

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

SIMULTANEOUS MEDIA TRANSMISSION TO SPORTS EVENT: ANALYSIS OF
TELEVISION AND INTERNET ROLES IN LIVE SPORTS MEDIATION

TATIANA ZUARDI USHINOHAMA

Doutoranda em Comunicação - UFF, PPGCOM; Mestra em
Comunicação (Midiática) - UNESP, FAAC; Pós-Graduada em
Linguagem, Cultura e Mídia - UNESP, FAAC; Graduada em
Comunicação Social: habilitação em Radialismo - UNESP, FAAC; e
em Educação Física (Licenciatura Plena) - UNESP, FC.
E-mail: tatianazuardi@globo.com

MARCO ROXO

Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do
Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade
Federal Fluminense. Presidente da Associação Nacional dos
Programas de Pós Graduação em Comunicação. Autor dos livros
Jornalistas, Pra quê (Editora Aprís, 2016) e A greve dos jornalistas
de 1979 (Editora Eduff, 2013). É bolsista de Produtividade nível 2 do
CNPQ.
E-mail: marcos-roxo@uol.com.br

USHINOHAMA, Tatiana Zuardi; ROXO, Marco. Transmissão Midiática Simultânea a um Evento esportivo:
análise dos papéis da televisão e da internet na mediação esportiva “ao vivo”. Revista GEMInIS, São Carlos,
UFSCar, v. 10, n. 2, pp.54-76, mai. / ago. 2019.

Enviado em: 29 de junho de 2019 / Aceito em: 15 de agosto de 2019

RESUMO

A presença da internet assombra a televisão em todos os tipos de conteúdo, do jornalismo à ficção, inclusive na transmissão esportiva “ao vivo”. 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 para cada um dos atos de transmitir. Verificou-se que a empresa define a transmissão televisiva como seu produto principal na cobertura esportiva do Campeonato. Para a internet, a Rede propôs utilizá-la como meio dependente e complementar à TV.

Palavras-chave: Futebol; Internet; Televisão; Esporte; Comunicação.

ABSTRACT

The presence of the internet haunts the television in all types of content, from journalism to fiction, including in the live sports broadcast. The objective of this research is compare how the Rede Globo broadcast the sports event in "real time" on television and on the internet, based on a triad of parameters (political, material and temporal) proposed by the mediation each of the acts to convey. The company defines television broadcasting as its main product in the sports coverage of the Championship. For the Internet, the Network proposed to use it as a dependent and complementary medium to TV.

Keywords: Soccer; Internet; Television; Sport; Communication.

INTRODUÇÃO

A 38ª rodada do Campeonato Brasileiro de Futebol masculino de 2017 marcou o término de um evento esportivo nacional de grande importância para a 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 continentais¹. Nesse cenário esportivo de múltiplos e simultâneos jogos, a Confederação Brasileira de Futebol (CBF) deliberou às plataformas comunicacionais 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 duas plataformas comunicacionais, 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 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 dessas plataformas de comunicação.

1. O CONCEITO DE TRANSMISSÃO SOB A PERSPECTIVA DA MEDILOGIA

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 internet². A empresa aposta no futebol nacional como um de seus principais conteúdos de entretenimento na sua grade de programação, pois proporciona um produto televisivo regular e de grande audiência, as transmissões esportivas; além desse conteúdo proporcionar uma extensa cobertura jornalística em

1 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.

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

outras plataformas 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)³ e os principais times do futebol brasileiro. Ao mediar os eventos até o espectador, a *Globo* propõe estratégias de organizar, transformar ou, até mesmo, adaptar 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 imediatez. 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 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 selecionadas 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 comunicacio-

3 Informações obtidas por meio da entrevista com Pedro Garcia, Diretor de Direitos Esportivos da TV Globo, publicada no site do 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.

nal, sem mecanismos físicos (ondas eletromagnéticas, *bit*⁴), 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 duas plataformas, televisão e internet, simultaneamente, já que, apesar de ambos almejem a ilusão do imediatismo pelo intermédio de uma diacronia temporal, cada plataforma 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 distribuídos para o receptor.

2. 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 possuíssem os pacotes de PPV, *Première* e *Première HD*. Na internet, o jogo foi divulgado na primeira página dos sites da *globo.com* e do *globoesporte.globo.com*⁵ de forma que havia uma imagem *link*, em ambos, que informava o resultado do jogo e direcionava o usuário 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 as duas plataformas. Os dados coletados, ou vestígios das transmissões, foram classificados, quantificados e descritos a fim

4 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.

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

de analisar como se organizou a materialização dos acontecimentos na mensagem distribuída por cada plataforma.

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 câmera⁶, 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% ($n=0,01$).

3. OS VESTÍGIOS DA TRANSMISSÃO MÍDIÁTICA SIMULTÂNEA AO EVENTO

Em 2017, a *Rede Globo* usufruiu dos seus exclusivos direitos de transmissão do Campeonato Brasileiro nas plataformas comunicacionais: televisão, aberta e por assinatura; e internet. Com isso, pode elaborar uma cadeia de produtos para as suas plataformas comunicacionais sem se preocupar com a concorrência dos outros grupos comunicacionais atuantes no segmento esportivo brasileiro (*Rede Bandeirantes, Esporte Interativo – Time Warner, ESPN*). Essa exclusividade promove um momento comunicacional complexo para a Rede na última rodada de um campeonato organizado no sistema de pontos corridos, uma vez que todos os 20 (vinte) times jogavam ao mesmo tempo e, com isso, requeriam uma mesma cobertura midiática, já que, simultaneamente, se decidem o campeão e/ou os times rebaixados.

O estudo selecionou como amostra, para investigar a estrutura de produção e distribuição da empresa, o último jogo do ano do campeão (Corinthians), definido com três rodadas de antecedência, contra um time (Sport), que precisava ganhar a partida para não ser rebaixado. O jogo aconteceu em Recife, no estádio do Ademar da Costa Carvalho, onde uma equipe de estúdio móvel de TV estava responsável por captar o áudio e o vídeo da partida com o auxílio de 2 (dois) repórteres da TV no campo. A narração (locução e comentário) foi remota, feita dos estúdios da emissora, em São

⁶ A classificação dos planos seguiu a nomenclatura estabelecida por Gage (1991) que delimitou os planos em relação as dimensões antropométricas do ser humano no espaço.

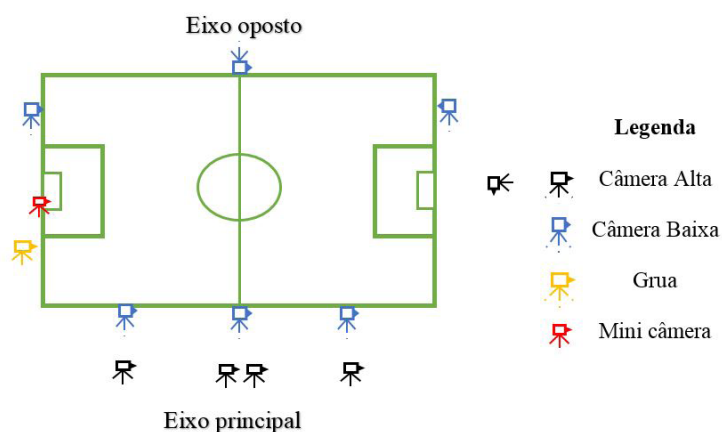
Paulo, por duas equipes: uma designada para a TV aberta e outra para o Première.

A estrutura de captação das imagens nesse jogo foi organizada com, pelo menos, 13 câmeras posicionadas ao redor do campo e em dois níveis de altura, sendo que 12 câmeras eram fixas e apenas uma móvel, a grua, conforme a figura 01. As câmeras foram identificadas pelos enquadramentos que foram feitos durante a transmissão. A decomposição da transmissão televisiva concentrou-se na construção visual, pois a transmissão esportiva é um dos poucos programas de televisão que tem a imagem como principal elemento condutor da mensagem de forma que o som ambiente é apenas um complemento.

A displicência com o som foi indicada pela emissora ao realizar, remotamente a locução e os comentários, já que essa equipe de narração não teve acesso à variedade de imagens produzidas pelo estúdio móvel, *in loco*. Ela recebeu apenas a mesma imagem distribuída pela emissora para o público, com alguns segundos de antecedência para inserir o seu áudio, locução e comentário, em sincronia com as imagens.

Assim, a transmissão televisiva do jogo iniciou-se 5 (cinco) minutos antes do apito inicial do árbitro, quando o locutor apresentou o contexto do jogo, os comentaristas e a escalação dos times sobre uma composição imagética do campo, da torcida e dos jogadores.

Figura 01 – Diagrama da altura e posicionamento das câmeras.



Fonte: Própria (2019).

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 ser 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 estabelece-

ram 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
Coefficiente	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

Fonte: Própria (2019).

Para essa transmissão, a emissora dispunha de 13 possibilidades espaciais de narração com câmeras distribuídas em torno do campo, em 2 níveis (alto e baixo) e em 7 posições (fundo esquerdo, lado esquerdo, região central, lado direito, fundo direito, oposto ao eixo, dentro do gol) de modo que a transmissão revelou uma predileção por mostrar as ações do jogo por meio da câmera alta (62%) e a localizadas na região central (58%), pois estas conseguiam abarcar um maior espaço do campo, sem perder o seu elemento central no plano. A câmera posicionada no lado oposto⁷ do eixo principal geralmente é pouco requisitada (10%), mas, nessa transmissão, seu uso se assemelhou, quantitativamente, aos das câmeras do lado esquerdo (11%) e direito (12%), indicando que o editor de corte a utilizou para detalhar as ações distantes das câmeras, posicionadas no eixo principal.

A promessa de uma construção narrativa sistematizada sob a ilusão da imediatez dos fatos manteve-se durante a transmissão televisiva com os planos “ao vivo”⁸ representando 88% do total. Em relação ao tempo passado ocorreu os *replays*⁹, 10%, e as inserções dos gols de outros jogos dentro da transmissão do jogo, 2%. Com esses percentuais, o meio preservou a essência do futebol, de um jogo de ações contínuas em que o *replay* é utilizado apenas como uma ressalva de algum momento específico (gol, falta, impedimento), que vale a pena ser revisto pelo espectador.

⁷ Função padrão: utilizada para mostrar a movimentação dos técnicos e as substituições.

⁸ Definição: Recorte do jogo captado pelas câmeras, selecionado e distribuídos pela emissora, que representa uma ação do jogo que é transmitida quase simultaneamente à sua realização no campo.

⁹ Definição: Repetição de uma construção visual captada anteriormente e armazenada no banco de dados da emissora.

Por meio dos *replays*, observou-se que, nesse jogo, das 36 ações reexibidas, duas apresentaram 4 diferentes pontos de vista; 9, expuseram a ação, por 2 tomadas diferentes; e 24, mostraram a ação de outro ângulo, diferente da transmissão “ao vivo”. Notou-se que, além de várias câmeras à disposição do editor de vídeo, as mesmas precisam estar direcionadas e captando a ação em questão, para que, em um curto intervalo de tempo, a ação possa ser editada e revista por um ponto de vista diferente do transmitido “ao vivo”, ou múltiplos pontos, a fim de rever ou recriar situações em tempos passados para proporcionar esclarecimento ao seu público.

A duração do plano encontra-se relacionada com a quantidade de informação que a transmissão deseja comunicar e a ação que o editor de corte deseja ressaltar em determinado contexto narrativo. Ela possuiu uma média de 10,49 segundos, embora o intervalo de duração tenha ido de 1 minuto e 52 segundos até 16 *frames* de maneira que o plano mais requisitado foi o Grande Plano Geral¹⁰ (32%), do qual é possível observar as ações de vários jogadores em torno da bola. O Plano Médio¹¹ (22%) e o Americano¹² (16%) destacaram as expressões faciais ou gestuais do jogador, da cintura para cima, informando as suas emoções ao telespectador ou destacando-o na transmissão. A exceção da finalidade desses dois planos ocorreu quando o árbitro e seus auxiliares eram o elemento principal do enquadramento, pois eles comunicam suas decisões para o público no estádio, jogadores e técnicos por meio de gestos com os membros superiores. Outro plano selecionado com regularidade foi o Plano Conjunto¹³ (16%), que aproximava a perspectiva do espectador de uma ação conjunta dos jogadores.

Os jogadores foram o propósito do plano, em 49% dos casos, superando os enquadramentos com a bola (46%), o elemento central do jogo. O terceiro alvo do plano foi à torcida (5%), que manifestava a sua paixão pelo esporte e as suas crenças populares.

E, por se tratar de um evento em que os jogadores estão em constante movimento, as câmeras, em 88% dos casos, precisaram realizar movimentos para acompanhar os atletas e manter o enquadramento, de modo que os movimentos mecânicos da câmera, a panorâmica (74%) e a *tilt*¹⁴ (39%) foram mais requisitados do que os movimentos óticos, zoom in (31%) e zoom out (17%).

A troca de planos durante a construção narrativa “ao vivo” indicava mudanças

10 Grande Plano Geral (GPG) – “Este plano é feito normalmente de um ponto mais elevado, com a câmera inclinada para baixo, usando uma lente grande angular. E nele, a figura humana aparece ao longe, com suas características físicas praticamente indefinidas para o espectador.” (GAGE, 1991, p. 78).

11 Plano Médio (PM) – “Na utilização do PM, a maior parte do fundo é praticamente eliminada. Destacando-se a figura humana como o centro de atenção para o espectador.” (GAGE, 1991, p. 79).

12 Plano Americano (PA) – “É o plano que ‘corta’ a figura humana à altura dos joelhos” (GAGE, 1991, p. 79).

13 Plano Conjunto (PC) – “Em se tratando de uma pessoa, o PC mostra-a de corpo inteiro na tela, revelando suas características físicas ao espectador.” (GAGE, 1991, p. 79).

14 *Tilt* – Movimento de câmera mecânico na direção vertical, nos sentidos de cima para baixo e de baixo para cima, podendo ser associado com movimento na direção horizontal (direita-esquerda) e com movimentos óticos *zoom out* e *zoom in*.

espaciais e eram, em grande parte, feitas sem efeitos (65%). A troca entre o plano “ao vivo” e o *replay*, às vezes era marcada por *wipe*¹⁵ (6%), às vezes por *fade*¹⁶ (29%), de modo que o *fade* marcou também as trocas de espaço e de figuras em foco. Apenas um padrão regular para o uso de efeitos de transição foi observado na construção narrativa estudada, o uso do *wipe* para alertar ao telespectador de que haveria a inserção de vídeo com gol de outros jogos.

A transmissão televisiva recebeu informações escritas de forma constante (placar e tempo do jogo) e temporária (tabela do campeonato, placar de outros jogos, enquete, substituições, estatísticas, informativos do jogo elaborados pela emissora). Havia, também, uma animação em alguns momentos da transmissão e que, segundo a emissora, informava ter acontecido algum gol em outra partida. Foram contabilizadas 25 animações ao longo da transmissão, sendo 16 no primeiro tempo e 9 no segundo tempo. No entanto, observou-se que aconteceram 29 gols na rodada, o que deixa um déficit de 3 gols não informados pela emissora.

Durante a transmissão do jogo, houve, em dois momentos, o direcionamento visual a do telespectador para a internet: quando foi anunciada a estatística do jogo promovido pela emissora, *Cartola FC*, e quando se fez uma enquete para saber qual o craque do campeonato brasileiro na opinião do público, mas nunca para as suas páginas de cobertura dos jogos.

Desta forma, a análise quantitativa da transmissão televisiva visual do jogo indicou que a emissora produziu uma construção narrativa destinada às próprias características da televisão, sem se preocupar em atribuir ligações com outras plataformas ou permitir interferências deles na elaboração do seu produto.

Na internet, o portal do *Globo Esporte* destinou parte do seu conteúdo à cobertura em tempo real dos jogos, inclusive a do Sport vs. Corinthians, o objeto deste estudo. A configuração da interface da página possuiu uma estrutura fixa (área em L invertido, não demarcada na figura 2) e outra modificável (área retangular, na figura 2). A estrutura fixa continha um cabeçalho, um placar, uma enquete, um carrossel de vídeos, a escalação dos times, a tabela do campeonato e um *link* para os assinantes do PPV assistirem o jogo por meio de *live streaming*. No cabeçalho, exibiu-se o placar dos jogos da rodada “ao vivo”, de modo que cada placar direcionava o usuário para as páginas de cobertura daquela partida.

A transmissão *live streaming* do jogo, disponibilizada pelo site só podia ser

15 *Wipe* – É um efeito eletrônico de transição entre imagens diferentes em que uma imagem é sobreposta pela imagem seguinte, ou seja, que se trata da “*acercamento y yuxtaposición de espacios, de modo horizontal o vertical*” (CASETTI et. al, 1999, 275).

16 *Fade* - É um efeito eletrônico de transição entre imagens diferentes em que uma imagem se desfaz para o surgimento de outra, ou seja, “*um espacio dentro de otro*” (CASETTI et. al, 1999, 275).

acessada pelo assinante do pacote PPV. Tratava-se da mesma da transmissão exibida na televisão por assinatura e que, por sua vez, apresentava a mesma construção visual presente na TV aberta, no entanto devido à infraestrutura do suporte (rede de internet, velocidade de dados, distribuição interna das transmissões na emissora) havia um *delay* médio de ± 10 segundos entre o sinal televisivo e o *live streaming*.

A estrutura móvel da página, o lance a lance, é o ponto de interesse da pesquisa, pois nesse espaço as informações foram divulgadas, modificadas e atualizadas, conforme o andamento do jogo. Observou-se que, após o término da partida, a página possuía um acesso simultâneo de 33.582 pessoas.

Figura 02 – Interface da página do site do Globo Esporte.

The screenshot displays the live broadcast interface for a match between Sport Recife (SPO) and Corinthians (COR). The score is 1x0. The 'LANÇE A LANÇE' section is highlighted with a red box, showing a 27th-minute incident where Marciel of Corinthians invaded the area and was fouled by Marinho of Sport Recife. The 'FICHA DE JOGO' section on the right lists player statistics for both teams.

Time	Player	Position	Minutes
SPO	Magdo	ATA	45-1
SPO	Raul Prata	ATA	45-1
SPO	Oswaldo Henriquez	ATA	45-1
SPO	Durval	ATA	45-1
SPO	Sander	ATA	45-1
SPO	Anselmo	ATA	45-1
SPO	Fabrick	ATA	45-1
SPO	Marquinhos	ATA	45-1
SPO	Rogério	ATA	45-1
SPO	Diego Souza	ATA	45-1
SPO	Mirca	ATA	45-1
SPO	Kethely	ATA	45-1
SPO	André	ATA	45-1
SPO	Daniel Paulista	ATA	45-1
COR	Caio	ATA	45-1
COR	Levi Príncipe	ATA	45-1
COR	Baltusna	ATA	45-1
COR	Pedro Henrique	ATA	45-1
COR	Marciel	ATA	45-1
COR	Gabriel	ATA	45-1
COR	Felipe Bastos	ATA	45-1
COR	Paulo Roberto	ATA	45-1
COR	Rodrigo Figueiredo	ATA	45-1
COR	Giovanni Augusto	ATA	45-1
COR	Pedrinho	ATA	45-1
COR	Mantuan	ATA	45-1
COR	Kacim	ATA	45-1
COR	Daniilo	ATA	45-1
COR	Eduardo	ATA	45-1

Fonte: Globo Esporte (2017)

Na seção lance a lance, foram postadas 82 mensagens. 100% delas continham informações textuais de forma que, em 24% dos casos, elas eram acompanhadas de imagens e, em 13%, de vídeo. Em cada mensagem, o usuário podia interagir com a postagem, de duas formas: com “curti” ou “não curti”; ou compartilhá-la por meio das redes sociais (*twitter*, *facebook*, *google+*), registrando seu comentário. A interação do usuário com as mensagens na página do jogo foi registrada em 95,13% das postagens, durante a partida. Esse conteúdo foi mantido acessível após o término do campeonato¹⁷.

A construção narrativa na página iniciou-se duas horas antes do início do jogo, com informes do contexto dos times no campeonato, os preparativos das equipes para o jogo e a chegada da torcida ao estádio. Esse pré-jogo totalizou 23% das postagens em que as fontes de informações eram os *twitters* dos times, o *twitter* do jornalista Bruno Cassucci e o da própria equipe do *Globo Esporte*. Durante os 96 minutos do jogo e do intervalo, foram postadas 63 mensagens, uma média de um informe a cada 1 minuto e 31 segundos. O conteúdo desses *posts* foi classificado em informação (41%), descrição das jogadas (56%), comentários (5%) e entrevista (3%).

A informação noticiava o início/término da partida, cartões, substituições e gols em outros jogos que interessavam diretamente a um dos times da partida na classificação do campeonato. A descrição da jogada foi contada, textualmente, em um espaço de uma (58 caracteres com espaço) a três linhas (167 caracteres com espaço), que apresentavam jogadas de ataque-defesa (69%), lances de impedimento (13%), faltas (9%), passes errados (6%) e gol (3%). 28,5% das descrições receberam um título, que expressava uma emoção comum a respeito do acontecimento. E em 25,7% das descrições, após um período de tempo, a mensagem foi modificada, com a inclusão de um vídeo da jogada. Os vídeos encontravam-se disponíveis tanto na *timeline* do jogo quanto na estrutura fixa, no início da página, no carrossel de vídeos.

Os vídeos disponibilizados na página foram extraídos diretamente da transmissão televisiva, mantendo a mesma composição narrativa, de modo que 6 deles exibiam de ações que ocorreram no primeiro tempo e 3, vídeos de jogadas no segundo tempo. As jogadas de ataque contra defesa, que não resultaram em gol, possuíam a duração de 25 a 30 segundos, podendo ter ou não *replays*. O vídeo com o gol foi o mais extenso com duração de 1 minuto e 15 segundos e apresentou 3 *replays* da jogada e toda a comemoração do time que marcou.

Já as entrevistas, resultaram de trechos transcritos da fala de um jogador de cada time, os quais aconteceram no intervalo do jogo e foram coletadas pelos repórteres

¹⁷ Página na internet do jogo Sport e Corinthians pela 38ª rodada do Campeonato Brasileiro de Futebol de 2017. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/pe/futebol/brasileirao-serie-a/jogo/03-12-2017/sport-corinthians/>>. Acesso em 25 ago. 2019.

da televisão, no campo.

Assim, as mensagens postadas na página do jogo pela *Rede de Globo* representaram a transcrição, na forma textual, e, em alguns casos imagéticos, da transmissão televisiva do jogo, elaborada por outra da empresa da própria Rede de forma a se reutilizar de um material já produzido para outra plataforma, sem ter que o recriá-lo, consideravelmente, para as características da internet.

4. A TRÍADE DIMENSIONAL DO ATO DE TRANSMITIR

A transmissão de um jogo de futebol é uma criação que requer, da plataforma comunicacional, 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 no *SporTV*, 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, uma tendência no mercado televisivo esportivo no Brasil.

E a *Globo* pode ir além. Em conjunto com os demais ramos da empresa, jornal e internet, o grupo estabelece um relacionamento interdependente entre as plataformas 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 brasileira¹⁸, conforme seu estado¹⁹. 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 dessas duas plataformas na sociedade, segundo Ross (2008), a internet passou a alterar a experiência das pessoas com a televisão na ficção, em uma interação 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 das plataformas 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 digital²⁰, por isso, sem a possibilidade de interação e ubiquidade²¹,

18 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.

19 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.

20 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.

21 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).

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 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 pela plataforma 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”²², 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 domicílios²³. 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, 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 produções “ao vivo”. Para a internet, a *Rede* propôs alimentá-la com informações textuais e *vídeos on demand* (VODs), 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 interatividade²⁴.

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.

22 Fachine (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”.

23 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.

24 Decreto nº 5.820 de 29 de junho de 2006, Artigo 6º.

Preliminarmente, tratava-se de uma troca material que avançou rapidamente, conforme a *Rede* divulgou em seu informe institucional²⁵:

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 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 da plataforma televisiva na internet. Esse encontro entre

25 Informe institucional da Rede Globo. Disponível em: <http://estatico.redeglobo.globo.com/2017/10/04/sobre_globo.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2018.

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 que 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.

Por isso, ao acompanhar a transmissão televisiva do jogo a partir do produto final, observou-se que esses 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.

Tabela 02 – Uso de efeito na transição entre os planos observados no objeto da pesquisa.

Transição	
<i>Cut</i> (sem efeito)	65%
Fade	29%
Wipe	6%

Fonte: Própria (2019).

Whannel (2002) argumenta que embora exista um enredo "natural" em um evento esportivo real, a televisão é, em certa medida, capaz de reorganizar, representar e destacar alguns eventos como uma história diferente a partir de determinado uso das técnicas da plataforma que evidência três modelos de práticas convencionadas na tv: jornalismo, entretenimento e drama. Conforme há cruzamento dessas práticas televisivas da transmissão é possível identificar como os eventos no jogo são selecionados para essa plataforma e, desta forma, seguem para versão online dos jornais e impressos a fim de direcionar o tipo de ênfase que se projetada em outras plataformas.

Solvoll (2015) traduziu estas convenções na apresentação visual dos jogos de futebol e não nos discursos linguísticos, visando superar um hiato existente nos estudos sobre as correlações entre esportes e mídia em geral. Seu estudo visou as variações ocorridas nas transmissões jogos finais da Copa da Noruega entre as décadas de 1960 e 1990, quando o sistema público de televisão norueguês passou a sofrer a concorrência de um outro, privado. Para isso ela traduziu a linguagem visual das transmissões propostas por Whannel (2002) dentro de sete categorias principais: informações da câmera, técnicas da câmera, sintaxe da câmera, motivos (conteúdo), elementos narrativos em geral e uso de gráficos. Solvoll (2015) afirma que o processo de codificação de cada partida de acordo com as sete categorias, permite associar um alto percentual de tomadas longa (tanto em termos de quantidade como duração) a prática jornalística, uma vez que fornece informação simplesmente transmitindo o que está acontecendo na partida. Um grande número de tomadas do público pode ser interpretado como entretenimento, enquanto as tomadas claramente motivadas por situações particulares durante a partida envolvendo a intensificação dos cortes e do uso dos *replays* podem acentuar o aspecto dramático do jogo construindo heróis e vilões. Muito embora os *replays* também possam justificado para "mostrar o que realmente aconteceu" acentuando o caráter jornalístico da transmissão.

Esse tipo de tensão descrita pelo uso das técnicas televisiva mostra como os aspectos narrativos do jogo podem ser apropriados de forma diferenciada pelo público, demarcando rivalidades entre torcidas, a preferência de determinados jogadores por grupos de torcedores em detrimento de outros, conflitos entre jornalistas e atletas. Isto demarca a distância entre a perspectiva de Whannel (2002), oriundo dos estudos culturais britânicos, e da perspectiva semiológica, aqui usada para entender o enredo geral da transmissão e o comando da mesma pela autoridade televisiva em detrimento do ativismo da audiência que demarca o uso multiplataforma das tvs.

No entanto, a transmissão analisada neste estudo corroborou com os

apontamentos teóricos feitos por Whannel (2002), Scannell (2014) e Solvoll (2015), em que a estrutura narrativa da transmissão televisiva se encontrar em função de duas câmeras que guiam as escolhas das demais câmeras e a partir delas, a seleção e organização dos 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.

Tabela 03 – Descrição quantitativa do nível e posicionamento das câmeras utilizadas na transmissão.

Nível da Câmera	
Alto	62%
Baixo	38%
Posição da Câmera	
Fundo esquerda	4,3%
Esquerda	11,5%
Centro	58,5%
Direita	12,4%
Fundo direita	2,8%
Oposta	10,3%
Gol	0,2%

Fonte: Própria (2019).

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, possibilita 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 a fala dos locutores 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 elaborada 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As duas plataformas comunicacionais, 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 plataforma 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 a plataforma, 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 plataforma comunicacional, mas provocou a abertura de novas possibilidades que poderiam ser implantadas, mas não possuem infraestrutura para disponibilizá-las e, por enquanto, nem real interesse. Já, a internet que surge no suporte digital, desenvolveu as características que poderiam ser ofertadas pelo novo sistema de TV, como interatividade, mobilidade, ubiquidade, portabilidade, e muito mais, mas que possui 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 uma presença em “tempo real” no evento por meio da cronologia do tempo do jogo e alguns vídeos, mas em relação a televisão mantém-se 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 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, Paidós, 1996.

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

GRUPO GLOBO. Sobre Globo. **Seja bem vindo a Globo**. Disponível em: <http://estatico.redeglobo.globo.com/2017/10/04/sobre_globo.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2018.

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, 2015.

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