

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

Leandro de Mattos Colares

A CHAMPIONS MUDA DE CASA:
a nova cara da Liga dos Campeões na televisão brasileira

Juiz de Fora
Julho de 2015

Leandro de Mattos Colares

A CHAMPIONS MUDA DE CASA:

a nova cara da Liga dos Campeões na televisão brasileira

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social, Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Márcio de Oliveira Guerra

Juiz de Fora
Julho de 2015

Leandro de Mattos Colares

A Champions muda de casa:
a nova cara da Liga dos Campeões na televisão brasileira

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Márcio de Oliveira Guerra (FACOM/UFJF)

Aprovado pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Márcio de Oliveira Guerra (FACOM/UFJF) - orientador

Prof. Ms. Ricardo Bedendo (FACOM/UFJF) - convidado

Prof. Ms. Álvaro Eduardo Trigueiro Americano (FACOM/UFJF) - convidado

Conceito obtido: _____

Juiz de Fora, ____ de _____ de 20____.

À Tia Arlete, que certamente, lá de cima, está orgulhosa de mim neste momento. Saudade que nunca passa.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela saúde para poder transpirar quando necessário, e inspiração para poder criar quando preciso.

Ao meu pai, Fernando, por me ensinar a amar o futebol, motivo principal pelo qual fiz este trabalho.

À minha mãe, Seila, e à minha irmã, Carol, pela força necessária nos momentos difíceis.

Ao meu orientador e professor, Márcio Guerra, pela paciência, zelo e, especialmente, por dar ideias para o trabalho que eu jamais teria sozinho.

A todos que, ao menos por um dia, pelo menos uma vez, participaram de algum programa ou transmissão comigo na Rádio Facom: minha segunda casa.

Ao jornalistas André Henning, Eduardo Monsanto, Felipe Rolim, Jorge Iggor, Leonardo Bertozzi, Rafael Oliveira e Vitor Sergio Rodrigues, pelas enriquecedoras e fundamentais respostas nas entrevistas. Referências!

Aos amigos Bruno Kaehler, Giovane Rezende, Gustavo Fonseca, Paulo Brandão, Rafael Sarchis e Ruan Roque, pela composição do grupo focal e explanação de opiniões essenciais para o trabalho. Muito obrigado!

À amiga Nathália Rippel, pela inestimável ajuda com as normas da ABNT.

Ao Pedro Salles e ao Fred Machado. Porque a Irmandade merece todos os brindes possíveis.

Ao Victor Mazzoni. Ele sabe o porquê.

De hoje em diante, todo dia vai ser o dia mais importante.

(Renato Russo)

RESUMO

Este trabalho tem o objetivo de mostrar como serão as transmissões brasileiras da Liga dos Campeões da Europa, na TV fechada, a partir da temporada 2015-2016, quando passa a valer o contrato que garantiu ao Esporte Interativo os direitos de exibição do torneio por três anos. Para isso, o autor conta a evolução das transmissões desde os primórdios do rádio até o advento da TV por assinatura, e compara as abordagens de ESPN Brasil - antecessora do Esporte Interativo na exibição da Champions League no país - e Esporte Interativo. O trabalho também discute se o Esporte Interativo adaptará - ou deveria adaptar - seu estilo de transmissão para se adequar a um público acostumado ao estilo ESPN de fazer a Liga dos Campeões. Análises de um grupo focal - selecionado exclusivamente para esse fim -, do autor do presente trabalho e de profissionais diretamente envolvidos com o tema são mostradas no decorrer deste estudo.

Palavras-chave: Liga dos Campeões da Europa. Transmissões. Esporte Interativo. ESPN Brasil. Champions League.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 A ORIGEM: EVOLUÇÃO DA NARRATIVA RADIOFÔNICA	19
2.1 A REVOLUÇÃO DAS TRANSMISSÕES ESPORTIVAS NO RÁDIO	25
2.2 RÁDIO: DRAMA E EMOÇÃO	28
3 FUTEBOL NA TV: TENTATIVA E ERRO	33
3.1 EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA: EVOLUÇÃO DAS TRANSMISSÕES.....	34
3.2 O PADRÃO DE TRANSMISSÃO NA TV ABERTA	37
3.3 TV's ESPECIALIZADAS	42
3.3.1 Liga dos Campeões da Europa: um produto com a cara da ESPN Brasil.....	43
3.3.2 Esporte Interativo: a nova casa da Liga dos Campeões no Brasil	44
4 A NOVA CARA DA LIGA DOS CAMPEÕES NO BRASIL	47
4.1 AS IMPRESSÕES DE QUEM ASSISTE	47
4.1.1 Linguagem e estilo	49
4.1.2 Informação e emoção: a saída	53
4.2 ANÁLISE: IMPRESSÕES E CONSTATAÇÕES.....	58
4.3 AS IMPRESSÕES DOS PROFISSIONAIS DO ESPORTE INTERATIVO	64
4.3.1 O surgimento de um estilo	64
4.3.2 Diferenças e possibilidades de adaptações	67
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	75
REFERÊNCIAS	79
APÊNDICES	81

1 INTRODUÇÃO

Sempre percebi que a minha geração foi mais acostumada com as transmissões de jogos pela televisão. Nasci em 1991, e na década em que vivi a infância as TV's abertas já mostravam o futebol às quartas e aos domingos. Provavelmente por isso os meus amigos não eram tão habituados a ouvir partidas pelo rádio.

Tenho um pai que, embora não seja diretamente, por ofício, vinculado ao futebol e ao rádio, me ensinou a ouvir jogos nesse veículo. Então, desde criança, pude perceber as diferenças entre as transmissões e as narrações do rádio e da televisão. Mesmo que ainda não conseguisse discorrer sobre o assunto. Isso era 1996, 1997. Aliás, sempre tive o hábito de prestar atenção nos locutores. Como colocavam a voz, como garantiam a emoção na hora do gol. Tanto os de rádio como os de TV. Imitava-os em partidas de vídeo game e de futebol de botão.

Em 2002, recebi, pela primeira vez, um pacote de TV por assinatura em casa. Era um plano básico da Net, que permitia acesso a apenas um canal de esportes: o SporTV. Pude descobrir, perceber e me acostumar com um jeito um pouco mais sóbrio de narrar, de transmitir. Ali, comecei a ver as diferenças.

Em 2003, assisti, pela primeira vez, a uma final de Liga dos Campeões da Europa. O Milan venceu a Juventus, nos pênaltis, no lendário Old Trafford, em Manchester. Ali, surgia uma paixão imediata pela maior competição de clubes do mundo. Surgia uma paixão pelo futebol europeu.

Em 2007, recebi, pela primeira vez, um pacote de TV por assinatura, em casa, que continha a ESPN Brasil. Pude perceber como é tratar informação com qualidade, como é abastecer o telespectador de informações diferenciadas e importantes sobre equipes e jogadores. Ali, já tinha tendência a cursar Jornalismo.

Em 2010, tive, pela primeira vez, incluído o Esporte Interativo no pacote de TV por assinatura da minha casa. Pude perceber como é tratar a emoção em um jogo de forma diferente do que os outros fazem. Pude perceber como é emocionar o telespectador através do esporte. Ali, já tinha certeza do que queria seguir para a vida toda.

Em 2014, tinha de pensar em uma tema para o meu Trabalho de Conclusão de Curso. Cogitei fazer algo sobre o calendário do futebol brasileiro, assunto pelo qual sou

fascinado. Inclusive, fiz um artigo a respeito disso na disciplina Comunicação e Expressão Escrita II, no já longínquo segundo período. Não segui com a ideia.

Em agosto de 2014, tive a chance de conseguir uma vaga de estágio no Esporte Interativo. Pude entender como se emociona, tecnicamente, o telespectador através do esporte. Que aprendizado!

Em novembro de 2014, o Esporte Interativo conquistou, de forma exclusiva, os direitos de transmissão, para as próximas três temporadas (2015-16, 2016-17 e 2017-18), da Liga dos Campeões na TV fechada. Uma surpresa na qual pouca gente apostaria.

Todos esses acontecimentos contribuíram para que eu decidisse discutir o tema. O público da Liga dos Campeões na TV fechada está tão acostumado com o estilo da ESPN Brasil transmitir que é difícil imaginar o torneio sem o tratamento dado pela emissora. Mas imaginamos. Fizemos esse exercício. Porque, a partir de 2015-16, isso vai mudar.

Nesse momento entra a ideia de discutir a nova cara da Liga dos Campeões no Brasil. Como será essa nova cara das transmissões da maior competição de clubes do mundo? O que o público pode esperar do Esporte Interativo na Champions League? Quais diferenças poderá perceber entre as consagradas transmissões da ESPN Brasil na Liga dos Campeões e as desconhecidas - para muita gente - transmissões do Esporte Interativo no mesmo torneio? Será que esse público vai estranhar, vai rejeitar? Como o próprio Esporte Interativo vai e deveria lidar com isso? Vai precisar se adaptar para agradar? Se precisar, vai efetivamente fazer isso? Se vai efetivamente fazer isso, deveria realmente fazê-lo?

Para responder essas e outras perguntas, e criar um cenário claro no presente trabalho, contamos primeiro como se desenvolveram as transmissões de rádio no Brasil, desde os seus primórdios. "Mas seu trabalho não é sobre transmissões de TV, Leandro? O que acrescenta discutir rádio?", alguém poderia perguntar. Acrescenta demais! E isso poderá ser facilmente percebido durante a leitura.

Em seguida, discutimos a evolução das transmissões de televisão, desde seu início, e com suas variações, até para entender como se consolidaram os estilos de ESPN Brasil e Esporte Interativo. Passamos, claro, por um breve histórico das duas emissoras.

A parte mais trabalhosa vem a seguir. Como ter uma noção da reação do público a um novo estilo de transmissão da Liga dos Campeões? Confesso que não tinha a menor ideia de como conseguir isso. Talvez até pela pouca intimidade e familiaridade com esse tipo de

trabalho acadêmico. Sempre fui mais adepto à parte prática das coisas. É justamente nesse ponto que entra a importante figura do orientador. No caso, o professor Márcio Guerra.

Logo na primeira conversa sobre o tema, Márcio me apresentou a técnica - cuja existência eu desconhecia - do grupo focal. Reunimos pessoas com o interesse em comum pelo futebol e pelas transmissões esportivas, mas que tivessem atividades e perfis diferentes, para analisar os estilos de ESPN Brasil e Esporte Interativo. Assim, conseguimos ter uma boa percepção de como o público está reagindo e irá reagir à mudança na forma de fazer a Liga dos Campeões, e quais são as ideias das pessoas a respeito do que vem por aí.

Também fiz minha própria análise, com números e dados comparativos entre as transmissões das duas emissoras. Percebemos que muito do que é impressão sobre o Esporte Interativo e sua forma de trabalhar não é exatamente verdade. Mas percebemos também que existem constatações inegáveis entre as diferenças do canal para a ESPN, antecessora na exclusividade sobre a Liga dos Campeões na TV fechada.

Por fim, conversamos com profissionais da ESPN Brasil e do Esporte Interativo, que discorreram sobre as identidades das emissoras, as diferenças entre as transmissões, e as perspectivas de uma nova maneira de mostrar a Liga dos Campeões.

As respostas para todas as perguntas elencadas aqui estão nos capítulos seguintes. Me sinto um privilegiado por tratar o tema e poder tentar ajudar a esclarecer situações não tão claras para todos que, assim como eu, amam o esporte e, especialmente, a Liga dos Campeões: a maior competição de clubes do mundo.

Boa leitura!

2 A ORIGEM: EVOLUÇÃO DA NARRATIVA RADIOFÔNICA

Talvez não fosse possível imaginar a diversidade de estilos e formas de transmitir futebol, seja no rádio, seja na TV, verificadas hoje em dia, quando tudo surgiu. É preciso voltar mais de 80 anos no tempo para começar a entender esse processo.

Em sua origem, o rádio aproveitou-se da popularização do futebol, na longínqua década de 1930. Segundo Ribeiro (2007), o futebol fazia vender qualquer coisa naquele momento. Tanto que os proprietários das emissoras brasileiras existentes à época ampliaram o padrão de somente noticiar resultados dos jogos na programação das rádios. A mudança nesse modelo foi ideia de Nicolau Tuma, que "convenceu seus patrões da Rádio Educadora paulista a transmitir, na íntegra, pela primeira vez na história do rádio, uma partida de futebol" (RIBEIRO, 2007, p. 75). São Paulo e Paraná duelavam pelo antigo Campeonato Brasileiro de Estados.

Vários foram os desafios enfrentados por Tuma. Conforme Ribeiro (2007, p. 75-76), o primeiro era "fazer os ouvintes, que receberiam a transmissão pioneira, criar em suas mentes o cenário exato de tudo o que acontecia durante o jogo". O próprio relato do narrador na abertura da transmissão, que está presente em Ribeiro (2007, p. 76), é um indicativo do tamanho da empreitada.

Como repórter, vou transmitir daqui tudo aquilo que for acontecendo no campo... Como vocês sabem, o campo de futebol é um retângulo. Então vocês façam um retângulo aí em sua frente, numa cartolina... Ou então, peguem uma caixa de fósforos. A caixa de fósforos é um retangulozinho, não é? Agora sim, a caixa de fósforos é o campo. Do lado esquerdo vão jogar os paulistas, do lado direito, os paranaenses.

Tuma teve tarefa árdua. Como não havia qualquer padrão a ser seguido em uma transmissão esportiva no rádio, ele foi o responsável por criar, inventar um estilo. Um desafio e tanto. "Eu precisava dar a impressão ao indivíduo que estivesse ouvindo [...] que ele estaria apreciando e vendo quase, e completando com a sua imaginação a minha descrição", conta Tuma (GUERRA, 2012, p. 26).

Guerra (2012) conta que, nos primórdios das transmissões esportivas no rádio, o narrador era figura solitária, não contando com auxílio de comentaristas, repórteres e plantonistas. "Daí a preocupação de Nicolau Tuma em não parar de falar em momento algum. Ele fazia de tudo para não perder o ritmo, com receio de "abrir buracos na transmissão" e o ouvinte mudar de estação" (GUERRA, 2012, p. 27).

Evidentemente, a primeira descrição do momento mais importante do jogo de futebol também coube a Nicolau Tuma. Conforme Ribeiro (2007), a definição da maneira de narrar o primeiro gol, marcado por Gabardino, da seleção do Paraná, surgiu por acaso. Era um grito curto e seco: "GOL!". Tuma achava que o desejo do ouvinte era saber de imediato quem havia marcado o gol e como era a comemoração. Por isso, nunca gritou o gol "esticado". Esse estilo ainda vigoraria por mais de uma década.

Provavelmente o maior temor de Nicolau Tuma no início das transmissões esportivas no Brasil era o silêncio, de acordo com o próprio. O depoimento se encontra em Ribeiro (2007, p. 76). "Durante todo o jogo, minha única preocupação era não parar de falar. Eu achava que se o ouvinte ficasse um segundo sequer sem ouvir nada, mudaria de estação. Então, não parava."

A alternativa era improvisar e relatar o que acontecia fora do campo, como o clima e o comportamento dos torcedores nas arquibancadas. Tudo para preencher o tempo. A maneira encontrada por Tuma era colocando rapidez na fala. O locutor disparava algo por volta de "duzentas e trezentas palavras por minuto, pronunciadas com a mesma velocidade. O jeito inédito de transmitir futebol acabou immortalizando um apelido que carregaria por toda a carreira: "speaker metralhadora" (RIBEIRO, 2007, p. 76).

Tuma percebeu rapidamente que precisava mexer com a imaginação do torcedor. Assim o mantinha interessado na narração. Conforme Guerra (2012), ele preferiu optar pela descrição fotográfica, para tentar dar ao ouvinte uma noção do jogo mais próxima possível da realidade.

A condição de pioneiro de Tuma, no entanto, sempre foi motivo de controvérsia. Guerra (2012) conta que alguns autores consideram que Amador Santos, no Rio de Janeiro, já fazia transmissões na década de 1920, mas com uma notória distinção na forma de fazer. "Amador narrava de forma mais lenta, num estilo mais próximo do que fazem os locutores esportivos de televisão. O que Tuma fez foi dar ritmo à narrativa completamente diferente, daí ter recebido o apelido" (GUERRA, 2012, p. 26). O "estilo Amador Santos" era mais sóbrio. O "estilo Nicolau Tuma" era mais veloz. Ambos ganhariam seguidores importantes anos depois. Surgiam duas escolas de narração.

Histórico locutor esportivo do rádio carioca, Waldir Amaral provavelmente é o narrador cuja forma de transmitir tem maior correlação com Amador Santos.

Seu estilo era inconfundível. "Carlinhos toca a bola na direita para Joel, domina, calcula o centro, executa, Dida sobe de cabeça, é goooooool. Dida, indivíduo competente." Quem teve a oportunidade de ouvi-lo narrando percebe o ritmo exato de como Waldir Amaral fazia suas transmissões. Talvez hoje, pela forma como o futebol é jogado, essa velocidade da narrativa não tivesse mais espaço. Quando Joel recebesse a bola já teria dois zagueiros chegando em cima. (GUERRA, 2012, p. 82)

Waldir Amaral também era conhecido também pelas inúmeras expressões que utilizava, como "tem peixe na rede do Vasco", "choveu na horta do Flamengo" e "indivíduo competente". Característica que servia até para amenizar situações difíceis, como quando não sabia o autor do gol. "Um deus bordões era o "bololô na área", recurso de que se valia quando não conseguia identificar o jogador envolvido na disputa de bola que antecedia o gol" (COELHO, 2013, p. 28-29).

O primeiro seguidor do "estilo Nicolau Tuma" talvez tenha sido Gagliano Neto, que fez as primeiras transmissões internacionais no rádio, em 1936. Segundo Ribeiro (2007), assim como Tuma, era essencialmente descritivo, tinha estilo sóbrio e grande capacidade de improvisação por longos períodos. Na Copa do Mundo de 1938, as transmissões do pernambucano Gagliano faziam com que as pessoas lotassem as praças das principais cidades brasileiras. Todos as acompanhavam através de enormes alto-falantes.

Quem também seguiu a escola foi Jorge Curi, que formou, ao lado de Waldir Amaral, uma das duplas de narradores mais marcantes da história do rádio. Foi Gagliano Neto quem lançou Curi, que seguia rigorosamente seu estilo. Muita gente seguiu a mesma linha.

Luiz Mendes, que antes de ser comentarista foi também narrador, fazia parte desta turma. Ele faz questão de lembrar o nome de Walter Ferreira, que foi quem o levou para o primeiro teste, na Rádio Farroupilha, do Rio Grande do Sul. Nesta época existiam dois grandes nomes no rádio gaúcho: Farid Germano, na Gaúcha, e Saião Lobato, na Difusora, emissoras concorrentes da Farroupilha. Também desta mesma escola podem ser incluídos os nomes de Edson Leite e Rebello Júnior, do rádio paulista. (GUERRA, 2012, p. 81)

Com o passar do tempo, esse estilo criado por Tuma foi se modificando, mas, segundo Guerra (2012), também era possível perceber traços do tipo de narração em locutores como Doalcei Bueno de Camargo, grande nome do rádio carioca, influenciado por Gagliano e Curi. Doalcei argumentava que a qualidade da locução deveria ser sempre a prioridade. Clóvis Filho, que atuou na Rádio Continental, foi outro seguidor. Mas o maior seguidor de Nicolau Tuma talvez tenha sido Pedro Luiz, uma das lendas do rádio esportivo brasileiro.

Mineiro de São Tomás de Aquino, Pedro Luiz se acostumou a ouvir as transmissões de Nicolau Tuma em Franca, interior de São Paulo. O principal motivo da

influência foi a velocidade na qual ambos irradiavam. Pedro Luiz, no entanto, alcançou outro patamar. O escritor Lourenço Diaféria lembra que ele "era ágil, preciso, não fazia firulas. A descrição das jogadas lhe obedecia a autoridade. Raro a bola lhe escapulia em algum lance, mudava de rumo. A opinião de Pedro Luiz prevalecia, enquadrava a bola", (RIBEIRO, 2007, p. 114).

Conforme Ribeiro (2007), o próprio Pedro Luiz admitiu a influência de Tuma, embora tenha ponderado que desenvolveu o raciocínio para lapidar sua narração. Era conhecido pela fidelidade na descrição da jogada, excelente voz, perfeita dicção e pela capacidade de oferecer ao ouvinte a noção exata do que estava acontecendo em campo. Tudo isso sem frases feitas e chavões.

Até o surgimento da Jovem Pan, o estilo do rádio esportivo era o de Pedro Luiz. Era um locutor rápido, tecnicamente perfeito, que tratava o jogo com seriedade, narrando os três movimentos da bola - no chão, subindo e descendo. (RIBEIRO, 2007, p. 204)

Além disso, Pedro Luiz também ficou conhecido "não só por ter participado de todas as Copas do Mundo até 1998, como por formar um número incalculável de profissionais de rádio e, mais tarde, da televisão brasileira" (RIBEIRO, 2007, p. 114).

Se Nicolau Tuma foi o responsável pelos primeiros gritos de gol, na década de 1930, àquela altura ainda "secos" e sem emoção, Rebello Júnior, da Bandeirantes, foi quem criou, em 1946, o grito de gol "esticado".

Alguns dizem que, na verdade, esticar o grito de gol é um recurso que os locutores têm quando não sabem quem foi que marcou o gol e contam com a ajuda do comentarista ao lado ou do repórter de campo (enquanto o gol é "esticado", um dos outros membros da equipe informa o autor). (GUERRA, 2012, p.33-34)

Recurso ou não, o estilo de narração de Rebello Júnior no momento chave do futebol virou febre, tanto que é comum a nove entre dez narradores, de rádio e de TV, até hoje. "A nova forma, emocionante, ganhou tanta fama entre os torcedores que até apelido o narrador ganhou, Rebello Júnior passou a ser conhecido como "o homem do gol inconfundível"" (RIBEIRO, 2007, p. 116).

Quem também contribuiu para a evolução da narrativa esportiva no rádio foi Oduvaldo Cozzi. Segundo Ribeiro (2007), Luiz Mendes lembra que o revolucionário estilo de Cozzi, de voz anasalada, era na verdade uma imitação de Lalo Pelicciari, locutor que, embora uruguaio, era estrela do rádio argentino. "Lalo transmitia mais ou menos assim: 'falt, puneo o

juiz'. Aqui, Cozzi adaptou: 'Fauuu, puniu o juiz'. Lá Pelicciari dizia: 'off side', com firmeza. Aqui, Cozzi repetia: 'im-pe-di-do'" (RIBEIRO, 2007, p. 107). Cozzi separava as sílabas de maneira firme e linear.

Ari Barroso foi outro pioneiro. Mineiro de Ubá, começou a narrar pela Rádio Cruzeiro do Sul em dezembro de 1936. Tornou-se naturalmente o primeiro narrador polêmico. Segundo Guerra (2012), um dos motivos era que Ari não escondia sua torcida escancarada pelo Flamengo. Ele torcia abertamente pelo rubro-negro, a ponto de proferir frases como "falta contra nós" quando o árbitro marcava infração contra o Rubro-Negro.

Ari Barroso tinha estilo inconfundível, com palavras de uso popular e voz marcante. Guerra (2012) também conta que ele era conhecido por dar opiniões nas transmissões. "Bola com Aristóbolo, Aristóbolo não é nome de jogador de futebol", dizia. O estilo diferente de Barroso foi seguido por Raul Longras, "que em suas narrações chamava a bola de "Leonor". Quando saía gol, Longras se referia ao chute com um "pimba" e, antes do grito prolongado, dizia: "balançou o véu da noiva" (GUERRA, 2012, p. 84).

Apesar da influência em Longras, Ari Barroso seria influência principalmente para o locutor que talvez tenha sido o maior de todos os tempos no rádio brasileiro: Osmar Santos.

Segundo Guerra (2012), se tivéssemos que dividir a história das transmissões esportivas no rádio brasileiro, o marco seria Osmar Santos.

Estudiosos do veículo, cronistas esportivos e torcedores habituados a ouvir as irradiações das partidas são unânimes em destacar que existe uma fase antes e outra depois de Osmar Santos, Tanto que foi motivo da publicação de um livro sobre sua carreira e é tema de diversas monografias, dissertações e teses. O "pai da matéria" como era chamado por alguns, falava até 100 palavras por minuto, sem atropelar nem engolir uma letra sequer. (GUERRA, 2012, p. 85)

Guerra (2012) conta que fonoaudiólogos entusiasmavam-se com a narrativa de Osmar. Sua locução era considerada como uma obra prima, e ele era tratado como um fenômeno do rádio esportivo. Tanto que ganhou inúmeros seguidores, como Dirceu Maravilha, por exemplo. José Silvério também é da mesma escola. "Dita o ritmo da sua narração de acordo com o lance, num mesmo fôlego, colocando o ouvinte em uma condição de estar bem perto do lance, quase que correndo junto com o jogador" (GUERRA, 2012, p. 87). Silvério narra aumentando e diminuindo a velocidade da fala, mas sempre num único fôlego. O torcedor acompanha o lance como se estivesse ao lado do jogador, dentro do campo.

Guerra (2012) afirma que o estilo de Osmar Santos é facilmente identificado nos locutores da maioria das rádios paulistas de hoje. A impressão é que, nos domingos à tarde de jogos do Campeonato Paulista, Osmar está falando em rede. "Em transmissões esportivas pouco se cria e muito se copia [...]. São os "filhotes do Osmar" dando asas à imaginação do guru" (GUERRA, 2012, p. 87).

O que pouca gente sabe, entretanto, é que uma das marcas de Osmar Santos resultou de um erro. Conforme Ribeiro (2007), o famoso "iii que goool" surgiu quando o narrador se perdeu no momento de uma finalização começou a repetir "iiii... iiiii". Habilidade, conseguiu se recompor e completou o grito que ficaria eternizado. Um "erro" que, elogiado, virou marca. Osmar foi inovador no uso de bordões, como "pimba na gorduchinha", "é fogo no boné do guarda", "ripa na chulipa" e tantos outros. Mas não foi o primeiro a inovar nesse tipo de linguagem.

Voltemos até 1966. Ribeiro (2007) conta que Jorge Curi era chefe da Rádio Nacional e levou o jovem Washington Rodrigues para a sua equipe. Ao lado de Denis Menezes, formou uma das maiores duplas de repórteres de todos os tempos. Em Ribeiro (2007, p. 184), o próprio Washington explica.

Passei a criar uma linguagem diferente. Na verdade tinha muito medo de errar, erro de português, então toda vez que tinha uma dúvida inventava um termo. Por exemplo: o cara que vai na geral do estádio passei a chamar de 'geraldino'. O cara que vai na arquibancada: 'arquibaldo'. O cara que carrega a maca era maqueiro ou mácario? Coloquei macário. Eu falava e depois dava risadas. A Nacional era extremamente careta, trabalhávamos de terno e gravata.

Algumas expressões cunhadas por Washington Rodrigues hoje fazem parte não só do vocabulário esportivo, mas também do dia-a-dia da população. "Fulano está mais feliz do que pinto no lixo", "hoje é dia de briga de cachorro grande", "arquibaldos", "geraldinos" são algumas das criações do Apolinho, seu apelido" (GUERRA, 2012, p. 89).

Segundo Ribeiro (2007), os comentaristas também tinham seus bordões, e o mais famoso era o de Benjamin Wright: "o futebol é uma caixinha de surpresas". Outro especialista na criação de expressões que passaram a virar lugar comum entre torcedores foi João Saldanha. Entre suas pérolas estão "zona do agrião", "ir pro vinagre", "estar no bagaço", "entregou o outro ao bandido", "mapa da mina", "a vaca vai pro brejo" e "caiu do cavalo". De acordo com Guerra (2012), comparava a função do lateral a uma relação do macaco com a girafa. "O macaco tem que ir toda hora dar um beijo na girafa, se fizer isso o tempo todo não vai ter fôlego", dizia. "Era assim que fazia com que o torcedor ficasse preso ao seu

comentário e compreendesse tudo" (GUERRA, 2012, p. 89). É considerado um revolucionário na função de comentarista, por diferenciar-se do restante adotando linguagem muito mais clara e simples que seus colegas.

Ribeiro (2007) relata que a mudança radical começou no Campeonato Sul-Americano de Buenos Aires, em 1959. Saldanha "agradava ao povão e provocava os que se diziam intelectuais da bola. Ganhou respeito de todos, pobres e ricos, na mesma proporção que fez inimigos, especialmente cartolas e dirigentes" (RIBEIRO, 2007, p. 185). O "comentarista que o Brasil consagrou" era justamente o oposto de seu antecessor, José Maria Scassa, considerado mal humorado nos comentários. Guerra (2012) afirma que Saldanha adotava discurso semelhante a quem está na mesa de um bar, e conversava com o ouvinte. Isso os empolgava.

Quem também ajudou a formatar a função do comentarista foi Osmar Santos, que, segundo Ribeiro (2007), diminuiu "radicalmente o espaço dado às análises dos comentaristas, considerados quase intocáveis por sua emissoras", para aumentar o da reportagem.

2.1 A REVOLUÇÃO DAS TRANSMISSÕES ESPORTIVAS NO RÁDIO

A revolução das transmissões esportivas no rádio tem um marco muito claro, ainda no início dos anos 1930: a decisão do jovem empresário Paulo Machado de Carvalho de abandonar a carreira de advogado. Ribeiro (2007) conta que Paulo adquiriu a Rádio Record em 1931 e rapidamente a transformou em líder de audiência em São Paulo, através de boas contratações, como a de Nicolau Tuma, em julho de 1932, e uma inovação na programação: mais espaço para o esporte. "Um ano depois de sua criação, a Record já era a maior rádio de São Paulo, considerada modelo pela qualidade de sua programação moderna e popular" (RIBEIRO, 2007, p. 78).

Por meio de uma parceria com o jornal A Gazeta Esportiva, cuja equipe produzia os boletins, o esporte era notícia na Record todas as tardes. Na época nasceu o plantão esportivo, batizado de Esporte nas Antenas. Ribeiro (2007) conta que era o comandante técnico das transmissões, José Augusto Siqueira, que repassava as informações recebidas por telefone dos repórteres que acompanhavam os jogos nos estádios para o locutor. "Pode parecer simples hoje, mas na época foi uma revolução" (RIBEIRO, 2007, p. 78). Conforme Guerra (2012), Oduvaldo Cozzi, na Rádio Mayrink Veiga, também colocou repórteres em outros estádios, informando o desenrolar de outras partidas.

Uma contribuição importante de Oduvaldo Cozzi foi a colocação de repórteres atrás das traves, inicialmente chamados de "pontas", expressão ainda hoje utilizada. Segundo Ribeiro (2007), ideia inspirada nas transmissões do uruguaio Lalo Pelicciari. Canarinho e Mário Tereré foram os pioneiros na função.

Nos anos 1930, também surgiu a figura do comentarista, inicialmente jornalistas de mídia impressa, segundo Ribeiro (2007). "Thomas Mazzoni, por exemplo, comentava para a Rádio Cruzeiro do Sul. No intervalo, fazia um resumo da partida, informando placar, autores dos gols e dados estatísticos" (RIBEIRO, 2007, p. 85). Guerra (2012) conta que, até então, o locutor passava a transmissão para o estúdio ao final do primeiro tempo, e músicas eram tocadas durante todo o intervalo. Na mesma Cruzeiro do Sul, Blota Júnior e Geraldo Bretas foram os primeiros a serem convidados para comentar um jogo no intervalo.

Os sinais sonoros, que mais tarde seriam transformados nas vinhetas tão comuns às transmissões de rádio, apareceram pela primeira vez em 1934. De acordo com Guerra (2012), ao invés de gritar gol, Ari Barroso tocava uma gaita, de forma repetida, informando o gol. "Ari ficou conhecido como o "homem da gaitinha", pois em suas transmissões trocava o grito de gol pelo sopro de uma gaita, igual às que os vendedores de sorvete usavam nas ruas para atrair a criançada" (RIBEIRO, 2007, p. 91). Luiz Mendes criou o "sonzinho" de tempo e placar, tão comum a cada cinco minutos transcorridos.

A gaita de Ari Barroso inspirou Jorge Curi a modificar o momento de passar para o ouvinte a hora e placar. Chegava o passarinho "cuco". Era "um relógio que, de cinco em cinco minutos, fazia cantar e dizia: trinta minutos de jogo no meu Eterna de precisão protegida, trinta minutos de jogo. Aí dava o placar e outros detalhes" (GUERRA, 2012, p.32). Antônio Cordeiro também inovou, criando a chamada "transmissão em diagonal". Dois narradores por jogo, cada um descrevendo os lances de uma metade do campo, sempre que a bola passava da linha central.

Todas essas modificações foram importantes para a evolução das transmissões esportivas no rádio. No entanto, a criação da primeira rádio especializada em esportes mudaria parâmetros.

A experiência recente da Bradesco Esportes¹, de lançar uma rádio exclusivamente com conteúdo esportivo, não é pioneira. Sua origem pode ser encontrada nos anos 1940, período efervescente no rádio paulista. Segundo Ribeiro (2007), até 1944, eram dez emissoras

¹ A Rádio Bradesco Esportes FM foi fundada em 2012 e é uma emissora com programação voltada exclusivamente aos esportes.

² Jornalista da Prefeitura de Juiz de Fora.

³ Ver Apêndice II - C

⁴ Informações disponíveis em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Esporte_Interativo> Acesso em 14 jun. 2015

em atividade: Bandeirantes, Cosmos, Cruzeiro do Sul, Cultura, Difusora, Excelsior, Gazeta, Record, São Paulo e Tupi.

Dois anos antes, o mesmo Paulo Machado de Carvalho, dono da Record, criou a Rádio Panamericana, em sociedade com Oduvaldo Viana e Júlio Cosi. Conforme Ribeiro (2007), ambos discordavam de Paulo Machado sobre a programação da emissora. A ideia de Machado era colocar conteúdo 100% esportivo todo o tempo. Sem acordo, Viana e Cosi pularam fora, abrindo caminho para Paulo Machado de Carvalho promover mais revoluções no rádio esportivo. O escolhido para tocar barco foi seu próprio filho. Com apenas 21 anos à época, Paulo Machado de Carvalho Filho "tratou de cara de firmar parceria com o jornal A Gazeta Esportiva para ancorar toda a base de informação da nova emissora" (RIBEIRO, 2007, p. 112-113).

Para Guerra (2012), a Panamericana foi muito importante na história das transmissões esportivas. O motivo, segundo o autor, é o fato de a emissora ter introduzido alguns novos elementos para as transmissões.

Trouxe, entre outras novidades para a narração do futebol, a figura do comentarista de arbitragem (Flávio Lazetti - "o juiz do juiz" - foi o primeiro a analisar os árbitros). Também foi a Pan que criou o seu plantão esportivo (profissional que atua nos bastidores, no estúdio, acompanhando outros jogos e dando suporte para a transmissão). Pedro Luiz foi quem deu a ideia e Narciso Vernizi foi o primeiro a ocupar a função. (GUERRA, 2012, p. 30)

A Panamericana, que mais tarde viraria Jovem Pan, também adotou os repórteres de campo. Outra função que nascia era a de âncora de jornadas, ou apresentador. De acordo com Ribeiro (2007), tudo isso representou uma nova escola não só no rádio, mas também no jornalismo esportivo de forma geral. "Repórteres de campo passaram a ter o trabalho valorizado. Após o encerramento da partida, tinham de informar e entrevistar os personagens principais do espetáculo" (RIBEIRO, 2007, p. 115). Era o espírito de equipe no rádio esportivo.

Não só a Panamericana ajudava a revolucionar o rádio. Em 1948, Rebello Júnior, à época narrador e chefe do departamento de esportes da Bandeirantes, colocou um repórter de campo na linha do impedimento. Ribeiro (2007) conta que o objetivo era registrar imediatamente a infração. A regra sempre foi motivo de polêmicas no futebol, e até hoje é constantemente alvo de erros dos bandeirinhas. Geraldo Blota era jovem repórter e foi um dos primeiros a desempenhar o papel, sentado em um banquinho posicionado na linha da grande área. Um dos motivos da criação foi "porque Mário Vianna, comentarista de uma emissora

concorrente do Rio de Janeiro, tinha o hábito de gritar: "iiiimpedidoooo" (RIBEIRO, 2007, p. 125-126).

Geraldo Blota, por sinal, criou problemas com jogadores por causa da criação do saco de risadas, acionado quando um jogador errava. Conforme Ribeiro (2007), embora alegrasse as transmissões da Jovem Pan, o saco de risadas não era bem aceito por muitos jogadores, que por vezes se sentiam pressionados momentos antes de cobranças de lances de bola parada, por exemplo.

Segundo Guerra (2012), a Rádio Capital foi responsável pela criação do "carrossel", sistema no qual o jogo era transmitido por três locutores, que se revezavam a cada saída de bola. Não deu certo. O que mais se aproximou disso foi o "pingue-pongue". Duas partidas sendo transmitidas ao mesmo tempo, mais comum em cidades de rivalidade polarizada, como Porto Alegre (Grêmio e Internacional), Salvador (Bahia e Vitória) e Campinas (Guarani e Ponte Preta), por exemplo.

2.2 RÁDIO: DRAMA E EMOÇÃO

O desenvolvimento da técnica de narração no rádio fez com que surgissem várias "táticas" para "convencer" o torcedor a acompanhar as transmissões. Guerra, confronto, drama e emoção são componentes que passaram naturalmente a nortear as irradiações esportivas.

Os locutores esportivos recorrem às mais diversas estratégias para concretizar a sedução junto ao torcedor. Seja através de uma linguagem estereotipada, de uma associação do jogo à guerra, de adjetivações que, ao contrário do que sempre se apregou entre os comunicadores sociais, nada tem de pobre ou banal. Através de uma retórica de amplificações, o narrador convida o ouvinte a fazer parte do espetáculo. Ele é parte de todo o processo de transmissão. O narrador dá um novo sentido à metáfora tradicional. Logo, o torcedor adota esse novo significado e passa a repeti-lo à exaustão. O uso da retórica estimula a visualização do jogo e abre espaço para a fantasia e o sonho do espetáculo. (GUERRA, 2012, p. 56)

Um dos principais atrativos dos jogos de futebol no rádio, a emoção, é gerada através de quatro pré-requisitos: velocidade, entonação, dicção e imprevisibilidade dos acontecimentos. Segundo Guerra (2012), o narrador precisa ter reflexos rápidos para descrever cada lance, mas é imprescindível, para valorizar a locução, a capacidade de ir além da jogada, ter boa visão de tudo o que cerca o jogo.

O rádio trabalha com o imaginário popular. Naturalmente, apoiado no "clima de emoção, de tensão, de paixão, que a narração radiofônica se apropria e retém o ouvinte" (GUERRA, 2012, p. 42). O autor considera que, quanto mais capacidade de "inventar o jogo"

o locutor tiver, melhor e mais prestigiado ele será. Não é por acaso que constantemente temos a sensação de que o jogo no rádio é sempre mais emocionante que na TV. Isso é causado pela forma de transmitir dos narradores, mais descritiva, em cima das jogadas, e com o ritmo característico, além do barulho da torcida.

Os locutores começaram a criar neologismos e brincar com as palavras. A fórmula veloz de transmitir, que culminava na emoção, foi capaz de fazer com que o futebol caísse no gosto popular, segundo Guerra (2012). Outros recursos, como músicas e vinhetas, também contribuíram para o processo. Tudo para criar um ambiente "mágico" ao ouvinte. Tudo para mexer com a sua imaginação. "O objetivo era levar o ouvinte a ver praticamente outro jogo mais vibrante, que o prendesse ao rádio durante os 90 minutos" (GUERRA, 2012, p. 37-38).

O autor considera que a narração das transmissões radiofônicas se tornou algo maior que os lances de um jogo, ganhando uma vida própria. "Nelson Rodrigues sempre elogiou as narrações do rádio e nunca escondeu que através delas "viu" muitos jogos" (GUERRA, 2012, p. 79). Guerra detalha.

O esporte tem um estilo que caminha para o espetacular. Consequentemente, existe uma música, um gênero ajustado ao futebol. Desde criança, o menino que gosta de futebol aprende a musicalidade da narrativa do rádio. E a paixão é o elemento principal. É essa paixão que estabelece o plano retórico, trabalhando a linguagem da narrativa de forma exemplificadora. Não é à toa que algumas pessoas dizem que narrador esportivo tem a capacidade de dar "um colorido" especial à descrição de um lance (GUERRA, 2012, p. 80).

De fato, quando observamos uma narração de rádio, não é difícil perceber a localização da bola e a temperatura do jogo, qual time está atacando mais, como está a partida. "A entonação do narrador esportivo do rádio permite perfeitamente que o ouvinte esteja com a noção de por onde anda a bola" (GUERRA, 2012, p. 75). Isso acontece porque os locutores não trabalham apenas a emoção, e sim a descrição. É um duplo trabalho feito a cada lance, a cada instante.

Pouco a pouco, com a percepção dos narradores de que o melhor para o rádio era trabalhar com a imaginação do torcedor, as transmissões esportivas conseguiram aumento nos índices de audiência. Afinal, "no campo e nos microfones, verdadeiros craques iam surgindo e fascinando o torcedor brasileiro" (GUERRA, 2012, p. 37).

Um dos processos que culminou com a aproximação dos locutores com o público foi a substituição dos termos estrangeiros, comumente usados no futebol até meados do século passado. "Como tornar o futebol popular se os termos utilizados continuavam sendo em inglês?" (GUERRA, 2012, p. 37). Originalmente elitista, o futebol passou a se desamarrar

cada vez mais desse rótulo também por substituições de expressões "como *off-side*, por impedimento; *inside-right*, por meia-direita; *full-back*, por zagueiros; *linemen*, por bandeirinhas, *goalkeeper*, para goleiro" (GUERRA, 2012, p. 37). Com maior facilidade de entendimento do jogo, as classes sociais mais baixas passaram a frequentar os estádios, ainda que no alambrado, distante da elite que desfrutava das arquibancadas.

Para Guerra (2012), todo esse processo de evolução da narração não só criou, como reforçou a sensação de que, como já foi citado, existe um jogo no campo e outro no rádio. Tudo isso em função da narração. "É eminentemente descritiva, [...] feita em cima do nome dos jogadores, suas jogadas, expressas por verbos. A emoção vem no ritmo, no tom da narração, na sonoplastia, nos efeitos sonoros, no barulho que vem da torcida" (GUERRA, 2012, p. 77-78).

No rádio, a atenção do ouvinte é conquistada também porque a narrativa recria o objeto descrito, "emprestando-lhe cor, vida, e simbolismo próprios do rádio, que estimulam o imaginário popular" (GUERRA, 2012, p. 78). Isso é feito através de três recursos: identificação, visualização e velocidade.

Segundo Guerra (2012), a identificação é feita pela troca de expressões entre o locutor e o ouvinte, que passa a adotar no dia a dia as expressões que escuta no rádio, propositalmente adaptadas à linguagem popular justamente com essa finalidade. Na opinião de Guerra (2012), a vinculação da narrativa ao cotidiano das pessoas aumenta seu significado. Até por isso os locutores de rádio sempre buscaram expressões e bordões em suas transmissões, e conseguiram se aproximar do público.

A compreensão do jogo acontece através da visualização. O narrador demarca virtualmente a posição da bola para que o torcedor entenda o que está se passando no gramado.

Ao contrário do que se possa pensar, o rádio é um meio essencialmente visual. Os olhos constituem a imaginação do ouvinte, o que aumenta a polissemia interpretativa. Uma imagem em cada mente. A enunciação - como ato de produção de um texto - consiste na busca constante da emoção através de polarizações como sucesso e fracasso, fortuna e falência, amor e ódio, glória e decadência, virtuosismo e incompetência. (ABREU, 2000, p. 21 *apud* GUERRA, 2012, p. 78).

Por fim, temos a velocidade como o terceiro elemento. Para Guerra (2012), a forma veloz de transmitir futebol no rádio acaba ressaltando a emoção do espetáculo, através da mescla de emoção e informação que o narrador adota em seu discurso. Tanto que, mesmo se a partida for disputada em ritmo lento, e não tiver emoção, todas essas técnicas "garantem uma emoção própria da narrativa e não do jogo em si" (GUERRA, 2012, p. 79).

Apesar da popularização e do sucesso cada vez maior do rádio no meio do século XX, surge nos anos 1950 um novo veículo: a televisão.

3 FUTEBOL NA TV: TENTATIVA E ERRO

18 de setembro de 1950. A data marca a entrada no ar da TV Tupi, no canal 3 de São Paulo. Comandada por Assis Chateaubriand, logo no início já começou a dar espaço ao esporte em sua programação, conforme Ribeiro (2007). Era o Vídeo Esportivo, com apresentação de Aurélio Campos. A primeira transmissão não demoraria a acontecer.

O Pacaembu era palco de um Palmeiras x São Paulo e também presenciou a primeira transmissão de um evento esportivo pela televisão brasileira. Mas, ao contrário do que é possível verificar hoje em dia, muito mais gente assistiu ao jogo do estádio, em função do baixo número de aparelhos receptores. "Duzentos privilegiados, no máximo, conseguiram acompanhar depois, em casa, as primeiras imagens de uma partida de futebol transmitida pela televisão" (RIBEIRO, 2007, p. 135).

Assim como aconteceu, no rádio, com Nicolau Tuma, vinte anos antes, os primeiros locutores de TV não tinham exatamente um modelo de como narrar as partidas no novo veículo. Segundo Guerra (2012), houve uma tentativa inicial de criar uma nova forma, diferente do rádio. O resultado disso é que os primeiros jogos transmitidos na televisão foram considerados monótonos, sem emoção. O autor afirma ainda que outro motivo foi "o fato dos primeiros recursos [...] serem considerados limitadores da disponibilidade de imagens e de alternativas para a narrativa, sempre presa ao que o telespectador estava vendo" (GUERRA, 2012, p. 93).

Ribeiro (2007) conta que os primeiros narradores da televisão foram Aurélio Campos, o mesmo que apresentava o Vídeo Esportivo, e Wilson Brasil. Mas os anos inaugurais foram difíceis para o futebol no novo veículo. E a alternativa para encontrar um modelo ideal para as transmissões foi levar locutores de rádio para as telinhas. Muita gente embarcou nessa.

No capítulo anterior, citamos Oduvaldo Cozzi e Luiz Mendes, históricos narradores de rádio do Rio de Janeiro. Foram dois dos locutores que migraram para a televisão nos anos 1950. Conforme Ribeiro (2007), Cozzi, número um da Continental, foi convidado a dirigir o esporte da rádio e TV Tupi, dividindo suas atividades entre os dois veículos. Mendes deixou para trás oito anos de número um da Rádio Globo para encarar o projeto da TV Rio. O motivo: dinheiro. "Ganhava 12 mil e me ofereceram 35 mil cruzeiros. Não dava pra recusar. Conveniência profissional", conta Mendes (RIBEIRO, 2007, p. 154).

Aos poucos, a tentativa de encontrar um modo de transmitir próprio para a televisão foi sendo abortada. Talvez a principal causa tenha sido justamente o número de contratações de locutores de rádio para a TV. Guerra (2012) resalta a grande dificuldade de ajuste de uma linguagem que, embora já tivesse conquistado o torcedor, foi transportada para um veículo de características distintas.

Com isso, as narrações de TV tornaram-se óbvias e redundantes. Na análise de Guerra (2012), se no rádio os narradores têm a obrigação de fazer com que o ouvinte imagine o jogo na sua cabeça e sinta a emoção através da criação de todo um ambiente, na televisão a função do locutor deveria ser outra: ajudar o telespectador a compreender a imagem. Afinal, não é preciso mais criá-la. O telespectador já está diante dela.

Guerra (2012) conta que, no entanto, muitos narradores não conseguiram entender a necessária mudança, e levaram inúmeras características do rádio para a televisão. Isso gerou críticas desde o início dos anos 1950. O estudioso de rádio Artur da Távola, por exemplo, fez coro. "Ele defendia a ideia de que o narrador de futebol da televisão não precisava ter a vibração dos locutores de rádio, nem deveria usar palavras que dissessem o que o telespectador estava vendo" (GUERRA, 2012, p. 97).

3.1 EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA: EVOLUÇÃO DAS TRANSMISSÕES

Ao examinarmos a evolução da narração na televisão, podemos facilmente perceber o quão importante foi o desenvolvimento da tecnologia para o desencadeamento desse processo. Essa história começa em 1955.

Ribeiro (2007) conta que, no dia 18 de dezembro, a TV Tupi fez a primeira transmissão intermunicipal de um jogo de futebol. Era um domingo de sol na Vila Belmiro, em Santos. Santos e Palmeiras se enfrentavam. Mas o feito foi rapidamente superado.

Cinco meses depois, em maio de 1956, a TV Record de São Paulo e a TV Rio firmaram parceria para a primeira transmissão interestadual. Evento ao vivo, direto do calçadão de uma praia carioca, sendo transmitido simultaneamente para as duas cidades. Algo incrível para a época, segundo Ribeiro (2007). Outra transmissão marcante, que aconteceu pouco mais de um mês depois, foi a vitória da Seleção Brasileira sobre a Itália, por 2 a 0, no Maracanã.

Nos primeiros anos do advento da TV, havia uma dificuldade estrutural muito grande. Conforme Ribeiro (2007), na recém-criada TV Paulista, por exemplo, Luiz Guimarães abria a jornada do estúdio e corria para o Pacaembu para narrar os jogos, retornando ao

estúdio logo em seguida para encerrar os trabalhos e apresentar as atrações seguintes. Tudo isso a pé.

Jovens talentos, que mais tarde fariam história no meio, começaram na TV Paulista. Silvio Luiz foi um deles. No início, fazia de tudo um pouco: desde trocar lâmpadas dos estúdios até organizar os cenários, conta Ribeiro (2007). Tinha apenas 17 anos à época.

Pouco a pouco, a Paulista se tornava uma emissora marcada por inovações. Tudo por causa da forte concorrência com a TV Tupi. Por isso, montou uma equipe considerada forte à época, com Moacir Pacheco Torres na narração, o craque Leônidas da Silva nos comentários e José Iazetti analisando a arbitragem. Mas, segundo Ribeiro (2007), a grande sacada foi a criação de uma nova função: a de repórter de campo.

Silvio Luiz foi o primeiro a desempenhá-la. A falta de estrutura atrapalhava. De acordo com Ribeiro (2007), o jovem carregava um equipamento pesado, e vez por outra caía no gramado enquanto corria atrás de jogadores que saíam do campo. A torcida, invariavelmente, divertia-se com os tombos.

À parte as trapalhadas, foi fácil para o empresário Paulo Machado de Carvalho perceber o talento de Silvio Luiz e levá-lo a TV Record, seu mais novo empreendimento. No ar a partir de 27 de setembro de 1953, contratou, segundo Ribeiro (2007), quase toda a equipe da Paulista.

Mesmo a melhor estrutura da Record não era suficiente para livrar Silvio Luiz dos problemas. Ribeiro (2007) lembra que, sem retorno de áudio, Silvio era obrigado a esperar a sinalização do motorista da equipe, Geraldo Campos, que ficava nas cabines e indicava o momento exato para o repórter entrar no ar. A necessidade de improvisação acabou ajudando o jovem, que mais tarde virou ator e, posteriormente, narrador. Sobre essa última função, Silvio Luiz será tratado em uma seção à parte neste trabalho.

Aliás, Luiz Guimarães, que corria do estúdio ao estádio durante as jornadas esportivas, não era o único narrador a sofrer as dificuldades comuns ao início da televisão. Waldir Amaral é um ótimo exemplo, que teve, inclusive, a avaliação de seu trabalho prejudicada.

Ribeiro (2007) conta que a TV Continental entrou no ar em 1959 e cooptou Waldir para narrar a primeira partida transmitida pela emissora. No dia 13 de maio, o Brasil venceu a Inglaterra por 2 a 0 no Maracanã, mas as boas notícias pararam por aí. Segundo Guerra (2012), três das quatro câmeras colocadas no estádio estragaram, comprometendo o trabalho do narrador. A grande crítica, no entanto, foi em cima da locução. De acordo com

Ribeiro (2007), pelo fato de ter sido feita atrasada em relação a imagem, a narração teve péssima repercussão na mídia e entre os telespectadores. Guerra (2012) ressalta que, mesmo assim, Waldir Amaral continuou nos dois veículos por mais alguns anos, até voltar a dedicar-se exclusivamente ao rádio.

À medida em que mais gente aderiu à televisão e a necessidade de melhorar as condições estruturais de trabalho tornava-se mais evidente, as emissoras começaram a se preocupar em aperfeiçoar as transmissões, já líderes de audiência à época. Segundo Ribeiro (2007), as mesmas Record e TV Rio, responsáveis pela primeira transmissão interestadual, "passaram a utilizar lentes de zoom especiais para conseguirem ângulos mais próximos às estrelas do espetáculo". Em setembro de 1961 começou a ser usado regularmente o videotape, consagrado nas duas emissoras, que exibiam simultaneamente o programa Chico Anísio Show, apresentado aos domingos.

Na Copa de 1962, os brasileiros tiveram a chance de acompanhar, pela primeira vez, jogos inteiros, em videotape, conforme Ribeiro (2007). As exibições, que chegavam com dois dias de atraso, eram decorrentes de uma parceria entre Record e Tupi, com apoio da Televisa, do México, e dinheiro de Adhemar de Barros, à época candidato a governador de São Paulo. Antes disso, o torcedor brasileiro só via lances de jogos uma semana depois, nos cinejornais.

A Record foi responsável pela criação do primeiro replay, conta Guerra (2012). Dois fotógrafos eram posicionados atrás dos gols. A missão era simples, porém árdua: registrar os lances mais perigosos e polêmicos e, em seguida, correr para revelar as fotos que, minutos depois, eram exibidas na televisão.

A evolução disso veio na TV Tupi, através do narrador Walter Abraão. Ribeiro (2007) afirma que, após o surgimento de um lance duvidoso em uma transmissão, Walter comentou com um dos técnicos da emissora que seria bom se todos pudessem ver novamente o lance. "Chamaram-me de louco na hora, mas no dia seguinte Arnold Farias, técnico da Tupi, me chamou a sua sala para me mostrar algo: 'É isso o que o senhor queria?'. Era e passei a chamar a montagem de 'bilance'" (RIBEIRO, 2007, p. 189).

As novas tecnologias começavam a influenciar positivamente no trabalho da equipe. Mesmo comentaristas arredios ao replay, por exemplo, começaram a se render.

Na Copa da Inglaterra, Nelson (Rodrigues), que nunca aceitara os novos recursos da televisão, como o videoteipe, finalmente parecia render-se à nova tecnologia utilizada nas transmissões esportivas: "Amigos, o pior cego é o míope. E pior do que o míope é o que enxerga bem mas não entende o que enxerga. Não sei se falei claro. Mas há pessoas, inclusive cronistas, ou sobretudo cronistas, que não têm o que eu chamaria de inteligência visual [...] Por que é que os portadores de burrice visual não ficam na rua, sentados no meio-fio, ouvindo radinho de pilha e chupando laranja? [...] Está criada a situação burlesca - o texto brigando com a imagem, a ilusão embolando com a evidência, a fantasia com o fato". Para Nelson Rodrigues, o "videoteipe era burro", mas também servia para comprovar a incompetência de nossos especialistas na análise de um jogo de futebol. (RIBEIRO, 2007, p. 201-202)

Todas essas evoluções aumentaram o leque de possibilidades para os narradores. Segundo Guerra (2012), a aproximação do espectador do jogo, que passou a conseguir ver o jogo mais de perto, por mais câmeras, novos ângulos e começou a ver reações de jogadores, treinadores e outros torcedores, fez com a narração passasse a ser "mais ilustrativa e conteúdo mais ancorado".

Ao mesmo tempo, o desafio era maior. Com cada vez mais imagens e replays mostrando lances de diferentes ângulos, o narrador era obrigado a ser mais preciso, considera Guerra (2012). Aos poucos, a narrativa na TV se distanciava do rádio. Com muita disponibilidade de imagens, os locutores de televisão passaram a informar e comentar mais que narrar.

Outras diferenciações também ficaram evidentes a partir do momento em que ampliava o número de pessoas que participava de uma transmissão. Narradores começavam a receber informações e orientações de todo o tipo, através do fone, conta Guerra (2012). A estética também começou a interferir, a partir do momento em que os locutores passaram a ser mostrados.

3.2 O PADRÃO DE TRANSMISSÃO NA TV ABERTA

As transmissões esportivas na televisão aberta no Brasil só passaram a ganhar uma identidade no período compreendido entre a metade dos anos 1970 e o final dos anos 1980. Oliveira (2013) conta que, na época, a massificação da televisão fez com que o país acompanhasse, mais de perto, torneios importantes como Copa do Mundo e Jogos Olímpicos através de transmissões que passaram a conter cada vez mais detalhes e qualidade técnica das imagens a cores.

Foi justamente nessa época que surgiram dois narradores que mudariam a história das transmissões de televisão no Brasil: Luciano do Valle e Galvão Bueno, por "se

destacarem pelo estilo de locução diferenciado do que até então se conhecia no rádio e televisão do país" (OLIVEIRA, 2013, p. 25).

Quem iniciou uma verdadeira revolução na forma de fazer esportes na TV brasileira foi a Bandeirantes. Entre as décadas de 1980 e 1990, a emissora começou a transmitir diversos eventos nacionais e internacionais, criando o slogan "Canal do Esporte", como passou a ser conhecida. Oliveira (2013) conta que o papel de Luciano do Valle nesse processo foi fundamental. Luciano era proprietário de uma empresa de eventos esportivos chamada Luque. Através dela, criou ligas e campeonatos por todo o país.

A popularização do vôlei, por exemplo, começa justamente nessa época. Oliveira (2013) lembra da histórica partida entre Brasil e União Soviética, que levou 90 mil pessoas ao Maracanã e é considerado o maior público da história do vôlei nacional. Esse evento foi promovido por Luciano do Valle, quando ainda trabalhava na Record. "A influência de Luciano do Valle para o vôlei é só um exemplo da importância da tevê para os esportes no país" (OLIVEIRA, 2013, p. 26).

A partir desse momento, o esporte começou a se tornar um show na televisão. Oliveira e Silva (2013) contam que, no final dos anos 1980, a TV Bandeirantes foi responsável também por impulsionar a audiência dos esportes olímpicos, do Campeonato Italiano de futebol e da NBA. "Fez com que o esporte se tornasse "febre" no país. Os Jogos Olímpicos e Pan-americanos também eram transmitidos" (OLIVEIRA; SILVA, 2013, p. 4-5).

Com os grandes picos de audiência, principalmente nas tardes de domingo, a Band transmitia espetáculos, tanto em imagem como em narração. As imagens passaram cada vez mais a ser supervalorizadas, e as câmeras ficaram bem mais próximas aos atletas, explorando as mais variadas expressões de esforço, alegria ou decepção ocasionada por um esporte. No campo da narração, a tevê brasileira, com influência da Bandeirantes, passava a ter seu estilo próprio. O estilo mais cadenciado em relação ao rádio passou a ser denominado como ilustrativo e não mais descritivo, isto é, o papel do narrador da televisão é apenas apontar o que está acontecendo em determinada situação, e não mais descrevê-la em todos os detalhes. (OLIVEIRA, 2013, p. 26)

Quem teve papel importante também na difusão de campeonatos nacionais europeus no Brasil, além de mostrar novos elementos que ajudavam na evolução das transmissões esportivas, foi a TV Cultura. Segundo Oliveira (2013), a emissora adquiriu os direitos de transmissão do Campeonato Alemão em 1991. Pela primeira vez, a Bundesliga era exibida no país. As transmissões chamaram a atenção pelo espetáculo de imagens, em virtude dos recursos tecnológicos. Guerra (2012) detalha.

A TV Cultura, no começo dos anos 1990, assegurou os direitos de transmissão do Campeonato Alemão, onde a disposição das câmeras, entre elas guias atrás dos gols; a colocação de trilho na lateral do campo, com cinegrafista acompanhando a partida bem mais próxima e em cima do lance, provocaram uma grande revolução no conceito de cobertura dos jogos pela tv. Foi ainda nesta época que vimos, ainda pela transmissão alemã, melhores momentos, usando-se música como trilha. (GUERRA, 2012, p. 102-103)

No entanto, embora tenha deixado um legado, a TV Cultura acabou não se confirmando como uma potência nas transmissões esportivas no Brasil. Quem tratou de se estabelecer no posto mais alto foi a Globo.

Oliveira (2013) relembra que a Globo demorou um pouco a investir nos esportes, por acreditar que atrapalhava a audiência das novelas. Mas, nos anos 1990, o poderio financeiro da emissora mostrou-se invencível, quando foram assegurados direitos de grandes eventos esportivos nacionais, como os campeonatos estaduais e o Campeonato Brasileiro, e internacionais, como a Copa do Mundo e os Jogos Olímpicos. Muitos desses campeonatos, como contam Oliveira e Silva (2013), eram transmitidos pela Bandeirantes e pela Record. "A Rede Globo percebeu que a compra nos direitos de eventos esportivos era, sim, um negócio lucrativo e passou a investir intensamente nas transmissões" (OLIVEIRA; SILVA, p. 5).

Antes disso, o principal destaque da programação esportiva da Globo era a Fórmula 1. Entre os anos 1980 e o início dos anos 1990, o Brasil viveu seu auge na categoria, com seis títulos do Campeonato de Pilotos: três de Nelson Piquet e três de Ayrton Senna. Foi justamente ali que um fenômeno da narração esportiva chamado Galvão Bueno criava seu próprio padrão. "Foi nesse tipo de evento que Galvão se consagrou e lançou seu estilo de narração para os que viriam após ele na emissora" (OLIVEIRA, 2013, p. 26 e 27).

A Fórmula 1 sempre foi tratada como um evento importante na programação da Globo. Tanto que a emissora mantém Reginaldo Leme, conceituado jornalista especializado em automobilismo, para analisar as corridas. Por sinal, Oliveira (2013) analisa que a presença dos comentaristas virou regra na televisão brasileira, que mantém um padrão um pouco diferente do que se vê em transmissões nos Estados Unidos e na Europa. "Os personagens das transmissões são os "narraristas", [...] que narram e comentam o evento ao mesmo tempo, ou seja, [...] acrescentam informações e analisam o que está sendo captado através das câmeras" (OLIVEIRA, 2013, p. 27).

No Brasil, quem mais se aproxima do "narrarista" é justamente Galvão Bueno, na visão de Oliveira (2013). Há de se lembrar que Galvão é educador físico, e por isso tem conhecimento de características dos mais variados esportes. Além disso, iniciou a carreira como comentarista, como lembra Oliveira (2013).

Para Oliveira (2013), o estilo de narrar de Galvão Bueno criou uma escola na Rede Globo, bastando observar a locução de nomes consagrados como Cléber Machado, Luiz Roberto e Rogério Corrêa, todos companheiros de Galvão. "A escola de narração da emissora praticamente segue a "cartilha" de seu principal narrador, Galvão Bueno, que sempre aparece com postura séria e respeitosa" (OLIVEIRA, 2013, p. 31).

Galvão se consagrou também como um "vendedor de emoções", como ele mesmo costuma dizer. Segundo Oliveira (2013), esse é um dos destaques do locutor, assim como o ufanismo presente nas transmissões de jogos da Seleção Brasileira. A consagração disso aconteceu em 1994, com o título do Brasil na Copa do Mundo. "É difícil imaginar as imagens do tetracampeonato brasileiro sem a voz de Galvão Bueno ao fundo" (OLIVEIRA, 2013, p. 26 e 27). Para Oliveira e Silva (2013), "o estilo de narração ufanista e vibrante em momentos chaves do jogo inspiraram uma escola de narração dentro da própria emissora" (OLIVEIRA; SILVA, 2013, p.5). Conforme Oliveira (2013), o padrão Globo tem influência na maioria das transmissões esportivas da televisão aberta.

No entanto, mesmo com toda a evolução na tecnologia e, conseqüentemente, na narração e nos comentários, a TV talvez nunca tenha conseguido chegar a um modelo próprio de transmissão que a diferenciasse totalmente do rádio. A não ser pela exceção que confirma a regra: Silvio Luiz.

A partir da histórica final do Campeonato Paulista de 1977, que marcou o fim de longo jejum de títulos do Corinthians, o Brasil passou a conhecer uma nova dupla que marcou época nas transmissões de televisão: Silvio Luiz, outrora repórter, já narrador, e Flávio Prado, comentarista.

Segundo Guerra (2012), talvez seja o único narrador que tenha começado a desenhar um possível caminho para os narradores de TV, fora do formato oriundo do rádio. Silvio Luiz se diferencia de todos os grandes locutores de televisão, que sempre tiveram clara influência do rádio, "com a plena consciência de que é responsável por uma transmissão absolutamente ajustada ao meio" (GUERRA, 2012, p. 110).

Silvio faz isso, basicamente, de duas formas. A primeira delas é evitar dizer o que a imagem já está informando. Aos poucos, rompeu com o padrão clássico de narração em televisão e começou a inovar, "e finalmente libertava a imagem na televisão, percebendo o que era evidente: o telespectador estava vendo o que ocorria. Não era preciso dizer o que ele já sabia" (GUERRA, 2012, p. 110-111).

O estilo fora do óbvio de Silvio é caracterizado por ações como não descrever todos os jogadores que tocam na bola, cantar o lance seguinte, pedir marcação, apontar os

atletas que estão em melhores condições para receber... é o comportamento do torcedor da arquibancada levado à narração, caracteriza Guerra (2012).

Para provar a diferenciação de Silvio Luiz em relação aos demais narradores, Guerra (2012) conta que a jornalista Gesane Luchese² sugeriu inclusive ouvir Silvio Luiz e outros narradores da TV com os olhos fechados. Na locução de Silvio, é impossível saber o que está acontecendo no jogo desta forma. "Ele deixa que a imagem fale, ocupe seu papel, e ele faz o dele". Nas outras narrações, dá para saber o transcorrer da partida. Em Guerra (2012, p. 111-112), o próprio Silvio explica:

Eu não estudei esse troço aí. Eu achei que você ia ter que estar em casa, vendo a televisão, e quem estivesse transmitindo o jogo teria uma conversa com você... Você tem que estabelecer um diálogo... você ser obrigado a ouvir aquilo que você está vendo é o que mais me irrita na transmissão da tv. Pô, eu estou vendo que o nego chutou com a perna direita, estou vendo que o nego cabeceou... Tem gente que gosta, pois vai ao banheiro e fica ouvindo, ou alega que é para quem tem deficiência visual, então seria necessário este tipo de narração redundante. Mas estas pessoas com deficiência visual são uma minoria... O problema é a imagem. Ela te ajuda e te derruba. Como você dá emoção a uma coisa que o sujeito vê que não tem emoção? Lateral toca para o zagueiro e esse recua para o goleiro. Qual é a emoção do lance? Você pode criticar aquilo: "isso é uma palhaçada" a emoção que você pode dar é essa aí. É legendar a imagem com um tom de voz um pouco mais alto.

Além de não falar o que já está sendo mostrado, Silvio Luiz também chocou, inicialmente, pela forma com a qual fazia isso: exatamente como um torcedor. Expressões como "dá, dá pra ele", "encosta para receber", "tá livre na ponta", "cada um pega um", "vai chorar na cama que é lugar quente" e "se mexe no ataque" são exemplos, de acordo com Guerra (2012). Ribeiro (2007) ainda lembra expressões que estão até hoje marcadas, como "pelo amor dos meus filhinhos", "pelas barbas do profeta", "fo, fo, fo, foouu eeele", e "olho no lance", a mais famosa de todas.

A irreverência de Silvio Luiz também vem do fato de que Silvio percebeu que precisava ousar e criar um estilo único, um caminho novo na Record, diferente dos já consagrados narradores Raul Tabajara e Geraldo José de Almeida, conta Guerra (2012). Assim, Silvio ousou, levando características como humor, nonsense, descontração e ironia ácida para o campo.

Silvio Luiz também foi o responsável por introduzir outros assuntos na transmissão, especialmente nos jogos mais mornos e com poucos lances de perigo. "Com irreverência e deboche, ele já deu receita de bolo, passou a falar dos prédios vizinhos aos

² Jornalista da Prefeitura de Juiz de Fora.

estádios, ou acusou que seu celular estava tocando e, muitas vezes, o atendeu" (GUERRA, 2012, p. 112).

Segundo Guerra (2012), a coragem de Silvio Luiz de romper os padrões o transformou em um dos narradores mais interessantes da história. E talvez nunca mais encontremos um substituto.

3.3 TV's ESPECIALIZADAS

O início dos anos 1990 ficou marcado pelo surgimento das TV's por assinatura no Brasil. Segundo Ribeiro (2007), na época foi criada a Globosat. Em 1992, surgiu o SporTV, que ganhou a concorrência da TVA Esportes, do Grupo Abril, no ano seguinte.

Os primeiros duelos entre as duas emissoras, por direitos de campeonatos, foram travados ainda no início da década de 1990. Ribeiro (2007) conta que o objetivo das emissoras era obter a exclusividade dos campeonatos. Para isso, fizeram alianças políticas. "A TVA aliou-se ao Clube dos 13, e assinou um contrato para transmitir os jogos do Brasileiro por três anos; já a Globosat tinha como parceira a CBF" (RIBEIRO, 2007, p. 278-279).

Coelho (2013) conta que, na época, houve uma briga judicial que tomou conta dos bastidores. Como a TVA assinou um contrato com o Clube dos 13 e o SporTV assinou outro com a CBF, criou-se um racha. Segundo ele, a TVA ainda transmitiu jogos do Campeonato Brasileiro em 1994. "A rigor, os dois contratos poderiam ter validade jurídica" (COELHO, 2013, p. 69). Mas o negócio com a CBF prevaleceu.

A partir de 1995, no entanto, a história muda. Nedel (2011) conta que um acordo entre os grupos Disney e Abril fez com que a TVA Esportes se transformasse em ESPN Brasil. O novo canal se via impedido de entrar nos estádios por dirigentes da Globo, conforme Coelho (2013). "A ESPN tentava entrar respaldada por liminares conquistadas de última hora. Entrava, transmitia os jogos, mas na segunda-feira seguinte perdia novamente os direitos" (COELHO, 2013, p. 70).

Em função do imbróglio, SporTV e ESPN entraram em um acordo, vantajoso para a empresa da Globosat. O SporTV tinha os direitos dos principais jogos, e a ESPN transmitia os de menor expressão. "Enquanto o SporTV transmitia um jogo entre Corinthians e Flamengo, a ESPN podia mostrar uma partida entre Goiás e Paraná Clube" (COELHO, 2013, p. 70).

O Campeonato Brasileiro saiu, e nunca mais voltou, da tela da ESPN quando o contrato com a Globo foi renovado, em 1997, conforme Coelho (2013). Nedel (2011) conta

que, a partir daí, a ESPN Brasil buscou soluções para a sua grade de programação, se apropriando dos campeonatos europeus, como o Inglês, Alemão, Italiano e, principalmente, a Liga dos Campeões.

3.3.1 Liga dos Campeões da Europa: um produto com a cara da ESPN Brasil

A trajetória de transmissões da ESPN Brasil nos torneios europeus, em especial a Liga dos Campeões, se tornou tão marcante que o público da TV fechada começou a se identificar com o estilo do canal. Rafael Oliveira, por exemplo, é comentarista da emissora, e caracteriza as transmissões como, "historicamente, a cara da Liga dos Campeões no Brasil" (Apêndice I - A). Ele completa.

Até pelo tempo transmitindo a competição, o canal virou um sinônimo de referência sobre os principais campeonatos europeus. No meu caso específico, cresci vendo a ESPN e sempre me identifiquei com o perfil mais sóbrio e informativo da emissora. O fato de transmitir quase todos os principais torneios nacionais da Europa passa uma sensação de credibilidade e proximidade, por ser uma consequência do que o público já acompanha a cada fim de semana. (Apêndice I - A)

A identificação da ESPN com a Liga dos Campeões aconteceu paralelamente, e talvez também por isso, ao crescimento do interesse no futebol europeu por parte dos brasileiros. Para Rafael Oliveira, um aspecto importante é o fato de várias coberturas terem sido feitas in loco, no estádio, com os jogos transmitidos diretamente da Europa. "Além de ressaltar a relevância do evento, isso ainda aumenta a sensação de grandeza e importância do que está sendo feito e mostrado" (Apêndice I - A).

Felipe Rolim, comentarista do Esporte Interativo, acredita que a identificação do público que assiste a Liga dos Campeões e os campeonatos europeus com a ESPN está no fato de a emissora ter conseguido concentrar vários torneios em sua grade justamente no período em que essas competições ganharam mais relevância para o público brasileiro. "Esse conteúdo ficou premium muito rápido. Foi um salto que eu nunca vi. Nunca vi nada na televisão brasileira ficar tão importante em um espaço de tempo tão curto" (Apêndice II - D). Ele acredita que, desta forma, as pessoas se acostumaram a assistir os campeonatos pela emissora.

Uma das características da ESPN é a qualidade da informação. Tanto que o antigo slogan da emissora era "Informação é o nosso esporte". Para Rafael Oliveira, embora o estilo de transmissão varie muito de acordo com as características de cada profissional escalado, "o

cuidado com a informação sempre foi o carro-chefe" (Apêndice I - A). Outro comentarista da ESPN, Leonardo Bertozzi, tem opinião semelhante. "Nossas transmissões sempre foram pautadas pela informação correta, respeito ao telespectador que gosta e acompanha futebol internacional" (Apêndice I - B). Ele destaca que o objetivo é não enganar quem está assistindo e, ao mesmo tempo, não perder a emoção.

Rafael Oliveira considera que o ponto principal "é promover análise com um equilíbrio entre a emoção do jogo e a informação e opinião da transmissão" (Apêndice I - A). Para isso, duas questões importantes são levantadas. A primeira é a utilização de recursos gráficos e estatísticos para enriquecer a transmissão, como explica Bertozzi, com o intuito de "traduzir o que acontece dentro de campo" (Apêndice I - B). Já Rafael Oliveira acredita que também há uma vantagem de falar para pessoas que acompanham frequentemente os campeonatos nacionais europeus e a Liga dos Campeões, que permite "abordar o tema com maior profundidade" (Apêndice I - A).

Narrador da emissora, Eduardo Monsanto ainda lembrou o trabalho do dia a dia, que ajuda na identificação do público da Liga dos Campeões com os canais ESPN.

As transmissões da ESPN na UCL costumam começar muito antes. Além do Abre o Jogo, nosso pré-show, há a presença de correspondentes na Europa e enviados especiais para a cobertura dos jogos mais importantes. Esse material é difundido durante toda a programação, e dá tratamento de carro-chefe ao evento da Uefa. (Apêndice I - C)

A identificação do público com a Liga dos Campeões, porém, não foi suficiente para que a ESPN conseguisse manter os direitos a partir da temporada 2015/2016, quando a competição passa a ter novo dono no Brasil: o Esporte Interativo.

3.3.2 Esporte Interativo: a nova casa da Liga dos Campeões no Brasil

A origem do Esporte Interativo data de 1999, quando ainda era Top Sports. Chimenti, et al. (2009) contam que, na época, em função da tendência dos clubes virarem empresas, "era uma oportunidade para que houvesse uma nova leva de investidores em clubes brasileiros. Assim, a empresa se propunha a ser o elo entre os investidores e os clubes brasileiros" (CHIMENTI, et al., 2009, p. 6).

Na ocasião, a Top Sports teve uma experiência de captar recursos para o Esporte Clube Vitória, através da elaboração de estratégias de marketing, segundo Chimenti, et al. (2009). Depois disso, a empresa ainda criou o Campeonato do Nordeste, e em 2003 formatou,

operou e formalizou o Campeonato Brasileiro com a TV Globo, como contou Teixeira (2008). "A Globo resolveu contratar a Top Sports para formatar o Brasileirão. A Top vendia tudo: placa de campo, ações de intervalo, marca do campeonato para colocar em produtos em mercados, área vip" (TEIXEIRA, 2008, p. 11).

Chimenti, et al. (2009) relembram que, na época, apesar da situação confortável, a empresa decidiu não trabalhar mais com a Globo, para evitar que a relação a sufocasse. "As receitas estavam quase todas comprometidas com um grande cliente, e isso deixava a Top Sports em uma situação complicada, caso a Globo decidisse deixá-los" (CHIMENTI, et al., 2009, p. 6). Assim, a Top Sports começou a investir em transmissões esportivas.

Rebatizada de Esporte Interativo, a Top Sports comprou, em 2004, os direitos de TV aberta do Campeonato Inglês, da Liga dos Campeões da Europa e da NBA. Chimenti, et al. (2009) contam que a empresa entrou em acordo com a Rede TV! para transmitir semanalmente esses eventos. Teixeira (2008) afirma que o acordo durou até setembro de 2004, quando o produto migrou para a TV Bandeirantes, também com o Campeonato Italiano.

Para Chimenti, et al. (2009), no entanto, esse modelo certamente não duraria muito tempo.

A realidade é que esse modelo havia funcionado por uma miopia de mercado e que a partir do momento que as redes de tv aberta olhassem para esse conteúdo, o Esporte Interativo teria sua existência comprometida, era preciso dar mais um passo, era preciso ter um canal próprio em tv aberta (CHIMENTI, et al., 2009, p. 7).

No dia 20 de janeiro de 2007, o Esporte Interativo entrou no ar³, nas parabólicas, como conta Chimenti, et al. (2009). Desde então, a emissora já transmitiu eventos dos mais variados tipos, como os campeonatos nacionais de futebol da Inglaterra, Itália, Alemanha, Portugal e Argentina, a Liga dos Campeões da Europa, a Liga Europa, além da Copa do Nordeste, Série C e campeonatos estaduais nordestinos⁴.

Em 2014, o Esporte Interativo adquiriu, pela primeira vez na história, os direitos de transmissão da Liga dos Campeões em TV fechada. Os direitos eram da ESPN Brasil desde que a emissora surgiu, nos anos 1990. Ao invés de transmitir apenas um jogo às terças-

³ Ver Apêndice II - C

⁴ Informações disponíveis em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Esporte_Interativo> Acesso em 14 jun. 2015

feiras, como faz há seis anos, o Esporte Interativo terá exclusividade de todas as partidas da competição na TV fechada⁵.

Diante da mudança, procuramos entender como será a nova cara da Liga dos Campeões no Brasil. Quais as diferenças do Esporte Interativo para a ESPN? O que o público pode esperar, a partir de agora, das transmissões do maior torneio de clubes do mundo?

⁵ Informações disponíveis em <<http://esportes.terra.com.br/futebol/internacional/liga-dos-campeoes/revista-esporte-interativo-tira-champions-league-da-espn,865464fa25859410VgnVCM4000009bcceb0aRCRD.html>> Acesso em 14 jun. 2015

4 A NOVA CARA DA LIGA DOS CAMPEÕES NO BRASIL

Para chegarmos a uma conclusão a respeito de como será a nova cara da Liga dos Campeões no Brasil, com a aquisição dos direitos por parte do Esporte Interativo, lançamos mão de uma estratégia que envolveu dois passos: o primeiro deles era comparar uma mesma partida que foi transmitida tanto pela ESPN Brasil quanto pelo Esporte Interativo: Juventus 2 x 1 Real Madrid, jogo de ida da fase semifinal. Na ESPN Brasil, a narração foi de Everaldo Marques, e os comentários foram divididos por Mauro César Pereira e Leonardo Bertozzi. No Esporte Interativo, André Henning narrou, com Vitor Sergio Rodrigues e o ex-jogador Zico nos comentários.

As análises comparativas foram feitas por um grupo de pessoas pré-determinadas e pelo autor do presente trabalho. A segunda etapa consistiu em entrevistar os profissionais do Esporte Interativo.

4.1 AS IMPRESSÕES DE QUEM ASSISTE

Para essa parte do trabalho, lançamos mão da técnica do grupo focal. Gomes e Barbosa (1999) definem grupo focal como o que tem o objetivo de fornecer ao pesquisador "informações de caráter qualitativo em profundidade" e, além de ser um grupo de discussão informal, tem tamanho reduzido. Segundo Morgan (1997, *apud* GONDIM, 2003, p. 149), os grupos focais constituem uma técnica de pesquisa que tem o intuito de coletar dados através de interações grupais. Isso é feito a partir de um tópico, um assunto, sugerido pelo pesquisador. No caso do presente trabalho, as diferenças entre as transmissões de futebol da ESPN Brasil e do Esporte Interativo.

Gomes e Barbosa (1999) ainda completam que os grupos focais têm baixo custo e são uma técnica rápida para obter dados e informações qualitativas. A finalidade da utilização do grupo focal em um trabalho acadêmico é a revelação das percepções dos participantes sobre o objeto de estudo em questão. Por isso, em geral, pessoas com características em comum são convidadas para discorrer sobre determinado assunto, conforme Gomes e Barbosa (1999). No nosso caso, a característica em comum entre os participantes do grupo focal é o interesse por futebol e transmissões esportivas e o acompanhamento frequente do esporte.

A utilização da técnica do grupo focal ajuda a completar os três passos da análise sobre as diferenças entre as abordagens da ESPN Brasil e do Esporte Interativo na Liga dos

Campeões. "Como técnica, (o grupo focal) ocupa uma posição intermediária entre a observação participante e as entrevistas em profundidade" (GONDIM, 2003, p. 149). Exatamente como no presente trabalho, que conta com a análise do autor e de profissionais entrevistados.

Entre as possibilidades de utilização de grupos focais está a geração de conhecimento necessário para avaliar, experimentalmente, o impacto de programas que ainda vão ser implantados em organizações. "Neste caso, os objetivos são o de utilizar grupos apenas para fazer uma análise prévia" (GONDIM, 2003, p. 153). Alguns pesquisadores recorrem a grupos focais para reunir informações que são importantes para a tomada de decisão. "Há aqueles que os interpretam como uma técnica para a exploração de um tema pouco conhecido, visando o delineamento de pesquisas futuras" (GONDIM, 2003, p. 152). Nesse ponto, enquadra-se o nosso trabalho, que visa entender como as pessoas vão reagir à maneira do Esporte Interativo transmitir a Liga dos Campeões de forma exclusiva, algo inédito para a emissora.

Gondim (2003) discorre sobre a utilização de grupos focais em diversas situações.

Importante que se faça comentários adicionais sobre as possibilidades de utilização técnica dos grupos focais para profissionais e pesquisadores, que são inúmeras. Na escola são uma ferramenta útil para os trabalhos com grupos de pais, professores e estudantes. Em organizações formais auxiliam na introdução de programas, na tomada de decisões, na aprendizagem organizacional, no diagnóstico e avaliação da qualidade de serviços, assim como na geração de novas ideias. No setor de saúde viabilizam a abordagem de grupos segmentados (hipertensos, diabéticos, drogadiços, adolescentes, gestantes, etc) e a difusão de informações para a população carente. Na política vêm dando sua contribuição para a avaliação da opinião de eleitores e estudo do comportamento político. No marketing ampliam a compreensão dos hábitos de consumo e do impacto de produtos, serviços e comerciais. Na atuação junto a comunidades os grupos focais estão auxiliando na compreensão dos grupos sociais desfavorecidos e nas ações comunitárias. (GONDIM, 2003, p. 160)

Para Gondim (2003), os pesquisadores encontraram uma técnica que os auxilia para investigar muitas coisas, como crenças e opiniões. Os grupos focais dão suporte para a geração de hipóteses, elaboração de instrumentos e construção teórica.

O grupo focal selecionado para o presente trabalho se reuniu na Sala 3 da Faculdade de Comunicação Social da UFJF, na noite do dia 2 de junho de 2015, para assistir e analisar compactos de 15 minutos de cada uma das transmissões. Foram editados e exibidos exatamente os mesmos lances para que a comparação fosse facilitada.

O objetivo do critério de escolha das pessoas era diversificar o grupo focal. Ao todo, foram selecionadas seis pessoas. Foram escolhidos dois jornalistas diplomados que

trabalham com esporte: Giovane Rezende, das rádios Catedral e CBN Juiz de Fora; e Bruno Kaehler, do portal e Rádio Web Toque de Bola. Também foram selecionados dois narradores: Gustavo Fonseca e Rafael Sarchis, que atuam na Rádio Facom (Gustavo também narra para a Rádio Web Toque de Bola). Por fim, mais duas pessoas que acompanham transmissões esportivas, mas não têm ligação profissional com a área de comunicação: Paulo Brandão e Ruan Roque. Ambos são conhecidos do autor do presente trabalho, e têm o hábito de assistir jogos de futebol em diferentes emissoras, com diferentes profissionais. Ambos são apaixonados pela Liga dos Campeões. Ou seja, têm conhecimento do objeto estudado.

Após assistir os vídeos editados (primeiro com a transmissão da ESPN Brasil e depois com a transmissão do Esporte Interativo), o grupo apontou as diferenças que pode perceber. Em cerca de 80 minutos, divididos entre 30 para as exibições dos dois compactos e 50 para as explanações dos componentes do grupo focal, foram vários aspectos destacados.

4.1.1 Linguagem e estilo

A principal diferença apontada pelos participantes a respeito das transmissões apresentadas pelas duas emissoras está na linguagem adotada por cada uma delas. Para Giovane Rezende, o Esporte Interativo faz uso de um "formato mais popular", destacando a emoção dos lances, enquanto "a ESPN prefere uma abordagem mais técnica", com estatísticas e informações. Na visão dele, isso acontece desde antes da bola rolar, nas escalações.

No início do jogo, enquanto um está dando a escalação e o outro também, o Everaldo, na ESPN, vai dando informação sobre a escalação. "Fulano está no lugar de ciclano, que no último jogo sentiu, e na temporada fulano tem não sei quantos gols". Enquanto isso, o André Henning, no EI, tenta render mais o nome. "Esse é o cara, o Cristiano Ronaldo. Buffon, grande jogador. São duas equipes que têm tantos mil títulos". Ele tenta puxar mais o lado emocional da situação. Enquanto na ESPN é focado mais na parte técnica, estatística. (Apêndice III)

Gustavo Fonseca faz questão de destacar a quantidade de dados presentes em um curto espaço de tempo na escalação narrada por Everaldo Marques, da ESPN. Ele recorda o fato de que o locutor, ao citar a formação de ataque do Real Madrid, inseriu algumas informações, como a ausência do francês Benzema, o número de assistências que o galês Bale havia conseguido no último jogo, e que o português Cristiano Ronaldo era "herdeiro" de um desses passes, além de enfatizar que Ronaldo fez dois gols. "Olha o tanto de informação que ele deu em um curto espaço de tempo, entre escalação e início de jogo!" (Apêndice III).

Para Gustavo Fonseca, a transmissão do Esporte Interativo faz com que o torcedor fique mais ambientado ao jogo. "No primeiro lance, a bola saiu e a torcida da Juventus começou a vaiar. O André já puxou. ""Ó, você já sentiu como vai ser a torcida da Juventus no jogo hoje". E naquele espaço de tempo a torcida grita" (Apêndice III). Para Giovane Rezende, o Esporte Interativo tem formato mais emocional, fazendo com que o torcedor tenha sentimentos mais próximos aos que teria na arquibancada. Na opinião dele, o telespectador fica mais dentro do jogo.

Giovane Rezende cita o exemplo de uma inversão de jogo feita de modo equivocado pelo zagueiro Sergio Ramos, do Real Madrid, que estava atuando no meio-campo na partida. O lance ocorreu por volta de 36 minutos do segundo tempo. Na ocasião, André Henning usou seu tradicional bordão "tem que apanhar de cinta" como uma crítica ao erro do jogador. Para Giovane, esse é o mesmo tipo de comentário que um telespectador normalmente faria. "Isso não é uma coisa ruim, é bacana. Ele interage com o cara que está dentro de casa. Então fica uma linguagem mais próxima do povão, do popular" (Apêndice III).

Para Giovane Rezende, o formato da ESPN "é mais difícil". Na visão dele, a emissora deseja informar o espectador, com o objetivo de que termine a transmissão com o máximo de dados possível. "Quantos chutes o sujeito deu ao gol, quantas bolas ele tentou roubar, qual foi o posicionamento correto do cara no jogo em relação ao que ele produz na temporada. Para mim, essa é a principal diferença" (Apêndice III). Rafael Sarchis lembra que Everaldo Marques enfatizou "três ou quatro vezes" que o argentino Tévez era artilheiro do Campeonato Italiano. "No Esporte Interativo o André Henning não cita isso" (Apêndice III).

Gustavo Fonseca lembra que o slogan do Esporte Interativo (Esporte Interativo: a emoção que o Brasil merece) já evidencia as pretensões da emissora. Como efeito de comparação com a ESPN, ele cita um lance ocorrido no primeiro tempo, quando Cristiano Ronaldo recebe bola em boa condição e chuta de pé esquerdo, cruzado, para fora. Para ele, o narrador do Esporte Interativo leva a emoção até o último instante do lance. "O lançamento para o Cristiano Ronaldo, que ele vem na grande área, bate cruzado, e a bola passa a três metros do gol, ele faz como a gente faz no rádio. "Pra foooooora, Cristiano Ronaaaaaaaldoo"" (Apêndice III). Bruno Kaehler concorda que há uma aproximação maior com o estilo radiofônico de transmissão.

No caso da ESPN Brasil, a observação de Gustavo Fonseca sobre a narração de Everaldo Marques, no mesmo lance em que Cristiano Ronaldo perde o gol, é importante. "Antes do lance concluir, o Everaldo viu que não tinha dado em nada e falou: "Cristiano Ronaldo bateu, pra fora". Ele desce e acrescenta uma informação" (Apêndice III).

Rafael Sarchis considera o estilo do Esporte Interativo mais chamativo, o que atrai mais quem não fica assistindo ao jogo o tempo inteiro. "Tem muita gente que está assistindo e fazendo outras coisas. No Esporte Interativo, com o André Henning, ele chama a atenção para todos os lances" (Apêndice III). Ele observa que, no caso da ESPN Brasil, com Everaldo Marques, há manutenção no tom de voz, independente se o lance é de gol ou de perigo, o que diminui as chances de atração por parte de quem não está 100% ligado na partida. "A pessoa que não está prestando atenção às vezes nem observa" (Apêndice III).

Ao mesmo tempo, Gustavo Fonseca faz questão de ressaltar um aspecto importante. Ele conta que, durante as exibições dos dois compactos, optou pelo exercício de fechar os olhos em determinados lances, tanto na transmissão da ESPN como na do Esporte Interativo, para tentar verificar o quanto é possível entender a localização da bola nos dois casos. Gustavo Fonseca percebeu que a diferença é muito clara e nítida.

Com o Everaldo (ESPN) você consegue visualizar. Ele vai detalhando devagarzinho. "Dominou fulano de tal a bola, pelo meio, já passou pela direita o James, recebeu. Voltou a bola no meio, Chicharito". O André (Esporte Interativo) não. "Já passou James lá do outro lado. Dominou o James agora. Voltou no Chicharito". Eu acho que essa entonação, que puxa a atenção, ao mesmo tempo, o Everaldo, por ser um cara completamente técnico, e a transmissão de rádio dele é assim, o gol do Everaldo é um gol que, no detalhamento do gol, ele faz um GPS da bola. (Apêndice III)

Gustavo Fonseca lembra que, enquanto a transmissão da ESPN Brasil explora a descrição fiel do narrador, que conta o caminho da bola até o gol durante os replays, o Esporte Interativo puxa para o lado da emoção, utilizando, inclusive, uma trilha, que é tocada sempre após cada gol.

A percepção de Gustavo Fonseca aponta ainda para dois modos diferentes até de acompanhar as transmissões, em função do estilo de cada emissora. Ele tem a ideia de que o telespectador da ESPN Brasil seria o que está em casa, "tomando uma cervejinha", e assiste a Liga dos Campeões porque gosta de acompanhar o torneio. Por isso, quer ter o máximo de informações possível. Já o telespectador do Esporte Interativo, na visão de Gustavo Fonseca, seria o que está em um bar com os amigos, e assiste ao jogo com maior emoção, comemorando junto com o narrador, possível de ser ouvido por uma TV com volume alto, por exemplo.

As diferenças entre os narradores não foram as únicas apontadas pelo grupo. As distinções nas abordagens dos comentaristas das duas emissoras foram consideradas claras por todos os componentes. Bruno Kaehler observou que os estilos refletem os objetivos das

duas empresas, já que o Esporte Interativo deseja se popularizar e a ESPN Brasil já tem uma história mais longa e consolidada.

Kaehler exemplifica seu pensamento com o primeiro comentário de Mauro César Pereira, da ESPN Brasil, logo após o apito inicial.

A gente percebe diferenças, por exemplo, na introdução dos comentaristas, quando o jogo se inicia. Na ESPN, o Mauro César vai falar do Real Madrid e da Juventus, se ela vai jogar com três zagueiros ou com dois zagueiros, aí pega um histórico, uma informação. No Real Madrid, fala que está sem o Benzema e abdicou dos três atacantes, está jogando com um meio-campo mais encorpado, ele usou essa expressão. Então, a ESPN é aquilo de "informação é o nosso esporte", o slogan. (Apêndice III)

Para Giovane Rezende, o estilo de comentário da ESPN Brasil o força a querer conversar com os comentaristas. É uma visão pessoal que, segundo ele, o faz se sentir uma espécie de comentarista também. "Lances que eles analisam ou determinada estatística ("O Cristiano Ronaldo hoje está sumido ali pelo lado direito, deu não sei quantos passes"), o Léo Bertozzi fazendo um comentário do mesmo tipo que você fez" (Apêndice III).

Paulo Brandão acredita que, na ESPN Brasil, há maior presença dos analistas na transmissão. "A todo momento o comentarista analisa o que está sendo passado dentro do jogo. Quase tudo" (Apêndice III). Na opinião dele, o próprio narrador "tem um lado comentarista". A impressão de Brandão é que os comentaristas da ESPN Brasil dão a entender, pelo estilo da linguagem, que estudam muito mais que os do Esporte Interativo. Giovane Rezende concorda.

Rezende considera que o estilo de comentário no Esporte Interativo é mais próximo ao que um torcedor falaria em um bar ou em um estádio, por exemplo. "É aquele negócio do comentário sobre determinado lance, te dá mais vontade de xingar, de falar com o jogador, gritar com o jogador" (Apêndice III). Rafael Sarchis exemplifica isso citando um comentário de Vitor Sergio Rodrigues, em um lance no fim da partida, quando Llorente, da Juventus, perde um gol. ""Tem dois metros de altura, está aí só para isso e não consegue fazer". Foi mais para esse lado do entretenimento, não tanto da informação técnica" (Apêndice III). Para Giovane Rezende, esse é tipo de comentário que não está presente nas transmissões da ESPN.

Para Gustavo Fonseca, o fato de Zico ser ex-jogador conta para o tipo de análise feita pelo Esporte Interativo, mais atenta a lances específicos, e menos a informações generalizadas. Além disso, nesse tipo de comentário, há menor possibilidade de discordância, por parte do público, pelo fato de o ex-jogador ter estado nos gramados por muito tempo. "O

Zico fala: "Essa bola aí não vai ser cruzada na grande área se você não tem o Benzema", etc. Ele dá um aparato técnico da categoria do jogador em cada momento" (Apêndice III).

Já o estilo de Mauro César Pereira, da ESPN, por exemplo, aponta para um diálogo maior com a informação dentro do comentário, segundo Gustavo Fonseca, falando que "nessa linha de quatro aí, não sei o que, está muito mais propício para o Real Madrid substituir e colocar um atacante que vai explorar um novo estilo de jogo" (Apêndice III).

A impressão de Paulo Brandão é que os comentaristas do Esporte Interativo participam menos da transmissão em relação aos analistas da ESPN Brasil. "Quando você assiste as duas, uma depois da outra, eu senti muita falta do comentarista dentro do jogo no Esporte Interativo" (Apêndice III).

4.1.2 Informação e emoção: a saída?

Uma das opiniões unânimes do grupo focal foi a de que as transmissões da ESPN Brasil são mais completas, porque contêm mais informação. Isso fez com que os participantes declarassem preferência pela emissora. Paulo Brandão justificou a predileção pela ESPN pela quantidade de dados passados ao telespectador, o que acaba o deixando por dentro de tudo. No entanto, ele fez uma ressalva. "Às vezes eles passam tantos dados que você não consegue assimilar bem todos os dados que eles passam. Isso também é uma parte. Mas, no geral, eu prefiro o estilo da ESPN" (Apêndice III). Bruno Kaehler também prefere a ESPN ao Esporte Interativo por considerar a transmissão mais informativa. "Uma transmissão mais completa é justamente a da informação, que é extremamente necessária neste momento" (Apêndice III).

Gustavo Fonseca fez questão de ressaltar que, embora a transmissão da ESPN Brasil seja mais informativa que a do Esporte Interativo, não falta emoção.

Se falta informação no Esporte Interativo às vezes, e às vezes até sobra na ESPN, tem emoção na ESPN também. Eu gosto da narração do Everaldo, gosto da narração da ESPN. Eles conseguem dosar, ao mesmo tempo, a questão da informação na hora de gol, e conseguem um gol que não é um gol de explosão, que joga para cima, mas é um gol, uma narração, que leva emoção também. Ao mesmo tempo ele consegue descrever o lance e ir pautando o lance através de informação. O estádio faz a emoção, quando sai um gol a torcida pulsa, para você que está prestando atenção, você vai junto, e o narrador só está legendando o que você está vendo. (Apêndice III)

Gustavo Fonseca argumenta que a ESPN provavelmente é mais completa que o Esporte Interativo na maneira de lidar com a Liga dos Campeões também por causa do tipo de

público da competição. Ele argumenta que os telespectadores que costumemente acompanham o torneio são mais ávidos por informações detalhadas sobre a partida, jogadores e equipes que por emoção, tendo em vista que, na maioria dos casos, o envolvimento com os times participantes é menor. Ele ressalta que isso não é exatamente uma questão de ser bom ou ruim, mas sim de estilo e demanda por parte do público.

O narrador do Esporte Interativo, e eu não estou falando que é ruim, joga tanto para cima que ele se torna o primeiro plano da situação. Para quem é torcedor, vai comemorar junto com o cara. Mas, no caso, a gente está tratando da Champions. Mas você ver um Real Madrid x Juventus é diferente de ver um Fla x Flu, por exemplo. A emoção que você sente, como torcedor do Flamengo, vendo o jogo do Flamengo, com essa emoção que o André dá na narração dele, você fica louco. Mas às vezes você quer apreciar o bom futebol não sendo torcedor da Juventus, torcedor do Real Madrid. A maioria da galera gosta de futebol e quer ter a informação sobre futebol. Por isso acho que, no trato da Champions League, a ESPN vai ser mais completa, vai conseguir ter a emoção necessária com a informação que o público quer. Às vezes o cara não tem essa relação tão grande como tem com o time dele. (Apêndice III)

Paulo Brandão completou o raciocínio questionando. "Vocês não acham que o público de uma Champions League é muito diferente de um público de Campeonato Brasileiro?" (Apêndice III). Na opinião dele, o público que acompanha o futebol europeu ainda é minoria, e não há muita gente que torça de forma fanática por times como Real Madrid e Juventus, por exemplo. Também por isso a necessidade da informação. "Quando você vê uma transmissão da ESPN, você fica por dentro dos campeonatos europeus em um jogo. Se você vê pelo Esporte Interativo você vai ter a emoção, mas não vai ter a informação" (Apêndice III).

Giovane Rezende lembrou o caso do jovem Sturaro, que pela primeira vez atuava pela Juventus em uma partida tão importante. "A ESPN deu esse destaque, trouxe informação sobre esse jogador, introduziu o jogador. O Esporte Interativo, não que isso seja uma característica ruim, mas eles meio que suprimem isso" (Apêndice III). Para ele, o foco do Esporte Interativo é o jogo, o ambiente, a situação, a emoção.

A impressão do grupo é que a exclusividade do Esporte Interativo na transmissão da Liga dos Campeões é uma faca de dois gumes. Por um lado, na opinião dos participantes, a emissora, por seu estilo mais popular, tem boas chances de cooptar mais admiradores para o futebol europeu.

Durante a conversa, Giovane Rezende foi o primeiro a observar isso. Ele cita o exemplo de seu pai, que não é interessado por futebol europeu. "Uma transmissão como a do Esporte Interativo colocaria essa pessoa no jogo, faria a pessoa se interessar pelo futebol

européu e ver que tem emoção" (Apêndice III). Ele ressalta que, embora prefira a transmissão da ESPN Brasil, "pela informação qualificada", o Esporte Interativo pode ser importante para atrair mais telespectadores para o futebol europeu. Bruno Kaehler, no entanto, considera que há dois lados. "O cara que vai ver pela primeira vez o futebol europeu e vai acompanhar pela ESPN vai ser contextualizado muito melhor" (Apêndice III).

Giovane Rezende entende que a linguagem popular do Esporte Interativo é mais acessível para quem não acompanha a Champions com frequência. "Essa galera que não curte, e que está assistindo só para ver o Neymar, pode assistir futebol europeu e se sentir em casa. Ele está tendo a emoção que habitualmente não sente" (Apêndice III). A ponderação tem como exemplo um dos maiores times de todos os tempos: o Barcelona de Pep Guardiola, que encantou o mundo do futebol entre 2008 e 2012. Para Giovane Rezende, nem mesmo aquela equipe foi capaz de cooptar muito mais gente para assistir futebol europeu. A causa disso seria, também, o tipo de transmissão feito pela ESPN.

Um dos maiores times que eu vi na vida foi o Barcelona do Guardiola. Muita gente antiga, tios meus, meu pai, parentes próximos que viram o futebol da década de 1980, por exemplo, achava o futebol do Barcelona uma porcaria. Diziam que era um saco, uma chatice aquela bola rodando de um lado a outro o tempo inteiro. Tem a questão de ver o tipo de transmissão também. Certa vez eu fui colocar meu pai para assistir um tempo do jogo daquele Barcelona, e a transmissão, para uma pessoa que não está habituada, pode se tornar facilmente maçante. Aquele toque de bola de um lado para o outro, mais os comentários informativos, vão te jogando para baixo. Se você tem algo mais emocionante você vai colocar gente que não curte futebol europeu para ver a situação não só pela estrela, mas também pelo jogo em si. (Apêndice III)

Giovane Rezende admite que, no entanto, "quem já gosta de futebol europeu prefere a ESPN porque ela dá informação, ela te contextualiza". É exatamente por isso que, na opinião do grupo focal, o Esporte Interativo necessita de um processo de adaptação para que o público costumeiramente consumidor da Champions fique satisfeito. Adaptação essa que seria adicionar mais informação aos jogos.

Até a temporada 2014/2015, o Esporte Interativo transmitia apenas um jogo por rodada, quase sempre às terças-feiras, batizadas a cada semana de "Terça de Liga". Para Gustavo Fonseca, o fato de mostrar todas as partidas torna difícil manter o mesmo estilo sempre. "Ao mesmo tempo que vão mostrar um Real Madrid x Borussia Dortmund, vão mostrar um Club Brugge x Ludogorets. Aí eu quero ver como vai ser essa transmissão. Eles vão ter que adaptar" (Apêndice III).

Paulo Brandão tem dúvidas se a emissora conseguirá repetir o mesmo tipo de transmissão em todos os jogos. "Eu acho que o grande desafio do Esporte Interativo será dar a mesma emoção de Juventus x Real Madrid na semifinal em um jogo da fase de grupos entre Borussia Dortmund x Apoel, por exemplo" (Apêndice III).

A experiência de narrador de Gustavo Fonseca faz com que ele pondere a respeito da viabilidade de uma transmissão mais emocionante, como o grupo focal acredita ser o estilo do Esporte Interativo, em todas as partidas. Ele utiliza como exemplo um dos grupos da Liga dos Campeões 2014/2015, composto por Real Madrid, Liverpool, Basel e Ludogorets. "Transmitir um Ludogorets x Basel, transmitir um Olympiakos x Malmo, é impossível manter esse jogo só no gogó. Você transmitir um jogo desse e manter lá em cima é muito, muito difícil" (Apêndice III). Para ele, a certas situações das partidas também contribuem para essa dificuldade.

Não é todo jogo que é semifinal, é Juventus x Real Madrid. O cara vai ver aquele jogo e, com vinte minutos do segundo tempo, vai estar 3 a 0 para o Borussia, o Basel vai estar correndo atrás, vai ficar aquele jogo tático, e onde que o narrador do Esporte Interativo vai colocar a emoção? (Apêndice III)

Gustavo Fonseca considera necessário o Esporte Interativo adicionar mais informações a sua transmissão para cativar o público exigente e acostumado com grande nível de informações sobre o futebol europeu. Segundo ele, é importante que a emissora adote um estilo que mescle mais a informação e a emoção das partidas, para que consiga atender a todos. "Até para pegar aquele viciado que está em casa na terça-feira à tarde e pensa: "Hoje tem Olympiakos x Malmo, vou dar uma sacada nesse jogo". Esse cara vai saber quem é o atacante do Malmo que está fazendo gols no Campeonato Sueco" (Apêndice III). Para Ruan Roque, isso é pegar uma característica da ESPN Brasil. "A ESPN te dá essa informação. Eles (Esporte Interativo) vão ter que estudar mais os times" (Apêndice III).

Para Rafael Sarchis, é interessante para o Esporte Interativo se aproximar um pouco do estilo da ESPN Brasil até para que consiga concretizar seu processo de popularização. "A ESPN está no mercado há vinte anos, o Esporte Interativo não. Quer ganhar o público. Eles têm um público diferente da ESPN. Agora vai ter que juntar isso por causa desse público da ESPN, trazer mais informação" (Apêndice III). Gustavo Fonseca vê da mesma forma. "Eles vão ter que se reinventar para fazer uma transmissão mais completa, para chamar mais o público. Se não o cara vai começar a procurar links na internet" (Apêndice III).

Além de achar necessário, Gustavo Fonseca aposta que o Esporte Interativo se adaptará, não ficando preso à questão da emoção, mesmo que isso faça parte do slogan da emissora. "Vai ter que passar o chamar o cara que quer ver o jogo porque é o campeonato que ele gosta de ver. Ele vai querer ver o scout, saber informação sobre o Sturaro" (Apêndice III).

Giovane Rezende acredita que todos esses fatores tornam a tarefa do Esporte Interativo um desafio. Segundo ele, muita gente que gosta de futebol não tolera narrações de estilo mais gritado, como as do Esporte Interativo. "Se ele quiser assistir, ou ele se acostuma ao jeito do Esporte Interativo, ou o Esporte Interativo vai tentar se aproximar" (Apêndice III). Assim como Gustavo Fonseca, ele acredita que a emissora tende a se adaptar, até pelo fato de querer agradar também ao público que já consome o futebol europeu com muita frequência. "Eles vão ter que se desafiar a trazer essa coisa mais emocionante também com mais informação" (Apêndice III).

Paulo Brandão considera que o ideal seria o Esporte Interativo dosar a emoção com a informação da ESPN. "Ficaria bem legal" (Apêndice III). Para Giovane Rezende, porém, é necessário que a emoção não caia.

Gustavo Fonseca considera praticamente impossível a adição de muita informação em uma transmissão sem que isso afete o aspecto emocional do jogo.

Uma coisa compete com a outra. Vamos supor que o James pegue a bola, bata de pé direito e bola saia. Se o cara do Esporte Interativo está mandando na emoção ("dominou James, bateu, pra foooooooooooooora. Paaaaaaasss à direita"), na ESPN o Everaldo já falaria "pra foora, pegou com o pé que não é o bom". Olha o tempo que o cara coloca no foco de uma coisa ou outra! Os segundos na transmissão fazem diferença, entre você colocar uma informação ou "esticar" uma palavra para dar emoção. Acho que tem essa diferença. Não tem como o narrador colocar a sua emoção e aquela emoção cair de forma abrupta pra entrar uma informação. Vai quebrar (Apêndice III).

Outros dois aspectos foram levantados pelo grupo no que diz respeito às necessidades de adaptação por parte do Esporte Interativo: a programação e a interatividade. Para Gustavo Fonseca, será necessário um aumento no número de horas dedicados à Liga dos Campeões, especialmente com programas de debate. "'O Melhor da Liga" (programa exibido sempre ao final de cada transmissão da Liga dos Campeões) vai ter que ser maior, os programas vão ter que dar mais cobertura" (Apêndice III).

Para Gustavo Fonseca, o fato de a ESPN transmitir as ligas nacionais faz com que seus telespectadores já estejam naturalmente mais por dentro do que está acontecendo no futebol europeu, o que faz diferença. "Já há um acompanhamento mais natural. Você viu

durante o fim de semana os jogos. Nos jogos da Champions, você vai saber qual jogador está mais em condição, qual cara está machucado, qual jogador que foi poupado" (Apêndice III). Sobre os programas de debate, Rafael Sarchis lembrou que o único no estilo que está diariamente na grade do Esporte Interativo é o "Jogando em Casa", e Paulo Brandão ressaltou que o foco é mais voltado para o futebol brasileiro.

Por fim, Bruno Kaehler pensa que o Esporte Interativo precisa de mais participação do público nos jogos. Para ele, será importante que as pessoas ajudem mais, de forma a alimentar as transmissões não apenas com mensagens como "manda um abraço para a cidade tal", exemplo citado por Giovane Rezende, mas sim com informações mais concretas sobre as partidas. Paulo Brandão afirmou que "o internauta da ESPN dá dados, ajuda a transmissão. No Esporte Interativo, não. Ele lida com a emoção, corneta o cara (jogador)" (Apêndice III).

4.2 ANÁLISE: IMPRESSÕES E CONSTATAÇÕES

Para tentar entender as diferenças entre as transmissões da ESPN Brasil e do Esporte Interativo, analisamos a mesma partida (Juventus 2 x 1 Real Madrid) que foi vista pelo grupo focal, na seção anterior. No entanto, a abordagem foi diferente. Desde o pré-jogo até os programas posteriores às partidas, foram levados em consideração o máximo de aspectos possíveis para que as distinções entre as duas emissoras fossem mostradas de forma mais exata. Algumas impressões elencadas pelo grupo focal revelaram-se verdadeiras. Outras, não.

Gustavo Fonseca, por exemplo, chamou a atenção para a necessidade de o Esporte Interativo ampliar sua programação, dando mais espaço à Liga dos Campeões. Analisando friamente, no entanto, é possível verificar que a emissora deu até mais espaço ao torneio que a ESPN Brasil, se considerarmos a quantidade de horas destinadas ao jogo.

O Esporte Interativo iniciou seu pré-jogo, batizado de "Febre de Liga", às 14h, enquanto que a transmissão da ESPN Brasil começou às 15h, com o "Abre o Jogo". Isso confere relevante uma hora a mais para o Esporte Interativo. Como a emissora lidou com esse tempo é algo que discutiremos à frente. Nesse período da transmissão, Everaldo Marques, na ESPN, ainda utilizou parte do tempo para falar sobre a convocação do Brasil para a disputa da Copa América. O comentarista Leonardo Bertozzi foi perguntado sobre o assunto. O Esporte Interativo não falou sobre a convocação no "Febre de Bola", que teve Alexandre Gimenes na apresentação e Bruno Formiga nos comentários, e foi destinado apenas à Liga dos Campeões.

Isso aumenta ainda mais a diferença de tempo dedicado ao assunto em favor do Esporte Interativo.

Importante ressaltar que, na ESPN Brasil, o próprio narrador da partida comandou todo o pré-jogo. No Esporte Interativo, André Henning só assumiu a transmissão por volta de 15h, após o término do "Febre de Bola". Neste momento, também entraram no ar os comentaristas Vitor Sergio Rodrigues e Zico. Já na ESPN, Everaldo Marques e Leonardo Bertozzi iniciaram os trabalhos, e foram acompanhados por Mauro César Pereira apenas por volta de 15h30. É necessário destacar que, no mesmo dia, Mauro César participou do "Bate-Bola", programa que terminou às 15h. Provavelmente por isso não esteve presente desde o início na jornada.

A diferença de tempo dedicado à Liga dos Campeões especificamente naquela terça-feira também pode ser verificada no pós-jogo. No Esporte Interativo, assim que a partida terminou, entrou no ar o programa "O Melhor da Liga", com a participações de Gimenes, Formiga e Vitor Sergio Rodrigues, no estúdio, além de Zico e André Henning, na cabine. O programa tratou da competição durante todo o tempo, no qual o público pôde acompanhar um compacto de 15 minutos do jogo, e os comentaristas debateram todos os lances mais importantes da partida.

Após o jogo, a ESPN Brasil entrou com o "Prorrogação". Foi fácil perceber que o programa da emissora tem conteúdo muito mais variado que "O Melhor da Liga", o que, ao mesmo tempo, faz com que o espaço destinado à própria análise da Champions seja menor. No meio do programa, após comentários de Bertozzi e Mauro César, o narrador Everaldo Marques iniciou um giro de informações com notícias dos clubes brasileiros envolvidos na disputa da Copa Libertadores da América. Por demandar a participação de repórteres e comentaristas especializados, a inserção tomou tempo considerável do programa, que também mostrou, ao vivo, uma entrevista coletiva do atacante Alexandre Pato, do São Paulo. O "Prorrogação" também destacou, muito mais que "O Melhor da Liga", a partida que seria disputada no dia seguinte, entre Barcelona e Bayern de Munique. Medida fácil de explicar. A ESPN transmitiria o jogo ao vivo, ao contrário do Esporte Interativo.

Os parágrafos acima mostram que a percepção de Gustavo Fonseca sobre o espaço destinado à Liga dos Campeões por parte do Esporte Interativo não traduz exatamente a realidade. O espaço não é menor em dias de jogos. Muito pelo contrário: é maior! Mesmo que também seja possível verificar quantidade menor de informações sobre o torneio no dia a dia da emissora.

Mas talvez a impressão mais facilmente detectada como fora da realidade por parte do grupo seja a percepção de Bruno Kaehler a respeito da participação do público do Esporte Interativo nas transmissões. Numericamente, estatisticamente, os telespectadores interagem mais que os da ESPN Brasil.

A ESPN Brasil utilizou a hashtag #ESPNtemJuventuseReal e o narrador Everaldo Marques leu as mensagens que chegavam no Twitter. Durante os 90 minutos, foram 18 mensagens lidas, embora o nome de 22 internautas tenham sido falados (quatro deles não tiveram as perguntas lidas). Além disso, também foi lida uma pergunta no ESPN Sync, aplicativo que abastece o telespectador de informações sobre os jogadores e sobre a partida durante a transmissão. Mesmo sem ler diretamente as mensagens, vale lembrar que, em determinado momento, Everaldo Marques chamou atenção para o fato de que muitos internautas estavam lembrando do francês Zinedine Zidane, craque que marcou época tanto com a camisa da Juventus quanto com a do Real Madrid. Isso corrobora o pensamento de Paulo Brandão, de que "o internauta da ESPN dá dados, ajuda a transmissão" (Apêndice III).

Vitor Sergio Rodrigues, comentarista do Esporte Interativo responsável pela leitura das mensagens da hashtag #TerçaDeLiga13, leu 21 durante o jogo. Se a diferença na leitura é pequena, o trato é totalmente diferente. O próprio Vitor Sergio respondeu três mensagens na transmissão, enquanto Zico respondeu uma. Além disso, o narrador, André Henning, aproveitou o gancho de uma das mensagens para chamar o serviço de TV online do Esporte Interativo, batizado de "EIPlus". Em certo momento, Vitor Sergio também destacou que #TerçaDeLiga13 estava na sexta posição nos Trending Topics (assuntos mais comentados) do Twitter.

Mas a principal diferença na questão da interatividade não é no momento em que a bola rola, e sim no pré-jogo. Durante o "Febre de Bola", o Esporte Interativo organizou uma batalha de hashtags. Como a partida era Juventus x Real Madrid, os destaques foram o argentino Carlitos Tévez, da Juventus, e o português Cristiano Ronaldo, do Real Madrid. Por isso, os internautas eram instigados a participar de duas formas: #TevezDecideNoEI ou #CR7DecideNoEI, dependendo de sua preferência por um ou por outro. É importante ressaltar que Alexandre Gimenes e Bruno Formiga chamaram o público para participar dessa forma logo no início do programa e, de tempos em tempos, lembravam o "placar" da disputa, ou seja, quantas citações cada hashtag tinha, além de lerem mensagens (responsabilidade de Formiga). A "disputa" criada, pelo Esporte Interativo, entre Tévez e Cristiano Ronaldo, confirma a sensação dos integrantes do grupo focal, expressada de forma mais contundente

por Giovane Rezende, de que a emissora procura valorizar os craques, os principais jogadores da partida.

Por outro lado, no "Abre o Jogo", da ESPN Brasil, o narrador Everaldo Marques não leu nenhuma mensagem, seja no #ESPNtemJuventuseReal, seja no ESPN Sync, embora tenha instigado o público a participar dessas formas por três vezes.

Quando analisamos friamente, percebemos que o Esporte Interativo, na verdade, interage mais com o seu público durante a jornada que a ESPN Brasil, ao contrário da percepção demonstrada por Bruno Kaehler. Isso acontece mesmo que a ESPN tenha duas formas de participação, já que possui o ESPN Sync. No entanto, o aproveitamento das ferramentas é feito de forma mais discreta e pontual, ao contrário do Esporte Interativo, que movimenta a transmissão com mudanças e batalhas de hashtags, além de um maior número de leituras e respostas das mensagens enviadas pelo público.

Outra impressão revelada pelo grupo também foi facilmente rebatida quando procuramos assistir às transmissões com mais atenção. Se Brandão (2015) afirmou sentir falta do comentarista do Esporte Interativo dentro do jogo, os números mostram que, na verdade, são justamente esses os analistas que mais participam.

Para fazer a medição, contamos o número de inserções de cada comentarista nas transmissões da ESPN Brasil e do Esporte Interativo. No primeiro tempo, a diferença foi enorme. Mauro César Pereira fez 13 comentários, e seu colega Leonardo Bertozzi entrou 19 vezes, totalizando 32 participações na etapa inicial. Já no segundo tempo os dois aumentaram a frequência. Mauro comentou 19 vezes, enquanto Bertozzi fez 28 inserções. 57 ao todo. Somando o jogo inteiro, os analistas da ESPN Brasil falaram por 89 vezes durante a partida.

No Esporte Interativo, não houve tanta diferença entre um tempo e outro. Na etapa inicial, Vitor Sergio Rodrigues e Zico somaram 27 participações cada, totalizando 54. No segundo tempo, Vitor Sergio alcançou a marca de 31 inserções, enquanto Zico chegou perto, com 29. Os 60 comentários do segundo tempo fizeram com que a quantidade de participações dos analistas do Esporte Interativo saltasse para 114.

A diferença, pró Esporte Interativo, de 25 inserções de comentaristas em 90 minutos de partida pode ser considerada significativa, especialmente quando a impressão inicial, expressada por Paulo Brandão, era de que os analistas da ESPN participavam muito mais. Estatisticamente mostramos que isso não é exatamente verdade.

No entanto, se há um ponto no qual a percepção do grupo focal bate perfeitamente com o nosso estudo é o fato de que o estilo dos comentários - e da transmissão em si - são diferentes. Diferentes não. Muito diferentes. E é possível perceber isso desde o pré-jogo.

Enquanto o "Abre o Jogo" da ESPN Brasil é repleto de informações sobre os números dos jogadores e equipes, histórico de confrontos e desempenho dos times em solo adversário, o "Febre de Bola" é muito mais uma prévia do que vai acontecer no jogo em si. Tanto que os VT's produzidos falam mais sobre os duelos dos jogadores importantes, por exemplo. Outro tipo de abordagem.

Um bom exemplo é a primeira inserção dos comentaristas no pré-jogo. Enquanto Leonardo Bertozzi, da ESPN, lembrou que os dois times se enfrentaram pela última vez em uma semifinal doze anos atrás, e contou a história daquele confronto de 2003, Bruno Formiga, do Esporte Interativo, perguntado por Alexandre Gimenes, discutiu se a partida entre Juventus e Real Madrid era a mais importante da história do Juventus Stadium, estádio inaugurado em 2011.

Durante a partida, foi possível perceber também que os comentaristas da ESPN Brasil utilizam mais os números para embasar as opiniões. Leonardo Bertozzi, por exemplo, mostrou que os jogadores da Juventus trocaram 27 passes na jogada que resultou no primeiro gol da partida. Outros números sobre passes também foram ressaltados pelo mesmo analista, que ainda destacou o fato do time italiano não ter acertado qualquer finalização dos 10 aos 45 minutos do primeiro tempo.

Embora use menos os números que Bertozzi, Mauro César Pereira também contribuiu para que a transmissão da ESPN Brasil fosse mais recheada deles. Comentários sobre o número de faltas cometidas pelas equipes e o de finalizações executadas por Tévez estiveram presentes no repertório do analista. Mauro ainda cronometrou algumas paralisações mais longas que aconteceram durante o segundo tempo, e "cobrou" do árbitro a reposição dos minutos perdidos nos acréscimos.

Já no Esporte Interativo quase a totalidade dos comentários são sobre questões técnicas e táticas da partida em si. No entanto, a utilização de números para o embasamento da análise é praticamente inexistente. Isso reforça a ideia de que o estilo da emissora é mais próximo do popular, embora seja preciso ressaltar que os analistas falam muito do posicionamento tático das equipes, assunto nem sempre tão acessível para o grande público. Ao mesmo tempo, a ideia de Gustavo Fonseca de que Zico, até por ser ex-jogador, analisa mais os lances específicos, e detalhes técnicos como a batida na bola, por exemplo, se confirma quando vemos a partida inteira pelo Esporte Interativo.

A maior diferença entre as empresas, no entanto, é na narração. Nessa área, todas as observações feitas pelo grupo focal mostraram-se absolutamente verdadeiras após a verificação das duas transmissões por inteiro.

Everaldo Marques, da ESPN, tinha sempre um número ou informação na manga sobre uma das equipes ou jogador. A todo o momento! No primeiro tempo, por exemplo, Everaldo citou vários: lembrou a semifinal entre duas equipes que aconteceu em 1998; os números e o histórico do atacante Morata, da Juventus; os números de Cristiano Ronaldo; o tempo que o Real Madrid estava sem sofrer gol fora de casa na Champions League; a quantidade de finalizações certas da Juventus; o último confronto entre as duas equipes; o fato de que Evra e Tévez, da Juve, atuaram juntos no Manchester United; o histórico de Pirlo; e a informação de que Marchisio havia completado recentemente 300 jogos pela equipe italiana.

O único número usado com mais frequência por André Henning, do Esporte Interativo, foi a quantidade de tempo em que Juventus e Real Madrid não duelavam por uma semifinal de Liga dos Campeões: 12 anos. Ao invés de citar muitas informações, André nitidamente prefere "crescer" o jogo, destacando aspectos como a grandiosidade da partida e a festa da torcida presente ao estádio.

A observação de Gustavo Fonseca a respeito das descrições dos gols feitas por cada narrador é perfeita. Enquanto Everaldo Marques mantém um tom de voz mais ameno e detalha o lance, André Henning grita com toda a força, exaltando principalmente o marcador do gol. A diferença de tom, aliás, é perceptível durante toda a transmissão.

André Henning varia muito mais o volume e o tom de voz que Everaldo Marques. Em lances sem perigo, no meio-campo, é possível perceber o narrador do Esporte Interativo com voz mais baixa, mas tentando criar um clima de tensão, que vai "explodindo" à medida em que a jogada vai ficando mais perigosa. Já na locução de Everaldo essa variação é muito menor, embora exista nos lances mais agudos.

Todas as questões levantadas acima reforçam a ideia de que a transmissão da ESPN Brasil é, de fato, muito mais informativa que a do Esporte Interativo, que realmente prefere dar ênfase à emoção. Isso foi apontado por todos os membros do grupo focal na seção anterior, e foi facilmente confirmado. As perguntas que ficam, agora, são as seguintes: como surgiu e se consolidou esse estilo do Esporte Interativo? Quais as diferenças que os próprios profissionais percebem em relação à ESPN? A emissora deveria realmente se adaptar, como avaliou o grupo focal? É possível que o público estranhe as transmissões do Esporte Interativo na Liga dos Campeões?

Com a palavra, os próprios profissionais da casa.

4.3 AS IMPRESSÕES DOS PROFISSIONAIS DO ESPORTE INTERATIVO

Para responder as perguntas, entrevistamos quatro profissionais do Esporte Interativo: os narradores André Henning e Jorge Iggor, e os comentaristas Vitor Sergio Rodrigues e Felipe Rolim. O critério das escolhas foi baseado no fato de que esses são os únicos jornalistas da emissora que permanecem no elenco desde o início dos trabalhos, em 2007. Portanto, são os que mais têm condições de revelar especialmente como surgiu o estilo de transmitir futebol do canal, já que vivenciaram e, principalmente, participaram do processo, entendendo os motivos pelos quais tudo isso aconteceu.

4.3.1 O surgimento de um estilo

Felipe Rolim lembra que o estilo de transmissão do Esporte Interativo foi buscado desde o início dos trabalhos da emissora. A ideia foi angariar profissionais do rádio que conseguissem manter um ritmo forte. "Eles foram buscar gente no rádio, eu era do rádio" (Apêndice II - D). Jorge Iggor ressalta que houve desde o início uma preocupação em ter uma narração que lembrasse um pouco o rádio.

A gente estava ali no início e existia uma preocupação de a gente ter esse modelo, esse perfil, uma narração mais vibrante, que em algum momento lembrasse um pouco de rádio. A gente fez rádio. O André Henning fez rádio, eu fiz rádio, a gente foi formado no rádio. Tanto que, eu lembro que no processo de seleção de narradores eu fui ouvido, pelos diretores do Esporte Interativo, narrando jogo em uma rádio do Rio. Eles começaram a procurar o pessoal de rádio que eles achavam que tinha um perfil mais próximo àquela coisa do tom mais elevado na transmissão. (Apêndice II - B).

Rolim era profissional do rádio. Trabalhava na Transamérica, no Rio, que segundo ele tinha um ritmo diferente. Não bastava ser do rádio para conseguir se manter no elenco do Esporte Interativo. Tinha de conseguir manter um ritmo, no mínimo, próximo ao desejado pela empresa. "Sabiam que o meu ritmo era o da Transamérica do Rio, um ritmo irreverente, que já quebrava um paradigma no rádio" (Apêndice II - D). Ele conta ainda que algumas pessoas não tiveram sucesso no Esporte Interativo justamente por esse motivo. "Algumas pessoas que vieram do rádio, e não tinham esse ritmo, não continuaram. Foram

para outros veículos que têm um ritmo mais tradicional, mais sóbrio. Quem ficou foi porque tinha esse ritmo e se adequou" (Apêndice II - D).

Jorge Iggor e Felipe Rolim concordam que o papel de André Henning na formatação do estilo do Esporte Interativo foi fundamental. O próprio narrador também vê dessa forma, mas acrescenta que o estilo emocionante de transmitir teve início anterior. Henning pensa que, depois que o Esporte Interativo se estabeleceu como uma emissora própria, ganhou muito a sua cara, mas que o lado da emoção já era presente na época em que o grupo mantinha parcerias com outros canais para transmitir jogos. "O Esporte Interativo teve narradores, especialmente o Éder Luiz, que vieram do rádio. [...] Ele trouxe isso do rádio para as transmissões. Então tudo começou lá atrás" (Apêndice II - A). Ele acredita que herdou o estilo emocionante de Éder Luiz, até por ter trabalhado com o próprio.

Durante o período de parcerias, anterior a 2007, o Esporte Interativo tinha faixas de horário em outras emissoras, e ali transmitia os jogos, como conta Jorge Iggor. "Primeiro foi a parceria com a Rede TV, depois com a Bandeirantes, teve Cultura e Gazeta em períodos mais curtos" (Apêndice II - B). Segundo ele, esse período provavelmente foi fundamental para perceber que o Esporte Interativo precisava efetivamente ser uma emissora e ter narradores próprios, para criar uma linguagem. "Na Bandeirantes, por exemplo, você tinha lá o Luciano do Valle, o Silvio Luiz, e eles tinham a linguagem da Band, que talvez não fosse a nossa linguagem" (Apêndice II - B).

André Henning acredita que levou ao Esporte Interativo não a veia da emoção, mas sim a da irreverência. "A pitada que eu trouxe não foi a emoção. Isso já existia. Essa maneira "gritada" já tinha. Eu trouxe a maneira irreverente. É o meu jeito, o meu estilo. Eu era assim no rádio" (Apêndice II - A).

Ele conta que, no início, a liberdade que o elenco tinha para fazer improvisações também foi importante para chegar a um modelo de transmissão.

Quando a gente começou aqui, tínhamos muita liberdade, até porque, apesar de muita gente ver a gente, era uma novidade, a gente tinha liberdade para fazer o que a gente queria. Então, foi muito tranquilo para a gente sair experimentando, e fomos sentido que criava uma empatia com o público que era importante para a gente. O público, quando nos vê, ele vê de forma diferente. A gente vê pelas mensagens. Cria uma intimidade com o público falar a linguagem dele. É o que eu faço. Então, a irreverência, o linguajar, isso é uma coisa minha que eu levo para a transmissão. Porque isso é o que eu gosto, acho que isso é bacana para o cara que está assistindo. (Apêndice II - A).

Henning acredita que isso se refletiu, inclusive, nos comentários. Para ele, o público que assiste aos jogos na televisão quer se emocionar, se divertir, e não pretende ter uma aula de futebol. "Eu acho que a maioria não quer ver professores analisando o esquema tático do futebol e as vertentes do posicionamento político do esporte e etc. Não!" (Apêndice II - A).

Isso foi importante, inclusive, para o comentarista que hoje é escalado em grande parte dos jogos mais importantes que são transmitidos pelo Esporte Interativo: Vitor Sergio Rodrigues. Quando iniciou os testes para integrar o elenco, ainda quando a TV não estava no ar, ele sentiu algumas dificuldades. Para ele, até 2007 o Brasil tinha dois padrões de transmissão. Um criado pela Globo e outro pelas TV's por assinatura. "Eu como comentarista cresci vendo esse padrão. Tanto o padrão da Globo quanto o padrão das TV's fechadas. Então, quando eu cheguei aqui, eu tive, no começo, a tendência a reproduzir o padrão que eu via" (Apêndice II - C).

Vitor Sergio Rodrigues relembra que o Esporte Interativo entrou no ar em 20 de janeiro de 2007, mas que desde o dia 13 do mesmo mês os profissionais começaram a trabalhar em testes de vários jogos de campeonatos dos quais a emissora tinha direitos. "Nós ficamos uma semana gravando jogos, transmitindo jogos inteiros, e os jogos não foram para o ar, até para testar tudo" (Apêndice II - C). Durante esse período, Vitor Sergio Rodrigues percebeu que precisava se adaptar a um novo estilo que estava surgindo. Ele acredita que naturalmente seguia um padrão que se praticava nas TV's fechadas, e que isso não era exatamente o que a direção do Esporte Interativo queria. Ele exemplifica.

O narrador entrava em um tom muito "para cima", e quando eu entrava para falar era em um tom muito "para baixo". Então ficava uma discrepância. Você via o narrador acelerado e o comentarista meio morto. Então isso foi um ajuste que eu fiz, meio que naturalmente, pegando o feedback de algumas pessoas da direção do canal. Então é uma coisa diferente da TV fechada. Na TV fechada o narrador já tem um tom abaixo e o comentarista mais abaixo ainda. Então foram ajustes que foram feitos. (Apêndice II - C).

Vitor Sergio Rodrigues ainda cita o fato de que, no Esporte Interativo, sempre foi buscado um estilo de opinar que fosse claro para o telespectador. "Você tem muito comentarista por aí que critica elogiando e elogia criticando. O cara quer criticar, mas ele diz que "o cara é um grande jogador, mas isso e aquilo"" (Apêndice II - C). Ele percebeu a necessidade de deixar claras as suas opiniões, mesmo que "estivesse falando uma besteira". E, assim, foi se ajustando ao que o veículo queria. "Poderia ter chegado nesse momento e eu

falar: "numa boa, não é isso que eu quero para a minha carreira". Mas não, fiz adaptações e acho que funcionou bem" (Apêndice II - C).

4.3.2 Diferenças e possibilidades de adaptações

As diferenças entre a transmissão da ESPN Brasil e do Esporte Interativo também foram analisadas pelos profissionais. Basicamente, as observações deles não diferem muito de algumas já elencadas neste trabalho pelo grupo focal e pelo próprio autor do presente estudo.

Jorge Iggor, por exemplo, acredita que as diferenças são importantes até pelo fato do Esporte Interativo ter sido "concebido como TV aberta", o que tornou sua linguagem, embora diferente, mais próxima ao que se faz em uma TV aberta que em uma TV fechada. "E a gente vai exibir a Liga dos Campeões para TV fechada" (Apêndice II - B).

Para Jorge Iggor, a principal diferença está justamente na linguagem. "A maneira com que a gente valoriza, como a gente destaca o drama dentro do jogo, as nuances dentro de uma partida, essa maneira é diferente" (Apêndice II - B). Ele discorda, no entanto, que falte informação na transmissão do Esporte Interativo. Para Jorge Iggor, isso não é verdade, embora seja claro que a emoção é a prioridade. Por outro lado, ele também não crê que falte emoção nas transmissões da ESPN Brasil, mesmo que a intensidade disso seja menor. "Você pega os narradores de lá, você pega narrações em momentos agudos, os caras mandam bem, os caras conseguem crescer, os caras conseguem valorizar, botar emoção" (Apêndice II - B). Jorge Iggor pensa que há uma impressão de que no Esporte Interativo não há informação, enquanto que, na ESPN, não há emoção. "Não é verdade" (Apêndice II - B).

Na opinião de Felipe Rolim, a principal diferença na abordagem entre as duas emissoras é na própria concepção do que é o esporte na TV. Ele pensa que o Esporte Interativo tem uma preocupação muito grande com o entretenimento, e que o conteúdo é tratado dessa forma na empresa. "É tratado como um bem a ser consumido em redes sociais, em enquetes, em vídeos, que são feitos exatamente para a pessoa não perder muito tempo durante o consumo daquele conteúdo" (Apêndice II - D).

Felipe Rolim entende que esse tipo de produto é, inicialmente, entretenimento. "Começa como entretenimento, e depois você começa a ver tudo o que é circunstancial. As regras, os exemplos de vida de cada jogador, o legado, a corrupção dos entes que administram o esporte" (Apêndice II - D). No entanto, ele acredita que a ESPN Brasil vai muito além, trabalhando mais a informação jornalística, o que a diferencia de outras emissoras, incluindo o

próprio Esporte Interativo. "Ela tem uma postura muito mais crítica que a nossa, e um público que gosta disso e acha que a ESPN é um oásis desse jornalismo, que a gente não vai fazer. É uma diferença clara" (Apêndice II - D).

A forma com que os brasileiros são enfatizados nas transmissões também é ressaltada por Rolim. Segundo ele, a ESPN Brasil não utiliza a presença dos brasileiros em uma partida da mesma forma que o Esporte Interativo faz. Na ESPN, o brasileiro só é destacado quando efetivamente é notícia, e a transmissão do Esporte Interativo gira mais em torno dos jogadores daqui. "Se o brasileiro não for notícia, eles não carregam na tinta. E a gente carrega. São alguns valores que vão ser nitidamente identificados por quem está em casa" (Apêndice II - D).

Rolim acredita que a tendência natural é que, pelo fato do público da TV fechada estar acostumado a assistir a Liga dos Campeões pela ESPN, haja uma rejeição inicial ao Esporte Interativo. Na opinião dele, embora exista um público mais jovem que deve ficar satisfeito, não é essa camada da população que forma a opinião de quem vê TV fechada. "Quem forma [...] é o pessoal de mais idade, de maior poder aquisitivo. É um público que está acostumado com o jeito sóbrio da ESPN" (Apêndice II - D).

Para o comentarista, o público que considera padrão das TV's fechadas vai estranhar muito a transmissão do Esporte Interativo, e que "vai achar diferente, vai achar estridente, não vai conhecer" (Apêndice II - D). Outro motivo apontado é a dificuldade que as pessoas têm em lidar com o que é novo. "Quando você não conhece quem está te passando a informação todo mundo é muito cético, você não acredita em nada daquilo até começar a conhecer a pessoa e as opiniões dela" (Apêndice II - D).

Para exemplificar as dificuldades que pensa que as pessoas têm em lidar com o novo, Rolim conta uma experiência própria, quando começou a comentar vôlei no Esporte Interativo.

Quando a gente tinha o pacote do vôlei, com vôlei de praia e volêi de quadra, eu comentava os jogos. O Radamés (Lattari) ficava com os jogos do Brasil, eu comentava os outros jogos e fiz muito vôlei de praia também. E, quando fui fazer um primeiro jogo grande, choveram críticas antes das pessoas me conhecerem. "Porra (sic), o Rolim comentando vôlei vai ser uma merda (sic), vai ser um desastre". E eu costumo trocar muito mais mensagem na rede social com quem me dá porrada do que com quem fala bem de mim. E aí eu falei: "você já me viu comentando?". "Não, mas o que você entende, não sei o que..." Cara, vê o jogo. Depois você me diz se gostou ou não. E aí depois veio a repercussão boa, o feedback bom. Principalmente depois que o Radamés Lattari falou que eu sou bom, porque as pessoas precisam de alguém que te empreste credibilidade. Então são dois fatos: a mudança e o desconhecido. Vai haver uma queda de paradigma, uma ruptura grande. (Apêndice II - D).

Vitor Sergio Rodrigues também concorda que o público acostumado com a ESPN Brasil deve ter dificuldades no início. "O cara que acompanha a ESPN desde o início e idealiza que o jeito de transmitir na TV fechada é o jeito correto, de fato ele vai estranhar o jeito que o Esporte Interativo faz" (Apêndice II - C). Jorge Iggor concorda. "Esse cara que só assistiu Liga dos Campeões na ESPN até hoje talvez no primeiro momento ele sinta um impacto. Porque a nossa linguagem é diferente" (Apêndice II - B).

No entanto, Jorge Iggor ressalta que é possível uma reação positiva também, mesmo de quem já acompanha a Liga dos Campeões na ESPN Brasil há muito tempo. "Vai ter o cara que vai olhar e falar: "Putz, os caras são bons demais, adorei a transmissão". E vai ter o cara que vai falar: "Po, os caras são chatos". É normal" (Apêndice II - B).

André Henning também acredita que muita gente deverá estranhar, inicialmente, o estilo do Esporte Interativo, mas pensa que isso já acontece, e que é algo extremamente natural.

Isso acontece todos os dias. Tem gente que não gosta das nossas transmissões. Tem gente que não gosta das transmissões da ESPN. Tem gente que não gosta das transmissões do SporTV. Tem gente que não gosta da Fox. Tem gente que não gosta do Galvão Bueno, o que é uma loucura. Mas tem gente que não gosta. Então isso aí vai ter sempre. Eu não vou me sentir diferente e ter que responder ao cara que não está gostando porque ele gostava da ESPN. Ele só entra na lista daqueles que não gostam. E tem todo o direito de não gostar. Então eu acho que a gente vai fazer a nossa transmissão, vamos agradar, vamos desagradar, porque assim é transmitir esporte. Simples. (Apêndice II - A).

O fato de a Liga dos Campeões sair da ESPN Brasil, para Vitor Sergio Rodrigues, faria com que o público pudesse ter reação de rejeição a qualquer emissora, não só ao Esporte Interativo. Isso acontece, na opinião dele, em função de a ESPN ter um público cativo, que tem quase uma ligação afetiva com a emissora. "Isso seria a qualquer outro canal que tirasse a Liga dos Campeões da ESPN. A Fox sofreu isso quando tirou alguns campeonatos da ESPN, como o Italiano e metade do Inglês" (Apêndice II - C).

Felipe Rolim também acredita que qualquer emissora sofreria uma rejeição inicial por tirar a Liga dos Campeões da ESPN Brasil. Segundo ele, na TV o público precisa se acostumar com o que está vendo. "Você tem que repetir, na TV você tem que sempre dizer razoavelmente a mesma coisa durante um bom tempo, para as pessoas se acostumarem" (Apêndice II - D). Ele pondera, no entanto, que o fato de o Esporte Interativo não estar presente nas principais operadoras de TV paga do país e, conseqüentemente, ser menos conhecida que outras emissoras, é um agravante. "Quando a mudança é para o desconhecido,

e a gente tem que colocar na cabeça que nós somos desconhecidos, o trauma é em dobro" (Apêndice II - D). Ele entende que o processo começa primeiro por uma espécie de descoberta do Esporte Interativo por parte de muitas pessoas, que a partir daí vão analisar e comparar a emissora com as outras. "Aí sim, vão fazer um juízo de valor e ver se aquilo tem credibilidade ou não. E mesmo dentro da esfera da credibilidade você pode gostar ou não da maneira como a informação é passada" (Apêndice II - D).

Embora acreditem que uma rejeição inicial ao estilo do Esporte Interativo é natural, os profissionais da casa consideram que o público da TV fechada irá se acostumar com o padrão das transmissões. O principal motivo disso, para Vitor Sergio Rodrigues, é a qualidade do elenco. "Eu tenho plena consciência de que todos que estão e que estarão aqui vão ter condição de fazer um trabalho melhor que o bom trabalho da ESPN na Liga dos Campeões" (Apêndice II - C).

Jorge Iggor acredita que a cobrança é maior em cima dos comentaristas, que terão a responsabilidade de demonstrar que têm total conhecimento e bagagem para transmitir todos os jogos da Liga dos Campeões. "Quem acompanha a gente há muito tempo sabe que a gente tem. A gente lida com o Melhor Futebol do Mundo toda semana. A gente jamais terá uma equipe despreparada para fazer um jogo de Liga dos Campeões" (Apêndice II - B).

Vitor Sergio Rodrigues ressalta o fato de que o Esporte Interativo já lida com a Liga dos Campeões há muito tempo. Para ele, não há qualquer temor de que a emissora não tenha condições de transmitir o evento com qualidade. "A gente já mostra a Liga dos Campeões há seis anos. Muita gente que de repente não acompanha acha que é uma coisa nova [...]. É uma coisa que a gente já está acostumado" (Apêndice II - C).

Na visão de Jorge Iggor, o processo passa primeiro por fazer o público acreditar que os profissionais do Esporte Interativo são capazes não só de levar emoção ao jogo, e sim de acrescentar informações e detalhes relevantes, assim como conhecer os jogadores envolvidos, especialmente de clubes de menor apelo. "A partir do momento em que a gente zerar essa desconfiança, que o cara perceber que a gente é preparado para fazer, ok. Esse é o primeiro passo" (Apêndice II - B). Vitor Sergio Rodrigues completa. "E se quem está do outro lado der uma mínima chance, vai rapidamente perceber isso" (Apêndice II - C).

Os profissionais do Esporte Interativo foram praticamente unânimes em afirmar que, com um mínimo de boa vontade, o público irá se acostumar com o estilo de transmissão da emissora, como diz Vitor Sergio Rodrigues. "O cara que for desarmado [...] vai perceber que tem muita qualidade. Ele vai se emocionar, vai perceber que, de fato, é um canal que vai emocionar todo mundo com a Liga dos Campeões" (Apêndice II - C).

André Henning é enfático. Ele diz que não vai narrar o torneio pensando no público que gostava de assistir na ESPN. "Vamos transmitir para o telespectador brasileiro. Se esse telespectador estava acostumado com uma outra maneira de acompanhar, ele vai se acostumar com a nossa. Ou não, ele pode optar e não ver" (Apêndice II - A). Ele pensa, no entanto, que a tendência é que, com o tempo, o próprio telespectador fiel da ESPN goste das transmissões do Esporte Interativo, desde que assista "desarmado". Jorge Iggor tem a mesma visão. "Com o tempo ele vai se acostumar" (Apêndice II - B). Vitor Sergio Rodrigues também pensa assim, embora admita que eventualmente alguém possa deixar de assistir. "Isso (o público se acostumar) vai acabar acontecendo. Afinal, são três anos de transmissão. Ou então ele para de ver, pode acontecer" (Apêndice II - C).

Se há uma unanimidade nas opiniões dos profissionais do Esporte Interativo é a de que o canal nem deve e nem irá mudar seu estilo com a aquisição dos direitos exclusivos de todos os jogos da Liga dos Campeões. André Henning argumenta que não são todos os brasileiros que acompanham a competição pela ESPN, e que até por isso não faria sentido essa eventual mudança. "Nós não vamos nos adaptar. Nós vamos narrar para um país, para quem quiser ver. Não vou ficar preocupado: "po, preciso agradar o cara da ESPN fazendo isso...". Não!" (Apêndice II - A).

Jorge Iggor pensa que as características próprias do veículo devem ser mantidas, e que isso é algo absolutamente natural. "O estilo, a maneira, o tom que a gente usa no lance agudo, no grito de gol, isso é particular. Isso é muito peculiar nosso. Como o pessoal da ESPN tem o seu estilo" (Apêndice II - B). Para Felipe Rolim, o Esporte Interativo continuará com seu estilo irreverente, e não mudará seu DNA.

Vitor Sergio Rodrigues acredita que a manutenção do estilo do Esporte Interativo transmitir a Liga dos Campeões passa também pela satisfação de fazer algo diferente do que as outras emissoras fazem. Na visão do comentarista, isso é motivo de orgulho para o canal. Justamente por esse motivo Vitor Sergio Rodrigues argumenta que não é especialmente agora que o canal adquiriu os direitos exclusivos da competição que há a necessidade de alterar um estilo criado há tanto tempo e já consolidado.

Acho que não tem que mudar nada. Acho que o Esporte Interativo sabe que tem um jeito de transmitir que é um pouco diferente do padrão do futebol das transmissões do Brasil. O Esporte Interativo se orgulha disso e confia que isso é o melhor para o espectador. Então não é porque conseguimos os direitos da Liga dos Campeões exclusivos em TV fechada, e seremos o único canal de esportes do Brasil a mostrar nos próximos três anos, que a gente deveria mudar e passar a se envergonhar do que a gente faz. O jeito que a gente transmite é o jeito que a gente transmite. E a gente confia plenamente que isso é o melhor, que isso é o que agrega mais valor ao produto, agrega mais para o espectador. Então não seria agora que a gente iria mudar nossos conceitos. O jeito que a gente faz é o jeito que a gente faz, e a gente não tem vergonha de fazer. Pelo contrário, a gente acha que é o melhor a se fazer. Acho que a gente, aqui no Esporte Interativo, tem confiança no que a gente faz há oito anos. (Apêndice II - C).

Embora considerem que não é preciso mudar o formato e o estilo das transmissões do Esporte Interativo, dois profissionais da casa fizeram ponderações importantes. André Henning vislumbra ser até possível uma mudança, mas não na maneira de narrar, e não para querer agradar a um público específico. Pelo fato de passar a transmitir a Liga dos Campeões de forma exclusiva, ele pensa que é possível, por exemplo, uma busca menor pela audiência. "A gente tem isso hoje. De repente a gente, como empresa, pode achar que não precisa mais porque estamos fazendo sozinhos, e aí pegar leve. Isso pode ser uma decisão estrutural" (Apêndice II - A).

Felipe Rolim avalia que, para aumentar a quantidade de informações, medida considerada necessária pelo grupo focal, a emissora precisaria aumentar o trabalho de reportagem, além da grade de programação. Mas isso, segundo ele, não tem relação direta com a aquisição da Liga dos Campeões. "Isso não depende do evento. Hoje a gente tem um jornal diário, e alguns programas de debate que são alimentados com informação. É pouco, muito pouco" (Apêndice II - D).

André Henning conclui seu pensamento revelando a crença de que o público da Liga dos Campeões tem uma demanda por cobertura que ainda não sabe.

Oito jogos simultâneos, com esse baita barulho que a gente faz, com essa intensidade que a gente faz, com essa paixão, com essa emoção, ele não tem [...]. Ele tem uma boa cobertura. Ele vê todos os jogos, alguns em VT, outros ao vivo. [...]. Mas com essa intensidade, com essa pegada, ele não tem. Ele não sabe ainda. Mas ele também não tem tudo que ele tem direito. Então [...] ele vai ter uma cobertura diferente que ele vai passar a precisar depois que ele conhecer. Vai ser diferente [...]. A gente vai fazer com esse dinamismo do rádio, vendo um jogo e falando do outro [...]. Não vai ser com aquela maneira mais sutil de fazer como é hoje, com todo o respeito. Mas a gente vai fazer com uma intensidade que vai contagiar. (Apêndice II - A).

André Henning cita a NBA como exemplo. Recentemente, o SporTV adquiriu os direitos da Liga de Basquete dos Estados Unidos e aumentou substancialmente a quantidade

de jogos transmitidos ao vivo para o Brasil. "O cara via dois jogos por semana. Entrou o SporTV e o torcedor está vendo oito jogos, vendo todos os jogos dos playoffs. A exigência agora é outra. A demanda está aí" (Apêndice II - A).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todas as comparações, análises, entrevistas, percepções e afirmações das páginas anteriores do presente trabalho nos permitem chegar a uma série de conclusões. Talvez a principal delas seja o fato de que as pessoas têm impressões sobre o Esporte Interativo que não correspondem à realidade. Isso faz com que tenhamos a sensação de que a tarefa da emissora de agradar o público consumidor da Liga dos Campeões será difícil, complicada.

O primeiro fator é a identificação que a ESPN Brasil já possui com a Champions League. Os longos anos de cobertura de qualidade e com informação correta e de credibilidade alçaram a emissora a um patamar de praticamente "dona" das transmissões de Futebol Internacional no país. Não por acaso, evidentemente. Isso foi conquistado pela qualidade dos profissionais e do trabalho.

Pudemos constatar que a satisfação do público com a ESPN Brasil é baseada especialmente na característica e qualidade dos comentaristas. O jeito sóbrio de analisar o futebol e externar as opiniões baseadas em dados, estatísticas e números levam ao telespectador uma sensação de credibilidade e trabalho, mesmo que o público não consiga, de fato, assimilar 100% de tudo o que é falado.

O estilo mais técnico dos comentaristas da ESPN Brasil agrada a quem acompanha o futebol com mais profundidade porque a pessoa se sente identificada com isso. E agrada ao público que não tem tanto conhecimento sobre o esporte porque o permite aprender com as análises.

Por outro lado, percebemos uma crença de que o estilo de comentários praticados no Esporte Interativo é mais popular, próximo do que o público normalmente fala quando assiste a uma partida de futebol, e pouco aprofundado. Outra impressão é a de que os comentaristas do canal participam menos da transmissão que os da ESPN Brasil. Talvez sejam as sensações mais contraditórias abordadas durante o estudo. No decorrer do trabalho, constatamos que os analistas do Esporte Interativo abordam com muita frequência os aspectos táticos da partida. É um exemplo de que a abordagem não é superficial como pode parecer para muita gente. Então por que as pessoas têm essa percepção?

É fácil responder. Isso acontece em função da linguagem adotada. É mais incomum vermos um comentarista do Esporte Interativo dizer que "tal time está jogando no 4-2-3-1, mas quando o volante tal se desloca o esquema vira um 4-1-4-1". Por mais que esse tipo de explanação permita ao telespectador "visualizar" o desenho tático da equipe na sua

cabeça, números como esses várias vezes são incompreensíveis para torcedores comuns. Então, embora não deixem de abordar as questões táticas de uma partida de futebol durante as transmissões, os analistas do Esporte Interativo o fazem de forma mais popular, ressaltando, principalmente, aspectos específicos de posicionamento e atitude de um jogador ou outro. Logo, percebemos que a diferença está na questão do estilo, da linguagem. Não da presença (ou falta) do comentarista na transmissão.

Durante a análise de Juventus 2 x 1 Real Madrid, constatamos como Vitor Sergio Rodrigues e Zico interagem o tempo todo na transmissão, demonstrando conhecimento sobre os aspectos técnicos e táticos do jogo. Essas vertentes são tão ou mais analisadas quanto na ESPN Brasil. A diferença é a forma com que isso é feito. Mais observações curtas e individuais, menos números e estatísticas.

Na narração, por exemplo, pudemos confirmar que a transmissão do Esporte Interativo carrega uma veia muito mais emocional que a da ESPN Brasil. Era uma impressão que já existia, e que foi facilmente confirmada e ampliada. Incrível a diferença! A dúvida é como o público reagirá a isso.

Muito difícil ter noção exata de como as pessoas que não conhecem o Esporte Interativo vão lidar com um tipo de narração tão distinto. A tendência é que os mais fanáticos pela ESPN estranhem a forma "gritada" dos locutores, até pelo costume de anos e anos convivendo com outro tipo de abordagem. Quem não conhece, no entanto, pode ter reação diferente.

Faz muito sentido a observação de que o público que não acompanha Futebol Europeu tende a se aproximar mais do produto com a narração do Esporte Interativo. A forma emocional, popular e, principalmente, com linguagem mais próxima ao telespectador, pode ser um chamariz para descobriremos novos amantes da Liga dos Campeões. É uma possibilidade para quem enxerga o futebol no Velho Continente como algo chato e monótono. É mais difícil ter essa percepção quando se assiste um jogo pelo Esporte Interativo, pela preocupação que seus narradores têm em emocionar o público.

Pudemos perceber também que o público poderá esperar grandes jornadas da Liga dos Campeões no Esporte Interativo. Por ter a exclusividade de todos os jogos, e até pelo que colhemos nos depoimentos de seus profissionais, é possível prever que a emissora terá cobertura, pelo menos em número de minutos/horas dedicadas ao assunto, ainda maiores que a da ESPN. Basta lembrar que, na própria partida escolhida para a análise - Juventus 2 x 1 Real Madrid - isso já aconteceu. Por que não aconteceria a partir da próxima temporada?

Outra questão importante a ser levantada é a necessidade, apontada pelo grupo focal, do Esporte Interativo adaptar suas transmissões para conseguir respaldo do público que gosta da Liga dos Campeões. Durante o trabalho, percebemos que isso dificilmente irá acontecer.

Os depoimentos dos profissionais da emissora indicam que o estilo do Esporte Interativo transmitir futebol é algo já desenhado e desejado desde os primórdios do canal, desde que ele foi lançado. É uma marca já identificada e vendida repetidamente na programação. Quase impossível imaginar que, justamente agora, com a possibilidade de maior visibilidade, haja qualquer tipo de mudança na abordagem dos narradores e comentaristas em um jogo de futebol.

Mais do que difícil imaginar uma mudança por parte do Esporte Interativo, é difícil constatar a necessidade disso. Primeiro é pela dificuldade em mesclar dois estilos tão distintos. É tecnicamente complicado para o narrador adicionar mais informações a uma descrição de gol, por exemplo, sem perder na emoção. É difícil imaginar um comentarista falando tanto sobre números e estatísticas no Esporte Interativo. Simplesmente é algo que está distante do que a emissora sempre fez.

Além do mais, difícil imaginar que é interessante para o Esporte Interativo modificar suas transmissões utilizando os mesmos narradores e comentaristas já acostumados a um estilo consolidado. Os próprios depoimentos dos profissionais da emissora revelaram que o processo de formação do elenco da emissora, em 2007, foi direcionado para que fossem contratadas pessoas que se adaptassem a uma ideia já concebida. Podemos considerar então que há dúvidas se os mesmos profissionais que atualmente desempenham suas funções no Esporte Interativo trabalhariam com a mesma qualidade de outra forma.

Consideramos, no entanto, que é importante para o Esporte Interativo abastecer pré e pós jogo com mais informações. Abordar com maior profundidade os aspectos históricos e estatísticos dos jogos, para melhor embasar as análises de seus comentaristas. É algo que durante a partida não faz tanta falta, mas que principalmente nos momentos anteriores ao jogo ajuda a sustentar jornadas tão longas, e auxilia a transmitir a sensação de estudo e preparo por parte dos profissionais.

Por fim, depois de responder a todas as perguntas levantadas desde a introdução do trabalho, chegamos a conclusão que, apesar de todas as diferenças demonstradas entre as duas emissoras, o provável estranhamento inicial por parte do público, e possíveis adaptações pontuais do Esporte Interativo, que não é um estilo ou outro de transmissão que determina se

o público irá ou não assistir a Liga dos Campeões. O torneio é maior que isso tudo. É a maior competição de clubes do mundo.

REFERÊNCIAS

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

GUERRA, Márcio. *Rádio x TV: o jogo da narração: a imaginação entra em campo e seduz o torcedor*. Juiz de Fora: Juizforana, 2012.

COELHO, Paulo Vinícius. *Jornalismo Esportivo*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2013.

OLIVEIRA, Giordano Bruno Medeiros e. *Padrão Esporte Interativo: interação e irreverência na transmissão em TV aberta*. Mossoró: UERN, 2013. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) - Departamento de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Mossoró, 2013. Disponível em: <http://www.uern.br/controladepaginas/depto-comunicacao-social-producao-discente/arquivos/0301padrao_esporte_interativo_interacao_e_irreverencia_na_transmissao_e_m_tv_aberta.pdf> Acesso em 14 jun. 2015

OLIVEIRA, Giordano Bruno Medeiros e; SILVA, Fabiano José Morais da. *Tá na rede: a interação transmidiática nas coberturas de eventos esportivos pela TV Esporte Interativo como um novo padrão na televisão aberta*. In: INTERCOM, 15. 2013, Mossoró. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2013/resumos/R37-0719-1.pdf>> Acesso em 14 jun. 2015

NEDEL, Eduardo. *Esporte e agenda televisiva: veiculação geograficamente parcial na TV por assinatura brasileira*. Santa Maria: UFSM, 2011. Disponível em: <<http://decom.cesnors.ufsm.br/tcc/files/2011/09/TCC-eduardo.pdf>> Acesso em 14 jun. 2015

CHIMENTI, Paula Castro Pires de Souza; RODRIGUES, Marcos Aurélio de Souza; SILVA, Rafael Salomão Moraes; VAZ, Luiz Felipe Hupsel. *Esporte Interativo: em busca da maior comunidade de apaixonados por Esporte*. In: Encontro de Estudos em Estratégia, 4. 2009, Recife. Disponível em: <<http://www.anpad.org.br/admin/pdf/3Es216.pdf>> Acesso em 14 jun. 2015

TEIXEIRA, Roberta Barroso. *Comunicação Interna: uma experiência realizada na Top Sports*. Cândido Mendes, 2008. Disponível em: <http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/B000645.pdf> Acesso em 14 jun. 2015

GODIM, Sônia Maria Guedes. Grupos focais como técnica de investigação qualitativa: desafios metodológicos. In: *Paidéia*. Ribeirão Preto, v. 12, n. 24, p. 149-161, 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/paideia/v12n24/04.pdf>> Acesso em: 14 jun. 2015

GOMES, Maria Elair S.; BARBOSA, Eduardo F. *A Técnica de Grupos Focais para Obtenção de Dados Qualitativos*. Disponível em: <http://www.tecnologiaprojetos.com.br/banco_objetos/%7B9FEA090E-98E9-49D2-A638-6D3922787D19%7D_Tecnica%20de%20Grupos%20Focais%20pdf.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2015

ESPORTE INTERATIVO. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Esporte_Interativo>. Acesso em 14 jun. 2015

ESPORTE INTERATIVO TIRA CHAMPIONS LEAGUE DA ESPN. Disponível em: <<http://esportes.terra.com.br/futebol/internacional/liga-dos-campeoes/revista-esporte-interativo-tira-champions-league-da-espn,865464fa25859410VgnVCM4000009bcceb0aRCRD.html>>. Acesso em 14 jun. 201

APÊNDICES

I - JORNALISTAS DA ESPN BRASIL

I - A: Rafael Oliveira, comentarista da ESPN Brasil

1 - Você trabalhou anos no Esporte Interativo e está na ESPN, que transmite a Liga dos Campeões há muito tempo. Quais as diferenças que você percebe entre os estilos de transmissões das duas emissoras?

O entrevistado preferiu não responder a pergunta.

2 - Especificamente na Liga dos Campeões, como você caracteriza as transmissões da ESPN? Caracterizo como, historicamente, a cara da Liga dos Campeões no Brasil. Até pelo tempo transmitindo a competição, o canal virou um sinônimo de referência sobre os principais campeonatos europeus. No meu caso específico, cresci vendo a ESPN e sempre me identifiquei com o perfil mais sóbrio e informativo da emissora. O fato de transmitir quase todos os principais torneios nacionais da Europa passa uma sensação de credibilidade e proximidade, por ser uma consequência do que o público já acompanha a cada fim de semana. O estilo de transmissão varia muito de acordo com as equipes escaladas, mas o cuidado com a informação sempre foi um carro-chefe, aproveitando o antigo slogan. É difícil generalizar, mas o ponto principal é promover análise com um equilíbrio entre a emoção do jogo e a informação e opinião da transmissão. Na minha cabeça, uma vantagem de falar para um público específico (que gosta, acompanha e, em grande parte, já conhece sobre o assunto) é poder abordar o tema com maior profundidade.

Já há vários anos, com o crescimento do espaço do futebol europeu no Brasil, outro aspecto importante foi o tamanho das coberturas internacionais, com jogos transmitidos da Europa. Além de ressaltar a relevância do evento, isso ainda aumenta a sensação de grandeza e importância do que está sendo feito e mostrado.

3 - Dentre as características citadas, quais você acha que o Esporte Interativo irá se apropriar para atender aos fãs da cobertura da ESPN?

O entrevistado preferiu não responder a pergunta.

4 - Qual setor da cobertura você acha que o espectador vai sentir mais diferença? Narração? Comentários? Reportagens? Por qual motivo?

O entrevistado preferiu não responder a pergunta.

I - B: Leonardo Bertozzi, comentarista da ESPN Brasil

1 - Você trabalha na ESPN, que transmite a Liga dos Campeões há muito tempo. Quais as diferenças que você percebe entre os estilos de transmissões da ESPN e do Esporte Interativo, que terá a exclusividade a partir de 2015/16?

O entrevistado preferiu não responder a pergunta.

2 - Especificamente na Liga dos Campeões, como você caracteriza as transmissões da ESPN? Nossas transmissões sempre foram pautadas pela informação correta, respeito ao telespectador que gosta e acompanha futebol internacional. Sem perder a emoção, mas sem enganar o fã do esporte ou assumir lados na transmissão. Foi assim que a ESPN passou a ser reconhecida como a melhor emissora para assistir futebol.

A ESPN se vale não apenas do conhecimento de sua equipe de narradores e comentaristas, mas também de uma série de dispositivos de computação gráfica e estatística para dissecar a maneira de atuar dos times e jogadores. Assim enriquecemos a transmissão e procuramos "traduzir" o que acontece dentro de campo. Além disso, os correspondentes na Europa, Thiago Arantes e João Castelo Branco, estão sempre perto da notícia.

3 - Dentre as características citadas, quais você acha que o Esporte Interativo irá se apropriar para atender aos fãs da cobertura da ESPN?

O entrevistado preferiu não responder a pergunta.

4 - Qual setor da cobertura você acha que o espectador vai sentir mais diferença? Narração? Comentários? Reportagens? Por qual motivo?

O entrevistado preferiu não responder a pergunta.

I - C: Eduardo Monsanto, narrador da ESPN Brasil

1 - Você trabalha na ESPN, que transmite a Liga dos Campeões há muito tempo. Quais as diferenças que você percebe entre os estilos de transmissões da ESPN e do Esporte Interativo, que terá a exclusividade a partir de 2015/16?

Leandro, eu não costumo acompanhar as transmissões da EI na Champions. O que sei é que na ESPN aqueles comerciais que vejo em outras transmissões não entram. As diferenças mais marcantes são no estilo de transmissão mesmo. São abordagens diferentes, cada uma tem seu público.

2 - Especificamente na Liga dos Campeões, como você caracteriza as transmissões da ESPN? As transmissões da ESPN na UCL costumam começar muito antes. Além do Abre o Jogo, nosso pré-show, há a presença de correspondentes na Europa e enviados especiais para a cobertura dos jogos mais importantes. Esse material é difundido durante toda a programação, e dá tratamento de carro-chefe ao evento da Uefa. Além do narrador, são escalados dois comentaristas com perfis diferentes para dar uma visão mais abrangente a quem está nos assistindo.

3 - Dentre as características citadas, quais você acha que o Esporte Interativo irá se apropriar para atender aos fãs da cobertura da ESPN?

Não faço ideia. Não sei qual é a meta do canal, se é qualidade na informação ou um formato para dar audiência.

4 - Qual setor da cobertura você acha que o espectador vai sentir mais diferença? Narração? Comentários? Reportagens? Por qual motivo?

Acho que em todos eles. A ESPN detinha esses direitos há muitas temporadas e conhecia o evento como ninguém. Mas nada impede que o EI faça um trabalho de qualidade e construa pouco a pouco a sua própria identidade. O produto é muito bom, as pessoas não assistem a UCL para ver determinado narrador, repórter ou comentarista. As pessoas buscam o evento. Os resultados da Fox Sports com a Libertadores provam isso.

II - JORNALISTAS DO ESPORTE INTERATIVO

II - A: André Henning, narrador do Esporte Interativo

1 - O que muda a partir do momento em que o Esporte Interativo passa a ter a exclusividade das transmissões da Liga dos Campeões na TV fechada, do seu ponto de vista e do ponto de vista da empresa?

Eu acho que para a empresa muda muito. Desde a visibilidade que vai ter, claro, até o detalhe técnico. Então a empresa vai ficar de cabeça para baixo. A gente vai ter um movimento, um fluxo muito maior de pessoas em dia de rodada, vamos ter uma movimentação muito maior, uma preocupação vezes oito às vezes, porque pode ser que a gente tenha que fazer oito jogos simultâneos. Então, isso vai mudar com a vida da empresa, no dia dos jogos, na repercussão dos jogos, na maneira do comercial vender, de tudo. A empresa dá um salto extraordinário.

Do ponto de vista meu, eu acho que eu mudo junto com a empresa. Se for analisar o meu trabalho, eu não vou narrar dois jogos simultâneos, vou continuar narrando um jogo. Quer dizer, agora eu vou narrar dois por rodada, porque tem o da terça e o da quarta, mas isso a gente faz aqui com os Club Channel's. Então acho que muda muito pouco, mas é óbvio que a visibilidade vai ser muito maior, pelo fato de ser exclusivo. Então o meu trabalho vai ser visto por muito mais gente. Eu acho que muda isso. A maneira de fazer não muda nada, vai continuar sendo do mesmo jeito. Mas claro que a exposição vai ser muito maior, vai ter muito mais gente acompanhando a minha narração.

2 - Quais as diferenças que você percebe entre os estilos de transmissão da ESPN Brasil e do Esporte Interativo? Como você acha que será a reação do público à maneira do EI fazer futebol? Como lidar com essa reação?

Eu não vou narrar a Liga dos Campeões, nem o Esporte Interativo vai transmitir a Liga dos Campeões, para o telespectador da ESPN. Vamos transmitir para o telespectador brasileiro. Se por um acaso esse telespectador estava acostumado com uma outra maneira de acompanhar, ele vai se acostumar com a nossa. Ou não, ele pode optar e não ver. Agora, nós não vamos nos adaptar a ele. Até porque, com todo o respeito, é um número muito menor de pessoas que acompanham na ESPN entre os brasileiros. Então, nós vamos narrar para um país, para quem quiser ver. Não vou ficar preocupado: "po, preciso agradar o cara da ESPN fazendo isso...". Não! O cara da ESPN eu tenho certeza que, se ele vier desarmado para acompanhar a nossa transmissão, ele vai gostar. Espero sim muitas "viúvas" da ESPN reclamando, mas isso

acontece todos os dias. Tem gente que não gosta das nossas transmissões. Tem gente que não gosta das transmissões da ESPN. Tem gente que não gosta das transmissões do SporTV. Tem gente que não gosta da Fox. Tem gente que não gosta do Galvão Bueno, o que é uma loucura. Mas tem gente que não gosta. Então isso aí vai ter sempre. Eu não vou me sentir diferente e ter que responder ao cara que não está gostando porque ele gostava da ESPN. Ele só entra na lista daqueles que não gostam. E tem todo o direito de não gostar. Então eu acho que a gente vai fazer a nossa transmissão, vamos agradar, vamos desagradar, porque assim é transmitir esporte. Simples.

Acho que a gente pode até mudar, mas não por causa disso. Mas, por exemplo, a gente pode achar, como empresa, que não precisa agora ter tanta briga pela audiência. A gente tem isso hoje. De repente a gente aqui, como empresa, achar que não precisa mais porque estamos fazendo sozinhos, e aí pegar leve aqui. Isso pode ser uma decisão estrutural. Mas na maneira de eu narrar não vejo porque mudar.

3 - Como surgiu o estilo de transmissões do Esporte Interativo?

Óbvio que, depois que a TV nasceu, ela tem muito a minha cara. Mas o Esporte Interativo já tinha uma veia puxada para o lado da emoção, de pegar forte na intensidade da narração. Isso é porque o Esporte Interativo teve narradores, especialmente o Éder Luiz, que vieram do rádio. Eu tenho muito da escola dele, trabalhei com ele. Talvez tenha sido o narrador de mais um sucesso do Esporte Interativo quando ainda não era uma TV. Ele trouxe isso do rádio para as transmissões. Então tudo começou lá atrás. Óbvio que quando nasceu a TV eu trouxe a minha cara, que era essa, e veio a irreverência junto. A pitada que eu trouxe não foi a emoção. Isso já existia. Essa maneira "gritada" já tinha. Eu trouxe a maneira irreverente. É o meu jeito, o meu estilo. Eu era assim no rádio. Quando a gente começou aqui, tínhamos muita liberdade, até porque, apesar de muita gente ver a gente, era uma novidade, a gente tinha liberdade para fazer o que a gente queria. Então, foi muito tranquilo para a gente sair experimentando, e fomos sentido que criava uma empatia com o público que era importante para a gente. O público, quando nos vê, ele vê de forma diferente. A gente vê pelas mensagens. Cria uma intimidade com o público falar a linguagem dele. É o que eu faço. Então, a irreverência, o linguajar, isso é uma coisa minha que eu levo para a transmissão. Porque isso é o que eu gosto, acho que isso é bacana para o cara que está assistindo. Eu acho que a maioria não quer ver professores analisando o esquema tático do futebol e as vertentes do posicionamento

político do esporte e etc. Não! O cara quer se emocionar, quer se divertir. Então eu trouxe isso, e acho que tem bastante da minha cara no Esporte Interativo.

Mas não houve um direcionamento. Foi natural. Foi acontecendo. Quando me contrataram, não houve isso. Não foi por questão de ser engraçado, até porque não sou, sou bem humorado.

4 - O Esporte Interativo tem uma conexão muito forte com o público do Nordeste. Como fazer o mesmo com a Liga dos Campeões? É possível? Há semelhanças entre os processos?

É claro que há possibilidade. Por que a gente criou uma identificação com o Nordeste? Porque a gente tratou bem o Nordeste. Porque a gente tratou o Nordeste com respeito. Porque a gente foi falar dos times do Nordeste, e a gente estudou sobre os times do Nordeste. A gente não chegou lá para fazer jogo faltando meia hora para o jogo começar e saiu falando "time de azul contra time de branco". Não. A gente estuda profundamente a história dos times. Eu, particularmente, já tinha uma ligação com o Nordeste. O Vitor Sergio já tinha trabalhado no portal do Nordeste. A gente trouxe pessoas do Nordeste. A gente estuda a fundo para fazer aquilo. E a gente vai fazer o mesmo com a Liga dos Campeões. A gente já estuda a fundo, a gente já trata com respeito, e a gente vai continuar tratando com respeito. Então, acho que a melhor forma de você cativar o público e ter uma identificação é tratando bem aquilo que ele gosta. A gente é bem tratado no Nordeste porque a gente trata bem o Nordeste. A gente será bem tratado pelo torcedor da Liga dos Campeões porque a gente vai tratar bem a Liga dos Campeões.

O torcedor da Liga dos Campeões também tem uma demanda reprimida, assim como o do Nordeste. Pode não ser em termos de ver a competição, porque o torcedor brasileiro vê a competição há vinte anos. Mas, da maneira como a gente vai fazer, não. Oito jogos simultâneos, com esse baita barulho que a gente faz, com essa intensidade que a gente faz, com essa paixão, com essa emoção, ele não tem. Não tem hoje. Ele tem uma boa cobertura. Ele vê todos os jogos, alguns em VT, outros ao vivo. Ele vê. Mas com essa intensidade, com essa pegada, ele não tem. Ele não sabe ainda. Mas ele também não tem tudo que ele tem direito. A NBA, por exemplo. O cara via lá dois jogos por semana. Entrou o SporTV agora e o torcedor está vendo oito jogos, está vendo todos os jogos dos playoffs. Ele nem sabia que ele podia ver tanto. A exigência dele agora é outra. A demanda está aí, o público está aí. Então, ele talvez não saiba ainda, mas ele vai ter uma cobertura diferente que ele vai passar a precisar depois que ele conhecer. Vai ser diferente. A gente vai estar lá, vai ter equipe espalhada. A gente vai fazer com esse dinamismo do rádio, vendo um jogo e falando do outro.

No intervalo mostrando os jogos. Não vai ser com aquela maneira mais sutil de fazer como é hoje, com todo o respeito. Mas a gente vai fazer com uma intensidade que vai contagiar.

II - B: Jorge Iggor, narrador do Esporte Interativo

1 - O que muda a partir do momento em que o Esporte Interativo passa a ter a exclusividade das transmissões da Liga dos Campeões na TV fechada, do seu ponto de vista e do ponto de vista da empresa?

A relação do Esporte Interativo com a Liga dos Campeões sempre foi muito próxima, muito íntima. Vale lembrar que o Esporte Interativo trouxe a Liga dos Campeões para a TV aberta no Brasil quando a gente começou a passar na Rede TV, quando a Rede TV pegou a concessão com a Manchete e houve a parceria, no fim dos anos 90. Era um produto totalmente desconhecido do cara aqui do Brasil. Era um produto de TV fechada, que tinha uma penetração, naquela época, muito menor do que tem hoje. Então é claro que a gente sabe da importância do trabalho que a ESPN fez nesse período todo. Mas a gente também foi muito importante na popularização da Liga dos Campeões no Brasil. Porque a gente começou a levar a Liga dos Campeões para um público que não tinha condições de acessá-la. Condições financeiras mesmo, porque era um negócio restrito à TV fechada. Então a gente se sente, e eu não sei se é pretensioso demais, mas a gente se sente um pouco pai da Liga dos Campeões no Brasil. Mas a gente sabe da nossa importância, a gente sabe da relação que a gente tem com o produto. A gente sempre foi muito próximo da Liga dos Campeões. Não é um bicho de sete cabeças para o Esporte Interativo falar de Liga dos Campeões. A gente não começou ontem a falar da Liga dos Campeões. Eu vejo que tem muita gente que trata com preocupação o fato de a gente ter a exclusividade a partir de agora, como se a gente não soubesse tratar bem o evento. Não! A gente já trata bem esse evento há mais de uma década. Há quase duas, se a gente for olhar todas as parcerias que já foram feitas. E desde 2007 com a nossa própria casa. Nenhuma dúvida que, nos últimos anos, o Esporte Interativo passou, com a Copa do Nordeste, com alguns eventos exclusivos, a ter uma visibilidade muito grande, muito maior. Isso foi bom para todo mundo aqui. Isso valorizou o trabalho de todo mundo. Fez as vozes de todo mundo chegarem a muito mais pessoas e terem uma repercussão muito maior. E é claro que com a Liga dos Campeões isso vai acontecer. Claro que todo mundo chega aqui motivado para fazer o Campeonato Maranhense, para fazer o Grand Prix de Judô, todo mundo senta na cabine e pega no microfone com a mesma motivação. Mas agora todo mundo sabe. "Caramba,

a gente tem o maior campeonato do mundo e só a gente vai transmitir para o Brasil. Só a nossa voz vai contar essa história." É claro que a gente balança. A gente olha para isso com uma perspectiva assim: "caramba, nosso trabalho vai ser ainda mais valorizado e, se tem alguém que ainda não conhece, vai passar a conhecer, vai olhar, e a gente tem uma responsabilidade muito grande de agradar esse cara".

2 - Quais as diferenças que você percebe entre os estilos de transmissão da ESPN Brasil e do Esporte Interativo? Como você acha que será a reação do público à maneira do EI fazer futebol? Como lidar com essa reação?

Existem grandes diferenças. Isso é um ponto importante. A gente vai exibir o evento para a TV fechada, mas o Esporte Interativo foi concebido como TV aberta. A nossa linguagem sempre foi muito mais próxima da linguagem de TV aberta do que da linguagem de TV fechada. Então esse cara que só assistiu Liga dos Campeões na ESPN até hoje talvez no primeiro momento ele sinta um impacto. Porque a nossa linguagem é diferente. A maneira com que a gente trata os eventos é diferente. A maneira com que a gente valoriza, como a gente destaca o drama dentro do jogo, as nuances dentro de uma partida, essa maneira é diferente. A gente é mais próximo às vezes do cara de casa, pelo fato de a interatividade estar no nome... Então a gente tem uma dose grande de interatividade, que todo mundo hoje tem, mas a gente foi meio que pioneiro nisso. E a gente tem uma dose talvez ainda maior de emoção, de paixão na transmissão. Claro que a gente também tem o aspecto técnico que conta muito, conhecimento dos comentaristas... Mas mais do que tudo a gente tem coração na transmissão. Talvez para o cara que não está acostumado, o cara que viu uma década na ESPN, esse cara vá ter uma reação meio "caramba, está muito diferente do que eu estava acostumado a ver". Mas com o tempo ele vai se acostumar. Não existe transmissão melhor ou transmissão pior. Os estilos estão aí. Tem público para todo mundo, tem espaço para todo mundo. Cabe ao cara que está em casa zapear e ter o senso crítico para ver o que é melhor para ele, ver o que é o que mais se aproxima do gosto dele. Eu acho que vai ter um choque inicial. Para o bem o para o mal. Vai ter o cara que vai olhar e falar: "Putz, os caras são bons demais, adorei a transmissão". E vai ter o cara que vai falar: "Po, os caras são chatos". É normal. Com o tempo a gente vai fazendo o cara se acostumar.

O que eu acho que é o mais importante é o cara ter certeza de que ele vai ligar no Esporte Interativo e ter uma equipe preparada para a transmissão. Agora, o estilo, a maneira, o tom que a gente usa no lance agudo, no grito de gol, isso é particular. Isso é muito peculiar nosso. Como o pessoal da ESPN tem o seu estilo. Agora, o que vai pesar nessa hora aí é se o Vitor

Sergio, se o Bruno Formiga, se o Rolim, especialmente os comentaristas, a cobrança é muito grande em cima dos comentaristas, especialmente se eles vão estar preparados, se vão saber o que estão falando. Se eles realmente vão ter conhecimento dos clubes, dos campeonatos. Quem acompanha a gente há muito sabe que a gente tem. A gente lida com o Melhor Futebol do Mundo toda semana. Mas eu vejo que tem muita gente preocupada, mais até do que com o estilo de narração, com a capacidade de a gente trazer informação, de a gente trazer detalhes, de a gente trazer realmente o que está acontecendo na competição, nos clubes, conhecer os jogadores envolvidos, principalmente aqueles mais desconhecidos. Então a partir do momento em que a gente zerar essa desconfiança, que o cara perceber que a gente é preparado para fazer, ok. Esse é o primeiro passo. O segundo passo não tem muito jeito. Aí é do gosto pessoal de cada um, do estilo. O cara gosta ou não gosta. Mas ele vai ter a certeza, e isso eu garanto, que gostando ou não gostando do estilo, ele vai ter a certeza que tem aqui uma equipe preparada para transmitir a Liga dos Campeões.

3 - Como o Esporte Interativo pode abraçar um pouco a questão do trato com a informação, já que a ESPN é tão conhecida por isso?

Eu acho que a gente já abraça, mas a passa a impressão, pelo nosso estilo, pela maneira que a gente se comunica, e pelo fato de a gente priorizar a emoção, passa às vezes a impressão que a gente não traz a informação para a transmissão. Tem o contrário. Você pega o Paulo Andrade, os narradores de lá, você pega narrações em momentos agudos, os caras mandam bem, os caras conseguem crescer, os caras conseguem valorizar, botar emoção. Não na mesma intensidade que a gente, mas eles também sabem colocar. Só que o foco principal deles está na informação, na parte técnica da transmissão. Então fica a impressão de que só se faz um e não o outro aqui. E lá a mesma coisa, que lá eles são frios, não se emocionam e não se preocupam com a informação. O que não é verdade. É isso que eu acho que o cara de casa, com senso crítico, vai poder perceber. A gente faz os dois aqui. É claro que a emoção a gente bota no primeiro plano, mas a gente jamais terá uma equipe despreparada para fazer um jogo de Liga dos Campeões aqui.

4 - Como surgiu o estilo de transmissões do Esporte Interativo?

Eu não sei qual era o conceito antes de 2007, quando o Esporte Interativo existia naquele formato de parcerias. Então primeiro foi a parceria com a Rede TV, depois com a Bandeirantes, teve Cultura e Gazeta em períodos mais curtos. A única que eu sei, como

telespectador, é que até 2007 os narradores não eram do Esporte Interativo. Então, na Bandeirantes, por exemplo, você tinha lá o Luciano do Valle, o Silvio Luiz, e eles tinham a linguagem da Band, que talvez não fosse a nossa linguagem. Talvez até por isso a necessidade da empresa de criar um canal e de ter uma cara própria, de ter narradores próprios. Eu acho que isso já era algo que a direção do Esporte Interativo enxergava como modelo. Uma narração mais vibrante, mais contagiante, que puxasse o cara de casa para dentro do jogo, com o componente da interatividade também. Desde que eu entrei aqui, em 2007, e o André Henning teve um papel muito importante nisso, porque ele fez parte da formação da primeira equipe do canal. Uma equipe que já mudou muito, mas que ainda tem o Vitor Sergio Rodrigues, ainda tem o Rolim, tem eu, o Baran que chegou meses depois. A gente estava ali no início e existia uma preocupação de a gente ter esse modelo, esse perfil, uma narração mais vibrante, que em algum momento lembrasse um pouco de rádio. A gente fez rádio. O André fez rádio, eu fiz rádio, a gente foi formado no rádio. Tanto que, eu lembro que no processo de seleção de narradores eu fui ouvido, pelos diretores do Esporte Interativo, narrando jogo em uma rádio do Rio. Eles começaram a procurar o pessoal de rádio que eles achavam que tinha um perfil mais próximo àquela coisa do tom mais elevado na transmissão. Pelo que percebo, de 2007 para cá, sempre foi uma ideia do Esporte Interativo. Sempre foi um conceito definido na cabeça dos caras que mandam aqui: "a nossa transmissão tem de ser assim".

5 - O Esporte Interativo tem uma conexão muito forte com o público do Nordeste. Como fazer o mesmo com a Liga dos Campeões? É possível? Há semelhanças entre os processos?

Eu acho que é um pouco diferente, porque a conexão que a gente criou com o Nordeste, e alguns estados, por exemplo, é um pessoal que não tinha a cobertura, que não tinha ninguém abraçando, uma emissora por trás. Tinha rádios locais, os jornais locais, mas eles têm uma penetração restrita. Até do ponto de vista econômico mesmo, eles não têm uma condição de até ser um parceiro comercial importante como é o Esporte Interativo para os clubes, para os campeonatos, para a região. Então é diferente. O Nordeste, em vários estados, como Maranhão, Piauí, Sergipe, a gente pegou estados que não eram olhados, que eram esquecidos. Tinham lá os campeonatos deles que ninguém olhava. Tem essa diferença. A Liga dos Campeões hoje é o maior campeonato do mundo. O cara hoje, e a gente brinca com isso aqui da redação, é mais fácil você pesquisar na internet, você conseguir um material de informações do Atlético de Madrid do que do Confiança. É muito mais. É uma competição muito maior, é um público gigante, que está espalhado pelo mundo inteiro. Você fala com um público de adolescentes, caras que estão, muitas vezes, em grandes centros, então têm

facilidade de informação. Esse público de TV fechada, que viu a Liga dos Campeões na ESPN esses anos todos. Então eu acho que é um pouco diferente. A coisa com o Nordeste, me parece uma ligação mais emotiva, uma coisa mais até mais pura. Com a Liga dos Campeões é: "cara, a gente está tratando um produto grande". Se você comparar o que a gente fez com o Nordeste, a gente pegou campeonatos que estavam abandonados. A Liga dos Campeões não. A gente está pegando um peixe grande, e a gente vai ter que saber pescar, colocar para dentro do barco e cuidar dele. Eu vejo um pouco de diferença nisso aí.

II - C: Vitor Sergio Rodrigues, comentarista do Esporte Interativo

1 - O que muda a partir do momento em que o Esporte Interativo passa a ter a exclusividade das transmissões da Liga dos Campeões na TV fechada, do seu ponto de vista e do ponto de vista da empresa?

Acho que a gente, aqui no Esporte Interativo, tem confiança no que a gente faz há oito anos. Então, nesse momento que a gente conseguiu ganhar um direito de transmissão dos mais, talvez o mais disputado do mundo, do tamanho que a gente foi. Mas a gente já mostra a Liga dos Campeões há seis anos. Muita gente que de repente não acompanha, porque o Esporte Interativo não está nas principais operadoras, acha que é uma coisa nova para a gente. Não é nova. É uma coisa que a gente já está acostumado, que a gente já faz. Agora vai ter um tamanho maior, uma amplitude maior. Um tamanho maior porque há seis anos a gente faz um jogo por rodada e agora vamos fazer 16 jogos por rodada. E de amplitude porque o campeonato não vai estar mais em uma emissora que tem uma distribuição em TV fechada maior que a do Esporte Interativo e uma emissora mais conhecida, com mais tempo de estrada que o Esporte Interativo. Mas acho que não tem que mudar nada. Acho que o Esporte Interativo sabe que tem um jeito de transmitir que é um pouco diferente do padrão do futebol das transmissões do Brasil. O Esporte Interativo se orgulha disso e confia que isso é o melhor para o espectador. Então não é porque conseguimos os direitos da Liga dos Campeões exclusivos em TV fechada, e seremos o único canal de esportes do Brasil a mostrar nos próximos três anos que a gente deveria mudar e passar a se envergonhar do que a gente faz. O jeito que a gente transmite é o jeito que a gente transmite. E a gente confia plenamente que isso é o melhor, que isso é o que agrega mais valor ao produto, agrega mais para o espectador. Então não seria agora que a gente iria mudar nossos conceitos. O jeito que a gente faz é o jeito

que a gente faz, e a gente não tem vergonha de fazer. Pelo contrário, a gente acha que é o melhor a se fazer.

2 - Como surgiu o estilo de transmissões do Esporte Interativo?

É bom falar nesse tema porque você tem o seguinte. No Brasil, você tem um padrão de transmissão de jogo de futebol que é o padrão que a Rede Globo faz. Então, tanto em termos de linguagem de quem trabalha, dos narradores, comentaristas e repórteres, quanto na transmissão em si. O que a Globo fez virou padrão, como por exemplo, você só ter foguete na transmissão, você não ter interatividade, a Globo criou esse padrão. Depois desse padrão que a Globo fez a vários seguiram, você tem algo parecido que aconteceu na TV fechada. Você tinha a crença de que, na TV fechada, era um público mais elitizado. E era mesmo, porque se hoje a classe C tem acesso à TV fechada, cinco anos atrás não tinha. Então, confiando nesse público elitizado, se criou um padrão de transmissão de TV fechada que era um padrão que todo mundo via. Era o que todo mundo via. Quem tinha o SporTV na sua casa, quem tinha a ESPN, via esse tipo de transmissão. Era o que se tinha. Dentro disso, se você for ver, eu como comentarista cresci vendo esse padrão. Tanto o padrão da Globo quanto o padrão das TV's fechadas. Então, quando eu cheguei aqui, eu tive, no começo, a tendência a reproduzir o padrão que eu via. O Esporte Interativo entrou no ar no dia 20 de janeiro de 2007, e no dia 13 de janeiro de 2007 nós começamos a gravar vários jogos, que nunca foram para o ar. Então nós fazíamos Sul-Americano Sub-20 e jogos de campeonatos nacionais europeus que tínhamos na época, e nós ficamos uma semana gravando jogos, transmitindo jogos inteiros, e os jogos não foram para o ar, até para testar tudo. Então, ali eu conversei com algumas pessoas e fiz uma autocrítica e vi que o que eu tava fazendo era reproduzir o padrão que se fazia na TV fechada, que não era o que a direção do Esporte Interativo entendia como melhor. Então ali eu fiz ali um ajuste no que o Esporte Interativo entendia como melhor. Só para não ficar falando em termos de exemplos vagos, por exemplo. O narrador entrava em um tom muito "para cima", e quando eu entrava para falar era em um tom muito para baixo. Então ficava uma discrepância. Você via o narrador acelerado e o comentarista meio morto. Então isso foi um ajuste que eu fiz, meio que naturalmente, pegando o feedback de algumas pessoas da direção do canal. Então é uma coisa diferente da TV fechada. Na TV fechada o narrador já tem um tom abaixo e o comentarista mais abaixo ainda. Então foram ajustes que foram feitos. Outro exemplo: você tem muito comentarista por aí que critica elogiando e elogia criticando. O cara quer criticar, mas ele diz que "o cara é um grande jogador, mas isso e aquilo". E ali eu vi que não, que o Esporte Interativo acredito em um estilo no qual você deixe sua opinião

clara. Pode estar falando uma besteira, mas ele quer que você deixa a sua opinião clara. Então, fiz alguns ajustes de acordo com o veículo que eu estava trabalhando. Acho que isso foi importante para eu seguir e ter sucesso no Esporte Interativo, entender que o padrão que eu tinha de transmissão esportiva não era o que a direção do Esporte Interativo queria. Isso aconteceu naturalmente. Poderia ter chegado nesse momento e eu falar: "numa boa, não é isso que eu quero para a minha carreira". Mas não, fiz adaptações e acho que funcionou bem, sem nunca me sentir violentado e agredido pelas escolhas que fiz e pelo que o Esporte Interativo queria.

3 - Quais as diferenças que você percebe entre os estilos de transmissão da ESPN Brasil e do Esporte Interativo? Como você acha que será a reação do público à maneira do EI fazer futebol? Como lidar com essa reação?

Nesse momento você tem três componentes. O primeiro vai ser a reação se, de fato, o Esporte Interativo não estiver em todas as TV's fechadas. Você vai gerar uma reação muito negativa porque, mal ou bem, hoje a ESPN está em todas as TV's em muitos pacotes. O cara que hoje tem acesso à Liga dos Campeões na TV fechada pode ser que, quando começar em agosto, pode ser que ele não tenha acesso caso o Esporte Interativo não esteja em todas as operadoras. Isso vai gerar uma reação negativa ao Esporte Interativo e às operadoras. Mas essa é uma questão que influi menos na equipe de transmissão, é uma questão de mercado, de negócio.

Tem uma outra reação negativa que é a ESPN ter um público cativo. Tem o cara que vê tanto a ESPN, há tanto tempo, e tem uma ligação tão afetiva com a ESPN, que o fato de alguém tirar da ESPN já vai gerar uma revolta automática. Mas isso seria a qualquer outro canal que tirasse a Liga dos Campeões da ESPN. A Fox sofreu isso quando tirou alguns campeonatos da ESPN, como o italiano e metade do inglês. Esse é o segundo viés.

E o terceiro viés, é o cara que acompanha a ESPN desde o início e idealiza que o jeito de transmitir na TV fechada é o jeito correto, de fato ele vai estranhar o jeito que o Esporte Interativo faz. Um jeito mais vibrante, em um tom mais alto, com um ritmo maior. Mas eu tenho plena consciência de que todos que estão e que estarão aqui vão ter condição de fazer um trabalho melhor que o bom trabalho da ESPN na Liga dos Campeões. E se quem está do outro lado der uma mínima chance, vai rapidamente perceber isso. E isso vai acabar acontecendo. Afinal, são três anos de transmissão. Ou então ele para de ver, pode acontecer. Mas o cara que, tirando o primeiro item, o cara vai ver que beleza, ele gosta da ESPN, mas ele vai ver o Esporte Interativo pode fazer um trabalho bem legal, como já faz há seis anos.

4 - O Esporte Interativo tem uma conexão muito forte com o público do Nordeste. Como fazer o mesmo com a Liga dos Campeões? É possível? Há semelhanças entre os processos?

Não tem com conseguir por uma questão de identificação. O sucesso que o Esporte Interativo fez com o Nordeste vai muito pela identificação do Nordestino com a competição, e pelo fato de que o nordestino era alijado de ver o seu clube na televisão, uma série de coisas que o Esporte Interativo teve o mérito de perceber isso e atender essa demanda reprimida, mas que se fosse outra TV que fizesse do jeito que a gente faz teria o mesmo sucesso. A demanda estava lá. O mérito do Esporte Interativo não é dar atenção, é identificar essa demanda. Dar atenção é consequência do jeito que a gente faz. Por isso que a gente diz aqui que a gente transmite a Copa do Nordeste com a mesma intenção, com a mesma atenção, com o mesmo tesão que a gente transmite a Liga dos Campeões. Então, quem fizesse isso teria o mesmo sucesso. O mérito do Esporte Interativo é identificar essa demanda e tirar do papel.

Acho que o cara que for desarmado para ver a Liga dos Campeões no Esporte Interativo vai perceber que tem muita qualidade. Ele vai se emocionar, vai perceber que, de fato, é um canal que vai emocionar todo mundo com a Liga dos Campeões. Então o sucesso da nossa cobertura está mais voltado para o nosso jeito do que qualquer outra ação que a gente faça, porque a identificação com a Liga dos Campeões não existe, nem de longe, com a identificação da Copa do Nordeste, com o clube do cara, com o sentimento de que ele era excluído. Na Liga dos Campeões isso não acontece, porque a competição já é mostrada. A gente vai só multiplicar, porque hoje são mostrados três jogos por rodada, e a gente vai mostrar três ou quatro, dependendo aí da situação com outras TV's, mas serão oito narrados em português. Acho que não há ações pontuais que a gente faça e que tenha o mesmo desempenho do Nordeste, porque não há essa demanda reprimida.

II - D: Felipe Rolim, comentarista do Esporte Interativo

1 - O que muda a partir do momento em que o Esporte Interativo passa a ter a exclusividade das transmissões da Liga dos Campeões na TV fechada, do seu ponto de vista e do ponto de vista da empresa?

Muda a exposição da empresa. A empresa vai ter que ter muito mais cuidado com o que vai para o ar, muito mais com crítica, porque elas vão acontecer, e entender que isso é parte do crescimento. A gente pega os maiores nomes da mídia, do esporte, do jornalismo, do drama e, se você fizer uma enquete, ele é o mais amado e o mais odiado. Não tem muro quando você

vai para o mainstream, quando você vai para um evento que é visto no mundo inteiro, no país inteiro, no seu raio de atuação.

Para quem está aqui dentro muda muito a exposição. Hoje o Esporte Interativo é sediado no Rio e o elenco do Esporte Interativo só conhecido fora do Rio. O Rio é uma cidade toda cabeada, então a Net é a operado com muito mais penetração que as outras, e depois vem a Sky. E estamos fora dessas duas maiores. Então não muda a vida do elenco, por enquanto, o tipo de evento que a TV transmite. Como a Liga dos Campeões serve, dentre outras coisas, para forçar a entrada nas maiores distribuidoras de TV paga do Brasil, muda para o elenco. A gente vai começar a ser comparado. A gente vai começar a ser criticado. A gente vai ter um reconhecimento maior, para o bem o para o mal, isso vai ter de se digerido pela gente. Isso vai acontecer de maneira muito rápida. Mas para quem está em casa muda muito. Qualquer mudança é traumática. Qualquer mudança, do ponto de vista de quem está acostumado com aquilo, e TV você tem que acostumar, TV você tem que repetir, TV você tem que sempre dizer razoavelmente a mesma coisa durante um bom tempo, para as pessoas se acostumarem. Então vai ser traumática. Quando a mudança é para o desconhecido, e a gente tem que colocar na cabeça que nós somos desconhecidos, o trauma é em dobro. Não é uma mudança da ESPN para o SporTV, é uma mudança para o Esporte Interativo. Primeiro as pessoas vão ter que descobrir quem é o Esporte Interativo, para depois fazer um juízo de valor e já comparando com quem faz isso há seis anos.

2 - Como você acha que será a reação do público à maneira do EI fazer futebol? Como lidar com essa reação?

A gente tem dois públicos. O público que efetivamente assiste, que é só ver pelos indicadores de mercado. Uma faixa grande, que a cada dia aumenta mais, porque o futebol nacional o nível está cada dia pior, as pessoas não vão ao estádio por causa de violência, o ingresso é caro... ou porque tem uma oferta de jogo bom na televisão e eu costumo sempre dizer aqui que o que forma torcedor é a arquibancada. Se o cara ficar na poltrona, poltrona não tem fronteira, o cara vai torcer para um time daqui, para um time da Europa, para um time da Ásia, para um time de Marte, porque não vai para aquele tumulto da arquibancada onde estão todos gritando a mesma coisa. A gente tem uma geração muito nova que talvez agrade. Agora, não é essa geração nova que forma a opinião de quem vê TV fechada. Quem forma a opinião de quem vê TV fechada é o pessoal de mais idade, de maior poder aquisitivo. É um público que está acostumado a receber informação, que está acostumado com o jeito sóbrio da

ESPN. Esse público, sim, vai rejeitar. Eu não tenho a menor dúvida que esse público, no começo, vai rejeitar. Vai achar diferente, vai achar estridente, não vai conhecer. E quando você não conhece quem está te passando a informação todo mundo é muito cético, você não acredita em nada daquilo até começar a conhecer a pessoa e as opiniões dela. Aí sim, vão fazer um juízo de valor e ver se aquilo tem credibilidade ou não. E mesmo dentro da esfera da credibilidade você pode gostar ou não da maneira como a informação é passada. E vai ter rejeição. Não tem como fugir disso.

3 - Quais as diferenças que você percebe entre os estilos de transmissão da ESPN Brasil e do Esporte Interativo?

A gente tem uma preocupação muito grande com o entretenimento. Esporte no Esporte Interativo é tratado como entretenimento. Esporte no Esporte Interativo é tratado como um bem a ser consumido em redes sociais, em enquetes, em vídeos, em doses homeopáticas, que são feitos exatamente para a pessoa não perder muito tempo durante o consumo daquele conteúdo. Não há grandes reportagens. A gente não sabe ainda se vão haver transmissões e reportagens in loco. A gente tem a promessa de que isso vai acontecer, mas não sabe se e como vai acontecer. E o público da ESPN está acostumado com pessoas mais velhas, e isso faz uma diferença danada para quem está em casa. A gente tem um público preconceituoso que vê futebol. O pai da gente, quando vê um garoto falando sobre futebol, o garoto tem de convencê-lo de que ele realmente sabe aquilo que ele está dizendo, porque se não ele prefere o mais velho, mesmo dando porrada no mais velho, dizendo que o mais velho não sabe nada, mas ele continua escutando o mais velho. E o jeito como o evento é tratado, e óbvio que o evento é tratado como entretenimento, porque ele é, por mais que o jornalista que fique na parte de esportes não vá concordar com isso, mas é, ele começa como entretenimento, e depois você começa a ver tudo o que é circunstancial. As regras, os exemplos de vida de cada jogador, o legado, a corrupção dos entes que administram o esporte. Mas ele começa no entretenimento. A ESPN vai muito além disso. Ela trabalha a informação além do entretenimento. Ela tem uma postura muito mais crítica que a nossa, muito mais crítica. E ela tem um público que gosta dessa postura e acha que a ESPN é um oásis desse tipo de jornalismo, que a gente não vai fazer. Então essa uma diferença clara.

Outra diferença bem gritante é que eles não utilizam a questão dos brasileiros envolvidos. Não do jeito que a gente utiliza. Eles não fazem a transmissão girar em torno do brasileiro. Se o brasileiro for notícia, eles noticiam. Se o brasileiro não for notícia, eles não carregam na tinta.

E a gente carrega. Não estou dizendo que isso é bom ou ruim. Estou dizendo que são alguns valores que as transmissões têm que vão ser nitidamente identificados por quem está em casa.

4 - É possível que o Esporte Interativo mude seu estilo para ficar um pouco mais próximo do estilo da ESPN e, assim, agradar o público?

Para aumentar a informação vai ter que aumentar o trabalho de reportagem. Aí isso não depende do evento, depende da grade, da programação, da editoria. Hoje a gente tem um jornal diário, de menos de uma hora, e a gente tem alguns programas de debate que são alimentados com informação. É pouco, muito pouco. Talvez agora com a necessidade de cobrir as 24 horas sem vender nenhum horário, com a entrada na TV paga, a gente necessite de aumentar o espaço para reportagem e informação dentro do Esporte Interativo, mas o DNA não vai ser mudado. A gente vai continuar muito mais irreverente. Nosso primeiro ano de Liga dos Campeões vai ser muito criticado. Daí em diante talvez melhore. Esse conteúdo ficou premium muito rápido. Quando o Esporte Interativo começou, a gente tinha o Inglês, o Italiano, o Português, o Alemão, a Copa do Rei da Espanha, e esse conteúdo não tinha a carga de valor, a carga de atenção que têm hoje. Foi um salto, nos últimos cinco anos, que eu nunca vi em nenhum outro tipo de conteúdo. Nunca vi nada na televisão brasileira ficar tão importante em um espaço de tempo tão curto. E ficou importante quando a gente foi perdendo os campeonatos internacionais e eles foram ficando aglutinados na ESPN, porque a Fox demorava a engrenar e pegar esses campeonatos. Então acho que o público se acostumou a ver esses campeonatos pela ESPN e agora eles vão ter um susto e vão fazer um juízo de valor que, em um primeiro momento, sempre acho negativo. Eu tenho uma experiência própria. Eu nunca me vendi como ex-jogador, até porque não gosto de ter nenhuma pecha fora do jornalismo. Não gosto de ser tratado como doutor porque sou advogado. Não gosto de ser tratado de ex-jogador porque joguei na base. E quando a gente tinha o pacote do vôlei, com vôlei de praia e volêi de quadra, eu comentava os jogos. O Radamés (Lattari) ficava com os jogos do Brasil, eu comentava os outros jogos e fiz muito vôlei de praia também. E, quando fui fazer um primeiro jogo grande, choveu críticas antes das pessoas me conhecerem. "Porra, o Rolim comentando vôlei vai ser uma merda, vai ser um desastre". E eu costumo trocar muito mais mensagem na rede social com quem me dá porrada do que com quem fala bem de mim. E aí eu falei: "você já me viu comentando?". "Não, mas o que você entende, não sei o que..." Cara, vê o jogo. Depois você me diz se gostou ou não. E aí depois veio a repercussão boa, o feedback bom. Principalmente depois que o Radamés Lattari falou que eu sou bom, porque as

peças precisam de alguém que te empreste credibilidade. Então são dois fatos: a mudança e o desconhecido. Vai haver uma queda de paradigma, uma ruptura grande.

5 - Como surgiu o estilo de transmissões do Esporte Interativo?

Ele foi buscado. O estilo era o que o André trazia, o estilo de rádio. Eles foram buscar gente no rádio, eu era do rádio. Um ou outro fora do Rio para mudar um pouco o sotaque. Então veio o Rafael Ribeiro de Minas, o Rafael Oliveira, que é sul-fluminense, então tem um sotaque muito menos carregado, tinha o Henrique Marques, do Sul. Mas em um primeiro momento quase todo mundo de rádio. Alguns comentaristas também de mídia impressa, do Lance, que não ficou nenhum aqui, a não ser o Jefferson Rodrigues, que já trabalhava no Esporte Interativo e ficou com a gente nos primeiros anos. Mas era buscado. Sabiam que o meu ritmo era o da Transamérica do Rio, um ritmo irreverente, que já quebrava um paradigma no rádio também, e que incomodava no rádio, pela ruptura que fazia com o rádio carioca, que é um rádio velho, sem muito ritmo, muito mais lento que o rádio de São Paulo, do Rio Grande do Sul, que são para mim as grandes escolas do rádio brasileiro. O rádio de Minas também, mas São Paulo e Rio Grande do Sul são muito mais acelerados que o do Rio. E na rádio já tinha essa coisa de olharem para a gente com o cara feia: "ah, tem audiência, mas não anunciante". Como se anunciante em rádio tivesse alguma coisa a ver com conteúdo, ainda mais no rádio do Rio. Mas foi buscado. Tanto que, algumas pessoas que vieram do rádio e não tinham esse ritmo, não continuaram. Foram para outros veículos que têm um ritmo mais tradicional, mais sóbrio. Quem ficou foi porque tinha esse ritmo e se adequou a esse ritmo.

6 - O Esporte Interativo tem uma conexão muito forte com o público do Nordeste. Como fazer o mesmo com a Liga dos Campeões? É possível? Há semelhanças entre os processos?

Tem uma diferença enorme. O público do Nordeste é carente. O público do Nordeste nunca teve seus campeonatos transmitidos como têm hoje. E olha que a gente não transmite ainda todas as partidas, ainda não faz uma cobertura de excelência. Mas a gente consegue mostrar muito mais do que eles já tiveram, como oferta, e hoje a gente já tem três programas feitos no Nordeste na grade. Dois são parcerias e um é todo nosso, que é o Resenha (Esporte Clube). Isso ajuda na identificação. Ter trazido para cá profissionais do Nordeste, como o (Bruno) Formiga, a Clara (Albuquerque), ajuda também na identificação. O André (Henning), por mais que seja paulista, ele tem essa raiz nordestina. Mas é um público carente. Então, contanto que você não desrespeite, eles vão consumir. Porque eles nunca tiveram. E a gente vai moldar um tipo de transmissão. É muito diferente da Liga dos Campeões, que é um

público que tem na cabeça que recebe um conteúdo com uma transmissão de excelência. Uma transmissão que a própria ESPN viu que precisava melhorar. A ESPN renovou elenco, trouxe ex-jogadores, não em uma grande função de destaque de comentarista, tirando alguns que são fora da curva, como fazem muito bem, como o Sorín, como têm também outras emissoras, como o Juninho Pernambucano, o Belletti, têm um bom trato, sabem passar a informação. Mas a grande diferença do público do Nordeste para o público da Champions é porque um é totalmente carente, e o outro recebe um evento com uma transmissão que eles já consideram de excelência, e que vem, em tese, melhorando, porque as audiências estão melhorando, e que vem, em tese, melhorando, pela renovação do elenco.

É muito mais difícil fazer essa conexão. É um desafio. O Esporte Interativo teve algumas desafios. Primeiro de se implementar. Segundo, de sobreviver. Terceiro, de tentar entrar nas grandes distribuidoras de TV paga, e até hoje tenta. Mas a cada ano melhora um pouquinho. Depois de conseguir se manter, perdeu um conteúdo europeu, mas conseguiu a NFL, que é um conteúdo também diferenciado. Conseguiu o Handebol antes dele ser sucesso, apostou em um conteúdo diferenciado. Apostou em manter as Copas, principalmente a espanhola, e da Alemanha o quanto pode, porque conseguia, mesmo sem os campeonatos regulares, passar os jogos importantes de Barcelona, Real Madrid, de Bayern, de Borussia, que são times que são cada dia mais vistos aqui no Brasil. Então acho que vai ser mais um conteúdo. A diferença é que esse conteúdo depende muito agora de um fortalecimento do elenco. Um fortalecimento das pessoas que estão aqui dentro. Então tem que olhar para o evento, tem que dar mais ferramenta para o elenco, melhorar a produção de conteúdo para o elenco. Mesmo com todas as armas, a luta é inglória. Então a gente não pode entrar meia bomba nessa competição, porque hoje é a competição de clubes mais cara do mundo.

III - TRANSCRIÇÃO DO ÁUDIO REFERENTE AO GRUPO FOCAL

Giovane Rezende: Para mim, a principal coisa que eu observo de diferença é algo que eu até estava conversando com o Sarchis antes. A diferença mais notável é o formato um pouco mais popular do Esporte Interativo e o formato da ESPN é um formato mais difícil, até para determinado público captar. O Esporte Interativo é muita emoção no lance. O que o torcedor está vendo em casa eles destacam. Por exemplo, no lance do passe errado do Sérgio Ramos. Quem está vendo em casa deve ter provavelmente rido ou feito um comentário parecido com o que o André fez na narração. Isso não é uma coisa ruim, é bacana. Ele interage com o cara que está dentro de casa. Então fica uma linguagem mais próxima do povão, do popular.

Na contramão, a ESPN prefere uma abordagem mais técnica em cima do que é o jogo. Você vê muita estatística, muita informação a todo momento. Uma diferença clara. No início do jogo, enquanto um está dando a escalação e o outro também, o Everaldo, na ESPN, vai dando informação sobre a escalação. "Fulano está no lugar de ciclano, que no último jogo sentiu, e na temporada fulano tem não sei quantos gols". Enquanto isso, o André Henning tenta render mais o nome. "Esse é o cara, o Cristiano Ronaldo. Buffon, grande jogador. São duas equipes que têm tantos mil títulos". Ele tenta puxar mais o lado emocional da situação. Enquanto na ESPN é focado mais na parte técnica, estatística. Muita gente inclusive não gosta muito desse formato mais estatístico, gosta mais do emocional, de assistir o jogo e sentir a emoção da partida, que é como se fosse aquela emoção do sujeito da arquibancada, aquele cara que faz um comentário do seu lado, igual no lance do Sergio Ramos. "Esse cara tem que tomar uma surra de cinta". É a mesma sensação que o Esporte Interativo passa. É te botar dentro do jogo. Já o pessoal da ESPN quer te informar. Eles querem que você assista o jogo e saia sabendo de tudo: quando chutes o sujeito deu ao gol, quantas bolas ele tentou roubar, qual foi o posicionamento correto do cara no jogo em relação ao que ele produz na temporada. Para mim, a principal diferença é essa.

Gustavo Fonseca: E isso nem é uma coisa velada. O Esporte Interativo vende isso. "A emoção que Brasil merece" é o slogan. Acho que isso é muito interessante para marcar o Esporte Interativo. Eu estava tentando comparar cada lance e guardar o que cada um estava falando. O narrador do Esporte Interativo leva a emoção até o último lance. O lançamento para o Cristiano Ronaldo, que ele vem na grande área, bate cruzado, e a bola passa a três metros do gol, ele faz como a gente faz no rádio. "Pra foooooora, Cristiano Ronaaaaaaldo".

Giovane Rezende: Ele estica a voz.

Bruno Kaehler: Há essa aproximação com a rádio.

Gustavo Fonseca: A ESPN não. Antes do lance concluir, o Everaldo viu que não tinha dado em nada e falou: "Cristiano Ronaldo bateu, pra fora". Ele desce e acrescenta uma informação. Até antes de começar o jogo, foi o que você (Giovane) falou. O Everaldo começa a falar da formação de ataque, que estava faltando o Benzema, mas tinha o Bale, que tinha dado três assistências no último jogo, uma delas tinha sido para um gol do Cristiano Ronaldo, que tinha marcado dois. Olha o tanto de informação que ele deu em um curto espaço de tempo, entre

escalação e início de jogo! O Esporte Interativo já ambienta a partida. No primeiro lance do jogo, a bola saiu e a torcida da Juventus começou a vaiar. O André já puxou. "Ó, você já sentiu como vai ser a torcida da Juventus no jogo hoje". E naquele espaço de tempo a torcida grita.

Rafael Sarchis: No final ainda teve um comentário do Vitor Sergio, no lance do Llorente, que ele perde o gol. "Tem dois metros de altura, está aí só para isso e não consegue fazer". Foi mais para esse lado do entretenimento, não tanto da informação técnica.

Giovane Rezende: É o típico comentário que você não vê o cara da ESPN fazer.

Paulo Brandão: Mas, por outro lado, o comentarista da ESPN, para quem está de fora, para mim, ele transmite para o público que ele estuda muito mais do que o comentarista do Esporte Interativo.

Giovane Rezende: Passa essa impressão mesmo.

Paulo Brandão: E não sei se é uma estratégia do Esporte Interativo, de tentar levar o público para dentro do estádio, mas me agrada mais o estilo da ESPN de passar vários dados, porque acaba que você fica por dentro de tudo. Embora às vezes eles passem tantos dados que você não consegue assimilar bem todos os dados que eles passam. Isso também é uma parte. Mas, no geral, eu prefiro o estilo da ESPN.

Rafael Sarchis: Outro ponto que eu também estava pensando é que, nem todo mundo que está vendo o jogo é aquela pessoa que gosta de futebol e que vai ficar vendo o jogo o tempo inteiro, assistindo pela televisão. Tem muita gente que está assistindo o jogo e fazendo outras coisas. No Esporte Interativo, com o André Henning, ele chama a atenção para todos os lances. O Everaldo Marques não. Ele mantém o tom de voz em qualquer lance. Tanto no lance de gol, quanto no lance de perigo, o tom de voz é o mesmo. A pessoa que não está prestando atenção às vezes nem observa.

Gustavo Fonseca: Ele apresenta o jogo. Eu fechei o olho em determinado lance com o Everaldo e com o André. Com o Everaldo você consegue visualizar. Ele vai detalhando

devagarzinho. "Dominou fulano de tal a bola, pelo meio, já passou pela direita o James, recebeu. Voltou a bola no meio, Chicharito". O André não. "Já passou James lá do outro lado. Dominou o James agora. Voltou no Chicharito". Eu acho que essa entonação, que puxa a atenção, ao mesmo tempo, o Everaldo, por ser um cara completamente técnico, e a transmissão de rádio dele é assim, o gol do Everaldo é um gol que, no detalhamento do gol, ele faz um GPS da bola. Em contrapartida, no Esporte Interativo tem uma trilha, que puxa pra emoção. Nenhum dos dois distancia do jogo, mas um te puxa para um lado da coisa, o lado que você está sentado em casa, assistindo a Champions League, tomando uma cervejinha, vendo você e você, porque o cara gosta de acompanhar o futebol europeu, ver o scout, como cada jogador está. Na outra, você está no bar com os amigos e a TV está em um volume maior, e você já vai com aquela emoção, comemora junto com o narrador.

Giovane Rezende: Outro ponto também que é muito interessante. Quando eu estou assistindo uma transmissão da ESPN, acabo tendo vontade de conversar com os comentaristas após ouvir a narração e os comentários. Determinados lances que eles analisam ou determinada estatística ("O Cristiano Ronaldo hoje está sumido ali pelo lado direito, deu não sei quantos passes") você tem isso. Pelo menos eu sinto. Aí nisso entra o Léo Bertozzi fazendo um comentário do mesmo tipo que você fez. Você se sente um "comentarista" ao mesmo tempo. Já a participação, em todo o jogo, do Esporte Interativo, é uma coisa mais dentro do bar, dentro do estádio. É aquele negócio do comentário sobre determinado lance, te dá mais vontade de xingar, de falar com o jogador, gritar com o jogador.

Gustavo Fonseca: Um comentarista é o Zico, então é aquilo, o Zico falou, então você não vai discordar. O cara esteve lá muito tempo. Então, mesmo que você discorde dele, beleza. Se o Mauro César fala isso, é diferente. Se você discorda do Mauro César ou quer acrescentar algo ao que ele está falando, já puxa para a questão do comentarista que vai dialogar com a informação. E aí tem a questão das outras ferramentas também. Você pode ir no twitter e comentar, porque eles estão sempre espertos no twitter, tem essa diferença. O twitter do Esporte Interativo é muita mais aquela coisa do "manda um alô para mim" ou "fala para esse cara apanhar de cinta aí". Acho que o da ESPN também é outro público, a galera comenta junto.

Giovane Rezende: No Esporte Interativo eles chamam muito mais o tuíte da "galera".

Paulo Brandão: Mas quando você assiste as duas, uma depois da outra, eu senti muita falta do comentarista dentro do jogo no Esporte Interativo, porque na ESPN a todo momento o comentarista analisa o que está sendo passado dentro do jogo. Quase tudo. E você vê também que o narrador da ESPN é um cara que, apesar de narrador, ele tem um lado comentarista, como quando ele falou sobre o James ser destro ou canhoto. O Esporte Interativo tem esse lado da emoção, mas faltam os dados da ESPN.

Bruno Kaehler: Acho que vai muito dos objetivos das duas empresas. O Esporte Interativo, obviamente, quer a popularização do canal, conseguir entrar na Net e na Sky. Muita gente ainda não tem o Esporte Interativo.

A gente percebe diferenças, por exemplo, na introdução dos comentaristas, quando o jogo se inicia. Na ESPN, o Mauro César vai falar do Real Madrid e da Juventus, se ela vai jogar com três zagueiros ou com dois zagueiros, aí pega um histórico, uma informação. No Real Madrid, fala que está sem o Benzema e abdicou dos três atacantes, está jogando com um meio-campo mais encorpado, ele usou essa expressão. Então, a ESPN é aquilo de "informação é o nosso esporte", o slogan. A ESPN tem canais nos Estados Unidos, pela Europa, tem uma história de narrações mais técnicas, e tenta seguir isso, inclusive durante a programação. Isso vem tudo da origem das duas empresas e do que elas objetivam. As duas transmissões espelham o que cada empresa quer passar. Isso é bem visível para mim. A ESPN me agrada mais pela informação. Uma transmissão mais completa é justamente a da informação. As redes sociais estão ali justamente para essa parte mais passional, para você comentar com os seus amigos. A parte do jornalismo, da transmissão, me agrada mais com a informação, que é extremamente necessária neste momento.

Gustavo Fonseca: Acho que não quer dizer que não falte emoção na ESPN. Se falta informação no Esporte Interativo às vezes, e às vezes até sobra na ESPN, tem emoção na ESPN também. Eu gosto da narração do Everaldo, gosto da narração da ESPN. Eles conseguem dosar, ao mesmo tempo, a questão da informação na hora de gol, e conseguem um gol que não é um gol de explosão, que joga para cima, mas é um gol, uma narração, que leva emoção também. Ao mesmo tempo ele consegue descrever o lance e ir pautando o lance através de informação. O estádio faz a emoção, quando sai um gol a torcida pulsa, para você que está prestando atenção, você vai junto, e o narrador só está legendando o que você está vendo. O cara do Esporte Interativo, e eu não estou falando que é ruim, joga tanto para cima

que ele se torna o primeiro plano da situação. Para quem é torcedor, vai comemorar junto com o cara. Mas, no caso, a gente está tratando da Champions. Mas você ver um Real Madrid x Juventus é diferente de ver um Fla x Flu, por exemplo. A emoção que você sente, como torcedor do Flamengo, vendo o jogo do Flamengo, com essa emoção que o André dá na narração dele, você fica louco. Mas às vezes você quer apreciar o bom futebol não sendo torcedor da Juventus, torcedor do Real Madrid. A maioria da galera gosta de futebol e quer ter a informação sobre futebol. Por isso acho que, no trato da Champions League, a ESPN vai ser mais completa, vai conseguir ter a emoção necessária com a informação que o público quer. Às vezes o cara não tem essa relação tão grande como tem com o time dele.

Giovane Rezende: Eu vi esse jogo todo pela ESPN. Uma coisa que dá para reparar é que, por exemplo, neste jogo da Juventus jogou o Storari. É um jogador jovem, da base da Juventus, e estava tendo uma oportunidade de jogar contra o Real Madrid. A ESPN deu esse destaque, trouxe informação sobre esse jogador, introduziu o jogador. O Esporte Interativo, não que isso seja uma característica ruim, mas eles meio que suprimem isso em prol do jogo. O foco deles é mais o jogo, a emoção, o ambiente, a situação.

Gustavo Fonseca: Na hora que sai o gol do Cristiano Ronaldo, ele começa a gritar. "Olha quem fez? É ele!". Ele chama para os caras que estão no centro do jogo.

Giovane Rezende: Ele chama a galera de casa, o cara para dar uma risada com ele, comemorar junto com ele. Ou para ficar revoltado com o gol, sei lá.

Paulo Brandão: Vocês não acham que o público de uma Champions League é muito diferente de um público de Campeonato Brasileiro? Para mim, quem acompanha campeonato europeu é a minoria da população brasileira. Quem torce para o Real Madrid, quem torce para a Juventus. Então, quando você vê uma transmissão da ESPN, você fica por dentro dos campeonatos europeus em um jogo. Se você vê pelo Esporte Interativo você vai ter a emoção, mas não vai ter a informação.

Giovane Rezende: Quem já gosta de futebol europeu prefere a ESPN porque ela dá informação, ela te contextualiza. Grande parte não gosta de futebol europeu, e ainda existe aquele pensamento, muito disseminado aqui no Brasil, de que futebol europeu é uma porcaria, de que é chato, tudo arrumadinho, bonitinho. Meu pai, por exemplo, não tem paciência para

assistir futebol europeu. Uma transmissão como a do Esporte Interativo colocaria essa pessoa no jogo, faria a pessoa se interessar pelo futebol europeu e ver que tem emoção. Se uma pessoa dessas, que não gosta de futebol europeu, assiste pela ESPN, ele pode, de fato, achar maçante. Eu prefiro a transmissão da ESPN, porque eu prefiro a informação qualificada, eu gosto de saber, de ter a informação sobre o que está rolando. Mas eu acho que vai ser muito importante o tipo de transmissão do Esporte Interativo para poder trazer mais gente para ver o futebol europeu.

Gustavo Fonseca: A diferença a partir de agora é que o Esporte Interativo não vai mostrar só o jogo do Barça, para mostrar o Neymar, e o Real. Vai fazer tudo. Só eles. Então, ao mesmo tempo que vão mostrar um Real Madrid x Borussia Dortmund, vão mostrar um Club Brugge x Ludogorets. Aí eu quero ver como vai ser essa transmissão. Eles vão ter que adaptar.

Ruan Roque: Eles vão ter que estudar mais os times.

Rafael Sarchis: É uma questão de popularização. A ESPN está no mercado há vinte anos, já tem um nome lá fora e no Brasil. O Esporte Interativo não. Quer ganhar o público. Eles têm um público diferente do da ESPN. Agora vai ter que juntar isso por causa desse público da ESPN, trazer mais informação.

Gustavo Fonseca: Esse é um ponto muito importante. A espetacularização. Uma coisa é, durante a partida, você chamar o Sturaro e falar. "Olha, torcedor brasileiro. Esse Sturaro é um cara que começou na base, é italiano, está tendo sua primeira oportunidade como titular em um jogo grande". Você liga no Esporte Interativo. "É o Cristiano Ronaldo, o artilheiro". Essa espetacularização dos jogadores também é muito grande. Eles fazem o jogo porque tem o Neymar, o Messi. Não importa o outro jogo que acontece ao mesmo tempo. Pode ser um Borussia Dortmund x Arsenal decidindo a vaga do grupo, mas está rolando um Barcelona x Apoel, o Esporte Interativo vai no Apoel, porque é o jogo do Barcelona, é o jogo que vai chamar a galera. É o jogo que tem mais apelo no Brasil, não exatamente o que tem mais apelo com a galera que vê futebol europeu.

Giovane Rezende: O Esporte Interativo tem também a linguagem mais popular. Para poder botar essa galera que não curte, e que está assistindo só para ver o Neymar, para assistir

futebol europeu e se sentir em casa. Isso porque ele está tendo a emoção que habitualmente não sente vendo o futebol europeu.

Um dos maiores times que eu vi na vida foi o Barcelona do Guardiola. Muita gente antiga, tios meus, meu pai, parentes próximos que viram o futebol da década de 1980, por exemplo, achava o futebol do Barcelona uma porcaria. Diziam que era um saco, uma chatice aquela bola rodando de um lado a outro o tempo inteiro. Tem a questão de ver o tipo de transmissão também. Certa vez eu fui colocar meu pai para assistir um tempo do jogo daquele Barcelona, e a transmissão, para uma pessoa que não está habituada, pode se tornar facilmente maçante. Aquele toque de bola de um lado para o outro, mais os comentários informativos, vão te jogando para baixo. Se você tem algo mais emocionante você vai colocar gente que não curte futebol europeu para ver a situação não só pela estrela, mas também pelo jogo em si.

Paulo Brandão: Mas eu acho que o grande desafio do Esporte Interativo será dar a mesma emoção de Juventus x Real Madrid na semifinal em um jogo da fase de grupos entre Borussia Dortmund x Apoel, por exemplo.

Bruno Kaehler: Na época da Handebol feminino campeão mundial eu fui ver a final no Esporte Interativo, que estava transmitindo com exclusividade. Eu me apaixonei pelo esporte quando vi a transmissão porque o André bota muita emoção. O Handebol já é um esporte que não para um minuto, é lá e cá, intenso demais. Então eu acho que pode ser um exemplo desses futuros desafios que o Esporte Interativo vai ter nesses jogos de menor porte na Liga dos Campeões.

Gustavo Fonseca: Você transmitir um jogo desse e manter lá em cima é muito, muito difícil. Por exemplo, o grupo do Real Madrid na atual Champions foi Real Madrid, Liverpool, Ludogorets e Basel. Você transmitir um Ludogorets x Basel, transmitir um Olympiakos x Malmo, é impossível manter esse jogo só no gogó. Então você vai acabar recorrendo para a questão da informação da ESPN. Eu acho que vai ter que ter essa mescla, até para pegar aquele viciado que está em casa na terça-feira à tarde e pensa. "Hoje tem Olympiakos x Malmo, vou dar uma sacada nesse jogo". Esse cara gosta de futebol europeu, ele vai saber quem é o atacante do Malmo que está fazendo gols no Campeonato Sueco.

Ruan Roque: A ESPN te dá essa informação.

Giovane Rezende: Vai ser um desafio legal para eles também porque essa galera que gosta de futebol europeu às vezes não gosta da narração emotiva. Já vi muita gente falar que "a narração é muito gritada". Eles vão ter esse desafio também. O cara que gosta do futebol europeu e não gosta dessa emoção tão grande durante o jogo vai ter um único canal para assistir. Se ele quiser assistir, ou ele se acostuma ao jeito do Esporte Interativo, ou o Esporte Interativo vai tentar se aproximar. E acho que até pelo que o Esporte Interativo propaga, o que eles pregam, eles vão tentar trazer esse cara também para eles, então eles vão ter que se desafiar a trazer essa coisa mais emocionante também com mais informação.

Mas é importante destacar também que, por exemplo. Esse ano tivemos um Ludogorets x Celtic, que teve o zagueiro foi para o gol, pegou o pênalti e classificou o Ludogorets para a fase de grupos. Imagina com a emoção do Esporte Interativo essa situação? Tem esse lado também.

Bruno Kaehler: Nesse processo de popularização, a gente tem de lembrar que tem a formação da equipe para esses jogos. Você pegar um Zico e colocar em uma transmissão é um outro nível ao lado de um jornalista que possa passar essa informação, que possa passar a opinião dele baseado em alguma informação, que é o que os comentaristas da ESPN fazem sempre.

Gustavo Fonseca: O Zico fala. "Essa bola aí não vai ser cruzada na grande área se você não tem o Benzema", etc. Ele dá um aparato técnico da categoria do jogador em cada momento. No outro comentário o cara já estava falando que "nessa linha de quatro aí, não sei o que, está muito mais propício para o Real Madrid substituir e colocar um atacante que vai explorar um novo estilo de jogo". Também tem a diferença no comentário. Não é só o narrador que faz a equipe, tem o comentarista. Quem do Esporte Interativo vai estar ali para falar o que influenciou na carreira do jogador, etc e etc.

Paulo Brandão: Até dar uma de PVC e começar a dar dados.

Rafael Sarchis: Até pouco tempo atrás o Esporte Interativo tinha o Rafael Oliveira, que agora está na ESPN. Ele é desse estilo, mas saiu.

Gustavo Fonseca: Eles vão ter que se reinventar para fazer uma transmissão mais completa, para chamar mais o público. Se não o cara vai começar a procurar links na internet.

Bruno Kaehler: E também utilizar ainda mais a participação de quem está assistindo, do telespectador, de todos que podem usar a rede social. A ESPN tem a questão do #ESPNtem. Eles vão ter que se aproximar ainda mais de quem está acompanhando a transmissão, também para alimentá-la. Além das informações, que na ESPN a gente sabe que tem muito mais, essa aproximação com o público vai acontecer ainda mais.

Paulo Brandão: O internauta da ESPN ele se enquadra ao perfil da ESPN, ele dá dados, ele ajuda a transmissão. No Esporte Interativo, não. Ele lida com a emoção, corneta o cara.

Giovane Rezende: "Manda um abraço para o bairro tal, da cidade tal".

Gustavo Fonseca: O cara da ESPN é muito mais propício e tem muito mais bagagem para fazer esse tipo de comentário. O cara que está assistindo na ESPN é o público da ESPN, que já é bem informado, que já assistiu o programa cedo e todo o "Abre o Jogo" da ESPN. É um público fiel que gosta disso. É um cara que vai se dispor a entrar no twitter e mandar uma mensagem sendo que ele já está vendo o jogo, viu que o comentarista disse algo, pesquisou sobre aquilo e vai debater. Ele está mais instigado a discutir tática, dado e informação do que o cara do Esporte Interativo, que vai dizer: "tem que dar uma surra de cinta não é só no Sergio Ramos não, é no Ancelotti, que escalou ele ali". Esse já seria um comentário mais profundo. A culpa não é do meio-campista, é do cara que o escalou ali. Acho que isso também já seria mais profundo em relação ao público do Esporte Interativo. O público do Esporte Interativo é muito mais aberto, até por isso eles vão poder ganhar mais em transmissão, e a ESPN está se restringindo. Você fechar seu grupo de telespectador acaba afastando os outros.

Giovane Rezende: É uma faca de dois gumes. A partir do momento em que a ESPN tenta se aproximar de uma linguagem mais popular, eles acabam perdendo um pouco o telespectador fiel. E isso aconteceu. Muita gente reclama das mudanças recentes da ESPN, mas até então a transmissão ainda não foi afetada, continua com o grau de informação que o cara que está assistindo se habitou. Mas a partir do ano que vem eu não sei como vai ser isso. Eles vão ter outros campeonatos nacionais, mas não vão ter a Champions. Como eles vão atraindo audiência tendo campeonatos nacionais compatilhados e sem a Champions, que era uma coisa mais exclusiva e que o pessoal já ia direto na ESPN pelo tipo de transmissão que era feita? Tem toda essa questão. Se eles forem adotar uma linguagem mais popular, eles perdem a audiência habitual.

Gustavo Fonseca: Acredito que o Esporte Interativo não ficar só na questão da emoção, por mais que eles vendam isso. Eles vão ter de mesclar. Vai ter que passar o chamar o cara que quer ver o jogo porque é o campeonato que ele gosta de ver. Ele vai querer ver o scout, saber informação sobre o Sturaro.

Giovane Rezende : Se com a exclusividade eles não levarem a audiência toda pra eles, vão conseguir despopularizar a Champions. Corre um grande risco.

Rafael Sarchis: Acho difícil.

Gustavo Fonseca: A Champions League é a Champions League.

Giovane Rezende: Sim, mas você tendo um canal só mostrando, e com tanta rejeição da população brasileira ao futebol estrangeiro.

Rafael Sarchis: O Esporte Interativo tem mais chance de aproximar esse pessoal que não gosta de futebol estrangeiro que a ESPN.

Gustavo Fonseca: Foi o que eu falei lá no início. Vai ter um Borussia Dortmund x Basel. O cara vai ver esse jogo, e não é só no gogó que o narrador vai levar esse jogo, não é só na emoção.

Bruno Kaehler: Tem os dois lados. O cara que vai ver pela primeira vez o futebol europeu e vai acompanhar pela ESPN vai ser contextualizado muito melhor.

Gustavo Fonseca: Não é todo jogo que é semifinal, é Juventus x Real Madrid. O cara vai ver aquele jogo e, com vinte minutos do segundo tempo, vai estar 3 a 0 para o Borussia, o Basel vai estar correndo atrás, vai ficar aquele jogo tático, e onde que o narrador do Esporte Interativo vai colocar a emoção?

Giovane Rezende: Certas situações que só têm na Europa, por exemplo, que a ESPN destacaria, que não vejo o Esporte Interativo destacando em prol da emoção. Por exemplo, nessas fases iniciais, você ter dois times que eram do mesmo país se enfrentando e que hoje

não são, formam ligas diferentes e tinham uma rivalidade histórica. É uma coisa que eles vão ter de trabalhar.

Gustavo Fonseca: Você mexer com as ligas faz muita diferença. Você ter um acompanhamento de liga para entender a situação do time é outra coisa.

Rafael Sarchis: O Everaldo citou três ou quatro vezes que o Tévez é artilheiro do Campeonato Italiano. No Esporte Interativo o André Henning não cita isso.

Gustavo Fonseca: Outra coisa, o cara da ESPN está acostumado a acompanhar a programação, os informativos da ESPN sobre a competição. Eu não vejo isso no Esporte Interativo. Vai ter que diversificar a grade. Você vai ter que ter um programa mais específico, com mais tempo para a Champions.

Rafael Sarchis: Hoje o programa de debate é o Jogando em Casa.

Paulo Brandão: E o Jogando em Casa não aborda muito futebol europeu.

Gustavo Fonseca: O Melhor da Liga vai ter que ser maior, os programas vão ter que dar mais cobertura. Como a ESPN transmite as ligas nacionais, já há um acompanhando mais natural por parte do público. Você viu durante o fim de semana os jogos da liga nacional. No meio de semana, nos jogos da Champions, você vai saber qual jogador está mais em condição, qual cara está machucado, qual jogador que foi poupado. E para quem acompanha o esporte com fidelidade isso faz diferença.

Bruno Kaehler: Se a André não narrasse de uma forma tão passional, e sim de uma forma mais técnica, igual a ESPN, alguém escolheria o Esporte Interativo ao invés da ESPN?

Paulo Brandão: Eu acho que eles dosarem a emoção com a informação da ESPN ficaria bem legal.

Giovane Rezende: Mas ele não pode cair a emoção dele.

Gustavo Fonseca: Acho que é extremamente difícil e trabalhoso você juntar a questão da emoção com a informação, porque uma compete com a outra. Vamos supor que o James pegue a bola, bata de pé direito e bola saia. Se o cara do Esporte Interativo está mandando na emoção ("dominou James, bateu, pra foooooooooooooora. Paaaaaaasss a direita"), na ESPN o Everaldo já falaria, "pra foora, pego com o pé que não é o bom". Olha o tempo que o cara coloca no foco de uma coisa ou outra. Os segundos na transmissão fazem diferença, entre você colocar uma informação ou "esticar" uma palavra para dar emoção. O próprio comentarista. Qual é o comentário? Vai ser o comentário do Zico ("ele bateu com tal pé, mas poderia ter batido de tal forma")? Ou o comentário de um outro comentarista da ESPN ("daquela posição que ele bateu poderia ter feito dessa forma, mas durante o Campeonato Espanhol ele vem jogando do lado de cá, o que o possibilita fazer de forma diferente")? Acho que tem essa diferença. Não tem como o narrador colocar a sua emoção e aquela emoção cair de forma abrupta pra entrar uma informação. Vai quebrar. E aí como vai ficar? Então o André Henning entraria de um jeito e o comentário estilo ESPN quebraria.