



## **Possibilidades de coberturas poliesportivas em web-rádio: Unesp Virtual no Pan 2007<sup>1</sup>**

Daniel Gomes do Nascimento de ARAÚJO (Faac/Unesp)<sup>2</sup>

William Douglas de ALMEIDA (Faac/Unesp)<sup>3</sup>

Universidade Estadual Paulista – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, SP.

### **RESUMO**

Este artigo analisa as possibilidades de coberturas esportivas a partir do suporte web-radiofônico, com base na experiência de transmissão dos Jogos Pan Americanos Rio 2007 pela Web-rádio Unesp Virtual<sup>4</sup>. No corpo do texto há a apresentação da rotina e estrutura técnica adotada pela Web-rádio Unesp Virtual durante a cobertura *off-tube* do evento; análise da linguagem adotada e discussão sobre a utilização de elementos da internet para viabilizar as transmissões, tais como interatividade, hipertextualidade, instantaneidade e multimídia. Também estão relatados a metodologia de transmissão, as principais dificuldades e os resultados obtidos com a experiência.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jornalismo Esportivo; Linguagem Esportiva; Web-Rádio; Webjornalismo.

### **1 Unesp Virtual e a internet no Pan 2007**

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT – INI03 (Audiovisual – Cinema, Rádio e Televisão), do Iniciacom, evento componente do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.

<sup>2</sup> Bacharel em jornalismo e membro fundador do Grupo de Estudos em Comunicação Esportiva e Futebol, vinculado ao departamento de Ciências Humanas da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista, campus de Bauru. E-mail: danunesp@hotmail.com

<sup>3</sup> Estudante de Rádio e TV e Bacharel em jornalismo e membro fundador do Grupo de Estudos em Comunicação Esportiva e Futebol, vinculado ao departamento de Ciências Humanas da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista, campus de Bauru. E-mail: jornalismo\_william@yahoo.com.br

<sup>4</sup> O relato da cobertura está apresentado no projeto experimental de conclusão de curso “*Download de Emoção: O Pan Off-tube na Unesp Virtual*”, trabalho desenvolvido por Daniel Gomes do Nascimento de Araújo e William Douglas de Almeida, sob a orientação do professor Dr. Antônio Francisco Magnoni.



A realização de eventos esportivos como Copas do Mundo e os Jogos Olímpicos são momentos em que os veículos de comunicação de massa mobilizam os profissionais e buscam aperfeiçoar os canais de comunicação com os usuários (telespectadores, ouvintes, internautas ou leitores). A décima quinta edição dos Jogos Pan-Americanos, realizada na cidade do Rio de Janeiro, em julho de 2007, foi marcada como um desses momentos de intensa atuação da crônica esportiva. Segundo dados do Comitê Organizador dos Jogos, o Co-Rio, 3500 jornalistas de diversos países estiveram presentes para a cobertura do evento.

A mídia brasileira priorizou a cobertura dos Jogos como se pôde constatar pela transmissão ao vivo das competições em três redes de tevê de sinal aberto (Globo, Bandeirantes e Record), três canais de tevê por assinatura (Sportv, ESPN-Brasil e Band Sports), notícias sobre os Jogos em dezenas de rádios, jornais e revistas do país, e maciça cobertura dos portais de internet com especial destaque para a cobertura do UOL, Globoesporte, IG e Terra, nos quais os internautas puderam acompanhar o desenrolar das atividades através de atualizações em tempo real, entrevistas, fotos, vídeos e reportagens sobre os bastidores do Pan.

A cobertura do Pan feita por meio da internet foi um diferencial desta edição dos Jogos. Uma pesquisa realizada pelo site Jornalistas da Web, em agosto de 2007, apontou que 34% dos visitantes do site utilizaram a internet para acompanhar a competição poliesportiva, enquanto 31% utilizaram a televisão, 24% fizeram uso de jornais impressos, 10% optaram pelo rádio e 1% fez uso de mídias móveis (telefone celular, PDA etc.).

Como espaço de convergência midiática, a internet agrega suportes e conteúdos de diversos meios e no âmbito da comunicação esportiva não é diferente; essa possibilidade multimídia proporciona um aumento no conteúdo segmentado sobre esportes e abre perspectivas para novas experiências na cobertura esportiva, sem aniquilar as condutas já existentes.

Entre 13 e 29 de julho de 2007, o Portal Mundo Digital, que abriga a Web-rádio Unesp Virtual desde o segundo semestre de 2006, apresentou uma proposta diferenciada para a cobertura dos Jogos Pan-americanos: um link sonoro com 24 horas de programação sobre o Pan, com transmissões ao vivo, boletins informativos pré-gravados e plantão esportivo permanente acerca do evento. A cobertura idealizada pelos então estudantes de jornalismo, Daniel Gomes do Nascimento de Araújo e William Douglas de Almeida, pôde ser acessada pelos sites [www.radiovirtual.unesp.br](http://www.radiovirtual.unesp.br) e [www.unespnopan.cjb.net](http://www.unespnopan.cjb.net).

A experiência pioneira, que apontou para novas possibilidades de cobertura poliesportiva



em web-rádio, só pôde ser concretizada com o uso de softwares específicos para operacionalização de som e transmissão de dados. A realização foi facilitada pelos constantes estudos dos citados idealizadores, a respeito das regras e histórias das modalidades esportivas olímpicas. Para tal, os proponentes do projeto participaram dos encontros do Grupo de Estudos em Comunicação Esportiva e Futebol, GECEF<sup>5</sup> e atuaram em programas da Web-rádio Unesp Virtual, desde a criação do site radiofônico no segundo semestre de 2004<sup>6</sup>.

A experiência de cobertura buscou divulgar, por meio de uma linguagem adaptada ao suporte web-radiofônico, fatos, histórias, regras e acontecimentos recentes a respeito das modalidades em disputa e dos bastidores dos Jogos. Para tanto, foi necessária a montagem de uma estrutura técnica elementar e a adoção de um repertório discursivo capaz de ser compreendido pelo web-ouvinte.

## 2 Estrutura técnica de transmissão

No mês de julho de 2007, a grade de programação da Web-rádio Unesp Virtual estava estruturada com programas em todas as faixas de horário o que dificultava, a princípio, uma cobertura integral acerca dos acontecimentos nos Jogos Pan-americanos. A solução encontrada pelos idealizadores do projeto foi a criação de um segundo canal de transmissão no site da Web-rádio e a adaptação de um outro estúdio.

Os estúdios improvisados foram montados em Franca, cidade do interior de São Paulo com 319 mil habitantes<sup>7</sup>, e distante 306 Km de Bauru, também no interior paulista, sede dos estúdios da Web-rádio Unesp Virtual, no campus da Unesp, para onde deveria ser direcionado o áudio gerado pela transmissão nos estúdios em Franca.

Os estúdios foram improvisados em dois cômodos de uma casa. No estúdio interno, na realidade um quarto, havia um aparelho televisor 14” com sinal de tevês abertas, uma mesa de som, e um computador, usado para a busca de informações na internet e na transmissão de dados

---

<sup>5</sup> Grupo fundado em maio de 2005, veiculado ao departamento de Ciências Humanas da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Unesp campus de Bauru, sob a coordenação da professora doutora Sandra Regina Turtelli

<sup>6</sup> A Web-rádio iniciou atividades com o nome de “rádio Mundo Perdido” e recebeu novo nome no segundo semestre de 2006 quando foi hospedada no site da incubadora da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, Fapesp ([www.mundodigital.incubadora.fapesp.br](http://www.mundodigital.incubadora.fapesp.br)). A Web-rádio está veiculada ao departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Unesp campus de Bauru, e é coordenada pelo professor doutor Antônio Francisco Magnoni.

<sup>7</sup> Dados do Instituto Brasileiro de Geografia Estatística, IBGE.



ao servidor da Unesp em Bauru. No estúdio externo, na cozinha da casa, havia um laptop com acesso à internet e um aparelho televisor de 29” com sinal de tevê a cabo. O microfone usado no estúdio externo estava ligado à mesa de som do estúdio interno. Por um buraco na parede entre os cômodos passavam os cabos do microfone utilizado no estúdio externo.

A montagem de qualquer web-rádio requer, basicamente, três elementos: a internet; uma fonte geradora de áudio e um codificador. Foram utilizadas duas fontes geradoras de áudio: a mesa de som na qual se ligava os dois microfones, e a placa de som de um dos computadores, pela qual era possível reproduzir conteúdos pré-gravados.

O sistema de codificação transforma o som em dados e permite a transmissão via web. Conforme Loncomilla (2006), “o som gerado vai entrar no codificador que, no caso da Web-rádio Unesp Virtual, é um computador com um programa de servidor instalado, chamado *Shoutcast*. Assim, o áudio entra na placa de som desse computador e vai ser codificado no sistema de *Streaming*”<sup>8</sup>. A entrada no *streaming* é apenas a primeira etapa do processo:

“A partir do momento da codificação do áudio, o computador conectado à web disponibiliza um arquivo contínuo. Esse computador vai, então, codificar todo o áudio que entrar ininterruptamente. Esse fluxo contínuo é que poderá ser utilizado por N pessoas ao mesmo tempo (...) O fluxo tem, portanto, uma qualidade de áudio que é definida pelo programa de servidor (*Shoutcast*) e várias pessoas que estão na internet podem se conectar a esse fluxo”. (Loncomilla, 2006, p. 24).

O *Shoutcast* é vinculado a outro *software*, o *Winamp*, também gratuito, e que era usado para receber o som da mesa e disponibilizar o conteúdo para o *Streaming*. Com essa estrutura estava viabilizada a transmissão ao vivo, mas para gravar o conteúdo veiculado foi necessária a utilização do *software Adobe Audition*, o qual permite a gravação, mixagem e modulação de voz. Outro *software* utilizado na transmissão foi o *ZaraRadio*, que reproduzia automaticamente, quando acionado, uma lista de conteúdos pré-gravados.

Com a conexão de internet se transmitia o áudio dos estúdios em Franca até o servidor da Unesp em Bauru, de onde o conteúdo era disponibilizado em uma “porta”, ou seja, um *link*, pelo qual qualquer computador ligado à internet teria acesso ao conteúdo. Para a transmissão do Pan foi criado um *link* extra e assim quem acessasse o site [www.radiovirtual.unesp.br](http://www.radiovirtual.unesp.br) encontrava um

---

<sup>8</sup> O *streaming* é um sistema que permite a disponibilização do conteúdo ao vivo para uma rede de computadores.



*link* para a programação normal e outro para a programação do Pan. Durante os Jogos também criou-se outro canal de acesso através do endereço eletrônico [www.unespnoipan.cjb.net](http://www.unespnoipan.cjb.net).

Um dos problemas gerados devido a transmissão ter sido realizada de um local longe do servidor foi o aumento do *delay*, ou seja, o atraso entre a emissão e a recepção da mensagem. O *delay* depende principalmente da qualidade da conexão entre os computadores – gerador de som (Franca), servidor (Unesp Bauru) e receptor (ouvintes em qualquer lugar do mundo). Em alguns momentos o *delay* era mínimo (2 segundos), mas em outros chegava a durar alguns minutos, o que desestimulava os ouvintes a acompanhar a transmissão. Também se constatou algumas quedas da conexão de dados entre os estúdios (em Franca) e o servidor da Unesp (em Bauru). Outra dificuldade nas transmissões foi a falta de som de retorno, problema superado com a colaboração de alguns web-ouvintes que alertam os emissores sobre a qualidade do som e a constância do canal comunicativo.

### **3 Uma cobertura esportiva no suporte Web**

Enquanto nova plataforma de comunicação, a internet agrega e potencializa os recursos midiáticos de outros meios. No decorrer da transmissão dos Jogos Pan-americanos pela Unesp Virtual, aspectos como a multimídia, interatividade, hipertextualidade e instantaneidade se fizeram como diferenciais da cobertura proposta pela Web-rádio.

O aspecto multimídia foi trabalhado a partir da agregação de informações coletadas em sites, tevês, revistas e jornais e disponibilizadas aos web-ouvintes pelo plantão esportivo ou por meio de trocas informativas no programa *MSN Messenger*. Neste há um ícone que permite ao usuário adicionar uma frase de apresentação; na transmissão do Pan, esse ícone foi utilizado para informar as atualizações dos últimos resultados dos brasileiros ou chamar a atenção do internauta para a transmissão que se realizava na web-rádio.

O uso do programa *MSN Messenger* serviu como principal instrumento também para a interatividade dos web-ouvintes com os emissores da transmissão. Aqueles cadastrados nas contas de e-mail [interapan@hotmail.com](mailto:interapan@hotmail.com) e [unespnopan@hotmail.com](mailto:unespnopan@hotmail.com) conseguiam enviar mensagens de texto com dúvidas, dicas e outras manifestações para os dois condutores das transmissões, e as mensagens eram lidas no decorrer das transmissões. Aproximadamente 160 pessoas estavam na lista de integrantes que podiam interagir com os enunciadores durante os 17



dias de jogos por meio de uma linguagem coloquial, típica dos usuários de internet, uma comunicação ágil e distante de formalidades.

Normalmente, o responsável pelo plantão esportivo conciliava as funções ao de operação técnica de áudio, busca de informações na internet, atenção a dados informados pelas emissoras de tevê e atendimentos aos ouvintes interativos. As manifestações pelo *MSN Messenger* eram apresentadas no decorrer da programação e respondidas aos internautas em tempo real, como se pode verificar neste diálogo entre um dos enunciadores e a internauta Sheila, em 22 de julho.

*sheila diz: ow gente, acabei de entrar...o q aconteceu no judo?*

*sheila diz: qual q confusao?*

*PAN - UNESP VIRTUAL diz: Deu um quebra pau danado depois da luta do brasileiro, vc nem imagina dona Sheila... foi feia a coisa muié...*

*PAN - UNESP VIRTUAL diz: No fim da luta do Derly agente explica*

*sheila diz: mas pq??.sheila diz: ok ok*

*PAN - UNESP VIRTUAL diz: a brasileira perdeu o ouro por decisão dos juízes e os cubanos começaram a zombar dos brasileiros ai já viu o que deu...*

*sheila diz: noooossa, q vucó vucó*

*PAN - UNESP VIRTUAL diz: já já vc vai entender melhor o embróglio*

O uso do potencial da instantaneidade nas transmissões também foi explorado. Kucinski (2004) avalia que a instantaneidade não é um recurso exclusivo da internet, mas nesse suporte mudam os conceitos de tempo e espaço, pois aumenta a quantidade de informações transmitidas em um determinado espaço de tempo.

Durante a transmissão do Pan na Unesp Virtual, houve uma constante atualização de informações, conforme novos fatos e resultados eram divulgados pelos portais de internet e pelas tevês. O sistema de transmissão forjado não se fixava na cobertura de apenas uma modalidade no mesmo espaço temporal, mas acompanhava outros fatos e resultados e os atualizava pelo plantão esportivo permanente. Por vezes, foram realizadas transmissões simultâneas de duas atividades,



como por exemplo, a narração de uma final da natação em meio a um combate decisivo de judô.

A cobertura realizada pela Unesp Virtual concentrava, portanto, em um mesmo canal informativo as atualizações dos portais da internet, as últimas informações e resultados noticiados pelas emissoras de tevê e a divulgação de material histórico pesquisado sobre os Jogos. Essa propriedade da transmissão em agregar informações remete ao conceito de hipertextualidade. Segundo Palácios, a hipertextualidade,

Possibilita a interconexão de textos através de links (hiperligações). Canavilhas e Bardeol e Deuze (2000) chamam a atenção para a possibilidade de, a partir do texto noticioso, apontar-se (através de links) para “várias pirâmides invertidas de notícia”, bem como para outros textos complementares (fotos, sons, vídeos, animações, etc), outros sítios relacionados ao assunto, material de arquivos dos jornais, textos jornalísticos ou não que possam gerar polêmicas em torno do assunto noticiado, publicidade, etc. (PALACIOS, in MACHADO e PALACIOS, 2003,P. 19).

Durante os Jogos Pan-americanos, os principais portais de internet do Brasil apresentaram muitos *links* e possibilidades de acesso aos conteúdos relacionados ao evento. Após ler uma notícia o leitor poderia facilmente encontrar mais detalhes sobre o tema, ler notícias complementares, o histórico sobre as modalidades e, em alguns casos, como no portal *UOL*, ter acesso ao perfil dos atletas. Caso preferisse, o internauta tinha ainda acesso a amplas galerias de fotos dos eventos ou vídeos relacionados às disputas.

Na transmissão da Unesp Virtual, o único recurso disponível de informação era o som e por meio dele as notícias, fatos e transmissões eram agrupadas de maneira a fornecer um serviço noticioso constante, contextualizado e feito com aportes de linguagem, alguns deles herdados das transmissões esportivas de rádio. Outros foram adaptados e criados conforme as necessidades impostas pelo momento das enunciações.

#### **4 A rotina de cobertura**

Um dia comum de transmissão do Pan na Unesp Virtual era iniciado por volta das oito da manhã com a reunião de pauta em que definia-se quais modalidades teriam prioridade informativa em um dado momento. Essas escolhas estavam baseadas na disponibilidade de imagens sobre os esportes nos canais abertos e na tevê por assinatura (Sportv).



Definidos os esportes a serem cobertos no período da manhã se passava à seleção de materiais de apoio para as transmissões. Basicamente, os locutores selecionavam artigos de revistas e jornais sobre as modalidades, consultavam o site oficial dos Jogos ([www.rio2007.org.br](http://www.rio2007.org.br)) para obter as escalações dos países nos esportes coletivos e o balizamento das provas individuais, acessavam os portais com atualizações de resultados do Pan (Globo.com, UOL, Terra e IG) e separavam os cadernos-guia de algumas modalidades

Os cadernos-guia eram fichas informativas de cada modalidade nas quais constavam as regras, o histórico da participação brasileira, os representantes do país nos Jogos e os dados técnicos de um esporte específico. Foram previamente preparados pelos idealizadores do projeto 39 cadernos-guia com base em reportagens de revistas especializadas, *clipping* em portais de internet e informações dos sites de confederações esportivas e do Comitê Olímpico Brasileiro.

As transmissões se iniciavam por volta das nove da manhã. Na abertura era apresentada a programação de disputas do dia e o quadro de medalhas. Na seqüência, começava o fluxo de notícias, com base nas atualizações dos portais de internet e informações dos canais de tevê. Os dados obtidos eram apresentados em notas informativas no padrão do lead jornalístico (quem? quando? o que? onde? como? porque?). Essa estrutura era mantida em toda a programação no chamado plantão esportivo em meio às locuções ao vivo dos esportes e a interatividade com os web-ouvintes, dentro de uma lógica de disponibilidade informativa permanente, que aplicada na Web-rádio potencializou aspectos como imediatismo, instantaneidade e a comunicação intimista.

A programação da manhã terminava entre o meio dia e uma e meia da tarde, conforme a grade de atividades programada no período, pois a Web-rádio só deixava de “falar ao vivo” quando concluía uma transmissão já iniciada. Ao final desse primeiro período de transmissão eram veiculados os perfis pan-americanos, boletins pré-gravados, com duração máxima de 40 segundos cada, nos quais se apresentava a biografia esportiva de alguns atletas brasileiros. Foram disponibilizados 89 boletins sobre esportistas de 16 modalidades; Enquanto os boletins eram veiculados, os idealizadores do projeto planejavam a programação da tarde seguindo a mesma lógica de decisões adotadas no período da manhã.

O planejamento prévio das transmissões proporcionou agilidade na cobertura com menores intervalos entre as transmissões de esportes ao vivo. Do mesmo modo, possibilitou que se fizessem transmissões simultâneas quando havia disputas decisivas em mais de um esporte.



A programação da tarde geralmente se estendia entre duas e meia da tarde e sete e meia da noite. Concluído esse período, novamente os boletins pré-gravados eram acionados até o retorno da programação ao vivo às nove da noite. Esta era iniciada com um breve resumo dos resultados do dia, seguido da locução ao vivo de alguma modalidade. Encerrado esse período, novamente se veiculava os boletins pré-gravados até o início do Webjornal do Pan, por volta da meia noite.

O Webjornal do Pan, um programa informativo com o resumo dos resultados do dia e análise do desempenho dos atletas brasileiros, apresentava uma locução mais pausada se comparada ao plantão esportivo, com espaço para o comentário dos web-ouvintes; tinha duração variável entre 45 minutos e uma hora e quinze minutos. Ao término do Webjornal os locutores elaboravam a programação automática da Web-rádio com os boletins pré-gravados e a reprise do Webjornal. Esse conteúdo era veiculado até o retorno das transmissões ao vivo no outro dia.

A média de tempo *on line*, ao vivo foi de 10 horas diárias, mas houve dias em que a programação ao vivo se estendeu por mais de 12 horas. Geralmente, um dia de cobertura envolvia a transmissão de uma modalidade central na parte da manhã, duas modalidades durante à tarde e outra no período da noite. As transmissões eram feitas de modo não linear, priorizando a enunciação da maior quantidade de atividades no mesmo espaço temporal, ou seja, o momento em que se desenrolavam as execuções da modalidade central.

A interatividade foi um dos diferenciais da cobertura do Pan na Unesp Virtual, e os locutores recebiam, liam e respondiam as mensagens enviadas pelos internautas. A maior incidência de comentários interativos foi verificada, durante a semana, no final da tarde, e aos fins de semana, nas noites de sábado e tardes de domingo.

A opção de realizar uma cobertura *off-tube*, sem o uso do som ambiente das arenas de disputa, caracterizou a enunciação da Unesp Virtual como uma transmissão de estúdio. Em nenhum momento os locutores omitiram do web-ouvinte o fato de realizarem a transmissão sem estar nos locais de disputa ou simularam estar presentes no palco das competições.

Um dos maiores desafios enfrentados durante o processo consistiu em manter o bem estar físico e equilíbrio mental. Afinal, eram em média dez horas ao vivo falando dos Jogos, e o cansaço, por vezes, levou os dois locutores a cometerem erros verbais e esquecimento de resultados e nome dos atletas. Também se verificou rouquidão da voz dos locutores em alguns dias, especialmente na primeira semana de cobertura.



## **5 Pan na Unesp Virtual: uma experimentação de linguagens.**

A linguagem esportiva de domínio público no Brasil é a linguagem do futebol. Terminologias e frases feitas, comumente usadas no cotidiano social do país, fazem menção aos aspectos do jogo futebolístico. Os outros esportes também têm uma linguagem peculiar, mas nenhuma modalidade consegue penetrar no léxico dos falares brasileiros, como o futebol. Borrelli (2002) afirma que qualquer esporte tem características lúdicas, dialoga com paixões, valores e perpassa interesses cotidianos e expectativas de múltiplos campos sociais. Portanto, enquanto manifestação social, a “linguagem do esporte” guarda traços com a linguagem padrão, apesar de apresentar peculiaridades que a caracterizam como uma linguagem especial, marcada por uma fala descontraída e por vezes desviante da norma culta, dado à prática dinâmica das modalidades, situação que exige uma emissão acelerada do conteúdo por meio de novos significantes aos signos já estabelecidos no linguajar formal.

A narração dos jogos de futebol se faz por meio de códigos de fácil compreensão para os iniciados no jogo, como a citação das dimensões e formato do campo e a disposição dos atletas. Esses referenciais descritivos também são adotados para a locução de outros esportes coletivos, e no caso dos esportes individuais, o processo descritivo relata o posicionamento dos esportistas sobre a área de atuação e apresenta o deslocamento relativo do objeto principal do jogo (bola, peteca) e dos atletas (por exemplo, a informação entre a distância de dois competidores em uma prova de natação); bem como é apresentado o movimento do atleta no espaço e no tempo.

Para realizar a transmissão dos Jogos Pan-americanos pela Unesp Virtual, os dois idealizadores do projeto partiram da premissa que a comunicação com o web-ouvinte deveria manter similaridades com o discurso adotado para as transmissões de futebol; porém, seria preciso inovar em alguns aspectos para enquadrar a linguagem adotada ao suporte web-radiofônico. E também seria preciso manter um alto fluxo informativo, similar às condutas de uma rádio *all news*, para compensar a ausência de sons ambiente e entrevistas ao vivo.

Meditich (1994) caracteriza o rádio informativo, o *all news*, como aquele que aprofunda idéias e opiniões, concede espaço para o receptor se manifestar e não monopoliza a atenção do público. Na cobertura do Pan na Unesp Virtual, a opção de plantão esportivo adotado se aproximou dessas características com um serviço noticioso permanente acerca dos Jogos.

As experiências de linguagem durante a transmissão do Pan na Unesp Virtual ultrapassaram o apuro com os aspectos morfológicos e sintáticos das expressões adotadas e



envolveram a utilização de figuras de linguagem e a experimentação de posturas discursivas.

O ritmo das enunciações na maior parte dos casos foi de alta estimulação, com demarcadas locuções emotivas, descontraídas e personalizadas junto aos web-ouvintes. As escolhas discursivas foram adotadas tendo em vista as características gerais da maioria do web-ouvintes: jovens entre 16 e 24 anos, pertencentes à classe média e usuários assíduos da internet. A partir dessas informações, foi utilizada uma fala descontraída e por vezes desviante da norma culta, enriquecida por novas expressões e figuras de linguagem adequadas ao universo do usuário, sem recorrer, porém, a discurso peculiar das “tribos” jovens.

Para ilustrar aos web-ouvintes cada detalhe do Pan 2007, optou-se por uma narração descritiva da dinâmica de cada um dos esportes, relato do ambiente das atividades feito com menções referentes ao comportamento da torcida, às condições climáticas e à reação dos atletas. A dinâmica das modalidades e o aspecto inovador da transmissão de algumas delas, obrigou à criação de neologismos e outras expressividades. Na maior parte das vezes, recorreu-se aos neologismos conceituais, definidos por Feijó (1994) como alterações no significado de uma palavra. Também foi freqüente o uso do prolongamento de fonemas para descrever fatos inusitados e relatar o intervalo entre o começo e o fim de uma ação decisiva, como se percebe no trecho a seguir de uma final da prova de salto com vara masculino: “*Empunhou a vara de quatro e noventa, tomou impulsão, lá vem o mexicano Lanaro, bem que podia tocar na trave. Tocouuuuu! O sarrafo caiu! Não deu para o Mexicano*”.

Para a transmissão de esportes como natação e atletismo os locutores buscavam ilustrar o ambiente de disputa através da referência ao posicionamento dos esportistas na área de execução, tempo obtido ao longo do percurso, distancia e intervalo de tempo entre os competidores na mesma execução e diferença de pontos ao término de cada etapa da disputa.

No caso das locuções de esportes coletivos como futebol, futsal, handebol, basquete e vôlei, o ritmo enunciativo foi de alta estimulação. Também se adotou a divisão rítmica proposta por Schinner (2004), segundo a qual, a locução deve ter um ritmo diferenciado para as zonas de atenção, quando a equipe sai da defesa; zona intermediária, quando da armação das jogadas; e zona de tensão, na qual há possibilidade de finalização.

Na transmissão da maior parte das modalidades, foi evitado o uso excessivo de terminologias, em especial as referentes ao nome de jogadas e posições específicas do espaço dos jogos. Optou-se pela simplificação da menção dos espaços, com referência de posicionamento ao



centro, direita, esquerda, para trás ou para frente, na defesa ou no ataque.

Nas modalidades de combate, tais como boxe, judô, taekwondo e caratê também optou-se por uma narração emotiva em consonância com o ritmo do confronto. Na maior parte do tempo de combate, os adversários dos atletas brasileiros eram identificados pela nacionalidade e não pelo nome, estratégia que facilitava o acompanhamento dos combates em um ritmo enunciativo mais rápido. A linguagem adotada descreveu a movimentação dos atletas nas áreas de luta e relatou com quais partes do corpo os atletas aplicavam ou se defendiam dos golpes.

Para a transmissão ao vivo de esportes como tênis e tênis de mesa, os locutores optaram por um ritmo de enunciação mais acelerado a fim de acompanhar o deslocamento da bola e dos atletas sobre as áreas de jogo. As enunciações também priorizavam a diferença de pontos entre os tenistas, a menção ao tempo decorrido de partida e a postura de ação dos competidores (recepção, defesa, ataque). Para facilitar a ilustração das jogadas e dinamizar as locuções optou-se por alternar a menção sobre o nome dos atletas e os golpes aplicados, como se percebe no trecho a seguir: “*Saretta, Schwanck, Saretta golpeia de direita, devolução do argentino pra fora! 30 a zero para o brasileiro no game*”.

A maior parte das transmissões ao vivo realizadas esteve baseada nas imagens a que os locutores tinham acesso nos estúdios, mas foi possível realizar o acompanhamento em tempo real só com as atualizações dos portais de internet. Em 18 de julho, o jogo semifinal do brasileiro Renzo Agresta na disputa da esgrima, prova do sabre, foi enunciado em tempo real, mesmo sem as imagens da disputa. Com o acompanhamento das atualizações minuto a minuto dos portais de internet simultaneamente à leitura do caderno-guia da modalidade foi possível conduzir a transmissão, como se percebe no trecho seguinte: “*na esgrima após o toque valido se acende o aparelho de sinalizaaçãooooo, opa, opa, opa, reação do Renzo Agresta, aqui pelo portal do Terra, ou melhor do UOL, a diferença de pontos caiu. Está doze a dez para o canadense*”.

## **6 Contribuições do projeto experimental**

A transmissão dos Jogos Pan-Americanos pela Unesp Virtual contribuiu para o desenvolvimento de aportes de linguagem que possibilitam a enunciação das diversas modalidades disputadas durante um evento poliesportivo. Isso foi possível com a adaptação de discursos tradicionais das transmissões esportivas de rádio e com a criação de padrões



enunciativos com base em terminologias conhecidas dos esportes e menção ao deslocamento dos atletas e objetos envolvidos na dinâmica de uma modalidade.

Um ponto de destaque das transmissões foi a potencialidade da Web-rádio em atualizar constantemente as informações sobre os Jogos, através do acompanhamento de notícias junto aos portais de internet e às transmissões de tevê. As informações coletadas foram apresentadas dentro da linguagem específica do suporte web-radiofônico.

A cobertura realizada pela Unesp Virtual mostrou que é possível promover a disseminação de informações específicas dos esportes e fornecer ao usuário da mensagem um conteúdo contextualizado e não apenas uma atualização de acontecimentos desconexos. Para isso, no entanto, é imperativo que se faça um trabalho prévio de pesquisa sobre as modalidades e que os locutores disponham sempre de informações complementares sobre os esportes. Outro destaque foi a abertura de um canal para a manifestação dos web-ouvintes, com as mensagens interativas pelo *MSN Messenger*.

O Pan do Rio na Unesp Virtual aponta às potencialidades de um canal web-radiofônico exclusivamente voltado para esportes, tais como velocidade nas atualizações informativas, intensa interatividade dos web-ouvintes com os enunciadores da mensagem e disseminação das regras e histórias das modalidades esportivas. Em um momento no qual se debate a implementação do rádio digital no país, a transmissão realizada do Pan sugere condutas a serem adotadas também pelos canais digitais de rádio, uma vez que a tecnologia ainda não implementada, possibilitará a transmissão de até três programas simultâneos em uma mesma frequência de rádio, e um desses canais pode ser voltado apenas para esportes.

A experiência de transmissão comprova as múltiplas potencialidades do jornalismo esportivo e a adaptação dos discursos ao ambiente web. A rotina e linguagem adotada constituem princípios básicos para realizar uma cobertura de evento poliesportivo, mas não esgotam as possibilidades a serem testadas. É preciso testar experiências similares com equipes maiores, pois com apenas duas pessoas, uma intensa pesquisa prévia, a divulgação mínima do evento e um canal para o *download* das transmissões, o Pan pela Unesp Virtual alcançou 318 conexões nos 17 dias de programação. Para a equipe envolvida foi um recorde e a superação de um desafio.

## REFERÊNCIAS

### Livros

COELHO, P. V. **Jornalismo Esportivo/ Paulo Vinicius Coelho**. São Paulo: Contexto, 2003.

FEIJÓ, L.C.S. **A linguagem dos esportes de massa e a gíria no futebol**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994.

FIORIN, J.L. **Linguagem e Ideologia**. São Paulo: Ática: 1988.

FERRARETTO, L. A. **Rádio: o veículo, a história e a técnica**. Porto Alegre: Sagra Luzzatto, 2000.

KUCINSKI, Bernardo. **Jornalismo na era virtual**. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

MACHADO, Elias e PALACIOS, Marcos (org). **Modelos de Jornalismo Digital**. Salvador: Edições GJOL; Calandra, 2003.

MARQUES, J. C, CARVALHO, Sérgio e CAMARGO, V. R. (orgs.). **Comunicação e Esporte – tendências**. Santa Maria: Pallotti, 2005.

MEDITSCH, Eduardo. **O rádio na era da informação: teoria e técnica do novo radiojornalismo**. Florianópolis: Insular, Editora da UFSC, 2001.

ORTRIWANO, G. S. **A informação no rádio: os grupos de poder e a determinação dos conteúdos**. 4º ed. São Paulo: Summus, 1995.

PORCHAT, M. E. **Manual de radiojornalismo Jovem Pan**. 3º edição, São Paulo: Ática, 2004.

KERCKHOVE, Derrick. **A pele da cultura**. Lisboa : Relógio d'Água, 1997.

SCHINNER, C.F. **Manual dos Locutores Esportivos**. São Paulo: Editora Panda, 2004.



SOARES, Edileuza. **A bola no ar: o rádio esportivo em São Paulo**. São Paulo: Summus, 1994.

**Artigos científicos:**

BORELLI, Viviane. **O Esporte como uma construção específica no campo jornalístico**. Intercom, Salvador, 2002.

**Teses:**

LONCOMILLA, G. V. M. **Mundo Digital: Um portal para ensino-aprendizado de comunicação da FAAC – Unesp**. Projeto experimental apresentado ao departamento de comunicação social da Faac/ Unesp – Bauru para a obtenção do grau de bacharel em jornalismo, 2006.

**Sites:**

**Incubadora FAPESP**

Disponível em

<<http://estatisticas.serv.incubadora.fapesp.br/stats/cgi-bin/index.cgi?month=7&year=2007&proj=mundodigital>>. Acesso em 16/11/2007.

**Jornalistas da Web**

Disponível em

<<http://www.jornalistasdawe.com.br/index.php?pag=home&idConteudoTipo=1>>. Acesso em 10/11/2007.