



***Cross media* no evento esportivo: um estudo de caso¹**

Tatiana Zuardi USHINOHAMA²

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – UNESP, Bauru, SP

RESUMO

A fluidez do conteúdo midiático proporcionou ao brasileiro acompanhar plenamente Copa do Mundo de 2010 por meio das diversas plataformas de recepção (TV, internet, aparelhos portáteis, celulares). Essa circulação da transmissão esportiva pelos diferentes receptores foi prejudicada pela inadequação da mensagem às características e às especificidades desses equipamentos, uma vez que o destinatário final, pensado pelos organizadores do evento era a televisão *widescreen*.

PALAVRAS-CHAVE: *Cross media*; transmissão ao vivo; televisão; esporte; comunicação.

1. INTRODUÇÃO

Com a digitalização dos meios de comunicação e a convergência entre as mídias, a Copa do Mundo de 2010, na África do Sul, foi exibida em 215 países, atingindo o maior índice de audiência³ de todos os tempos em eventos esportivos internacionais, pois o acesso ao conteúdo audiovisual foi possível em diversas plataformas digitais⁴. Esse novo universo tecnológico permitiu, assim, ao receptor acompanhar os 64 jogos de futebol em ambiente inusitado e não convencional devido, principalmente, ao acesso à internet e aos dispositivos móveis. A migração do conteúdo esportivo para outras plataformas manteve uma configuração discursiva formatada para televisão, embora a compreensão da transmissão tenha sido possível, ela não foi ideal, já que cada dispositivo eletrônico tem uma especificidade e uma contextualização e, desta forma, a estrutura narrativa proposta acabou não explorando os recursos desses novos meios em

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Esporte do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Pós-Graduanda em Linguagem, Cultura e Mídia, Bacharel em Comunicação Social: Rádio e TV e Licenciada Plena em Ed. Física (FC) todos pela UNESP - Bauru. Pesquisadora no Grupo de Pesquisa e Experimentação em Audiovisual e Jornalismo Cooperativo - CNPq. Email: tatianazuardi@globocom.com.

³ <http://www.abril.com.br/blog/copa-do-mundo-2010/2010/07/fifa-espera-recorde-de-audiencia-na-final>;
<http://www.csmonitor.com/Business/new-economy/2010/0611/TV-audience-for-World-Cup-2010-will-be-epic.-Will-US-tune-in>

⁴ http://grupomm.mmonline.com.br/noticias.mm?url=Sites_vitaminados_pela_Copa



sua potencialidade, fazendo com que o usuário não tivesse uma mensagem adequada às suas necessidades.

1.1 – Convergência das *media*

A convergência dos meios de comunicação proporcionou alterações tecnológicas profundas, exigindo novas formas de pensar a comunicação, uma vez que modificou a relação da audiência com esses meios, devido ao surgimento de diferentes plataformas tecnológicas e à necessidade de distribuição do mesmo conteúdo entre todos eles.

Foi-se o tempo em que havia uma máquina para cada atividade da mídia, fosse para uso privado ou profissional. Hoje elas convergem em função e atividades, sendo oferecidas em tamanho cada vez mais compactos, os *handsets*, como é o caso dos *Palms* ou família *iPod*, e dos aparelhos sem fio sem geral (*wireless*), que permitem utilizar internet em qualquer lugar do planeta sem necessitar de conexão telefônica. Tratar de convergência tecnológica vai muito além de limitar-se a uma abordagem tecnológica. Significa, por exemplo, pensar o uso comum – em separado – da TV, rádio, internet, cinema e celular. (BARBOSA F^o; CASTRO, 2008, p. 33)

Pensar a convergência das mídias implica, portanto, atribuir novos comportamentos e atitudes às pessoas, devido a utilidades que os novos equipamentos comunicacionais assumiram na sociedade. As dimensões do tempo e do espaço foram alteradas e expandiram-se, produzindo assim uma nova lógica no pensamento humano, em que os indivíduos conseguem realizar várias atividades ao mesmo tempo, entre elas: assistir a uma partida de futebol enquanto desenvolvem alguma outra atividade, como: trabalhar, conversar on-line (texto, áudio ou vídeo), dirigir, ler, estudar, jogar,...; Essa habilidade de atenção múltipla progrediu muito nos indivíduos a partir da geração dos anos 90 devido à Era Digital.

Assim, as indústrias de conteúdo para mídias, tradicionais ou digitais, viram a necessidade de redefinir os seus objetivos, já que começaram a surgir múltiplos públicos-alvos devido a essa convergência dos equipamentos, obrigando a criação de novos formatos audiovisuais para o uso conjunto e das diferentes plataformas, adequando uma linguagem para atender todas as necessidades dos novos e velhos aparelhos tecnológicos.

a convergência é um processo evolutivo que não só integra diversas tecnologias, como está atento ao surgimento de novas opções, o que é sempre desafiante e desestabilizador. Desafiante, na medida em que somente o uso pode fornecer o conhecimento de suas possibilidades, permitindo, com isso, a constituição da identidade e o estabelecimento dos contornos de sua própria gramática. Desestabilizador, porque se, a princípio, parte das normas e regras de outras mídias até encontrar



próprio percurso, logo a seguir, passa a fornecer estratégias e recursos que, então, são incorporados pelas outras mídias que o precederam. (DUARTE, 2010, p.16-17)

Pensando nessas transformações que estão acontecendo na comunicação, a TV FIFA na Copa do Mundo de 2010⁵ elaborou uma política de acesso ao conteúdo para sua competição, centralizando a produção e distribuição da transmissão esportiva. A proposta era que a transmissão do evento fosse para o formato televisivo de equipamentos digitais com altíssima definição de imagem e som, proibindo as transmissões pela internet e reservando a ela, o direito sobre as comunicações móveis. No entanto, nem todos os 215 países que adquiriram esse conteúdo possuíam a tecnologia para receber a transmissão distribuída pela TV FIFA, eles teriam de fazer adaptações no conteúdo para adequá-la a seus sistemas televisivos. Fato que fez a geradora da FIFA na Copa tomar alguns cuidados ao elaborar da transmissão esportiva⁶.

No Brasil, a TV Globo foi a emissora que adquiriu os direitos de transmitir o evento, disponibilizando o conteúdo no formato analógico e digital para a recepção em várias plataformas: na televisão aberta e analógica; na televisão digital terrestre e móvel; na televisão a cabo ou via satélite e no site.

Essa produção é uma consolidação de uma nova indústria, totalmente digitalizada, como comentamos anteriormente, que envolve transformações desde a parte técnica, de equipamento, passando pela produção de novas linguagens e incluindo novos comportamentos por parte das audiências, que, se por um lado necessitam, aprender a manejar essas tecnologias, e a convergência digital, por outro se tornam potenciais produtores de conteúdo digital. A indústria de conteúdos poderá, a exemplo do modelo de TV analógico, agregar valores e estimular novos comportamentos. (CASTRO, 2008, p. 48)

1.2 – Esporte-espetáculo

O esporte, por ser um espetáculo na cultura humana, deixou de ser praticado por muitos para ser assistido, transferindo o prazer da prática do movimento para o da contemplação do jogo⁷. Isso acontece sempre que uma partida esportiva é anunciada em determinado dia, horário e local, e várias pessoas, curiosas ou entendidas, assistem ao evento para ver o desenrolar dos fatos e o seu resultado final.

Durante os primeiros campeonatos esportivos, a capacidade do estádio determinava a quantidade de espectadores. Com o surgimento dos meios de

⁵http://www.fifa.com/mm/document/affederation/tv/01/23/18/75/fifa_news_access_policy_fifa_world_cup_2010_20100322.pdf

⁶ AFFINI, L.P.; USHINOHAMA, T. Z.; Futebol: Mega-evento esportivo e a transmissão televisiva. Disponível em:<<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-2860-1.pdf>>.

⁷ ECO, U. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.



comunicação, o número de espectadores tornou-se cada vez maior, já que as transmissões esportivas chegavam às pessoas em suas casas, clubes, bares e praças, fazendo com que o esporte se popularizasse e ganhasse uma dimensão de um fenômeno da cultura humana mundial.

Essas transmissões feitas pelos meios de comunicação buscavam e buscam proporcionar uma narrativa de acontecimentos reais que se encontram presentes no jogo, sejam elas por meio do som (rádio) ou do sincretismo da imagem e som (cinema/televisão). A tentativa é produzir um discurso articulado e coerente, que proporcione tensão nos espectadores, ou por meio da dinâmica do jogo (ataque versus defesa), ou da estética do movimento/gesto esportivo para ser desfeita ou resolvida no final da competição. Afinal, o esporte provoca na sociedade:

O fascínio pelo imponderável, por aquilo que não se pode adivinhar, certamente não passaria incólume a um mundo cada vez mais absorto pelo cientificismo e racionalismo provocados pelo Iluminismo e o Positivismo do fim do segundo milênio. (MARQUES, 2011, Pg. 111)

Para adequar o discurso esportivo aos meios de comunicação, os produtores pensam ou deveriam pensar principalmente no seu público, pois é ele quem:

acrescenta ao jogo, em termos de expectativas, comentários, fantasias e assim por diante; e a partir daquilo que o público aficionado fez, ao longo de décadas, para tornar os jogos tão absorventes, repletos de virtuosismos, enfim, espetaculares. Em última instância, implica pensar que a *performance* dos jogadores não faz sentido separada do contexto do jogo, o que implica pensar no encontro não apenas de duas equipes, mas de comunidades de sentimento pontualmente representadas. (DAMO, 2011, p.79)

O esporte, portanto, confirma-se como um espetáculo, já que “como o termo sugere, sua razão de existir tem a ver com o fato de vir a ser apresentado por um público que paga, direta ou indiretamente, para tanto.” (DAMO, 2011, p.73). Por ser um conteúdo sem empecilhos para a compreensão de diversos povos, devido às suas regras universais e ao movimento corporal humano, é uma linguagem única que não precisa ser traduzida, a indústria cultural utiliza-se do evento esportivo para testar o modo como o conteúdo flui por entre as múltiplas plataformas de recepção.

1.3 – *Cross media*

A digitalização da informação serviu como suporte de apoio para a interação entre as diferentes plataformas, possibilitando o desenvolvimento de novas tecnologias e a convergência das mídias e permitindo que a mensagem/história/objetivo percorra-se por entre os equipamentos digitais.



Gary Hayes (2006), ex-produtor da BBC, conceituou essa circulação do conteúdo por entre os diversos aparelhos eletrônicos como *Cross media* ou mídia cruzada, uma nova propriedade dos meios de comunicação na qual o serviço, história ou experiência é distribuída por meio de diversas plataformas de mídia utilizando múltiplos formatos de conteúdo, que podem atingir 4 níveis. O primeiro nível é o da distribuição do conteúdo. Uma mídia principal produz uma mensagem para ser exibida na sua grade de programação, porém ocorre a transformação dessa mensagem para outros formatos e esse produto acaba sendo distribuído em outras plataformas. Foi o que aconteceu com as transmissões da Copa do Mundo de 2010 no Brasil.

A TV FIFA captou os jogos de futebol do mundial masculino de 2010 para serem distribuídos pelas emissoras locais em aparelhos de televisão digital no formato *widescreen* (16:9) e com 6 canais de saída de som, *Surround 5.1*. Essa transmissão proposta pela FIFA não pôde ser recebida pela grande maioria da população brasileira, uma vez que os equipamentos de distribuição e recepção para essa tecnologia ainda não estavam disponíveis ou não eram acessíveis a toda a população.

o processo comunicativo televisual comporta instâncias de produção e de recepção, com os sujeitos envolvidos e respectivo entorno, amplo, e restrito, implicando, de um lado, produtores, diretores, roteiristas, cenaristas, figurinistas, atores e toda um equipe técnica responsável pela captação e edição de imagens e som; de outro, os telespectadores em toda a sua diversidade de idade, interesses, disponibilidade e condição de recepção. Além disso, há, naturalmente, o próprio produto televisual, as linguagens empregadas em sua expressão e os meios técnicos de produção, circulação e consumo responsáveis por sua veiculação. (DUARTE, 2010, p.13)

Apesar de no Brasil o principal meio de comunicação ser a televisão, por estar presente em 95,7% das residências brasileiras, é de sinal analógico no formato (4:3), pois a assinatura do decreto que instituiu o sistema de televisão digital terrestre aconteceu em 2003; a definição do padrão de televisão digital em 2006; e em 2010, apenas algumas cidades recebiam o sinal digital. Portanto, o sistema de televisão digital terrestre encontrava-se em fase de implantação, fazendo com que o conteúdo distribuído pela organizadora do evento ficasse restrito a alguns lugares e às pessoas que possuíssem o equipamento adequado para receber o sinal; equipamento este que é antena UHF, um conversor, uma televisão digital no formato (16:9) e 6 saídas de som. Outra possibilidade era ter um equipamento móvel nessas cidades para poder receber os jogos da Copa pelo sistema de transmissão de televisão para aparelhos portáteis (*one seg*) cuja qualidade de som e imagem é bem inferior proposta pela FIFA.



Já a televisão por assinatura, apesar de ter seu sinal digital via cabo, satélite ou rádio, foi uma opção para apenas 8,6 milhões de domicílios⁸ ou 9% da população brasileira.

Em último caso, a recepção da Copa do Mundo poderia ser feita por meio da internet, pois a TV Globo, no seu site globo.com, disponibilizou as transmissões dos jogos em diferentes qualidades de vídeo para adequar as diversas velocidades de conexões da internet do país.

2. METODOLOGIA

A pesquisa é um estudo de caso quanti-qualitativo, que objetiva investigar por meio da Copa do Mundo de 2010, um evento esportivo mundial, como o *cross media* aconteceu, discutindo a adequação deste conteúdo a especificidades dos receptores presentes no Brasil, uma vez que a composição narrativa de captação do evento foi estruturada visando à recepção televisiva *widescreen* (16:9), *Full-High Definition (Full-HD)*, 1920x1080 *pixels* e seis canais de som, *Surround 5.1*.

A definição do *corpus* da pesquisa aconteceu, antes do início da Copa, por meio de um sorteio em que estavam relacionados os 64 jogos da competição. O jogo sorteado foi o de número 59 (entre o ganhador do jogo 51 e o ganhador do jogo 52), que corresponde ao jogo da quartas de finais entre Argentina e Alemanha. A partida aconteceu no dia 03/07/2010, às 11 horas, no estádio de *Green Point*, cidade de Cidade do Cabo.

A transmissão do jogo foi gravada em 05 categorias de recepção disponíveis no Brasil, obedecendo às suas especificações de imagem e som, estabelecidas pelas plataformas comunicacionais: *High Definition Television - HDTV* (1280 x 720 *pixels* (16:9); seis canais no *Surround 5.1*), *Integrated Services Digital Broadcasting Terrestrial – ISDB-TB onseg* (320x180 *pixels*; *Stereo*), *Website-online* (320x180 *pixels* (16:9); *Stereo*); via satélite (640x480 *pixels* (4:3); *Stereo*) e analógico (525 linhas (4:3); *Stereo*). As gravações totalizaram 460 minutos de conteúdo audiovisual, o conteúdo audiovisual em HDTV coletado da emissora americana ABC que tem como parceira a ESPN; os demais foram das subdivisões da Rede Globo. Os dados foram armazenados digitalmente para rever “quantas vezes for preciso, parar a imagem,

⁸ <http://www.anatel.gov.br/Portal/exibirPortalInternet.do#>



congela - lá, exibi - lá em velocidades diferentes, separar um fragmento, compará - lo com outro do mesmo...” (MACHADO, 2007, p.10).

O *corpus* considerado para análise constitui-se a partir do apito inicial do juiz até o apito final, desconsiderando o intervalo de 15 minutos entre o primeiro e o segundo tempo do jogo e as ações preliminares do evento, inseridas na programação das redes de televisão. A análise do conteúdo audiovisual realizou-se a partir dos seguintes parâmetros: quantidade de câmeras, os planos⁹, movimentos de câmera, enquadramento, recursos visuais (*replay*¹⁰, *freeze*¹¹, tira-teima, *extreme slowmotion*¹²), transições entre as imagens (cortes) e áudio (locução e som ambiente), conforme cada categoria.

Houve a descrição da estrutura narrativa da transmissão do jogo por meio dos planos, sendo que eles foram quantificados, classificados e comparados conforme a sua utilização em cada período do jogo (1º e 2º Tempo) e o posicionamento de câmera em que foram captados (alto e baixo), em tempo e em frequência de captação presentes nas imagens finais, a fim de investigar a adequação do conteúdo para as diversas plataformas de recepção e a sua significação para a construção da transmissão nelas.

O tratamento estatístico do estudo foi composto de uma análise descritiva dos parâmetros estabelecidos do teste *t-student* para amostras dependentes pareadas, e a correlação de *Pearson* dentre os planos finais exibidos pela geradora de televisiva, com nível de significância de $p > 0,05$.

Houve imagem que não possuía significado para a estrutura narrativa do jogo (torcida, celebridades no estádio e autoridades), sendo separada e quantificada em uma categoria denominada extra.

3. RESULTADOS

Os jogos de futebol televisivo utilizam-se dos elementos da linguagem audiovisual como posicionamento de câmeras, planos, movimentos, enquadramentos, recursos visuais e som, para compor sua narrativa e transmitir emoções ao telespectador.

A partida entre Argentina e Alemanha foi captada com 28 câmeras espalhadas pelo estádio, dispostas da seguinte maneira: o eixo principal da transmissão (horizontal) foi ao lado da área técnica; houve dois eixos verticais (alto e baixo) e 20 microfones distribuídos do seguinte modo: 6 em cada lateral do campo e 4 ao fundo. Os planos

⁹Planos: definição estabelecida por Gage (1991), páginas 77 a 80.

¹⁰*Replay* – Repetição da ação

¹¹*Freeze* – Congelamento da jogada

¹²*Slowmotion* – Jogada repetida em velocidade lenta



propostos por Gage (1991) foram transpostos para dentro do campo de futebol: Grande Plano Geral (GPG), Plano Geral (PG), Plano de Conjunto (PC), Plano Americano (PA), Plano Médio (PM), Plano Próximo (PP), *Close-up* (C), Plano Detalhe (PD). As imagens, que não possuíam elementos do jogo (juiz, bandeirinhas, jogadores, técnicos), foram classificadas como extras (torcida, personalidades, autoridades), não recebendo denominação dos seus planos.



Fig.01- Grande Plano Geral (1)

Fig.02- Plano Geral (2)

Fig.03- Plano de Conjunto (3)

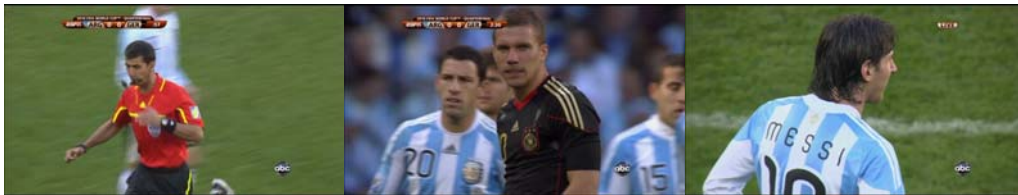


Fig.04- Plano Americano (4)

Fig.05- Plano Médio (5)

Fig.06- Plano Próximo (6)



Fig.07- *Close-up* (7)

Fig.08- Plano Detalhe (8)

Fig.09- Imagem Extra (9)

As câmeras realizaram, durante a captação das imagens, movimentos mecânicos de *Pan*¹³ e *Tilt*¹⁴ e movimentos ópticos (*Zoom*¹⁵) de aproximação (*in*) e afastamento (*out*). O enquadramento variou conforme o objeto principal do plano, os que cobriam grandes áreas das imagens buscavam manter a bola no terço central da tela. Nos enquadramentos mais fechados, compostos pela figura humana e a bola, o jogador era considerado o elemento principal e ficando posicionado do centro para trás na imagem, apontando para a direção em que seguiria no lance, a fim de deixar um espaço para a bola ser movimentada e visualizada na sua frente.

¹³ *Pan* – “a câmera gira horizontal, imitando a forma como giramos a cabeça quando observamos algo horizontal” (RABIGER, 2007, p.33)

¹⁴ *Tilt* - “a câmera gira vertical, reproduzindo o ato de olhar para o alto ou para baixo” (RABIGER, 2007, p.33).

¹⁵ *Zoom* – “cria uma impressão para perto e para longe do objeto” (RABIGER, 2007, p.34)



Durante a análise dos planos, verificou-se que os enquadramentos possuíam uma relação figura-fundo diferenciada sendo determinada a partir do posicionamento da câmera no seu eixo vertical. As câmeras altas realizavam planos em que seus enquadramentos tinham uma escala e dimensão reduzida da figura humana deixando grandes espaços vazios na imagem e destinando ao espectador do seu papel de observador passivo. As câmeras baixas tinham uma escala e dimensão aumentada, dando importância ao jogador, pois aproximavam do telespectador as ações e as reações dos atletas.

Vários recursos visuais foram utilizados na transmissão do jogo. Os *replays*, recuperando seqüencialmente e rapidamente os vários ângulos da jogada, sem ou com a supercâmera lenta (600 a 1000 quadros por segundo) que evidenciava os detalhes e a plasticidade do movimento humano. A computação gráfica informando o placar do jogo, os times em campo, as substituições, estatísticas e o logo da FIFA, anunciando o *replay*. A transição entre os planos aconteceu de duas maneiras: corte seco¹⁶, na mudança de espaço ou câmeras durante o jogo em tempo “real”; *fade*¹⁷, na troca de pontos de vistas dos *replays*.

O áudio captado foi composto de diversos sons ambientes, como: passos dos jogadores, contato da bola com os pés nos chutes e toques, o contato entre os jogadores, conversas e gritos dos jogadores em campo, a manifestação da torcida, o apito do juiz; isso permitiu que, no sistema de seis canais de som, o telespectador pudesse identificar a direção em que estava vindo a ação. No sistema *stereo*, produziu a ambientação da partida.

A quantificação dos planos na narrativa do *corpus* mostrou que não houve diferença significativa ($p < 0,05$) entre a estrutura composicional do primeiro e do segundo tempo da partida, tanto na duração em que cada plano foi utilizado durante o jogo, quanto no número de vez em que foi empregado. Houve, inclusive, uma forte correlação entre os tempos de jogo ($p = 0,99$) em ambas as análises. (Gráfico 01 e 02)

Ao analisar os planos a partir do posicionamento vertical das câmeras, percebeu-se que não houve correlação entre as câmeras altas e baixas, mostrando que cada disposição tem uma importância diferente na estrutura narrativa. (Gráfico 03 e 04)

¹⁶ Corte Seco – “Ligação entre duas seqüências” (RABIGER, 2007, p.43).

¹⁷ *Fade* – efeito de truçagem, “escurece ou clareia uma determinada imagem que esteja na sua exposição normal em termos de intensidade de luz” (GAGE, 1991, p.117).



Gráfico 01 – Planos com relação a sua duração

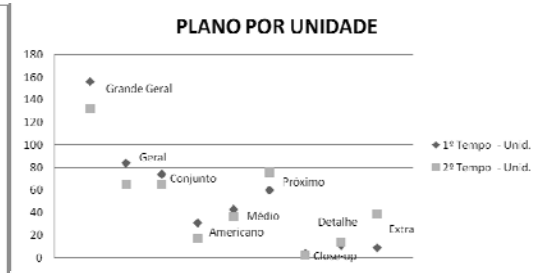


Gráfico 02 – Planos com relação a sua utilização

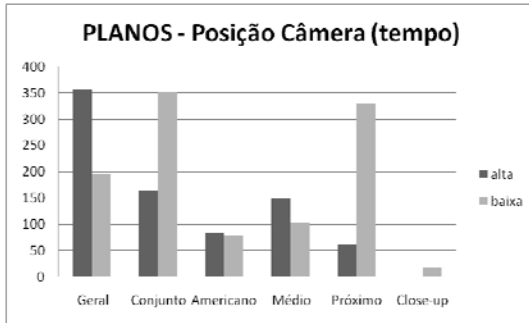


Gráfico 03 – Planos com relação ao posicionamento de câmera (tempo)

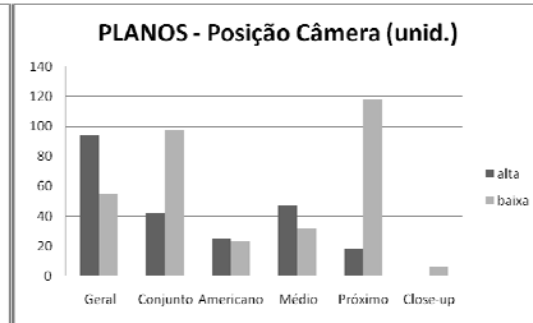


Gráfico 04 – Planos com relação ao posicionamento de câmera (utilização)

O Grande Plano Geral (GPG) foi o mais utilizado com 31,37%, correspondendo a 59,29% do tempo total da partida. O plano menos empregado na estrutura narrativa foi o *close-up* com 0,65% totalizando 19 segundos e 02 *frames* (0,34%). A sequência mais longa aconteceu no 2º tempo em GPG e durou 55 segundos, no entanto a média é de 11 segundos. A mais curta, 22 *frames* em um plano geral originado de uma câmera baixa.

O áudio distribuído pela TV FIFA foi apenas o som ambiente, pois a locução é de responsabilidade das emissoras de cada país com direito de transmissão do evento. Portanto, das transmissões coletadas nesse trabalho, apenas as locuções da televisão por assinatura e ABC foram diferentes, as demais tiveram a mesma narração.

4. DISCUSSÃO

A transmissão esportiva na televisão, por ser uma narrativa de acontecimentos reais, é feita por meio da construção sequencial de elementos da linguagem audiovisual, descritos e acompanhados por este trabalho, visando à elaboração do discurso do jogo. Percebeu-se que o plano e o enquadramento foram os elementos que sofreram alterações na sua composição, ao serem transportados de uma mídia para outra, devido à alteração do sistema de transmissão televisivo e aos recursos das plataformas de recepção.



O discurso narrativo da partida estabelecido na Copa de 2010 teve o plano GPG como linha narrativa estrutural do conteúdo, conforme a quantidade de imagens inseridas na transmissão (gráfico 01) e o número de vezes que foi requisitado (gráfico 02). A captação deste plano acontece no eixo superior do estádio e preferencialmente no meio, já que todas as câmeras do alto podiam focalizar o campo na sua totalidade e gerar este plano. Os planos PG e PC complementaram a elaboração da narrativa da bola em movimento, proporcionavam recortes aproximados de algumas jogadas para amplificar a visão do telespectador da ação. Eles foram bem requisitados (gráfico 02), mas por breves períodos de tempos (gráfico 01), pois as durações das ações de um passe ou de um drible são de segundos. Devido à relação de escala e dimensão que os enquadramentos produziam por essas câmeras, o PG, geralmente, era produzido pelas câmeras altas e o PC pelas câmeras baixas, conforme gráfico 03 e 04. Afinal:

Aprender a relacionar o tamanho com o objetivo e o significado é essencial na estruturação da mensagem visual. O controle da escala pode fazer uma sala grande parecer pequena e aconchegante, e uma sala pequena, aberta e arejada. Esse efeito se estende a toda manipulação do espaço, por mais ilusório que possa ser. (DONDIS, 1997, pg. 75)

A representação da dimensão em formatos visuais bidimensionais também depende da ilusão. A dimensão existe no mundo real. Não só podemos senti-la, mas também vê-la, com o auxílio de nossa visão estereóptica e binocular. Mas em nenhuma das representações bidimensionais da realidade, como o desenho, a pintura, a fotografia, o cinema e a televisão, existe uma dimensão real; ela é apenas implícita. A ilusão pode ser reforçada de muitas maneiras, mas o principal artifício para simulá-la é a convenção técnica da perspectiva. (DONDIS, 1997, pg. 75)

As transições entre os planos em corte seco proporcionaram agilidade na troca de pontos de vistas com a bola em movimento. Com a bola parada, a estrutura narrativa proposta era outra, a geradora mostrava o *replay* de algum lance por vários ângulos e, na sequência, antes do reinício do jogo, as expressões e reações, em PM ou PP, dos jogadores principais da partida ou dos envolvidos na jogada que tinha acabado de acontecer.

Ao comparar por meio dos planos as transmissões recebidas nos diversos aparelhos eletrônicos, pode-se avaliar como o *cross media* aconteceu, usando como modelo as imagens em HDTV a fim de verificar quais foram as alterações presentes nas outras recepções e como essas alterações podem ter interferido na narrativa do jogo.

HDTV	SDTV	WEB	TV p/assin.	TV aberta
------	------	-----	-------------	-----------



O sistema televisivo, predominante no Brasil, ainda é analógico no formato (4:3), assim, as emissoras de televisão tiveram de adaptar a imagem, que estava sendo gerada no formato (16:9), cortando as laterais. Nos planos mais fechados (PA, PM, PP, C e PD), o corte não alterou muito a composição do enquadramento, pois o elemento principal é colocado no centro da imagem, já que esses planos têm por característica contextualizar e aproximar o telespectador das ações descritas pelos planos mais amplos, informando detalhes e evidenciando as expressões ou reações dos jogadores.

Nos planos abertos (GPG, PG, PC), a geradora das imagens procurou manter o enquadramento fixo, evitando movimentos de câmera em busca da bola e deixando que ela circulasse no terço central da tela. Eventualmente, durante a troca de passes mais longos entre os jogadores, a bola ia para os cantos da tela, sumindo para o formato (4:3), o que acabava criando enquadramentos sem sentido devido à falta de algum elemento que na composição era essencial para compreensão do espectador, causando assim, um estranhamento.

Esses ruídos presentes no discurso “adaptado” parecem provocar uma quebra na sequência dos acontecimentos e interfere na narrativa audiovisual da TV analógica, já



que a manipulação do espaço e do tempo não apresenta a mesma linearidade que aconteceria se uma empresa transmitisse o mesmo jogo, do mesmo jeito, em (4:3).

As transmissões em SDTV e Web tiveram uma reconfiguração na imagem, alterando apenas a sua relação dimensional sem haver cortes nas laterais modificando o enquadramento. As questões nessas duas plataformas foram as plataformas de recepção.

Os dispositivos móveis (celulares, computadores, *Palms*, GPS), que se encontravam em cidades em que o sinal digital terrestre já estava sendo distribuído, podiam receber os jogos da Copa, no entanto o tamanho do *display*, a localização do receptor e a qualidade do sinal disponível para esses equipamentos interferiram na recepção da mensagem. Os *displays* dessas plataformas na sua maioria são pequenos, e uma imagem em GPG nesses visores não proporciona ver com nitidez a bola e os jogadores, o que não acontece em outros planos. Os dispositivos que permitem uma ampliação dessa imagem esbarram no problema da qualidade do sinal, uma vez que este sinal é 1/12 do HDTV, deixando a imagem “pixealizada” e borrada, ficando difícil reconhecer os jogadores com a bola. Apesar de ser um sinal recepção “robusto”, a antena pode perder a conexão com o sinal deixando a tela preta e sem som, diferente do sistema analógico que a imagem fica chuviscada e o som continua.

A imagem borrada e “pixealizada” também foi um problema no acompanhamento do jogo via internet. Quatro opções de qualidade foram oferecidas ao internauta, no entanto a escolha pela baixa qualidade da transmissão foi devido ao acesso à internet de banda larga no Brasil ainda é considerado pequeno¹⁸ (13,2 milhões a banda larga fixa em 2010). E a qualidade baixa permite assistir ao programa em tempo “real” com uma restrita velocidade de conexão (1 *Mega*), sendo-se mais uma possibilidade para a população brasileira de acompanhar a Copa, já que em maio de 2010 o governo assinou um decreto¹⁹ reduzindo o valor da banda larga com velocidade de conexão mais baixa para incentivar a expansão. Na qualidade baixa, a imagem em GPG não permitia identificar com nitidez as ações, principalmente quando se tentava ampliá-la (*fullscreen*), além das constantes interrupções nas transmissões, o que chegou causar um *delay* de quase 10 segundos de diferença para a televisão analógica.

A televisão por assinatura (cabo/satélite/rádio) foi o primeiro sistema a transmitir em sinal digital, no entanto os canais não veicularam a transmissão em

¹⁸ <http://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2011/06/30/venda-de-internet-popular-a-r-35-mensais-deve-comecar-em-tres-meses.jhtm>

¹⁹ <http://www4.planalto.gov.br/brasilconectado/pnbl>



HDTV, a não ser que o assinante comprasse. As imagens oferecidas à maioria dos seus clientes foram no formato (4:3) e desta forma a transmissão do jogo apresentou os mesmos problemas da televisão analógica, com a agravante de possuir um *delay* de 2 segundos em relação ao sinal analógico.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *Cross Media* apresentou-se inadequado durante as transmissões dos jogos da Copa do Mundo de 2010, pois a estrutura narrativa elaborada por meio da linguagem audiovisual teve como destinatário final apenas a televisão de formato (16:9). Apesar da transmissão do evento ter sido diferenciada devido ao aumento no número de câmeras na cobertura da esportiva e à evolução tecnológica dos equipamentos de captação de imagem e som, não houve o interesse da organizadora do evento em fornecer ou adaptar o conteúdo para as multiplataformas.

Ao acompanhar em outras plataformas essas partidas verificou-se que houve vários problemas na adequação da transmissão para esses outros formatos, uma vez que o sistema de televisão (analógico ou digital), sistema de transmissão (cabo, via satélite, rádio, internet), formato dos aparelhos (4:3; baixa e média resolução) eram diferentes do destinatário ideal definido pela empresa geradora, não se tomando cuidado durante a captação das imagens e nas suas escolhas de enquadramento e planos.

Isso não comprometeu a autenticidade da informação final, mas a fluidez do discurso, pois a linguagem audiovisual não obedecia às características e especificidades dos equipamentos de recepção e desses torcedores.

Os consumidores de aparelhos portáteis ou *on line*, ao assistirem o jogo em um plano que não lhes permite ver a troca de passes, a bola e os jogadores com clareza e nitidez, tiveram uma compreensão da partida comprometida. Além de que, provavelmente, enquanto acompanhavam o jogo, realizavam alguma outra tarefa, isso fez com que o áudio, para esses torcedores, assumisse outra importância na estrutura da transmissão esportiva. Os telespectadores da televisão analógica, ou por assinatura muitas vezes deixaram de ver quem receberia a bola ou o jogador que se aproximava para articular a jogada ou roubar a bola por sua imagem estar cortada. Portanto, quem não viu os jogos da Copa de 2010 em “partes”, viu com atraso, já que o sistema digital tem um *delay* de pelo menos 2 segundos em relação ao sistema analógico, inviabilizando totalmente a *cross media* da maneira que apresentada no Brasil.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA Fº, A.; CASTRO, C. A convergência digital analisada sob o prisma da Nova Ordem Tecnológica. In: BARBOSA Fº, A. **Comunicação digital**: educação, tecnologia e novos comportamentos. São Paulo: Paulinas, 2008.

CASTRO, C. TV digital: da indústria de conteúdo à busca de novos paradigmas. In: BARBOSA Fº, A. **Comunicação digital**: educação, tecnologia e novos comportamentos. São Paulo: Paulinas, 2008.

DAMO, A. S. Produção e consumo de megaeventos esportivos - apontamentos de uma perspectiva antropológica. **Revista de Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v.8, n.21, p. 67-92, 2011. Disponível em:
<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/348/227>. Acesso em 23 de jun. 2011.

DONDIS, A. D. Sintaxe da linguagem visual. 4º Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DUARTE, E. B.; CASTRO, M. L. D. (Org.) **Convergências midiáticas**: produção ficcional – RBS TV. Porto Alegre: Sulina, 2010.

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

HAYES, G. 2006. **Social Cross Media** - What Audiences Want. Personalize media. Disponível em: < <http://www.personalizemedia.com/cross-media-what-audiences-want/>>. Acesso em 14 de jun. 2011.

MARQUES, J. C. A “criança difícil do século” – algumas configurações do esporte no velho e no novo milênio. **Revista de Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v.8, n.21, p. 93-112, 2011. Disponível em:
<<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/349/228>>. Acesso em 23 de jun. 2011.

MÉDOLA, A. S. L. D. Televisão digital brasileira e os novos processos de produção de conteúdos: os desafios para o comunicador. **Revista da associação Nacional dos Programas de Pós Graduação em Comunicação**. Brasília, v.12, n.3, p.1-13, 2009. Disponível em:<<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/379/376>>. Acesso em 24 de jun. 2011.

RABIGER, M. **Direção de cinema**: técnica e estética. Tradução Sabrina Ricci Netto. 3º Ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.