



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**BRUNO DE SOUZA BRITO**

**MEMÓRIA PROGRAMA-PILOTO DE ESPORTES RADICAIS:  
ESTILO LIVRE**

Salvador/BA  
2010.2

**BRUNO DE SOUZA BRITO**

**MEMÓRIA PROGRAMA-PILOTO DE ESPORTES RADICAIS:  
ESTILO LIVRE**

Memória descritiva e analítica de produto de natureza técnico-artística apresentada ao Curso de Graduação em Comunicação / Produção Cultural, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia

Orientadora: Profª Dra. Simone Bortoliero

Salvador/BA

2010

*A Raimundo Santiago, mestre de vida.*

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, familiares e amigos pela ajuda dispensada durante toda a produção deste trabalho.

A todos os entrevistados por terem concedido suas opiniões e expostos suas vidas particulares diante das câmeras.

Aos amigos, sócios, companheiros de trabalhos e de produção da Ponto MOV Audiovisual pela colaboração que prestaram na elaboração deste trabalho.

A Fabiana Baqueiro pela paciência, compreensão, e ajuda que dispôs durante toda minha sucessão acadêmica.

A todos que direta ou indiretamente colaboraram na produção deste vídeo.

“Se choras por não ter visto o pôr-do-sol, as lágrimas não te deixarão ver as estrelas”

**Bob Marley**

## RESUMO

O presente trabalho foi construído em suporte audiovisual e é resultado de um estudo que se propõe observar praticantes de esportes radicais no que diz respeito ao seu modo de vida e hábitos. Trata-se de um produto comunicacional formatado para transmissão televisiva que aborda o tema do esporte radical de uma maneira leve, descontraída e dinâmica. O programa-piloto “Estilo Livre” tem a pretensão de se inserir nas produções de esportes da televisão abordando o tema de uma maneira divergente dos padrões comuns aos telejornais da rede de televisão aberta. Durante o programa, o telespectador acompanha o cotidiano de um dia comum de quatro personagens realizando suas atividades rotineiras. Um médico anestesista que surfa de *stand up* em Salvador; um bombeiro que explica sua relação com a trilha e com o rappel em Santo Amaro; um empresário que vive em contato contínuo com as motos em Macacos; e uma agente de turismo e esportes radicais de Lençóis que mostra algumas vias de escalada da Chapada Diamantina. A cada depoimento dos personagens se descobre um pouco mais da vida do praticante de esportes radicais, e é com esse intuito que o programa “Estilo Livre” é apresentado, ganhando força baseado nas falas dos personagens. O presente programa-piloto se resume num passeio através das histórias dos entrevistados representativos do imenso universo dos praticantes de Esportes Radicais.

**Palavras-chave: Esporte Radical; Televisão; Programa-piloto**

## SUMÁRIO

<b>1 – INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>2 – ESCOLHA DO PRODUTO</b> .....	9
<b>3 – PESQUISA</b> .....	10
Comunicação Audiovisual .....	10
Televisão .....	14
Televisão e Esportes Radicais .....	17
Novas Tecnologias .....	19
Televisao, Novas Tecnologias e Esportes Radicais .....	23
<b>4 – PRODUTO</b> .....	26
Elaboração da idéia .....	26
Título .....	27
Linguagem visual.....	28
Produção, personagens e filmagem. ....	30
Montagem .....	35
Roteiro de edição.....	37
Finalização e autoração .....	40
<b>5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	41
<b>6 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	42

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho é o resultado de um longo período de pesquisas através das quais se observou pessoas que possuem sua vida social em interação, de uma forma bem direta, com a prática de esportes radicais. Essas observações foram feitas em grupos sociais diversificados, mas unidos pelo forte contato do esporte nos seus cotidianos individuais. Nota-se, portanto, a forte influência que o esporte radical e a sua prática exercem na vida social e cultural de algumas pessoas, tornando-as incomuns nas formas de lidar com determinados fatores considerados banais por muitos, como a natureza, a saúde, o trabalho e o esporte. Baseado no universo desses praticantes de esportes radicais a idéia de documentar esse processo foi concebida. De uma forma dinâmica e interativa surgiu a proposta do programa “Estilo Livre”.

“Estilo Livre” é um programa-piloto de trinta minutos que aborda o universo do praticante de esportes radicais de forma dinâmica e contemporânea. A proposta do programa é acompanhar o estilo de vida de pessoas que possuem, em seu cotidiano, a prática do esporte unida às atividades corriqueiras do dia-a-dia, que envolvem os demais afazeres habituais dos indivíduos. O fato de envolverem as atividades comuns com o esporte torna o dia desses esportistas especial nas formas em que ele é concretizado. No “Estilo Livre” esse cotidiano é narrado pelos próprios personagens em caráter subjetivo. A câmera acompanha quatro personagens de lugares e esportes diferentes, mas extremamente relacionados nas formas em que lidam com o seu dia, relacionando cultura, lazer, trabalho e esporte.

O programa “Estilo Livre” é, não só, um trabalho de conclusão de curso, mas, também, uma realização pessoal. É a concretização de um processo que vem sendo produzido desde o início da minha carreira universitária. Estudante amante do esporte e do audiovisual, sempre refleti sobre a possibilidade de consolidar um produto unindo essas duas atividades. Tive, desde meus primeiros semestres na Faculdade de Comunicação da UFBA uma relação forte com o Laboratório de Vídeo da Facom. Lá, participei de muitos projetos relacionados à criação de produtos audiovisuais e, junto com o embasamento teórico obtido no decorrer do curso de Comunicação, adquiri o conhecimento necessário para a realização de um produto audiovisual de qualidade. A informação prática também foi reforçada a partir das atividades profissionais relacionadas ao audiovisual (cinema e televisão) que realizei



no decorrer da graduação. Experiências estas que me inseriu no ramo audiovisual regional e me ajudou a criar um nível técnico e teórico adequado para a realização deste produto. Dentre estas atividades profissionais, é válido ressaltar: DocDoma, TV UFBA, Metrópole TV e TV Câmara, entre outras atividades informais realizadas sempre relacionadas à produção de produtos de vídeo e áudio.

Hoje, com o apoio da Ponto MOV Audiovisual, produtora de vídeo que compartilho com outros sócios, a rede de contatos criada nos anos de experiência profissional e acadêmica na área e o conhecimento técnico e teórico adquirido acerca da produção audiovisual, concretizo minha realização pessoal na criação deste programa que é a união de um longo trabalho idealizado e realizado desde o início de minha carreira universitária.

## **2. ESCOLHA DO PRODUTO**

“Estilo Livre” é um programa de esportes radicais, essencialmente, guiado por personagens que apresentam seu estilo de vida. Baseado nessa questão, o programa carrega um sentido social e comportamental. À medida que os personagens se encaminham dentro do programa, o telespectador cria certo envolvimento com eles e com suas histórias. Este envolvimento é criado a partir de técnicas de montagem e de entrevistas que conduzem as histórias através de “capítulos”. Esta linguagem foi escolhida a partir da observação de um programa exibido na Espanha chamado “*Callejeros*”.

“*Callejeros*” é a tradução para espanhol de “rueiros” ou “aqueles que vêm das ruas”. É um programa semanal, exibido desde 2005 pela rede espanhola de televisão “*Cuatro*”, que consiste em um jornalista e uma câmera que entrevista e grava mostrando aspectos do cotidiano, lugares profissões ou eventos. Ganhador de muitos prêmios na Espanha, “*Callejeros*” possui uma grande aceitação do público espanhol. O modo em que o programa conduz as histórias dos envolvidos é muito bem trabalhado e interligado através da montagem. À medida que o telespectador se envolve com a trama de algum dos personagens o programa apresenta outro, e inicia uma nova história. O antigo personagem só é retomado posteriormente e, junto com ele, o envolvimento anterior também retorna.

“Estilo Livre” herdou de “*Callejeros*” não só o estilo de montagem, mas também a maneira como são realizadas as filmagens e as entrevistas.

A ascensão das novas tecnologias mexeu com o modo do “fazer televisão” tanto na sua forma, quanto no seu conteúdo. Junto com a miniaturização dos equipamentos audiovisuais, observa-se o surgimento do videorepórter. A relação entre o videorepórter e as transformações das realizações audiovisuais atuais será tratada posteriormente neste trabalho. Tecnicamente, tanto em “*Callejeros*”, quanto em “Estilo Livre” se utiliza da condição do avanço tecnológico nos padrões de filmagem com o advento de equipamentos portáteis e mais acessíveis para realização de gravações. Esses equipamentos possibilitam condições de uso mais simples e práticos, tornando possível serem transportados e manipulados por uma só pessoa. Permitindo, com isso, o próprio repórter conduzir a entrevista e, ao mesmo tempo, realizar a gravação manipulando o equipamento de filmagem. No programa “Estilo Livre” uma só pessoa conduziu as entrevistas enquanto manipulava a câmera, acompanhando o andamento do dia de cada personagem. Tudo isso foi possível devido a esta praticidade e portabilidade dos equipamentos de produção e realização audiovisual.

A idéia da realização de um produto audiovisual surgiu, então, de todo um contexto em que eu estava inserido desde o início da minha carreira universitária, buscando, sempre, atividades ligadas a esta área da comunicação.

A escolha da temática de esportes radicais também veio da minha imersão dentro de um contexto de praticantes de esportes. A paixão pela radicalidade e pela adrenalina sempre fez parte de meu modo de vida. A partir disso, então, decidi unir duas áreas que estou inserido diretamente e compatibilizá-las através da produção deste trabalho de conclusão de curso.

Para a realização deste produto foi necessário se basear em determinados fundamentos teóricos compreendidos no decorrer do meu curso de comunicação. Foi estabelecido um método de pesquisa na área, que será norteado no presente trabalho.

### **3. PESQUISA**

#### **Comunicação e audiovisual**

O primeiro ponto que deve ser tratado para a compreensão geral deste trabalho é entender o contexto histórico do audiovisual acompanhado com o seu desenvolvimento técnico ao longo do tempo. O cinema é visto nos conceitos atuais

como originário unicamente da fotografia, mas, na verdade, o vídeo, como conhecemos, hoje é um elo final da união do processo histórico de reprodução tanto da imagem como do som. Claro que, a fotografia possui um espaço importantíssimo no processo evolutivo do cinema, mas é comum descartarem a evolução do processamento de áudio nesse contexto histórico. A partir da década de 1840, com a criação do primeiro telégrafo elétrico e, depois, o telefone, o cinema foi sendo construído como uma cadeia evolutiva que une a história da reprodução de som e de imagem.

Nesta história, é necessário distinguir três fases diferentes e complementares. A primeira fase foi no final século XIX onde o desenvolvimento da sociedade da época foi acompanhado pelo incremento de um conjunto de recursos tecnológicos. Essa fase foi marcada pela ascensão da classe burguesa, o surgimento dos Estados Unidos como uma potência imperialista, a emergência da classe trabalhadora como uma força política, avanços das formas de comunicação, ampliação das estradas e a geração de novos mercados de bens e utilidades produzidos pelo sistema industrial. Junto com esse desenvolvimento a diminuição do analfabetismo fomentou a criação das primeiras agências de notícias e o surgimento da primeira imprensa popular na Europa. Levando em conta esse contexto histórico econômico e social, principalmente as transformações do próprio capitalismo desse período, o avanço técnico de instrumentos de captação de som e imagem vem contextualizado nesse período, acompanhado com as diversas necessidades da sociedade da época.

Os primeiros meios de reprodução de som e imagem do século XIX eram baseados na duplicação de algum aspecto da realidade (o som da voz humana, ou o visual de alguma paisagem). Para a comercialização plena dessas duplicações da realidade necessitava que elas pudessem ser produzidas em massa e comercializadas. Das raízes das criações tecnológicas do século XIX estão a fotografia estática, o filme e o disco gramofone<sup>1</sup>, e eles foram capazes de preencher esses requisitos e, portanto, desempenhar um importante papel na história do cinema.

A segunda fase importante nesse contexto histórico foi a revolução eletrônica que teve início com a criação das transmissões de rádio na década de 1920, e o

---

<sup>1</sup> Inventado pelo alemão Emil Berliner em 1887, era utilizado para reproduzir som gravado utilizando um disco plano, em contraste com o cilindro criado por Thomas Edison

posterior desenvolvimento da televisão. Algumas mudanças sócio-políticas no âmbito global foram essenciais para esse segundo estágio de desenvolvimento de imagem e som. Após a Primeira Guerra Mundial<sup>2</sup>, os Estados Unidos assumiram uma inquestionável posição de domínio econômico e político no cenário mundial. As constantes disputas de um novo imperialismo que as nações se envolviam na época fizeram com que o poder do Estado crescesse tremendamente e a regulamentação dos sistemas de transmissão de massa fossem controlados pela burocracia estatal. Esse contexto também fez surgir uma nova ordem de comunicação de massa nos países. Os meios de reprodução de imagem e som criados se expandiram devido a vários componentes sociais exigidos da época e culminaram com um conceito novo e revolucionário no ambiente dos meios de comunicação: a transmissão em larga escala, ou *broadcasting*. A transmissão em larga escala se tornou elemento fundamental do consumo doméstico da população. Em, praticamente, todas as casas dos países ocidentais industrialmente avançados haviam aparelhos de rádio e, posteriormente, televisão. A aplicação social da transmissão em larga escala refletia a nova importância do mercado de consumo doméstico da época. Tudo isso foi fomentado devido ao aumento real de salários e a valorização maior do lar por grande parte da população que serviu de base essencial para um mercado de massa e uma audiência de massa. A transmissão em larga escala trouxe noticiários e entretenimento, informação e dramatização juntos no mesmo meio que, graças ao progresso tecnológico e ao mercado de massa, era cada vez mais acessível para a população.

Essa modificação toda se passou no período entre as grandes guerras mundiais onde o rádio foi amplamente difundido e os trabalhos de pesquisas sobre televisão estavam em ascensão. As exigências das redes nacionais que iam se formando nesse período levou a criação, após a Segunda Guerra Mundial<sup>3</sup>, de novos sistemas de gravação eletromagnéticas em importantes interações com as indústrias fonográficas e cinematográficas recém-formadas por novos investimentos de capitais e pela importância dessa nova tecnologia utilizada no desenvolvimento do *broadcasting*.

---

<sup>2</sup> Conflito mundial ocorrido entre 28 de Julho de 1914 e 11 de Novembro de 1918

<sup>3</sup> Conflito militar global que durou de 1939 a 1945, envolvendo a maioria das nações mundiais

A tecnologia inaugurada e desenvolvida pós Segunda Guerra Mundial iniciou a terceira fase do desenvolvimento dos meios de reprodução de imagem e som com a introdução das gravações eletromagnéticas.

Até então, o cinema em desenvolvimento técnico, apresentava uma grande distância de uma solução a um problema de sincronização de imagem e som. A aplicação da eletricidade à gravação sonora (discos e rádio) e ao funcionamento do gramofone ofereceram um sistema completamente novo que, finalmente, iria solucionar esse antigo problema. Nesse sentido é que o foco, a medida que o desenvolvimento passa, cada vez mais, vai saindo dos pioneiros europeus independentes para o complexo industrial norte-americano, notando-se o grande desenvolvimento da indústria cinematográfica das grandes produtoras de Hollywood e as pesquisas no campo do desenvolvimento técnico da televisão como principal meio de comunicação na sociedade.

Para a formação do modelo cinematográfico dominante, hoje, no ocidente, o americano David Wark Griffith possuiu um papel fundamental na introdução do estilo de narrativa visual que é seguida como modelo na indústria cinematográfica ocidental.

“(...) seus filmes foram pioneiros na criação de uma nova linguagem visual, onde a câmera começava a sair da ‘cadeira do teatro filmado’(...), possibilitando, dessa forma, que o espectador assistisse a uma cena sob ângulos diferentes.” (SANTOS, 1993).

Griffith estabeleceu uma linguagem cinematográfica usada, até hoje, no cinema comercial americano, quando começou a realizar movimentos de câmeras ritmados com o tempo, aproximando-se e afastando-se dos personagens e variando os enquadramentos dando sentido aos planos usados nos filmes.

No entanto, paralelo ao estabelecimento das normas audiovisuais hollywoodianas, existem diversas propostas de linguagem cinematográfica que busca desviar-se das narrativas clássicas convencionais. O alemão Eisenstein definiu um modelo artístico cinematográfico denominado “*montagem intelectual*”, bem diferente do modelo dominante do cinema comercial. O cinema expressionalista alemão, o neo-realismo italiano, a *nouvelle vague* francesa, além do cinema novo de Glauber Rocha, são outros exemplos destes movimentos artísticos.

A grade de programação exibida na televisão possui uma relação muito forte com a narrativa cinematográfica. A generalizada falta de opções que se observa na

grade de programação televisiva nota-se a tendência à comercialização da produção audiovisual atual.

## **Televisão**

Desde seu surgimento até os dias atuais, a televisão se tornou a presença constante na sociedade, exercendo uma grande força unificadora a vida sensória de muitas populações. As imagens geradas pela televisão interagem de tal forma com os telespectadores que fazem com que eles, a cada nova cena, completem a trama, preenchendo as lacunas deixadas com o intuito de envolver a audiência e fazer com que ela participe e interaja a medida que assiste. Dessa forma, a audiência se torna parte integrante de um complexo processo que aprofunda e integra a massa social despertada pela televisão como uma grande extensão humana.

A televisão, como veículo de informação e entretenimento abrange todo o arco da sociedade, tornando um instrumento comunicacional extremamente popular e que transforma a vida das pessoas, mudando conceitos, formando opiniões criando hábitos inspirando comportamentos e reduzindo distancias.

As novidades tecnológicas, desde o século XIX, se incorporaram à comunicação e os meios de informação se afirmaram. A televisão surge em um processo de ânsia do homem em vencer barreiras no tempo e no espaço. Marshall MacLuhan<sup>4</sup>, sociólogo e pesquisador da Teoria da Comunicação criou o conceito da aldeia global, uma síntese do que ele já previa acontecer ao seu redor. A tecnologia reduziria o planeta de tal forma que ele se transformaria em uma pequena aldeia, na qual todos teriam conhecimento de tudo que acontecesse, se referindo ao processo de integração que a televisão já exercia no século XX, com a TV via satélite marcando o início da era *real time*. Mesmo sem a influência das relações de espaço e tempo que viria depois com o advento da Internet, MacLuhan previa esta tendência que presidia no conceito de um mundo interligado, com estreitas relações políticas, econômicas e sociais.

O desenvolvimento das altas tecnologias na área da comunicação é ininterrupto, transformando a forma em que sociedade interage com a informação. Com a integração dos sistemas de satélites de comunicação, o mundo da informação evoluiu tanto que acompanhar as notícias em âmbito global se tornou

---

<sup>4</sup> Teórico dos meios de comunicação, foi precursor dos estudos midiológicos, focava a interferência dos meios de comunicação nas sensações humanas, daí o conceito "meio de comunicação como extensões do homem.

mais fácil e prático. As transmissões são viabilizadas de maneira, cada vez mais, imediata. O mundo hoje se depara com gerações de imagens e transmissões de acontecimentos que, antes eram presença somente nos cinemas e nos vídeo-games. A Guerra do Golfo<sup>5</sup>, por exemplo, foi a primeira vez que a população mundial se prendeu na tela das televisões estarecida com os bombardeios aéreos mostrados, em tempo real, nas imagens geradas por equipamentos potentes, na varanda de um hotel em Bagdá, pelo repórter Peter Arnett, da CNN – Cable News Network – rede de TV norte-americana. Tempos depois, a população mundial acompanhou, de forma impressionante, a maior catástrofe da história mundial recente na manhã de 11 de setembro de 2001. Milhões de pessoas acompanharam o ataque terrorista às torres do World Trade Center em Nova York porque estava em, praticamente, todos os aparelhos televisivos do mundo inteiro. Este fato despertou a comoção mundial porque a notícia estava sendo televisionada no mundo todo, alcançando os locais mais distantes e remotos. Os registros tornam-se, portanto, vivos, universalizam nossas emoções, se solidificam em nossa memória devido ao domínio da televisão como um meio de comunicação extremamente popularizado.

A televisão chegou ao Brasil por uma história que merece ser conhecida. Essa história tem como protagonista um nordestino que se tornou um dos homens mais poderosos do Brasil: Francisco de Assis Chateaubriand Bandeira de Melo.

Nascido em 4 de outubro de 1892, Francisco foi jornalista do *Gazeta do Norte*, *Jornal Pequeno*, *Diário de Pernambuco*, *O jornal*, *Diários Associados*, entre outros. Seus negócios incorporaram importantes jornais, como *Diário de Pernambuco*, *Jornal do Commercio*, *Diário da Noite*, e muitos Diários e Emissoras Associadas que formaram o que se pode considerar o primeiro império de comunicação do país.

Na década de 1950, a indústria brasileira estava em processo de consolidação. Os centros urbanos já começavam a se estruturar com a infraestrutura básica para o desenvolvimento de atividades comerciais. O rádio estava na fase final da “época de ouro”<sup>6</sup>, exercendo uma importante função como meio de comunicação de massa, através de uma programação variada de emissoras.

---

<sup>5</sup> Conflito Militar iniciado em 2 de Agosto de 1990 na região do Golfo Pérsico, com invasão do Kuwait por tropas do Iraque. Foi a primeira transmitida pela TV. Foram 45 jornalistas confinados no hotel que descreviam os primeiros bombardeios para cerca de 100 milhões de pessoas em mais de 100 países.

<sup>6</sup> O auge do rádio como meio de comunicação ocorreu entre as décadas de 1940 e 1960. Até a chegada da televisão, o rádio era o veículo de comunicação de massas com maior alcance e imediatismo.

Foi nesse contexto social e econômico do país que Assis Chateaubriand se voltou para o investimento em TV, trazendo os técnicos da RCA<sup>7</sup> – *America Radio Corporation* – e importou equipamentos para implantação da televisão no Brasil.

Em 4 de Julho de 1950, imagens foram assistidas em aparelhos instalados no saguão dos Diários Associados, tendo como protagonista o mexicano frei José Mojica, ex-ator de cinema. A primeira emissora de TV do país foi inaugurada em 18 de Setembro de 1950. Nesse dia entrou no ar a PRF-3 TV Difusora, depois chamada de TV Tupi de São Paulo. TV na Taba, o espetáculo de estréia, apresentado por Homero da Silva, foi ao ar como o primeiro programa transmitido no Brasil.

Até o final da década de 1950, funcionavam as TVs Tupi, Record (1953) e Paulista (1952) em São Paulo; Tupi (1955) e Excelsior (1959) no Rio de Janeiro; Itacolomi (1956) em Belo Horizonte.

Mesmo sendo considerado artigo de luxo no cenário brasileiro, os aparelhos televisores logo se popularizaram e até 1958 já existiam 78 mil aparelhos em todo Brasil. Com o tempo e o crescimento na produção, o preço dos aparelhos televisores se tornou muito mais acessível e a TV ampliava sua área de penetração começando a atrair agências de propaganda e os anunciantes. A década de 1960 foram os anos de consolidação da TV no Brasil, assumindo um caráter, definitivamente comercial, com as disputas das verbas publicitárias.

O movimento de desenvolvimento tecnológico, que abrangeu o mundo no século XX, chegou ao Brasil influenciando diretamente no avanço das transmissões televisivas. Em 1960, com a novidade do equipamento videotape instaurou um novo processo produtivo, racionalizando a produção, economizando custos e tempo, melhorando a qualidade dos programas. Em 1972, A TV Difusora de Porto Alegre realizou a primeira transmissão em cores do país. Na década de 1990, as transmissões ao vivo de eventos esportivos, de acontecimentos do outro lado do mundo, a divulgação de imagens fortes históricas e marcantes não são mais surpresas na TV brasileira.

A sociedade brasileira, hoje está totalmente acostumada à presença da televisão em todo lugar que passa. Os hábitos muita gente se baseia na rede de programação da televisão. O telespectador tem costumes e sabe onde encontrar as informações e o entretenimento que está buscando.

---

<sup>7</sup> Empresa estadunidense pioneira no setor de telecomunicações, criada em 1929.



O século XXI reserva grandes avanços tecnológicos para a televisão brasileira com a forte interação com as Tecnologias da Informação e a incorporação da TV Digital, fazendo com que sejam revistas conceitos, paradigmas e parâmetros das transmissões. Hoje, a televisão brasileira possui um conteúdo destacado no cenário mundial, e vive, lentamente, o caminho da qualidade digital de sons e de imagens.

### **Televisão e esportes radicais**

Pierre de Coubertin, francês conhecido como fundador dos Jogos Olímpicos da era moderna criou o lema “o importante não é vencer, mas competir”. Hoje, no conhecimento popular, esse lema é conhecido como: “o importante não é vencer nem competir, mas aparecer na mídia”, ou “tão importante quanto vencer é ser conhecido, ser famoso, aparecer, lucrar (...)” (KENSKI, 1995).

A mídia atua, hoje, na formação e disseminação de uma visão do esporte que é passada para a sociedade de “esporte como espetáculo”. Essa visão relaciona esporte e espetáculo e proporciona ao esporte a possibilidade de ascensão econômica desenvolvendo as características de mercadoria e consumo. A mídia então age de maneira decisiva e extremamente importante como alicerce do sistema capitalista, produzindo e justificando essa idéia, “(...) já que as mídias [escrita e falada] são atualmente as principais fontes de produção e transmissão de formas simbólicas e construção de sentidos do mundo de hoje” (BETTI, 2004).

O esporte hoje possui uma relação de ajuda e dependência com a mídia que, por sua vez, efetiva a manutenção do esporte envolvendo não só a transmissão, como também a produção, transformação e ressignificação.

“Os programas esportivos são hoje, no mercado televisivo, um aliado das redes de televisão, fator importante na audiência das emissoras. Observa-se, então, um crescimento na divulgação desses programas em todo o mundo, principalmente pelo esporte espetáculo” (DURÃES; FERES NETO, 2004).

A predominância do “esporte espetáculo” (ou “esporte rendimento”) na mídia, em detrimento do “esporte saúde e/ou social”, nota-se a partir do momento em que se percebe a pouca quantidade de transmissões de matérias ou reportagens tratando sobre os benefícios de determinados esportes a saúde, ou a respeito de

algum projeto esportivo e demonstrando os benefícios da prática esportiva no que se refere a inclusão, integração, socialização, entre outros.

Pode-se perceber, portanto, que, atualmente, não é a mídia capitalista que se adequa ao esporte, mas é o esporte que tem que, por obrigação se adequar à mídia. Esse fato é notado claramente quando os eventos esportivos são exibidos sempre naqueles dias e no mesmo horário para se adequar à rede de programação das TVs.

O telejornalismo promove – financia, organiza e monta – os eventos que finge cobrir com objetividade. É no esporte que esse fenômeno é mais transparente.

“(…) As técnicas jornalísticas, dentro das coberturas do esporte pela TV, são cada vez mais uma representação. Aquele espetáculo que aparece na tela não é uma notícia conseguida pela reportagem, mas uma encomenda paga” (BUCCI apud PIRES, 2005, p. 115).

Dentro desse contexto mercadológico o esporte vem sendo tratado nos diferentes programas exibidos, hoje, na TV brasileira. Dentro da grade de programação dos canais abertos, a maioria dos programas se preocupa, somente em realizar ma cobertura jornalística rápida sobre os eventos esportivos, passando informações rápidas e sem aprofundamento. Na programação local da Bahia, por exemplo, somente a *TV Bahia*, com o *Bahia Esporte*, apresenta um conteúdo mais aprofundado sobre esporte, oferecendo matérias sobre curiosidades, bastidores de treinamento, personalidades e histórias envolvendo os esportistas locais. O *Bahia Esporte* é um programa semanal apresentado por Patrícia Abreu e Matheus Carvalho. Na Bahia, a programação de esporte ainda conta com *Globo Esporte Bahia*, versão local do *Globo Esporte*; *Cartão Verde Bahia* e *TVE Esporte*, ambos da *TVE Bahia*; *Band Esportes Bahia*, da *Rede Bandeirantes*; Além dos telejornais convencionais que possuem um momento especial dedicado ao esporte.

Quanto ao formato, nacionalmente existem alguns programas de esportes radicais que diferenciam do modelo clássico do telejornalismo esportivo, apresentado comumente na rede de televisão brasileira. Principalmente canais fechados, pagos, como *ESPN Brasil* e *SPORTV* oferecem programas de esportes radicais que inovam nos padrões de apresentação. Programas como *Zona de Impacto* e *Sportscenter* são programas esportivos que abordam conteúdos aprofundados do mundo esportivo, porem não modificam o modelo comum de

apresentação de programas esportivos que se caracteriza com um apresentador âncora realizando as chamadas e apresentando as matérias esportivas que são realizadas por repórteres. Outros programas como *Nalú Pelo Mundo* e *Caiaque*, ambos apresentados no canal *SPORTV*, se modificam no que se diz respeito ao formato. Esses programas são guiados por personagens que, acompanhados por uma câmera, interage com o telespectador apresentando a sua atividade ao mesmo tempo em que dialoga verbalmente com a câmera. Essa formatação de programa acaba envolvendo telespectador, fazendo com que ele crie uma espécie de relação íntima com o personagem que apresenta o programa.

### **Novas tecnologias**

O jornalismo de cada época é feito com os meios, recursos e tecnologia disponíveis no interior das estruturas econômicas e institucionais vigentes. No início da década de 1970, com a introdução dos equipamentos eletrônicos nas mídias, o telejornalismo deixou de trabalhar com filme para modificar os padrões estabelecidos até então. A chegada do videotape, como foi dito, foi uma revolução no telejornalismo. Não era mais preciso esperar a revelação do filme, a matéria era captada, editada e exibida praticamente na mesma hora, agilizando o processo produtivo dentro da TV. Além do videotape, o surgimento dos microfones sem fio e as unidades portáteis de jornalismo (UPJ), que eram compostas por câmeras e transmissores de microondas, permitiram realizar os *links* muito mais ágeis e fazer passagens *ao vivo* em vários pontos da cidade.

A chegada de novas tecnologias sempre demanda em adaptações em todas as áreas. É necessário abandonar sistemas já estabelecidos para buscar novos modelos e padrões até chegar ao ponto de aperfeiçoar a produtividade. Isso implica em erros e acertos, e, principalmente, experimentações.

Baseada na mesma situação de trinta anos atrás, o século XXI está iniciando com mudanças que recorrem às mesmas dúvidas e incertezas das novidades daquela década que surgiram as tecnologias eletrônicas.

A era digital tenta estabelecer novos padrões à televisão atual, novas formas de enquadramento, cor, iluminação, ângulos, captação de áudio, produção e transmissão. A linguagem da televisão está passando pro uma revisão em seu formato mais geral. A substituição do filme pelo videotape na década de 1970 assemelha-se com o processo atual da era digital que promete acabar com a fita. As

câmeras digitais estão equipadas, agora, com formatos novos de captação e gravação de imagem e som através de discos ópticos ou cartões de memória, e esses meios podem ser facilmente reutilizados. Os sistemas de memória dos equipamentos de edição também participam dessa nova forma ágil de produção televisiva. A agilidade do servidor e memória de armazenamento traz rapidez e qualidade na montagem do material. Tudo isso composto por grandes sistemas virtuais que compõe a edição, sonorização, finalização e exibição conectados em um mesmo servidor.

Esta praticidade dos novos modelos de equipamentos preparados para o processo produtivo da televisão exige, também, novas formas no processo de realização da reportagem. A mobilidade e facilidade na manipulação de aparelhos de filmagem, edição, finalização e transmissão de vídeo, traz a tona o conceito de videoreportagem, altamente atrelado aos novos rumos da tecnologia. A videoreportagem parte do princípio que um repórter é capaz de produzir sozinho uma reportagem para televisão. O videorepórter, então, é capaz de filmar, entrevistar, contar a história, editar e até apresentar a reportagem que ele mesmo preparou. Isso se contrapõe totalmente ao modelo clássico já estabelecido no sistema jornalístico que as TVs utilizavam.

O videorepórter surgiu no Brasil em 1987, na *TV Gazeta* de São Paulo, e hoje é amplamente utilizado na *TV Cultura* de São Paulo, por exemplo. As reportagens são apresentadas totalmente adaptadas a uma nova linguagem altamente relacionada com as mudanças que vem sendo estabelecidas pela contemporaneidade no mundo cultural, social, ou em qualquer outra área que esteja sofrendo influência direta dos novos meios de uma nova fase que o mundo vem passando.

O conceito do viderrepórter estabelece que a câmera deve ser uma extensão do próprio corpo e, por isso, as reportagens são conduzidas de formas diferentes dos padrões tradicionais já consagrados nos telejornais das emissoras de TV do Brasil. A videoreportagem proporciona, então, abordagens jornalísticas de maneira inusitada porque dispensa a intermediação do cinegrafista.

Algumas características são inerentes ao processo de realização das matérias produzidas pelo videorepórter. Essas características estão chegando para somar ao sistema televisivo, e não substituir o modelo vigente já consagrado no

meio. Nenhum modelo irá ser suprimido em detrimento do outro, mas sim os modelos enriquecem, ainda mais, a televisão com seus formatos.

As imagens captadas pelo videorepórter são mais dinâmicas e movimentadas, por isso, exigem adaptações a programas também dinâmicos, relacionando sua linguagem de filmagem ao estilo de montagem e edição.

O *off* da matéria é substituído por uma conversa do repórter ou do entrevistado, quase sempre em tom coloquial. Isso torna o telespectador muito mais aproximado aos personagens que estão sendo exibidos na matéria, compartilhando um grau de cumplicidade entre eles e a história vai sendo transcorrida, praticamente, toda no cenário em que ela, realmente, aconteceu. A cumplicidade se completa totalmente no momento em que a lente da câmera, ou o olho do repórter, se converte no olho do telespectador.

Essa nova linguagem faz com que o repórter também se envolva com a história que está sendo coberta e se torne testemunha daquilo que está acontecendo, se relacionando mais com os acontecimentos e se tornando mais um personagem dentro daquela história. Dessa forma, existe uma maior transmissão de emoções ao telespectador, no momento em que só aparecem pessoas que participam do fato, dando um ganho maior de credibilidade à matéria.

Esse modelo de cobertura e captação de imagens pressupõe, inevitavelmente, panorâmicas tremidas e imagens desfocadas. Ao contrário do que se pode pensar, esta situação não tira a credibilidade do material, mas reforça por se tornar mais realista e natural aos fatos que aconteceram. Esse é um novo conceito que acompanha as novas formas de produção audiovisual contemporâneo, derrubando completamente os paradigmas que afirmam que somente as reportagens tradicionais, perfeitamente enquadradas, pasteurizadas, com passagens decoradas e *offs* extremamente trabalhados são capazes de manter segura a atenção dos telespectadores.

O jornalista que conduz a videoreportagem deve estar devidamente treinado para administrar tudo que acontece ao seu redor. Além do conhecimento técnico do aparelho em que ele deve operar, o vídeo repórter deve ter a atenção devida para coordenar a entrevista, ajustar o enquadramento e ter a atenção devida de tudo que acontece ao redor. É preciso treinamento e agilidade para realizar, ao mesmo tempo, boas imagens, boas perguntas, bom enquadramento e um bom texto.

A produção de videorreportagem, mesmo com as influências das novas mídias nos dias atuais, ainda sofre com as polêmicas discutidas sobre ela, uma vez que é uma tentativa de quebrar com o academicismo na captação de imagens e áudio, desestabilizando um modelo que foi concebido há mais de 50 anos atrás. Mas, é necessário ressaltar que este modelo não nasceu para substituir a outra forma, na medida em que se nota, também, a eficiência do formato tradicional na televisão atual.

Hoje, com as tendências das novas tecnologias, os meios de comunicação vêm se dispondo a adaptar-se as novas condições geradas com o desenvolvimento da internet. Pierre Levy desenvolve estudos ligados a um movimento geral de virtualização que envolve todo o espaço.

“Um movimento geral de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade ou o exercício da inteligência. A virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, a constituição do ‘nós’: comunidades virtuais, empresas virtuais democracia virtual (...)” (LÉVY, 1996).

Levy entende a técnica como uma virtualização das ações. Por exemplo: o fósforo é a virtualização do fogo, o ventilador é uma virtualização do vento. Nesse sentido a sociedade atual vive o tempo todo potencializando ações e atualizando potências. Essa é a característica de uma sociedade onde as novas mídias estão em ascensão. Os profissionais da área de comunicação, então, devem compreender as tendências dessas novas mídias e aproveitar os recursos disponíveis hoje na hora de promover a informação. Nesse sentido, a internet se desenvolve como maior precursora dessas convergências já que centraliza em um único veículo o entretenimento da televisão somado a uma imensidade de recursos que são disponíveis através deste veículo, como fotografias, vídeos, áudio, animações e uma interatividade jamais vista em qualquer outro meio. Segundo Levi:

“(...) a digitalização permite associar na mesma mídia e mixar finamente os sons, as imagens animadas e os textos. (...) o hipertexto digital seria, portanto, definido como uma coleção de informações multimodais dispostas em rede para a navegação rápida e intuitiva” (LEVY, 1996)

Sendo devidamente aproveitados os recursos que a nova mídia oferece, vemos hoje uma utilização muito forte das redes *on line* no intercâmbio da informação. Todos

estes conjuntos de recursos disponíveis atualmente desafiam o modo de fazer jornalismo, que tende a percorrer uma nova era de transformações e adaptações.

### **Televisão, novas tecnologias e esportes radicais**

Sem dúvida nenhuma, os altos investimentos em tecnologia e a forte evolução dos equipamentos colaboram para a melhoria da qualidade das gravações e transmissões de programas esportivos. Na televisão, o padrão de qualidade teve uma grande evolução. Desde 1970 quando, na Copa do Mundo de Futebol no México, onde foram realizadas transmissões *ao vivo*, com inúmeras novidades do mundo tecnológico como o *replay* e o *slow motion*, até os dias de hoje, onde a análise da computação gráfica auxilia no acompanhamento de todos os dados do evento esportivo, a evolução tecnológica contribuiu o campo da cobertura jornalística esportiva.

O jornalismo esportivo sempre esteve diretamente ligado à tecnologia. Os aparelhos de rádio, televisão, fotografia e os equipamentos para produzir materiais para esses suportes estão relacionados entre si.

Toda essa evolução tecnológica atual deve, entretanto, caminhar interligada com a informação, ou seja, toda essa possibilidade de conhecer os detalhes registrados por todo aparato técnico do evento deve servir para fornecer base para o jornalista montar os detalhes estatístico, informações de rendimento, ou reação dos atletas a partir destes dados coletados. A velocidade da tecnologia, então, não deve interferir na qualidade do jornalismo. A cobertura jornalística deve se adaptar a toda evolução das novas mídias.

As câmeras são cada vez mais leves e portáteis. Aliado à revolução tecnológica que o mundo está sofrendo aonde os custos dos equipamentos da realização audiovisual vem caindo abruptamente. Hoje, se observa um verdadeiro sistema interativo onde todos são realizadores e personagens de algum material audiovisual. No esporte, não poderia acontecer diferente. A tecnologia não só agregou qualidade às coberturas técnicas dos grandes eventos de esportes globais como também disseminou uma quantidade inimaginável de gravações amadoras de cada sportista, em sua relação mais pessoal, profissional ou não, realizando sua atividade nesse determinado esporte. Sites de compartilhamento de vídeos pela internet são diariamente recheados por milhares de materiais que exibem sportistas do mundo todo praticando seu esporte. Esse novo modelo das novas

mídias oferece uma estrutura comunicacional que permite a interação em rede de todos os participantes desse fluxo, sendo descartados os modelos em que haja uma produção unilateral das informações.

A ascensão das novas mídias, junto com os avanços técnicos das operações em produção de vídeo, se alia facilmente com o dinamismo exigido nos programas de jornalismo e entretenimento em esportes radicais. As novas mídias possuem a tendência de se relacionar com o dinamismo, característica marcante do mundo contemporâneo em que a velocidade e a quantidade de fluxos de informações são atributos de natureza mais marcante.

Os programas de esportes radicais exigem um alto grau de dinamismo para que possa transmitir a emoção compatível com o grande nível de adrenalina oferecido pelo esporte. Esse dinamismo pode ser transmitido de muitas formas, listadas a seguir:

O estilo rápido de montagem e edição conduz o telespectador de uma forma dinâmica e prática. Para isso são utilizadas técnicas de montagem semelhante às técnicas utilizadas no cinema denominada de *montagem invisível*. A montagem invisível valoriza o conceito de que o material exposto é transmitido e a edição dele não é notada, partindo do princípio que a edição de qualquer material é notada somente quando houve falhas ou na montagem ou na captação ou em qualquer operação do processo produtivo do material audiovisual. Para que a montagem seja invisível é necessário que haja continuidade em todos os sentidos da produção audiovisual. Para isso foram aperfeiçoadas técnicas que valorizam a dinâmica de corte, como o corte em movimento, técnica em que o ponto de corte é utilizado durante uma ação em movimento; a continuidade (de direção, de movimento e de cena); a regra dos trinta graus, em que define que o plano seguinte ao corte seja um plano que modifique em, no mínimo trinta graus (FIG 01) de angulação ao anterior.

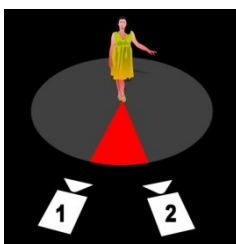


FIG 01 – posição das câmeras obedecendo a regra dos 30 graus. fonte: [www.d1tempo.com/wiki](http://www.d1tempo.com/wiki)



Além desse pontos mencionados existem uma série de outras regras criadas com o fim de padronizar a realização cinematográfica. Na verdade são regras que auxiliam numa montagem segura e, tecnicamente, bem realizada.

É claro que essas regras foram extremamente desestruturadas com o advento da linguagem audiovisual contemporânea, em que se mistura o audiovisual tradicional, o vanguardista e as novas mídias. Porém essas técnicas são utilizadas até hoje para transmitir o envolvimento com o telespectador que o material proposto pretende mesmo no cinema considerado de vanguarda. Para que o material audiovisual esteja de qualidade não é necessário a utilização de regras padronizadas no cinema clássico, porém, de certa forma, uma montagem sem se basear em certas regras técnicas de composição acaba causando uma situação de mal-estar ao telespectador, não justificada.

"Se podría afirmar que esta molestia proviene de la inutilidad plástica de un 'raccord' semejante, y en especial de una frustración de la vista que pide desplazamientos sensibles de un objeto cuando hay desplazamiento, y que las tensiones que resultan de esos desplazamientos sean francas y nítidas." (Noel Burch, 1969, p. 46)

Outra forma utilizada para imprimir dinamismo aos programas televisivos é o estilo de captação de imagens livre, rápida e movimentada. A câmera como extensão do corpo do cinegrafista transmite veracidade e realismo às imagens gravadas, e essas imagens são utilizadas de forma inteligente na montagem do programa. Esse contexto valoriza a significação do videorepórter como instrumento realizador de um programa esportivo dinâmico, já que seria uma união de uma forma de captar imagens e envolver o telespectador com o estilo ativo do programa de esportes radicais.

Uma boa utilização da trilha sonora para compor o andamento do programa é extremamente importante na formatação de um programa dinâmico de esportes. A trilha sonora, tecnicamente falando, é todo o conjunto de sons de uma peça audiovisual. O material audiovisual é composto por três categorias sonoras: os diálogos e falas; os efeitos sonoros; e a trilha musical. O audiovisual, hoje, é entendido como uma composição extremamente complexa em que é recepcionada pelo espectador como uma unidade em que sons e imagens não se apresentam como dois conjuntos dissociados, mas como um conjunto único de mensagem

única. A trilha sonora deve ser parte integrada da articulação dramático-narrativa do programa.

Os efeitos gráficos e a finalização de imagens também é uma forma de dinamizar o programa de esportes radicais. Sem a utilização exagerada, os efeitos gráficos e finalização, no que se refere ao tratamento de imagens e composição da peça audiovisual, garantem que o espectador não disperse a atenção facilmente do programa, atuando no envolvimento.

A partir desses princípios, a elaboração de um programa de esportes radicais leve, prático e envolvente pode ser produzido totalmente relacionado com a verdadeira interação que a própria prática de esportes radicais induz ao seu praticante.

#### **4. PRODUTO**

Depois de fundamentar o projeto na pesquisa realizada, “Estilo Livre” se tornou muito mais embasado e se transformou em algo realmente concreto. Para a realização desse programa me baseei em algumas etapas de produção que serão descritas a seguir neste trabalho.

##### **Elaboração da idéia**

A idéia da realização de um produto audiovisual, como descrita anteriormente, veio da minha experiência pessoal e acadêmica que envolve participações nas áreas de vídeo e televisão relacionada com a prática constante de esporte. A produção deste vídeo foi a união de um projeto pessoal em vídeo com o desejo de realizar um trabalho prazeroso na área em que estou acostumado a lidar no dia-a-dia.

Determinado nesse pensamento, iniciei uma pesquisa que objetivou buscar as realizações já criadas na área que possua o tema relacionado ao meu interesse. Já que minha intenção era a criar um produto adaptado para televisão, pesquisei dentro deste meio o que já haviam criado e estavam em transmissão ou foram transmitidos alguma vez através deste meio.

Durante esta observação identifiquei um modelo comum e tradicional generalizado na TV aberta local. Esse modelo clássico parecia não condizer com as tendências que a atualidade vinha produzindo, baseadas nas convergências

artística, culturais e sociais da contemporaneidade. Decidi, então, escapar de um modelo fadado ao tradicionalismo e à forma clássica da maioria dos programas esportivos exibidos na televisão brasileira. Obviamente me baseei em estilos programas já existentes no cenário midiático, sobretudo na rede de televisão a cabo (em programas exibidos principalmente pela *SporTV* e *Multishow*<sup>8</sup>). Nesses estilos prevalecem atributos leves e dinâmicos, envolvendo o telespectador e caracterizando tais programas para entretenimento e informação. O formato do programa também foi embasado no contato com a programação do exterior através da oportunidade que obtive de intercâmbio realizado na Espanha. Lá pude notar a tendência do telejornalismo contemporâneo com a união de nova linguagem e novas tecnologias práticas e de simples utilização.

A partir de então elaborei o formato do programa “Estilo Livre”, sempre intencionando organizá-lo dentro de uma característica dinâmica, portanto deveria fundamentá-lo tecnicamente e produzi-lo minuciosamente ponto a ponto para que atendesse a esta qualidade.

### **Título**

Elaborada a idéia, o título do programa foi pensado baseado na idéia central do projeto. A intenção era mostrar algo mais do que a prática esportiva de personagens que tenham um estilo de vida diferenciado no que se refere ao seu cotidiano. Pensando nisso surgiu a idéia de “Estilo Livre” refletido no estilo de vida de tais personagens. “Livre” na definição real da palavra, no sentido de possuir faculdade de agir ou não através de determinada situação. Divergindo da forma tradicional em que a sociedade é conduzida a lidar diante das formas clássica, ocidentais, religiosas que foi formada durante anos de interação com a cultura, sociedade, economia e política.

O título “Estilo Livre” também é relacionado com o modelo de prática de esporte em que o praticante é livre para escolher o seu estilo, modalidade ou realizar manobras livres diante de qualquer percurso. O “estilo livre” ou “freestyle” (tradução real da expressão para o inglês), como é mais conhecido no mundo esportivo, é um procedimento comum em muitas áreas do esporte como: surf, skate, bmx ou bicicleta, natação, futebol, basquetebol, motocross, pára-quedismo, entre outros.

---

<sup>8</sup> Canais transmitidos na rede de televisão a cabo vinculado à *Globosat*

## Linguagem visual

Depois de ter formatado a idéia e, com o título já definido, o passo seguinte foi realizar a criação da linguagem gráfica visual que o programa iria possuir. A cor laranja foi determinada devido ao sentido que queria transmitir através do programa. A cor laranja, no design, é usada para indicar liberdade, independência e dinamismo, é indicado para situações que demonstrem calor e energia, além de se relacionar com o vermelho que motiva e atrai a atenção.

Dentro do círculo cromático (FIG. 02) o laranja possui como cor análoga<sup>9</sup> o amarelo. A cor análoga é utilizada para dar a sensação de uniformidade, e pode ser equilibrada com a cor complementar<sup>10</sup>, no caso do laranja, o azul. O complemento de qualquer cor do círculo cromático pode ser possibilitado com a utilização, também, do preto que, por uma questão estética, foi optado para trazer equilíbrio na formação das animações e formatações gráficas do meu trabalho. A tendência ao amarelo também foi usada no sentido de trazer uma unidade à identidade visual.



FIG. 02 – Círculo Cromático

Para a criação do logotipo empreguei, então, a linguagem alaranjada da arte conceitual do programa e a utilização de elementos que transmitem a idéia de movimento e relaciona com esportes radicais, como o uso do “X” como elemento de referência ao esporte radical. Historicamente utilizado para fazer analogia ao radical, o “X” vem da referência ao “*Extreme*”, palavra da língua inglesa cuja tradução é “Extremo” e faz alusão ao esporte radical. Baseado nisso, várias nomenclaturas

<sup>9</sup> Cores análogas são adjacentes no círculo cromático, partindo da anterior a uma cor primária, chegam até a anterior a outra primária que não as contenha.

<sup>10</sup> Cores opostas umas às outras dentro do círculo cromático.

utilizam esta letra com esta intenção, por exemplo: *X-Games*, *Radical X*, entre outros.

Possuo, por conformidade de trabalho, uma seqüência operacional de trabalho que delimita etapas de criação de materiais gráficos. Depois de ter definido as cores que a marca do programa teria em sua identidade eu iniciei um processo de criação das formas que iriam compor a marca. Depois de alguns desenhos manuais realizados em folhas de papel, eu transformo os rascunhos em linhas vetorizadas em softwares de computação para design gráfico, como Adobe Photoshop e Adobe Illustrator. Abaixo estão reunidas algumas imagens de croquis dos primeiros traços manuais para a elaboração da marca do programa (FIG. 03).

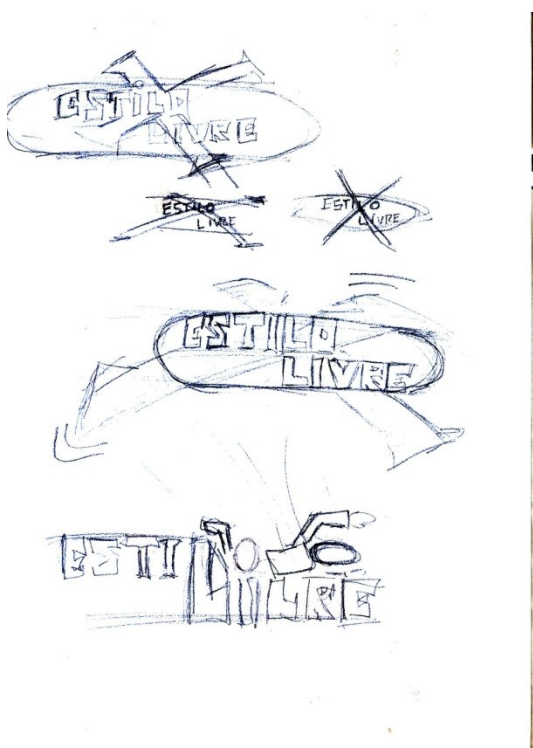


FIG. 03 – Croqui da criação da marca.

As vinhetas também foram produzidas seguindo estes padrões de predominância das cores definidas na linguagem visual. Com plano de fundo laranja e elementos de construção e animação tendendo para o amarelo e preto a vinheta de abertura foi realizada seguida por uma trilha de “Nação Zumbi” em plano de fundo.

Os geradores de caracteres também seguiram os mesmos padrões que toda a arte gráfica foi encaminhada. Além das cores padronizadas, as formas de círculos

e retângulos animados que deram a dinâmica da vinheta também foram incorporados aos geradores.

Todo o trabalho de computação gráfica para a construção da identidade do programa “Estilo Livre” foi realizado por mim na união de softwares especializados em design. Programas da Adobe: Photoshop, Illustrator e After Effects; e da Autodesk: 3d Studio Max.

### **Produção, personagens e filmagem**

Concomitantemente ao processo de criação gráfica do trabalho, iniciei a ação produtiva do programa. Para melhor compreensão da forma como foi realizada esta produção, irei detalhar cronologicamente todo esse procedimento.

Antes de tudo, dentro da minha rede de relacionamentos na área de esportes radicais, selecionei as figuras que iriam compor os personagens do programa “Estilo Livre”. A idéia inicial era composta por cinco pessoas que possuíam trabalhos normais, atividades normais, porém praticantes assíduos de esportes radicais dentro desta rotina habitual. Foram iniciadas, então, reuniões com a professora Simone Bortoliero, professora da Faculdade de Comunicação, da Universidade Federal da Bahia, e orientadora deste trabalho de conclusão de curso. Destas reuniões surgiu a modificação da quantidade de personagens abordados no programa, que passou de cinco para quatro. Esta modificação foi baseada no tempo total de duração do programa e o tempo médio dedicado a cada personagem. Em um vídeo programado para ter a duração de trinta minutos, dividindo entre quatro personagens, resultaria em sete minutos para cada e mais dois minutos que incluiriam vinhetas, animações gráficas e créditos.

Dadas as modificações, a seleção dos personagens que iriam compor o programa foi realizada atendendo os seguintes critérios: pessoas que estivessem dispostos a se apresentar frente às câmeras e narrar seu modo de vida; que eu tivesse algum nível de relação para que pudesse compartilhar um dia do cotidiano deles comigo; tivesse alguma desenvoltura suficiente para conversar com a câmera de uma forma dinâmica; e que atendesse à questão de ser praticante de alguma modalidade de esportes radicais relacionada com trabalhos socialmente comuns.

Baseado nestas descrições e com a colaboração de alguns amigos, escolhi as quatro pessoas que fariam parte do programa e iniciei os primeiros contatos com todos a título de explicar a proposta e agendar um cronograma de filmagem.

O primeiro contato foi feito a Afrânio Modesto, médico anestesista praticante assíduo de “surf stand up”, modalidade do surf em que se é praticado em pé e com a utilização de um remo. Afrânio mora em Itapuã, bairro litoral da cidade de Salvador, e seu dia é composto pela prática do stand up e a atividade profissional de medicina. A filmagem foi marcada para Julho de 2010 e, para ela, contei com o auxílio do amigo, sócio, estudante de jornalismo, João Lins.

Para a filmagem dos personagens utilizei os padrões técnicos de captação e exibição de sinal de vídeo na transmissão da televisão brasileira. A maior parte das câmeras utilizadas nas gravações deste produto trabalharam com fitas magnéticas Mini-DV, formato de gravação digital em fita. Foi utilizado o padrão de gravação de vídeo digital modelo NTSC, tecnologia CCD, DV, em resolução standard (720 x 480). Esses padrões técnicos foram utilizados para compatibilizar com a proposta do produto em ser um programa piloto que seria veiculado na transmissão televisiva gravado em tecnologia digital.

Para o primeiro dia de filmagem, utilizei uma câmera HDV Z1 da Sony, apesar de ser preparada para gravação em HD (High Definition), mantive a proposta de padronizar a resolução em DV.

Encontrei com o entrevistado em sua casa em Itapuã, e o acompanhei até uma praia próxima da região em um condomínio da região de Lauro de Freitas (região metropolitana de Salvador) chamado Busca Vida.

Apesar da proposta da utilização apenas de uma câmera acompanhando o personagem, João Lins, além da assistência à câmera principal tinha em mãos a posse de uma Handycam DCR-SR47, que grava em cartão de memória, mas padronizada nas mesmas características técnicas da câmera principal. A intenção do uso da segunda câmera foi de, apenas, realizar algumas tomadas que eu não teria posição nem tempo para observar e gravar imagens que seriam utilizadas, na edição, para a realização de inserts no vídeo, criando, assim, pontos de cortes na montagem do programa.

Fomos conversando durante o caminho e, na praia, iniciamos a instalação da câmera portátil GoPró. Esta câmera foi acoplada na prancha de Afrânio, dentro de uma caixa-estaque, deixando-a protegida de impactos e da água. A GoPró fez imagens em cartão de memória e realizou as tomadas aquáticas das ondas surfadas pelo personagem.

Depois das tomadas realizadas na praia, nos encaminhamos de volta à casa de Afrânio para que ele pudesse se preparar para seu trabalho. Então, de lá, fomos para o Hospital Octávio Mangabeira, no bairro do Pau Miúdo, em Salvador, um dos hospitais que Afrânio trabalha. Conversamos durante o caminho, e no hospital, por volta de 13:00 nos despedimos e concluímos a gravação do primeiro personagem.

No dia 4 de Setembro de 2010 viajei para Belo Horizonte, Minas Gerais, acompanhado de Fabiana Baqueiro, profissional de comunicação, para a gravação do segundo personagem que faria parte do programa. De Belo Horizonte, nos encaminhamos para Macacos, interior de Minas Gerais para nos encontrar com Marcelo Rodrigues, empresário, corretor de imóveis, dono de loja e lanchonete, e praticante de esportes em que se utiliza a moto. A especificidade desta região é fundamental para a compreensão desta gravação ter sido realizada nesta cidade. Existe uma cultura muito forte, em Minas Gerais, relacionada à prática de Trail, Off Road praticado com motos. Macacos é uma cidade tomada por montanhas e florestas que recebem diariamente "treieros" (como são chamados os praticantes de Trail) que exploram as trilhas nas matas de Macacos. O dia-a-dia de Marcelo é extremamente relacionado ao Trail. Nos encontramos em sua casa, em Macacos, às 9:00, e, de lá, saímos em direção ao seu hotel para motos, Parada da Trilha. As imagens foram gravadas em uma PD-150 da Sony, que eu operei, tendo a assistência de Fabiana que operava uma Handycam DCR-HC20 da Sony, ambas trabalham em fitas Mini-DV.

Entrevistei Marcelo em seu hotel e, então, o acompanhei enquanto realizava algumas trilhas pelas matas da região de Macacos. Ao final das trilhas voltamos para sua casa onde foi finalizada a gravação às 17:00.

Para a filmagem do terceiro personagem contei com o auxílio de Luan Ferraz, amigo, sócio e estudante de Jornalismo. No dia 7 de Outubro nos encontramos no Corpo de Bombeiros de Salvador às 5:00, então nos reunimos com Deyvid da Ressureição, bombeiro da Polícia Militar de Salvador. Seguimos para Santo Amaro, cidade do recôncavo da Bahia, 70 km de Salvador, para a realização de uma prática de rappel na Cachoeira do Urubú, depois de uma trilha por dentro do rio Sergi. Levamos os mesmos equipamentos da filmagem do personagem anterior em Minas Gerais: PD-150 operada por mim e a Handycam DCR-HC20 operada por Luan.

Chegamos ao início da trilha por volta de 6:00, estacionamos e iniciamos a trilha pelo leito do rio. A caminhada foi realizada pelo leito do rio em uma equipe



composta por cinco pessoas: Deyvid, Luiz Carlos Júnior (bombeiro) e Leonardo Barbosa (turismólogo), além da equipe de filmagem composta por mim e Luan. Durante o percurso Deyvid explicava a relação que aquela atividade fazia com a profissão de ser bombeiro. Na verdade, aquela atividade é praticada por eles não só como uma prática de esporte radical, mas também é uma espécie de treinamento para as atividades profissionais que ele realiza no dia-a-dia. Portanto são práticas realizadas constantemente que servem de preparação para o ato de ser bombeiro.

Caminhamos durante toda a trilha e chegamos à Cachoeira do Urubú, já 10 km afastado da cidade de Santo Amaro. Na cachoeira, preparamos os equipamentos para a filmagem da prática do rappel, enquanto a equipe subia o morro por uma trilha numa fenda da montanha e realizou o rappel entre a cachoeira.

Voltamos para o local que estacionamos e retornamos para Salvador as 18:00.

Nesta mesma semana, dia 9 de outubro, seguimos a caminho de Lençóis, interior do estado da Bahia, 420 km de Salvador. Novamente acompanhado de Luan Ferraz, fomos ao encontro de Luan Krug, dona de uma agência de turismo e esportes radicais na cidade, e praticante de escalada. Para a filmagem de Luan utilizamos uma HDV-Z1 da Sony e uma Hanycam DCR-HC20 também da Sony. A gravação iniciou as 10:00 do dia 10 de outubro na agência da personagem, “Fora da Trilha”. Nesta agência Luan explicou a forma de vida que ela leva na Chapada Diamantina, sempre ligada às caminhadas, escaladas e rappel. Sempre acompanhada do seu esposo Henrique Gironha, os dois formam um casal referência em esportes radicais na região.

Da agência caminhamos por uma trilha no Parque Municipal da Muritiba, pelo rio Lençóis, e chegamos à Primavera, local que possui mais de 50 vias de escaladas em níveis que variam de 0 a 10 na escala de dificuldades. Para a filmagem, foi escolhida uma pedra chamada “Boca de Escopeta”, grau 7 de dificuldade em escalada.

A escalada foi praticada por um grupo pessoas que acompanharam todo o trajeto de caminhada durante a filmagem. São amigos que praticam este esporte diariamente no local, e puderam nos oferecer a oportunidade de filmá-los durante esta prática.

Retornamos para a agência às 15 horas e finalizamos então o processo de gravação do quarto e último personagem que iria compor o programa.

Foram gravadas 11 fitas Mini-DVs no total e, em média, 20 GB de arquivos de vídeos gravados em cartão de memória.

Foi de extrema importância a experiência que possui na prática de atividades esportivas para o processo de gravação deste material. A filmagem esportiva exige que o operador de câmera tenha o conhecimento do esporte em questão para antecipar os movimentos do personagem e movimentar a câmera de acordo com tais movimentos. Além disso, esse tipo de filmagem exige que o operador, muitas vezes, pratique a atividade no momento em que esteja gravando para acompanhar a prática realizada. Através das observações das imagens abaixo se pode observar algumas fotos capturadas durante a minha atuação da filmagem deste programa que ajudam a compreender todo este processo de possuir uma câmera na mão intercalada com os movimentos do personagem durante a gravação (FIG. 04; FIG. 05; FIG. 06; FIG. 07). É importante observar, também, a utilização do processo de realização semelhante ao de uma videorreportagem, sendo notado que, ao mesmo tempo em que realizo a filmagem, entrevisto o personagem e permaneço atento à movimentação ao meu redor.



FIG. 04 Foto: Fabiana Baqueiro



FIG. 05 Foto: Luan Ferraz



FIG. 06 Foto: João Lins



FIG. 07 Foto: Luan Ferraz

A realização de todo o processo de filmagem deste material facilitou na criação de uma base que guiou a montagem do programa. Tendo o conhecimento total do material gravado, por ter efetivado toda a captação de imagens, o processo de montagem foi muito mais ágil e prático porque, no próprio momento em que estava filmando, já montava, mentalmente, a primeira ordem que iria conduzir o esqueleto da montagem do programa.

### **Montagem**

Como já foi mencionado anteriormente, pensei em basear a montagem deste programa de uma maneira que o telespectador o considerasse simples e dinâmico. A experiência na área de edição de imagens me possibilitou algum conhecimento de técnicas que são influenciáveis na atenção do telespectador que acompanha o vídeo.

A primeira técnica é a qualidade do corte. O ponto em que o corte de uma imagem para outra é estabelecido deve ser minuciosamente medido para que não ocorra um “salto” na imagem que incomodará o telespectador. Este incômodo traz a espécie de mal-estar já explicado neste trabalho.

A divergência de uma imagem para outra, no que se refere à composição da imagem, no momento em que diversificamos o assunto do vídeo, também contribui para sustentar a atenção daquele que assiste ao programa.

Outras técnicas merecem ser mencionadas, como o tratamento de imagens, a criatividade das animações e efeitos especiais, o *link* entre um tópico e outro do programa, a correta eleição das imagens e das entrevistas para que tudo esteja ligado à uma corrente. Porém a técnica que elegi de maior relevância, e que obteve minha maior preocupação na montagem de “Estilo Livre”, foi a trilha sonora.

Concedi uma atenção especial ao áudio do programa porque ele seria a guia concreta que serviria de *link* entre os personagens. Ele ditaria o ritmo do programa, e informaria as mudanças temáticas dentro do vídeo. A mudança de um personagem para o outro ficou bem marcada no programa porque o áudio teve um trabalho essencial nesta questão. Toda a transmissão de sentido que busquei passar durante o andamento do programa foi reforçada pelo trabalho adequado com o áudio. Para isso, trabalhei minuciosamente o masterização do áudio no software de edição, atentando para os efeitos sonoros e, principalmente as músicas que iriam guiar o vídeo. Montei o áudio do programa “Estilo Livre” depois de um trabalho de

seleção de músicas de acordo com a temática e, depois, o devido tratamento e masterização que a trilha sonora exigiu.

A seleção das músicas foi marcada pela fuga do modelo padronizado de relacionar as músicas de estilo *pop-rock* com esportes radicais. Na verdade busquei demonstrar, também com a música, a quebra de um padrão pré-estabelecido de montagem da atualidade. Apelei para o realismo de imagens, (variando entre o estático e o tremido, o limpo e o sujo) e também para músicas que fazem parte de um novo conceito de combinações na atualidade.

O programa foi montado em dois blocos em que os personagens se apresentam, explicam como vai ser o dia, falam um pouco das suas relações entre a vida particular, o *trabalho* e a prática de esportes radicais, realizam a atividade do dia e finalizam se despedindo. Os personagens são mesclados na montagem se baseando no tempo cronológico do dia. Como as atividades filmadas são consideradas, praticamente, rotineiras para os personagens, o programa transmite a idéia de que tudo que foi mostrado se passou em um único dia real. Então a montagem do programa foi baseada no tempo real do dia e o que cada personagem estava fazendo nos momentos marcados na imagem.

O intervalo entre as gravações de cada personagem possibilitou uma captura antecipada do material gravado no imediato momento posterior à sua filmagem. A cada personagem gravado, me encaminhava para a ilha de edição e já antecipava a captura do material mesmo antes de ter finalizado as filmagens totais do programa. Isso permitiu uma montagem, primeiramente, individual de cada personagem, em que eram pré-selecionados os clipes de maior relevância para a criação da história de cada um, formando o primeiro esqueleto do programa, porém individualizando, a princípio, os personagens em *timelines* diferentes. Após a conclusão total da filmagem já tinha o esqueleto de cada um em diferentes blocos. A partir de então iniciou o processo de mescla dos personagens para que concretizasse um único bloco que temporalizasse um único dia.

A captura, assim como toda a edição das imagens e do áudio, foi totalmente realizada no software especializado em edição de áudio e vídeo linear *Final Cut*, da *Apple*

Abaixo segue o roteiro de montagem que me baseei para editar o programa. Este roteiro foi criado a título de referência que fui instituindo como uma decupagem

do material formada no próprio momento da captura das fitas magnéticas e dos cartões de memória, e foi mais elaborado durante o processo de edição.

### Roteiro de Edição

<b>IMAGENS</b>	<b>ÁUDIO</b>
Vinheta Inicial	Trilha da Vinheta
Clipe Inicial com imagens mescladas – prévia de todos os esportes.	Trilha: Nação Zumbi – A Cidade
6:30 – Deyvid chegando a Santo Amaro Fita Deyvid 01	
Clipe Deyvid se preparando para a trilha	Explicando a relação da atividade com o trabalho. Trilha: Bouncing
Deyvid apresenta a equipe e inicia a trilha	Trilha: Bouncing
<b>MUDANÇA</b>	
7:00 Clipe mostrando Salvador e iniciando Afrânio Fita Afrânio 01	Trilha: Bouncing
Afrânio se apresenta, fala do esporte e para onde iremos.	
Afrânio sobe e mostra as fotos	
Clipe com as fotos e a arrumação da prancha no carro	Trilha: Ponto de Equilíbrio – Ame Sua Missão
Dentro do carro Afrânio fala da relação do esporte e trabalho (adrenalina)	
Clipe chegando em Busca Vida	Trilha: Otto - Hemodialisis
<b>MUDANÇA</b>	
8:00 Clipe Macacos	Trilha: Otto - Hemodialisis
Marcelo se apresenta Fita BH 01	
Marcelo fala sobre as trilhas e vai para o hotel	Trilha: Lucas Santanna
Marcelo apresenta o hotel	
Imagens do Hotel, Bar do Marcinho e Marcelo se preparando para trilha	Explica a relação da cidade com as motos e o envolvimento com o Bar do Marcinho Trilha: Lucas Santanna
Marcelo se prepara para trilha e inicia Fita BH Handycam 01	Trilha: Lucas Santanna
<b>MUDANÇA</b>	
10:00 Clipe iniciando Lençóis	Trilha: Lucas Santanna
Luan se apresenta Fita Lençóis 01	
Clipe “Fora da Trilha”	Luan explica a agência

	Trilha: The John Butler Trio
Luan fala para onde iremos	Trilha: The John Butler Trio
Inicia a trilha, apresenta a galera	
Henrique fala do local	Trilha: The John Butler Trio
Clipe continuação da trilha	Trilha: The John Butler Trio
Chegada na pedra e explicação do esporte por Luan – imagens de inserts	Explicação de Luan
Clipe Henrique começando a grampear	Trilha: The John Butler Trio
MUDANÇA	
Deyvid na trilha	Trilha: The John Butler Trio
Fita Deyvid 01	
Deyvid explicando a enxurrada e dando dicas de como se comportar na trilha	
Clipe Trilha	Deyvid explicando a relação do esporte radical com a atividade do bombeiro Trilha: Tim Maia – Energia Racional
Deyvid falando sobre o lixo	
Clipe Trilha chegando à linha do trem	Trilha: Alpha Blondy – I Wish you Here
Fita Deyvid 02	
MUDANÇA	
Clipe Praia Salvador	Trilha: Alpha Blondy – I Wish you Here
Fita Afrânio 01	
Afrânio fala da situação da praia	Trilha: Alpha Blondy – I Wish you Here
Afrânio se prepara para cair no mar	Trilha: Cajamanga – Love I Need
Clipe Surf Afrânio	Trilha: Cajamanga – Love I Need
Fita Afrânio 01	
Cartão Afrânio Handycam	
GoPro	
Volta do caminho, chegada em casa, partida para o trabalho e chegada no trabalho	Afrânio explicando os benefícios do Surf na vida pessoal e profissional
Fita Afrânio 02	
13:00 Despedida de Afrânio no Hospital (Fade Out)	
MUDANÇA	
Clipe Moto Marcelo	Trilha: O rappa – Catequese do Medo
Fita BH Handycam 01	
Marcelo explica os locais que fomos da casa dele	
Fita BH 02	
Imagens de Marcelo caminhando pela casa	Marcelo explicando como foi o dia e o que acontecerá agora
15:00 Marcelo se despede na casa dele (Fade Out)	
MUDANÇA	
Clipe escalada	Trilha: Tim Maia – Caminho do Bem

Fita Lençóis 02	
Fita Lençóis Handycam 01	
Henrique escalando	Henrique explicando o valor da escalada Trilha: Tim Maia – Caminho do Bem
Clipe voltando	Luan explicando como foi o dia e o que acontecerá agora Trilha: Tim Maria – Caminho do Bem
Luan na agência se despedindo (Fade Out)	Trilha: Tim Maia – Caminho do Bem
<b>MUDANÇA</b>	
Clipe Trem e chegada na Cachoeira	Trilha: Lucas Santanna
Fita Deyvid 02	
Fita Deyvid Handycam 01	
Deyvid Explica o rappel na cachoeira	
Clipe Rappel na Cachoeira	Trilha: Nação Zumbi – Malungo
Deyvid explicando como foi o dia	
18:00 Deyvid se despede no caminho de volta (Fade Out)	
Clipe Final	Trilha: Novos Baianos – Mistério do Planeta
Créditos e vinheta Final	Trilha Vinheta Final

Na observação do roteiro, pode-se notar a utilização constante da trilha sonora como guia base do ritmo do vídeo. Nota-se também a participação da música nas mudanças. A mudança sempre ocorre acompanhada ou precedida de alguma música que entra para auxiliar o seu contexto.

A opção pela ordem que se distribuem os personagens na montagem foi de acordo com o processo que os fatos ocorreram cronologicamente pelo dia e, então, se encaixaram dessa forma na edição.

### **Finalização e Autoração**

Após a conclusão da montagem e do processo de edição do programa, as imagens foram submetidas a um tratamento com a utilização de ferramentas do próprio software de edição (*Final Cut*). Esse tratamento foi utilizado como forma de correção de alguns desvios técnicos que ocorreram durante a filmagem. Sempre atentando para que esta correção não modifique o sentido que a imagem queira passar, como o desfoque, a câmera tremida, que foram mantidos a título de preservar o realismo das filmagens e aproximar o telespectador. Na realidade, o tratamento das imagens foi utilizado, neste programa, como tentativa de diminuir, ainda mais, a virtualização do real que foi presenciado pelos personagens.

A autorização do DVD teve apenas o objetivo de qualificar visualmente a apresentação do objeto, tornando-o mais leve através das animações realizadas na união de softwares de computação gráfica, como *Photoshop* e *After Effects*, e a gravação mídia em DVD pelo software da *Apple* especializado em criação gráfica para “Menús” em DVD: *Idvd*.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No momento em que decidi pela realização de um programa de esportes radicais não foi, simplesmente, para transmitir aquilo que sempre foi demonstrado e padronizado pela grande maioria da programação da televisão que abordam a temática, mas sim, foi para experimentar uma nova forma de lidar com a situação, pensar em um novo modelo de transmissão através do vídeo, e quebrar com estereótipos criados em relação ao praticante de esportes radicais que os definem como aqueles considerados alternativos da sociedade e não se integram de uma forma sociável. Procurei demonstrar, com este programa, a total integração social entre o esportista e a vida comum que a sociedade está acostumada a observar, e quais são os benefícios e retornos que o esporte proporciona para essas pessoas.

A produção deste projeto teve o intuito de criar um programa de esportes radicais com uma linguagem dinâmica e experimental no que se refere ao formato padronizado da programação televisiva da rede aberta de TV local. Baseado em algumas produções externas, criei o programa unindo a experiência profissional da área, o contato cultural com o esporte, e a carreira acadêmica proporcionada com as disciplinas cursadas, contato com os laboratórios de produção da Faculdade de Comunicação e os projetos audiovisuais trabalhados dentro da Universidade Federal da Bahia em contato com outras instituições diversas.

A concretização deste trabalho foi possível, também, devido ao suporte proporcionado pela *Ponto Mov Audiovisual*, produtora de vídeo que dirijo junto à outros sócios.

O conjunto formado pela minha experiência, a orientação acadêmica da UFBA e o suporte técnico da Ponto Mov gerou a materialização de um programa criado para fechar uma etapa que se fundamenta com a efetivação deste produto.



## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

BARBEIRO, Heródoto; LIMA, Paulo Rodolfo de. **Manual de Telejornalismo: os segredos da notícia na TV**, Rio de Janeiro: Editora Campus, 2002.

\_\_\_\_\_ ; RANGEL, Patrícia. **Manual do jornalismo esportivo**. São Paulo: Editora Contexto, 2006.

BETTI, Mauro. **Corpo, cultura, mídias e educação física: novas relações no mundo contemporâneo**. Revista Digital EFDeportes.com, Buenos Aires, ano 10, n. 79, dez. 2004. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd79/corpo.htm>. Acesso em: 02 nov 2010.

\_\_\_\_\_ ; PIRES, Giovani de L. Mídia. In: GONZÁLEZ, Fernando J.; FENSTERSEIFER, Paulo E. (orgs). **Dicionário crítico de Educação Física**. Editora Unijuí, 2005.

BRAUNE, Bia; RIXA. **Almanaque da TV**. Rio de Janeiro: Editora Ediouro, 2007.

BURCH, Noël. **Práxis del Cine**. Madrid: Editora Fundamentos, 1979.

COMPARATO, D. **O Roteiro. Arte e técnica de escrever para cinema**. Rio de Janeiro: Editora Nórdica, 1983.

CHAVES, Dario; JUBRAN, Alexandre. **Manual Prático de Desenho**. São Paulo: Editora Tipo, 2002.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1997.

DURÃES, Geraldo M.; FERES NETO, Alfredo. **Programas esportivos televisivos: contribuições para a Educação Física escolar**. Revista Digital EFDeportes.com, Buenos Aires, ano 10, n. 74, jul. 2004. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd74/tv.htm>. Acesso em: 02 nov 2010.

ESPECIAL MARKETING ESPORTIVO. **Meio & Mensagem**, São Paulo – SP: M&M Editora. Edição Especial. 2007

KENSKI, Vani M. **O impacto das mídias e das novas tecnologias de comunicação na Educação Física**. V Simpósio Paulista de Educação Física. In: Revista Motriz. [s.l.:s.n.], vol. 1, n. 2, p. 129-133, dez. 1995.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34. 1996.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34 1999.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora Senac, 4ª Edição. 2000.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 1964.

PATERNOSTRO, Vera Íris. **O Texto na TV – Manual de Telejornalismo**, Rio de Janeiro: Editora Campus, 1999.

PIRES, Giovani de L. **Cultura esportiva**. In: GONZÁLEZ, Fernando J.; FENSTERSEIFER, Paulo E. (orgs). **Dicionário crítico de Educação Física**. Editora Unijuí, 2005.

SANTOS, Rudi. **Manual de Vídeo**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1993

WATTS, Harris. **Direção de câmera**. São Paulo: Editora Summus, 1999.