas as funções que servem para transmutar um amontoado indiferenciado em um todo organizado.” (DEBRAY, 2000, p.18).

Já a dimensão material trata-se do uso das ferramentas de comunicação, que são convocadas e mobilizadas para o ato de transmitir, fornecendo o suporte físico e técnico que ancora o deslocamento tanto de matéria quanto de ideias utilizadas. Essa ligação entre agentes materiais e imateriais encontra-se essencialmente ligados a fatores como as épocas, audiência visada e desenvolvimento técnico. “Não existe transmissão de movimento, no sentido mecânico, sem órgão de transmissão (árvore de manivelas, cardã, polia, correia). Não existe transmissão de doença, no sentido epidêmico, sem um meio patogênico e agente infeccioso.” (DEBRAY, 2000, p.19-20). Por isso, seguindo esse pensamento, não existe difusão em massa, no sentido comunicacional, sem mecanismos físicos (ondas eletromagnéticas, *bit*<sup>6</sup>), nem dispositivos eletrônicos (televisão, computador, celular, *tablet*).

E a última dimensão, a temporal, é considerada como a essência do transmitir. Ela localiza-se no transporte do tempo, no seu componente diacrônico, de modo que a trama, por meio de modificações na escala e na unidade cronológica, cria uma forma de ligação entre o passado e o presente, quase sempre na ausência física dos emissores.

Por isso, a partir dessa tríade proposta por Debray (2000), este estudo se norteará para dissecar o ato de transmitir de um jogo “ao vivo”, elaborado pela empresa Globo, para os dois meios, televisão e internet, simultaneamente, já que, apesar de ambos almejarem a ilusão do imediatismo pelo intermédio de uma diacronia temporal, cada meio de comunicação possui um leque de dimensões políticas e materiais que se diferem e devem ser levadas em consideração ao se analisar seus processos de mediação. Esse confronto torna-se possível uma vez que as estratégias e as decisões adotadas por cada meio ficam registradas como produtos finais distribuídos para o receptor.

---

<sup>6</sup> Menor unidade de informação digital que pode ser armazenada ou transmitida em um sistema informático (CHRISMAN, 2001, p. 72). In: CHRISMAN, N. Exploring Geographic Information Systems. 2º ed. New York: Wiley, 2001.

## MÉTODO

Esta pesquisa realizou a análise de conteúdo orientado pela norma de Caseti e Chio (1999), no jogo Sport x Corinthians, que foi transmitido pelo Grupo Globo, na televisão e na internet. O objeto da transmissão, um dos 10 (dez) jogos da 38ª rodada do Campeonato Brasileiro de 2017, tem a peculiaridade de acontecer concomitantemente à operação de sua transmissão. Na televisão, o jogo foi transmitido na TV aberta para os estados de SP, PR, MS, MT e PE e estava disponível, também, na televisão por assinatura para os telespectadores que possuísem os pacotes de PPV, Première e Première HD. Na internet, o jogo foi divulgado na primeira página dos sites da [globo.com](http://globo.com) e do [globoesporte.globo.com](http://globoesporte.globo.com)<sup>7</sup> de forma que havia uma imagem *link*, em ambos, que informava o resultado do jogo e direcionava o receptor para uma página onde, em tempo real, era noticiada a partida.

A coleta dos dados iniciou-se com a abertura da transmissão na TV e na internet, seguiu-se pelos 90 (noventa) minutos da partida e manteve-se após trinta minutos do encerramento do jogo. No entanto, os dados comparados foram apenas os correspondentes aos noventa e seis minutos do jogo, devido a uma considerável diferença de tempo de cobertura no pré e pós-jogo, entre os dois meios. Os dados coletados, ou vestígios das transmissões, foram classificados, quantificados e descritos a fim de analisar como se organizou a materialização dos acontecimentos na mensagem distribuída por cada meio.

As variáveis observadas na transmissão televisiva correspondem à materialização da estrutura de captação do jogo, a partir da regulação e da ordenação das imagens no espaço e no tempo, configuradas pela disposição dos equipamentos em torno do campo, seus recursos técnicos e sua operacionalização (número de câmera, altura da câmera, posição de câmera<sup>8</sup>, movimento de câmera, plano, transição entre plano, enquadramento, temporalidade do plano).

As variáveis observadas na transmissão da internet foram os materiais disponibilizados para narrar cronologicamente o jogo, na página, como: as imagens, vídeos e escritos noticiados e organizados no portal do jogo.

A análise estatística aplicada aos dados televisivos foi o teste de normalidade Shapiro-Wilk, para verificar a distribuição dos dados; e o teste de correlação Spearman, para avaliar o grau de relacionamento entre as variáveis, a partir de um nível de significância de 1% ( $n=0,01$ ).

---

<sup>7</sup> Disponível em: < <http://globoesporte.globo.com/pe/futebol/brasileirao-serie-a/jogo/03-12-2017/sport-corinthians/>>. Acesso em: 18 jan. 2018.

<sup>8</sup> A classificação dos planos seguiu a nomenclatura estabelecida por Gage (1991) que delimitou os planos em relação às dimensões antropométricas do ser humano no espaço.

## A TRÍADE DIMENSIONAL DO ATO DE TRANSMITIR

A transmissão de um jogo de futebol é uma criação que requer, do meio de comunicação de massa, um arranjo entre diversos fatores em prol da promessa do imediatismo dos fatos. E, para tal fim, o emissor deve articular ajustes em três dimensões, segundo Debray (2000), que garantam o cumprimento dessa promessa junto ao receptor.

A primeira dimensão, a política, trata-se do processo de regulação e ordenação do entorno da mensagem. Nesse âmbito, a Globo domina, sem concorrência desde 2016 o mercado brasileiro no formato televisivo de transmissão de futebol (TV aberta e TV por assinatura), pois sua estrutura empresarial detém, segundo a proposta de Chalaby (2015), todos os segmentos necessários para a organização de *input-output* da cadeia de *commodities* do formato de TV: a licença do campeonato, a produção, a distribuição (TV aberta e TV por assinatura) e a compra (a geradora vende a transmissão para as suas filiais ou para as suas afiliadas).

Essa integração completa da cadeia de *commodities* do formato de TV significa que a emissora de TV “(...) pode transmitir o seu próprio programa” (CHALABY, 2015, p.05) e determinar, livremente, uma cadeia de produtos dentro do próprio âmbito televisivo, de forma que os fragmentos da transmissão “ao vivo” do jogo se tornem presentes em diversos programas da emissora, como Globo Esporte, Esporte Espetacular, Compactos do jogo, Gols da Rodada no Fantástico, Jornal Nacional.

Esse domínio da cadeia produtiva propicia que a emissora construa um modelo próprio de transmissão esportiva “ao vivo”, marcando, por exemplo, a sua presença no meio da transmissão. A emissora móvel que transmitiu o jogo dispunha de efeitos de vídeo para aplicá-los na troca entre os planos, durante o jogo. Os efeitos foram aplicados em 3 momentos, para demarcar: os deslocamentos temporais entre o “ao vivo” e o *replay*; os deslocamentos espaciais das ações ou jogadores, dentro do próprio “ao vivo” e a inserção de vídeos de outros jogos, dentro do jogo “ao vivo”. No deslocamento temporal, a marcação ora foi feita com *wipe*, ora com *fade*. No deslocamento espacial, a escolha foi o *fade*. Nas inserções de vídeo, usou-se o *wipe* com sobreposição de imagens de bandeiras agitadas. Essa prática, convencionada pela emissora, mostrou sua presença, assim como uma dissonância no uso do *fade*, uma vez que, a este recurso, foram atribuídos dois sentidos, o de deslocamento temporal da narrativa e o de deslocamento espacial de ações no “ao vivo”. Portanto, na sequência da aplicação do efeito, havia dúvidas sobre a temporalidade do plano seguinte, que só vão se elucidando apenas com o decorrer da transmissão. Esse é um dos elementos que,

segundo Bordwell (1996), marca a construção de um modelo de transmissão, produzido pela emissora, e que será difícil de ser contestado sem outra concorrente televisiva nacional, pois não há comparação das transmissões.

E a Globo pode ir além. Em conjunto com os demais ramos da empresa, jornal e internet, o grupo estabelece um relacionamento interdependente entre os meios de comunicação, no caso deste estudo televisão e internet, designando com liberdade e conforme seus interesses, as posições que cada meio assume na cadeia comunicacional da transmissão de um jogo de futebol.

A análise do conteúdo das transmissões “ao vivo” no meio televisivo e na internet apontou que o principal produto da Rede Globo, no âmbito esportivo, foi a transmissão televisiva, e foi em função dela que a página de cobertura em tempo real do jogo na internet estruturou-se. Apesar da abundância de jogos que se inter-relacionavam na última rodada, apenas o assinante de PPV possuía a possibilidade de assistir a todos os jogos, já que a televisão por assinatura ofertou a seu público dois jogos, um na SporTV e outro na SporTV 2. E a TV aberta, exibiu somente um jogo da rodada para a maioria da população brasileira<sup>9</sup>, conforme seu estado<sup>10</sup>. Com isso, para se acompanhar os outros jogos da rodada, a emissora dispôs-se a mostrar, dentro do jogo transmitido na tevê, os gols e placares dos outros jogos, na medida em que eles ocorressem. Mas, que ao serem quantificados, mostrou-se como uma promessa não cumprida pela emissora.

Outra opção para acompanhar os jogos da rodada foi a internet, nas páginas dos jogos disponibilizada pela Rede Globo. Embora as partidas pudessem ser acompanhadas de forma múltipla pelo usuário, as notícias eram informações básicas e pontuais do jogo (escalação, cartões e substituições), transposta do conteúdo televisivo, principalmente, na forma textual, que não possuíam significativa pertinência no como era o andamento do jogo. E as descrições sucintas das ações dos jogadores, em alguns casos, podiam receber, tempos depois, a inserção de um vídeo, quando a ação fosse de ataque/defesa e terminasse com chute na direção do gol.

Com a presença desses dois meios na sociedade, segundo Ross (2008), a internet passou a alterar a experiência das pessoas com a televisão na ficção, em uma interação

---

<sup>9</sup> Segundo o PNAD (2015), 97,4% dos domicílios brasileiros possuem televisão, sendo que apenas 28,2% possuem televisão por assinatura, segundo os dados da Anatel de maio de 2017. PNAD (2015) - Disponível em: <<https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv99054.pdf>>. Acesso em: 18 jan. 2018. ANATEL (2017) - Disponível em: <<http://www.anatel.gov.br/dados/component/content/article?id=215>>. Acesso em: 18 jan. 2018.

<sup>10</sup> Programação da transmissão nos canais da Rede Globo na última rodada do Campeonato Brasileiro de 2017. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/futebol/noticia/futebol-na-telinha-saiba-as-partidas-com-transmissao-ao-vivo-na-tv-no-fim-de-semana.ghtml>>. Acesso em: 18 jan. 2018.

sincrônica entre eles. No conteúdo não-ficcional e produzido simultaneamente ao evento, essa relação parece estar no estágio embrionário, mas já foi possível notar mudanças na experiência das pessoas uma vez que os produtos finais dos meios podem ser vivenciados de modo separado ou integrado. No caso do consumo separado, a televisão apresentou um produto completo dentro das atuais possibilidades técnicas do equipamento digital<sup>11</sup>, por isso, sem a possibilidade de interação e ubiquidade<sup>12</sup>, por enquanto. Assim, a transmissão se esvai e o espectador só pode rever fragmentos do jogo selecionado pela emissora, em programa de sua grade da TV. Por sua vez, a internet ofertou um produto dependente do meio televisivo, porém adaptado, de modo elementar para a internet, acrescentando a possibilidade de interação e ubiquidade. Com essa ubiquidade, o espectador passou a ter acesso, de qualquer lugar, a qualquer conteúdo da transmissão disponibilizado pela Rede e em qualquer tempo. E, com a interação, o público passou a participar da falação esportiva, revelada por Eco (1984) e que se trata de uma reverberação do discurso produzido pela imprensa esportiva que, conforme ele vai se intensificando pelas mídias, ele vai se esvaziando do fato em si, até que passa a se discutir apenas a imprensa esportiva.

No caso do consumo integrado, a televisão seria a primeira tela e a internet funcionária como a segunda tela, ampliando o conteúdo da TV com informações dos outros jogos. Essa interação estabeleceu o que Jenkins (2009) apresentou na convergência das mídias para ficção como a nave-mãe, em que a televisão exibiu uma narrativa principal que se expandiu em tramas paralelas, os diversos jogos da rodada, de forma que podiam ser acompanhados em tempo real por meio da internet, mas, em nenhuma hipótese, essas informações no site foram concorrentes com a televisão.

Por isso, ao transmitir uma partida de futebol, a televisão organizou sua produção audiovisual de modo a solidificar um conjunto de escolhas em função das suas características, traçam as suas fronteiras, defendendo-as ou expulsando os intrusos (jornal, rádio, internet) que surgem como concorrentes. E assim, a internet, na transmissão esportiva, passa a ser

---

<sup>11</sup> Os atuais equipamentos técnicos tanto do emissor quanto do receptor ainda não permitem o desenvolvimento de todas as características técnicas do Sistema de Televisão Digital brasileiro – alta definição da imagem, 5 canais de som, portabilidade, mobilidade, interatividade, multiprogramação, canal de retorno.

<sup>12</sup> Definição de ubiquidade: O conceito de ubiquidade sozinho não inclui mobilidade, mas os aparelhos móveis podem ser considerados ubíquos a partir do momento em que podem ser encontrados e usados em qualquer lugar. Tecnicamente, a ubiquidade pode ser definida como a habilidade de se comunicar a qualquer hora e em qualquer lugar via aparelhos eletrônicos espalhados pelo meio ambiente. Idealmente, essa conectividade é mantida independente do movimento ou da localização da entidade. Essa independência da necessidade de localização deve estar disponível em áreas muito grandes para um único meio com fio, como, por exemplo, um cabo ethernet. Evidentemente, a tecnologia sem fio proporciona maior ubiquidade do que é possível com os meios com fio, especialmente quando se dá em movimento. Além do mais, muitos servidores sem fios espalhados pelo ambiente permitem que o usuário se mova livremente pelo espaço físico sempre conectado. (SOUZA e SILVA Apud SANTAELLA, 2013).

utilizada como meio dependente e complementar à televisão, uma vez que o espaço na grade de programação da TV é limitado e restrito, para distribuir essa abundância de informações produzidas pela transmissão esportiva dos jogos.

A segunda dimensão, a materialidade, definida por Debray (2000) para compreender o papel das ferramentas no ato de transmitir, propiciará elucidar pontos do favorecimento da televisão em relação à internet pela Rede Globo na transmissão esportiva. Scannell (2014) afirma que ao ligar a televisão, o telespectador se conecta com o tempo e o espaço da transmissão, sem deixar o seu espaço e tempo, em casa. Por isso, o “(...) *broadcasting* (rádio e televisão juntas) cria uma ponte espacial e temporal que é historicamente sem precedentes” (SCANNELL, 2014, p.63), mediante ao manuseio do som pelo rádio e da imagem e do som pela televisão. Esse manejo da constituição de imagem e som, elementos físicos, vai além do significado simbólico criado pelo meio de comunicação, requer um complexo conjunto técnico-científico, oculto ao receptor, que garante o seu serviço para todos. Assim, é essa a complexidade da materialidade na televisão, que assegura a promessa ao telespectador de, por 90 minutos, assistir um jogo de futebol transmitido direto e “ao vivo”<sup>13</sup>, em alta definição de imagem e som, sem interrupções, todas as tardes de domingo. Esse domínio da TV consolida-se com uma audiência média de 26 pontos na TV aberta, na cidade de São Paulo, nesse Campeonato de 2017, o que corresponde a 70,6 mil domicílios<sup>14</sup>. Esse número foi mais que o dobro da quantidade de acessos que a página, acompanhada por neste estudo, recebeu durante a transmissão, em um espaço disponível para o país todo.

Deste modo a internet, não garante, por enquanto, a promessa de uma transmissão, principalmente audiovisual ininterrupta, pois os cuidados estruturais, descritos por Scannell (2014), como acessibilidade, atratividade, usabilidade, confiabilidade, durabilidade e segurança do sistema, ainda não estão disponíveis no Brasil, nem para poucos, nem para todos, de maneira que a invisibilidade do meio termina se, antes do chute ao gol, dentro da pequena área, a imagem congela ou a conexão caia, seja por motivo local, ou sistêmico (servidor da emissora).

Por isso, quando a Rede Globo define a transmissão televisiva como seu produto principal na cobertura esportiva do Campeonato, pois ela acredita no funcionamento perfeito da tecnologia televisiva e no seu processo de produção, que são indispensáveis para as

---

<sup>13</sup> Fechine (2008) destacou a presença do procedimento técnico operacional do sistema televisivo na palavra direta ao classificar um jornal televisivo como transmissão direta e “ao vivo”.

<sup>14</sup> Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/esporte/2017/12/1940895-globo-registra-maior-audiencia-do-campeonato-brasileiro-em-11-anos.shtml>>. Acesso em: 18 jan. 2018.

produções “ao vivo”. Para a internet, a Rede propôs alimentá-la com informações textuais e vídeos *on demand* (VOD), oriundos da produção televisiva e que mostravam algumas jogadas de ataque devido à sua desconexão com a temporalidade presente do jogo. Esse conteúdo distribuído na internet não causaria embaraços temporais para rede por não manter uma promessa de transmissão “ao vivo”.

Atualmente, a emissora de TV já migrou totalmente para a tecnologia da televisão digital brasileira (SBTVD-T), definida em junho de 2006, pelo decreto lei nº 5.820, que selecionou o ISDB-Tb como padrão nacional, após vários testes com os sistemas de televisão digital desenvolvidos mundialmente. A esse padrão brasileiro, atribuíram-se como principais propriedades: a alta definição da imagem e do som, a multiplicidade de canais de televisão, a mobilidade do sinal, a sua portabilidade e a interatividade<sup>15</sup>.

Cada uma das propriedades propiciadas pelo sistema digital televisivo inaugurou novas possibilidades para o meio e esboçou relações anteriormente inexistentes dentro da cadeia comunicacional da TV. A alta definição de imagem e som foi uma mudança que demandou, inicialmente, apenas as trocas de equipamentos do emissor (equipamentos de captação, edição, armazenamento e distribuição) e receptor. Preliminarmente, tratava-se de uma troca material que avançou rapidamente, conforme a Rede divulgou em seu informe institucional<sup>16</sup>:

No conteúdo esportivo ou em nossos telejornais, investimos na utilização de recursos visuais que enriqueçam a transmissão na TV. Estamos expandindo nossa cobertura do sinal digital em HDTV, tecnologia que assegura imagens com mais qualidades, melhores displays e mais mobilidade (GLOBO, 2017, p. 17).

Esse fato proporcionou, no entanto, alterações na construção narrativa na medida em que uma qualidade superior na imagem e as novas dimensões da tela permitiram planos mais abertos (34% em GPG) e enquadramentos com extensões maiores em torno do objeto narrativo, a bola (46%). Além disso, um melhor equipamento proporciona enquadramentos mais precisos que exteriorizam a emoção dos jogadores (49%) após os lances ou elaboram construções narrativas dentro do “ao vivo”, nas quais o ponto de vista de câmeras altas e baixas, se intercalam, sem perder o enquadramento. Algo que não existia, segundo Scannell (2014), na transmissão do jogo na Copa de 2002, quando o sistema de televisão era analógico.

Em outras propriedades do sistema televisivo, a Rede anunciou investimentos “(...) na TV digital móvel com sinal do ar, em ofertas de vídeo por IP ou rede celular, *one seg* para

<sup>15</sup> Decreto nº 5.820 de 29 de junho de 2006, Artigo 6º.

<sup>16</sup> Informe institucional da Rede Globo. Disponível em: <[http://estatico.redeglobo.globo.com/2017/10/04/sobre\\_globo.pdf](http://estatico.redeglobo.globo.com/2017/10/04/sobre_globo.pdf)>. Acesso em: 18 jan. 2018.

recepção móvel, tanto em celulares como em veículos em movimento, e na TV interativa.” (GLOBO, 2017, p. 17). Mas, como o Brasil não é produtor de equipamentos de ponta para a indústria televisiva, a empresa depende das tendências do mercado mundial de televisão, o que sugere que as propriedades, a mobilidade e a interatividade da TV, encontram-se na fase de idealização e descoberta de recursos técnicos e como a empresa manuseará esses recursos.

Por isso, a Globo utilizou as propriedades da internet, como ubiquidade e interatividade, para distribuir e ressaltar seu conteúdo televisivo em diversos dispositivos, com o objetivo de reforçar a sua conexão com o público e reconduzi-lo para a televisão. Ross (2008) traz para a discussão que esse convite para participar do processo comunicacional deve estar presente na estrutura narrativa e no conteúdo do programa em si. No conteúdo esportivo, a participação e o envolvimento público são naturais, mas a página do jogo na internet aceitou apenas que o receptor se posicione a respeito da informação divulgada, sem manifestar da sua opinião. A opinião do público podia ser divulgada no ambiente restrito da sua rede social, desde que este compartilhe-se o produto da Globo, espalhando a presença do meio televisivo na internet. Esse encontro entre internet, TV e público, mesmo que circunscrito a pequenas possibilidades de inter-relação, segundo Ross (2008), já provoca uma remodelação na importância da televisão no seu sentido mais amplo. Reação, até certo ponto, esperada e controlada pela Rede, uma vez a interatividade pode ser uma das propriedades da TV no futuro.

A terceira dimensão, a temporal, é definida por Debray (2000) como a progressão da história no ato de transmitir. É a produção da transmissão em si, como se estruturam e organizam as informações no tempo da televisão e da internet, que este estudo abordou, especificamente durante os 90 minutos do jogo.

A importância do tempo para a transmissão “ao vivo” é apontada por Scannell (2014) como a chave motriz do processo de produção da TV. Na transmissão televisiva “ao vivo”, com múltiplas câmeras, esse processo trata-se da ordenação das tomadas captadas pelas câmeras, colocadas em posições estratégicas em torno do campo, a fim de construir um discurso coerente e contínuo. Embora, em um jogo de futebol as ações ocorram a todo instante, nem todas as câmeras podem focar o mesmo tema, nem todas as câmeras podem ter a liberdade de selecionar qualquer tema; são necessárias a hierarquia e a definição da função das câmeras para se captar os momentos relevantes, ou seguindo a bola, ou acompanhando os jogadores durante o jogo. Essa organização é estabelecida pelo o diretor de imagem para que ele possa gerenciar e compor a narrativa da mesa de corte, por meio dos elementos narrativos visuais descritos por Bordwell (1996), como: a imagem de determinada câmera, a ordem dos

acontecimentos (do todo para as partes ou das partes para o todo) mostrados pelas câmeras, frequência e duração de cada tomada na apresentação do acontecimento.

O jogo foi narrado, visualmente, em 560 planos, sendo que o primeiro tempo (305) teve um número de cortes superior ao segundo tempo da partida (255), que foram classificados nominalmente em diversas categorias. Essa classificação nominal produziu uma distribuição não normal dos dados devido a uma amostra pequena. No entanto, foi possível observar uma correlação significativa entre os planos selecionados para a transmissão do jogo, no primeiro e o segundo tempos, em todas as variáveis analisadas (tabela 01). Esse fato assegura que o editor de corte e o diretor de imagem estabeleceram uma construção narrativa visual regular do jogo, ou seja, houve um padrão para a tomada de decisão de qual imagem seria transmitida, de modo que o produto completo apresenta uma constância narrativa, apesar da independência dos acontecimentos e do grau de imprevisibilidade das ações no jogo.

**Tabela 01** – Resultados estatísticos do teste de *Spearman* referente aos dados televisivos.

Variáveis	Temporalidade do plano	Altura da câmera	Posição da câmera	Tipos de plano	Transição entre imagens	Enquadramento	Movimento de câmera
Coeficiente	1	1	0.8571	0.8795	1	1	1
Nível de significância	p< 0,0001	p< 0,0001	p< 0,01	p< 0,0040	p< 0,0001	p< 0,0001	p< 0,0001

Ao acompanhar a transmissão televisiva do jogo a partir do produto final, observou-se que os elementos foram sistematizados em uma lógica de continuidade visual que, segundo Bordwell (1996), possibilita, ao agrupar duas imagens, criar uma cronologia temporal que descreve uma ação e construir uma narrativa de fluxo suave. É por isso que, durante a transmissão “ao vivo”, notou-se que os cortes foram feitos, na maioria das vezes, de câmera para câmera, plano para plano, sem a presença de efeitos de transição (*cut*), de maneira que o meio tivesse certa invisibilidade diante do espectador.

A transmissão analisada neste estudo corroborou com os apontamentos teóricos feitos por Whannel (2002), Scannell (2014) e Sovoll (2015) a respeito da estrutura narrativa da transmissão televisiva que se encontrar em função de duas câmeras que guiam as escolhas das demais câmeras e planos. Essas câmeras estão localizadas na região central e no alto do

campo; uma em GPG e outra em planos mais fechados (PC, PA, PM). E entre as suas tomadas delas, o diretor de imagem intercala as demais câmeras com imagens mais aproximadas do lance ou de outra perspectiva.

Assim, a narrativa construiu-se “ao vivo”, sob a supervisão do telespectador, de modo que as tomadas foram captadas, selecionadas e transmitidas em tempo presente, sem passar pelo processo de armazenamento. O armazenamento de vídeos, por sua vez, possibilitam outras perspectivas de construção narrativa que se chama *replay* que, neste estudo, representou 10% dos planos totais.

O *replay* é, na relação temporal da narrativa, um momento curioso, pois mistura diversas temporalidades em uma só construção discursiva. As imagens que foram recuperadas de um momento passado são inseridas na transmissão exibindo de um ou mais pontos de vista diferentes da ação, sem recortes ou inserções, enquanto que a fala dos locutores eram acontece com comentários atuais de uma ação passada e tem como pano de fundo um som ambiente que figurava em tempo real. Isso só a transmissão “ao vivo” pode fazer.

Em cada caso, som e a gravação de vídeo foram solicitados não para substituir a transmissão ao vivo, mas para dar-lhe maior flexibilidade, mais recursos comunicativos. As repetições instantâneas são um desses recursos fora do repertório do que pode ser feito com dispositivos de gravação para televisão. (SCANNEL, 2014, p.176).

Já temporalidade da transmissão do jogo proposta pela internet é bem mais simples que a elabora pela televisão, mas se vincula, de modo dependente, ao conteúdo produzido pela tevê. A construção da partida, na seção lance a lance, seguiu a construção cronológica do tempo do jogo, de modo que o emissor publicava as mensagens de forma a deixar a última postagem no topo da seção, embora, graficamente, o tempo da partida tenha sido destacado na ordem crescente. As postagens refletiam um resumo do conteúdo produzido pela televisão, na maior parte dos casos na forma textual, mas que buscavam oferecer ao receptor uma interação personalizada da experiência do jogo com o conteúdo televisivo, por meio da internet. Esse alcance ampliado da TV e a complexidade gerada pelas relações que interligaram a TV, internet, redes sociais e receptor promoveu o que Ross (2009) chamou de estética da multiplicidade, uma linha de comunicação possibilitada entre diferentes pessoas e entidades que se cruzam constantemente. Embora, seja apenas a transmissão audiovisual, por enquanto da TV, que possibilita a presença do espectador no momento do desenvolvimento das ações do jogo por meio da sua transmissão.

AO VIVO

ACG FLU 1 | SPO COR 1 | VIT FLA 0 | CHA CFC 1 | CAP PAL 2 | VAS PON 1 | BOT CRU 1 | SAN AVA 1 | SAO BAH 1 | CAM GRE 0

MAIS JOGOS

**vivoTurbo 4G+**  
É internet que você compartilha

**PEÇA E ENVIE**  
INTERNET QUANDO QUISER

Saiba mais

CAMPEONATO BRASILEIRO RODADA 38

**SPORT** André **1 x 0** **CORINTHIANS**

TORCER 5,1 mil | 8,3 mil TORCER

VÍDEOS

- 10' 2º TEMPO Gol
- 04' 2º TEMPO Lance importante
- 28' 1º TEMPO Lance
- 24' 1º TEMPO Lance
- 22' 1º TEMPO Lance importante

PREMIERE PLAY

ASSINANTE - VEJA ESTE JOGO NO PREMIERE PLAY

COMPARTILHE ESTE JOGO

FACEBOOK | TWITTER | G+

FICHA DE JOGO

4-5-1 SPO COR 4-5-1

Magrão	GOL	GOL	Cássio
Raul Prata	LAD	LAD	Léo Príncipe
Oswaldo Henriquez	ZAD	ZAD	Balbuena
Durval	ZAE	ZAE	Pedro Henrique
Sander	LAE	LAE	Marciel
Anselmo	VOL	VOL	Gabriel
Patrick	VOL	VOL	Fellipe Bastos
Marquinhos	MEC	MEC	Paulo Roberto
Rogério	ATA	MEC	Rodrigo Figueiredo
Diego Souza	MEC	MEC	Giovanni Augusto
Mena	MEC	MEC	Pedrinho
Rithely	VOL	MEC	Mantuan
André	ATA	ATA	Kazim
Daniel Paulista	TEC	MEC	Danilo
		TEC	Fábio Carille

FICHA COMPLETA

LANCE A LANCE

35' 2º TEMPO  
Marquinhos recebe a bola na entrada da área do Timão, mas o assistente marca impedimento

100 62

31' 2º TEMPO  
Pedrinho MEIO-CAMPO SAI  
Mantuan MEIO-CAMPO ENTRA

126 109

27' 2º TEMPO  
CORINTHIANS PERDEUUUU!!!  
Marciel invade a área de Sport e chuta com muito perigo. Quase o empate na Ilha do Retiro

333 202

TABELA

Campeonato Brasileiro 2017

CLASSIFICAÇÃO		PONTOS	ÚLT. JOGOS
1	COR	0 + 72	●●●●●
2	PAL	0 + 63	●●●●●
3	SAN	1 + 63	●●●●●
4	GRE	1 + 62	●●●●●

VEJA A TABELA COMPLETA

Figura 01 – Interface da página do site do Globo Esporte. Fonte: Globo Esporte

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dois meios de comunicação de massa, televisão e internet, com diferentes características, propuseram-se a transmitir um conteúdo peculiar, o evento esportivo, que atrai grande interesse do público, propicia a sua participação e constrói seus fatos em conjunto com o ato de transmitir.

Teoricamente, cada meio deveria aproveitar-se das suas principais características e explorá-las para criar um processo de transmissão e um produto adequado para si. Todavia, na prática, tal fato não foi observado devido a fatores interligados, oriundos das dimensões: política, material e a temporal.

As adversidades a essa hipótese começam a ruir nos direitos de transmissão do Campeonato, que foram exclusividade de uma única empresa de comunicação que, sem concorrência, elaborou uma cadeia de produtos em torno da sua transmissão televisiva, o que impediu o ramo da empresa gerenciador da internet de criar um produto específico para o meio, com a possibilidade de concorrer com a transmissão televisiva. A internet tornou-se, portanto, uma ramificação da televisão onde foi possível testar as novas possibilidades oferecidas pelo suporte digital e ampliar a experiência televisiva, já que a mesma foi alimentada por produções televisivas que, em contato com o público, via internet, retroalimenta o anseio por mais transmissão televisiva esportiva.

Além disso, houve mudanças de tecnologia significativas no suporte televisivo, na troca do sistema analógico pelo digital, o que produziu modificações na característica do Sistema Televisivo, apresentando novas possibilidades. Essa conversão não abalou a consolidação da televisão como meio de comunicação de massa, mas provocou a abertura de novas perspectivas que poderiam ser implantadas, mas não possuem infraestrutura para disponibiliza-las e, por enquanto, nem real interesse. Já, a internet que surge no suporte digital, desenvolveu as características ofertadas pelo novo sistema de TV, como interatividade, mobilidade, ubiquidade, portabilidade, e muito mais, possuindo uma infraestrutura frágil, não solidificada, que não permite um acesso confiável a todos.

E, por isso, a internet elaborou um produto com elementos indutores de presença como a cronologia do tempo do jogo e alguns vídeos, mas distante de uma conexão presencial entre o evento e o receptor. Esse processo de produção não explorou adequadamente as características de um meio convergente, interativo, móvel, portátil e ubíquo, na transmissão de esportiva. Já a televisão, mantém sua forte relação presencial entre o evento e o receptor

por meio de sua produção audiovisual na transmissão e, agora, amplia-a com a internet, que pode ser mais bem integrada ao discurso televisivo.

Essa configuração a televisão permanece como produtora de conteúdo e a internet como uma distribuidora, o que reforça o domínio televisivo na transmissão esportiva no Brasil e revela que a televisão é como um empecilho para o desenvolvimento de um produto de transmissão esportiva adequado para a internet e deixa-o submisso a seus propósitos.

## REFERÊNCIAS

BORDWELL, D. **La narration em el cine de ficcion**. Barcelona, Paídos, 1996.

CASETI, F; CHIO, F. **Análisis de la television**: instrumentos, métodos y prácticas de investigación. Barcelona: Paidos, 1999.

CHALABY, J. The advent of the transnational TV format trading system: a global commodity chain analysis. **Media, Culture & Society**, London, v.37, nº 3, 460–478, 2015.

DEBRAY, D. **Transmitir**. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 2000.

FECHINE, Y. **Televisão e presença**: uma abordagem semiótica da transmissão direta. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

GAGE, L. D. **O filme publicitário**. 2º Ed. São Paulo: Atlas, 1991.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

ROSS, S. **Beyond the box**: television and the internet. Malden: Blackwell Publishing, 2009.

SANTAELLA, L. **Comunicação Ubíqua** – Repercussões na cultura e educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SCANNEL, P. **Television and the meaning of live**. Cambridge: Polity Press, 2014.

SOLVOLL, M. Football on television: how has coverage of the Cup Finals in Norway changed from 1961 to 1995? **Media, Culture & Society**, London, v.38, nº 2, 141–158, 2016.

WHANNEL, G. **Fields in vision**: television sport and cultural transformation. London: Routledge, 2002.