

UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação  
DCSO - Departamento de Comunicação Social  
Curso de Jornalismo

## **Memorial de Projeto Experimental**

Documentário Interativo:

“Locução Futebolística”

**Bauru, 2014**

**João Victor Jacetti de Oliveira**

**Memorial de Projeto Experimental**

Reportagem Interativo:

“Locução Futebolística”

Memorial de Projeto Experimental apresentado em cumprimento parcial às exigências do Curso de Jornalismo da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, do Departamento de Comunicação Social, da UNESP – Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo.

Orientador do Projeto Experimental:

Prof. Dr. Marcos “Tuca” Américo

**Bauru, 2014**

Aos meus pais, Sérgio e Heloísa,  
e minha irmã, Raphaella.

## **Agradecimentos**

Agradeço aos meus pais, principais responsáveis por quem sou  
e por tudo aquilo que realizei e virei a realizar;  
À minha irmã, companheira de vida daqui para sempre;  
À minha família;  
À minha eterna companhia, Thatianna e Oliveira  
Ao meu orientador, professor Marcos “Tuca” Américo;  
A todos os amigos, por vezes quase irmãos;  
Ao Colégio Paulo Freire, que me abriu as portas para ser o que sempre quis;  
E à Unesp e à cidade de Bauru, que serviram de palco para meu  
descobrimento como homem e profissional.

# Sumário

1 – Introdução .....	06
1.1 – Apresentações do tema e do objeto.....	06
1.2 – Objetivos.....	08
1.3 – Justificativa.....	08
2 – Produto Jornalístico (link para acesso) .....	10
2.1. – Público alvo .....	10
2.2. – Projeto Gráfico-editorial.....	10
2.3 – Descrição do produto.....	10
2.3.1 – Organização.....	10
2.3.2 – Fontes e Entrevistados.....	10
2.3.3 – Custos do projeto.....	11
2.3.4 – Equipamentos utilizados.....	11
2.3.5 – Atividades desenvolvidas.....	11
3. Comentários	
3.1 – Dificuldades encontradas.....	13
3.2 – Considerações Finais .....	13
4. - Referências Bibliográficas.....	14

# 1 Introdução

## 1.1 Apresentação do Tema

Em 1885 chega ao Brasil a primeira bola de futebol. Desde então, muita coisa aconteceu para que este deixasse de ser um simples esporte e se transformasse em símbolo e identidade cultural do país. Dentre esses acontecimentos, poderíamos citar a conquista de cinco copas do mundo, a realização de duas em território nacional, ou a criação de mais de 800 clubes profissionais. No entanto, teremos como foco algo que vai além das quatro linhas.

Narrar futebol é tarefa que surge simultaneamente ao esporte. Descrever como foi o gol, explicar a lesão ou tentar, em palavras, definir um drible. Tudo isso é tarefa de quem narra o acontecimento, seja na mídia ou em uma simples conversa. Conforme ganhou relevância, o futebol ganhou também as páginas dos jornais.

Diferentemente das notícias, das reportagens, do humor e do drama, no entanto, a narração de futebol tem sua força muito atrelada ao momento. Escrita, ela já dava o ar de sua graça, mas seu grande momento começa quando o ao vivo se torna possível.

A locução de futebol deu seus primeiros passos no rádio brasileiro na década de 30. Foi a voz de Nicolau Tuma que entoou passes, dribles e chutes pela primeira vez no país. Pouco depois, Rebelo Junior daria outro passo importante nessa história ao criar o mais que consagrado grito de gol, invenção que casaria perfeitamente com a essência da locução de futebol: a emoção.

Repletas de bordões e de vozes marcantes, as transmissões de rádio divertiram e emocionaram torcedores por décadas. A história é belíssima, dos bordões de Osmar Santos até a técnica de José Silvério, e jamais será apagada. Mas, mesmo a mais bela das histórias, pode passar por adaptações.

Em paralelo ao futebol, é claro, o rádio foi também o mais importante meio de comunicação por muito tempo. Novelas, noticiários, programas de humor e

músicas. Tudo chegava ao povo através do som, sem imagem, sem click, apenas com a audição e a imaginação de cada um.

Em 1950, uma nova plataforma aparecia e, com ela, um novo modo de se comunicar. A televisão não se opõe ao som, mas o complementa com a imagem. Ver se tornou essencial, fossem as expressões dos atores da novela, os gestos dos comediantes que contavam a piada ou os acontecimentos que os âncoras contavam. Ouvir e imaginar deixou de ser suficiente.

No mesmo ritmo, caminhou o esporte. A Rede Record realizava em 1955 a primeira transmissão de futebol pela televisão em território nacional. A adaptação foi custosa, mas, pouco a pouco, o torcedor aprendeu a não mais apenas ouvir, mas também ver futebol em sua casa.

A narração também teve de se adaptar. Não era mais preciso descrever cada elemento do que acontece, isso já podia ser visto. Era preciso, no entanto, preencher o espaço. Atrair o torcedor para o espetáculo, informá-lo, trazer opiniões, história e, por que não, diversão. O próprio Osmar Santos soube se adaptar se perder sua irreverência. Luciano do Valle dominou com maestria o novo veículo e foi muito além do futebol. Silvio Luiz é capaz de tornar qualquer 0 a 0 em entretenimento puro. E Galvão Bueno, se não é unanimidade como personalidade, é hoje, sem dúvidas, a grande voz dessa história em andamento.

A narração de futebol já mostrou do que é capaz. Se a comunicação se atualiza, ela segue o ritmo. Mas será que ela está pronta para a geração on-line e mobile?

Transmissões via celulares, tablets, vídeo-games portáteis e qualquer outro dispositivo que cabe na palma da mão. Já conectada e em tempo real. Aqueles textinhos de minuto a minuto já não agradam, a imagem e o som transbordaram para a segunda tela. Mobilidade, conectividade e, principalmente, interatividade.

Mas como fica a narração nesse cenário? Imagine a cena: cada um com seu celular no ônibus, ou seu tablet em um escritório. Cada um com seu notebook no trabalho. Há espaço para a narração? O torcedor quer ouvir alguém contando a partida? Ou parte de sua atenção está voltada para outros assuntos? Tornou-se difícil prender-se a uma coisa com a qual você não interage.

O futuro da narração pode até existir, mas, para tanto, ele pede por uma nova adaptação. Adaptação essa que os filmes, documentários e vídeos também procuram. Talvez a plataforma “*interlude.fm*” tenha algumas das respostas.

## 1.2 Objetivo

O objetivo deste trabalho é o desenvolvimento de uma reportagem interativa na plataforma “*interlude.fm*”. O tema desse documentário é a locução de futebol no Brasil. Os principais intuitos do projeto são: incitar o debate sobre o futuro da narração de futebol e trabalhar a funcionalidade da plataforma.

Sobre o “*interlude.fm*”, busca-se identificar a reportagem interativa como forma de comunicação compatível com as demandas atuais do público online, apresentar a capacidade jornalística da ferramenta e estudar os pontos fortes e fracos que ela apresenta.

Sobre a temática do produto, busca-se reiterar a capacidade de adaptação demonstrada pela locução até então, compreender o que torna cada tipo de locução mais atrativa para o público, traçar um primeiro prognóstico sobre os caminhos que a locução trilhará daqui pra frente e incitar a procura por novas alternativas para a área.

## 1.3 Justificativa

O surgimento de novas plataformas digitais está fortemente associado aos esforços que a área jornalística empenha para se adaptar ao ambiente online. Enquanto noticiar passa a ser uma atividade cada vez mais preocupada com o imediatismo, perdem força a apuração, a profundidade e a relevância social das informações, “A pressão por velocidade e atualização contínua na produção de notícias online, herdada dos serviços de agência de notícias, compromete a apuração e contribui para a crise de credibilidade do jornalismo” (DEIRO, Bruno. 2013).

O mundo digital prima pelo consumo rápido e superficial de todo e qualquer tipo de informação e é tarefa do jornalismo encontrar maneiras de fazer com que a informação transpasse estas barreiras. As reportagens em televisão já não atendem a maioria das demandas.



“Reportagem é um formato de curta duração. (...)Em geral, o formato põe o repórter em evidência, narrando um assunto e fazendo entrevistas. Utilizado em todas as categorias, os vários gêneros aplicam o formato reportagem em programas de auditório, de esportes, políticos e educativos. Tem lugar garantido nos programas da categoria informação. A Reportagem é um exemplo de formato que pode usar outros, como depoimento, narração em off e legendado.” - ARONCHI DE SOUZA, José Carlos. 2004

A plataforma “*interlude.fm*” surge em 2010 como uma alternativa para tornar as reportagens em vídeo mais condizentes com a nova mídia e o novo público.

Fundada em 2010, a plataforma colabora oferecendo uma das coisas mais procuradas atualmente: a interatividade. Se compreendida como fusão entre sujeito e objeto (SILVA, Marco. 1998.), a interatividade é o ponto de principal relevância do “*interlude.fm*”, uma vez que o conteúdo oferecido a cada receptor pode ser completamente diferente de acordo com suas escolhas. Nesse ponto, a diferença para a televisão é expressiva. O “*interlude.fm*” alcança em vídeo algo que internet oferece em sua navegação.

“Pode-se dizer então que entre TV e telespectador o que há é interação, mesmo que este esteja munido de um controle remoto praticando o zapping (saltar de canal em canal, confeccionando seu próprio roteiro televisivo).(...) E, pode-se dizer, entre uma home-page e um "navegador", o que há é interatividade. A home-page não se define como emissão, pelo menos na acepção clássica desse termo. Ela é ambiente de interpenetração, de atuação, intervenção nos acontecimentos.” – SILVA, Marco. 1998.

Assim como a televisão, o jornalismo impresso e o rádio, a locução é ameaçada com a necessidade de adquirir uma nova forma. Se o lugar da narração na TV, no papel e no rádio parecem cativos, o ambiente digital e, principalmente, mobile ainda são obscuros para a prática.

<http://www2.eptic.com.br/sgw/data/bib/artigos/26f7911f5552630eef9ef56fed8da904.pdf>

## **2 Produto**

Link para acesso ao documentário: <http://in.fm/v/AE3N3M>

### **2.1 Público alvo**

O público alvo dessa reportagem é composto por diferentes nichos. Em princípio, serão mais interessados todos aqueles que se interessem pela narração de futebol como elemento isolado. O produto também deve anteder aos interessados em novas plataformas digitais. Se popularizado, o produto deve ter profissionais da comunicação e interessados em futebol como maior parte do público. É provável que a faixa de idade atingida seja bem ampla, por isso o foco está em uma faixa que vai de jovens de 18 a 20 anos até idosos.

### **2.2 Descrição do produto**

#### **2.2.1 Organização**

A reportagem interativa possui um mínimo de 6 momentos de tomada de decisão. Levando-se em condição a possibilidade de navegar pela produção, há mais de 57.600 possíveis sequências de exibição do produto. Imaginando-se um trabalho de maior duração e com menos obrigações sequenciais, as possibilidades oferecidas tornam-se exorbitantes.

#### **2.2.2 Fontes e entrevistados**

- Ademir de Britto
- Aline Ribeiro Furtado
- Carlos Alberto Silva
- Felipe dos Santos Guerreiro

- Fernando Galvão
- Giovana Trindade
- Laerte Vilela Silva
- Márcio de Assis da Silva
- Vitor Barreira

### **2.2.3 Custos do projeto**

O projeto pôde ser adaptado para que não gerasse grandes gastos. Alguns recursos técnicos tiveram de ser preteridos para tanto, no entanto, em caráter experimental, não geraram prejuízos para o conteúdo procurado. A Universidade não precisou arcar com custo algum.

### **2.2.4 Equipamentos utilizados**

Foram utilizados uma câmera filmadora Sony Nex-F3, e um notebook HP G42-250BR. Nenhum equipamento pertence à Universidade.

### **2.2.5 Atividades desenvolvidas**

**Agendamento de fonte** – Foi realizado o agendamento prévio da entrevista com Fernando Galvão, dada a necessidade de adequação de agenda.

**Gravação de entrevistas** – Além da entrevista previamente agendada, foram realizadas as entrevistas em formato “povo fala”, que tiveram por objetivo formar um quórum de opiniões vindas do público comum.

**Roteirização** – O documentário foi roteirizado em texto.

**Edição de imagem e som** – Todas as entrevistas foram selecionadas e editadas de modo que pudessem ser aproveitadas da melhor maneira possível no documentário.

**Formatação do documentário na plataforma Interlude.fm** – Depois de todas as gravações concluídas e editadas, o conteúdo foi pensado e disposto em função das propriedades da plataforma utilizada através do próprio sistema de manuseio oferecido pelo site.

# 1 Comentários

## 3.1 Dificuldades encontradas

As maiores dificuldades encontradas para a realização do trabalho se deram no que diz respeito ao equipamento. Notam-se as carências de aparatos ótimos para iluminação e captação de áudio e de um equipamento excedente de captação de vídeo que possibilitasse melhor trabalho de câmera. Além disso, o notebook e o software utilizados para edição do material também não eram ideais, o que retardou o processo.

## 3.2 Principais aprendizados

Ao longo da produção da reportagem, muitos conhecimentos e habilidades foram colocadas em prática: entrevista, apuração, edição de imagem, edição de áudio, roteirização, etc. Para algumas das tarefas, a prática colaborou para que houvesse mais facilidade, para outras, no entanto, como a roteirização, senti falta de maior suporte teórico e técnico em minha formação. Por consequência, essa habilidade foi mais desenvolvida.

Além disso, os conhecimentos adquiridos sobre o interlude foram completamente novos. Acredito que tenham sido também os mais interessantes, uma vez que abrem possibilidades para uma nova forma de visualizar e pensar conteúdos, mesmo que não propriamente para o uso desse formato ou plataforma.

## 3.3 Considerações finais

### 3.3.1 Do “*Interlude.fm*”

A plataforma é inovadora, gratuita, autoexplicativa e até divertida de se trabalhar. Em termos gerais, pode-se dizer que o “*interlude.fm*” corresponde completamente às expectativas iniciais daqueles que se interessam por utilizá-la. O sistema de “*treehouse*”, no qual o usuário cria seu produto, apresenta boa funcionalidade técnica e um design de uso razoável.

Tendo em vista que o maior objetivo da análise da plataforma é imaginá-la como alternativa para entrada do conteúdo jornalístico (especialmente esportivo) no meio digital (o que contempla a necessidade de atender demandas como a interatividade e o *on demand*), pode-se dizer que houve sucesso. A infinidade de possibilidades que o *“interlude.fm”* oferece é mas que suficiente para imaginarmos uma televisão digital ou um conteúdo mobile livre dos maiores problemas encontrados pela televisão convencional adaptada aos meios.

Não se pode dizer, no entanto, que todas as demandas são atendidas. Um dos maiores problemas para quem faz uso da plataforma é notado no que diz respeito à edição dos vídeos. A ferramenta não oferece ao usuário a possibilidade de manusear o material bruto, obrigando-o assim a apoiar-se em um software de edição. Apesar de parecer um problema de simples solução, em meio à edição final fica evidente o quanto essa opção tornaria o trabalho mais ágil, simples, intuitivo e, por consequência, criativo (uma vez que a naturalidade do processo de criação e o fluxo do pensamento não se perderiam).

Além disso, o *“interlude.fm”* poderia tornar-se ainda mais interessante se fosse mais maleável no que diz respeito ao congelamento da obra final. Seria extremamente interessante que o vídeo possibilitasse um link direto com o navegador, com os aplicativos do mobile, ou mesmo com as redes sociais. Possibilitar que assuntos de interesse do usuário se anexassem ao produto seria mais um ganho par ao mundo digital. Ao mesmo tempo, seria ideal que modificações no produto pudessem ser feitas simultaneamente à exibição, abrindo espaço até mesmo par ao uso da ferramenta em transmissões ao vivo.

### **3.3.1 Da locução futebolística**

Em que diz respeito à locução esportiva, o *“interlude.fm”* apresenta-se como uma grande possibilidade em especial para aprimorar os VT's e melhores momentos. Liberar a narração de obrigações como fluxo linear, oferecimento de informações referentes ao jogo (às quais o expectador tem acesso em diversas plataformas e veículos muito tempo antes) e apego com a imagem, faz com que o

campo da locução possa ser um interesse a mais e não uma repetição. Isso certamente elevaria a relevância dessas reapresentações.

Para a transmissão ao vivo, o *“interlude.fm”* como se apresenta hoje ainda não parece ser uma solução. Ele oferece, no entanto, campo para estudos e propostas que possam vislumbrar ferramentas semelhantes para o stream. Poderia ser de grande ajuda à adaptação da locução propor opções ao expectador, como: oferecer vozes diferentes, estilos diferentes (mais informativos, mais emocionantes, menos ligados aos acontecimentos, etc), ou até mesmo a troca da transmissão do jogo por algum outro conteúdo referente ao assunto (gols de outros jogos, melhores momentos, etc).

## 4 Referências Bibliográficas

DEIRO, Bruno. **O ônus da agilidade no jornalismo online**. Nono Interprogramas de Mestrado. Faculdade Cásper Líbero. São Paulo. 2013.

ARONCHI DE SOUZA, José Carlos. **Gêneros e formatos na televisão brasileira**: São Paulo. Summus Editorial, 2004.

BARBOSA ROCHA FILHO, Zaldo Antônio. **A narração de futebol no Brasil : um estudo fonostilístico**. 1989. 122 páginas. Mestre em Linguística. Instituto de Estudos da Linguagem. Unicamp. Campinas.

SILVA, Marco. **Que é interatividade?**. Boletim Técnico do SENAC, v. 24, nº 2, mai/ago. Rio de Janeiro. 1998.

<http://www.futebolhistoria.blogspot.com/2009/12/o-futebol-no-radio.htm>

<http://www.locutor.info/biblioteca/historialocucaoesportiva.doc>

<http://efeitofuria.com.br/2014/02/13/primeira-transmissao-de-um-jogo-de-futebol-pela-radio/>

[http://www.abcdbahia.com.br/index.php?menu=noticia&COD\\_NOTICIA=21](http://www.abcdbahia.com.br/index.php?menu=noticia&COD_NOTICIA=21)

<http://www.radioglobo.globoradio.globo.com/historia-do-radio>

[http://www.portal.anhemi.br/wp-content/uploads/daniel\\_madrigal.pdf](http://www.portal.anhemi.br/wp-content/uploads/daniel_madrigal.pdf)

<http://www.radioclube.diarioonline.com.br/historia.php>