

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO  
CURSO DE JORNALISMO

LUCAS RIBEIRO PFEUFFER

**JORNALISMO ESPORTIVO E INFOENTRETENIMENTO:  
uma análise do quadro Gols do Fantástico**

Porto Alegre

2018

## CIP - Catalogação na Publicação

Pfeuffer, Lucas Ribeiro  
JORNALISMO ESPORTIVO E INFOENTRETENIMENTO: uma  
análise do quadro Gols do Fantástico / Lucas Ribeiro  
Pfeuffer. -- 2018.  
79 f.  
Orientadora: Sandra de Deus.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade  
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de  
Jornalismo, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Jornalismo Esportivo. 2. Infoentretimento.  
3. Futebol. 4. Televisão. 5. Fantástico. I. de Deus,  
Sandra, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Lucas Ribeiro Pfeuffer

**JORNALISMO ESPORTIVO E INFOENTRETENIMENTO:  
uma análise do quadro Gols do Fantástico**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Sandra de Deus

Porto Alegre

2018

Lucas Ribeiro Pfeuffer

**JORNALISMO ESPORTIVO E INFOENTRETENIMENTO:  
uma análise do quadro Gols do Fantástico**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Aprovado em: 02 de julho de 2018.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Sandra de Deus – UFRGS

Orientadora

---

Prof. Dr. Mário Eugenio Villas-Boas da Rocha – UFRGS

Examinador

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Sabrina Franzoni - UNISINOS

Examinadora

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, Maristela e Marcio, que nunca mediram esforços para me dar amor, carinho, apoio, e educação, fazendo dos meus sonhos, os seus também. Se cheguei até aqui, isso se dá graças a eles.

Ao meu irmão, Renan, pela parceria e amizade de uma vida inteira, que me faz aprender e crescer junto com ele.

À professora e orientadora Sandra de Deus, importante pessoa na minha trajetória acadêmica, por aceitar me ajudar nesta pesquisa, nas aulas e na PROEXT.

A todos meus bons amigos e colegas que fiz no Tiradentes e na UFRGS, bem como na OAB/RS e na PROEXT, pela amizade, bons momentos e apoio nos desafios.

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar o quadro Gols do Fantástico, exibido pela Rede Globo, para compreender a forma como seu conteúdo é construído e exibido. A base teórica retoma os conceitos de jornalismo, especialmente sobre os valores-notícia de Traquina, telejornalismo e a história da editoria esportiva conforme Bezerra, Oselame e Padeiro. Além disso, temos definições sobre entretenimento, espetáculo e infoentretenimento dadas por Gabler e Debord. Por meio da análise de conteúdo de Bardin, esta pesquisa define uma amostra entre 10 anos das edições do Gols do Fantástico e busca encontrar nestes programas características para definir se ele produz jornalismo esportivo ou infoentretenimento.

**Palavras-chave:** Jornalismo Esportivo. Televisão. Fantástico. Entretenimento. Infoentretenimento. Futebol.

## **ABSTRACT**

This work aims to analyze the show Gols do Fantástico, screened by Rede Globo, to understand how its contents are constructed and displayed. The theoretical basis retakes the concepts of journalism, especially on the news-values of Traquina, telejournalism and the history of the sports publishing according to Bezerra, Oselame and Padeiro. In addition, we have definitions about entertainment, spectacle and infotainment given by Gabler and Debord. Through the content analysis of Bardin, this research defines a sample between 10 years of Gols do Fantástico editions and seeks to find in these programs features to define whether it produces sports journalism or infotainment.

**Keywords:** Sports Journalism. TV. Fantástico. Entertainment. Infotainment. Football.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Gols do Fantástico   Globo - 09/11/08.....	46
Figura 2 – Gols do Fantástico   Globo - 15/11/09.....	49
Figura 3 – Gols do Fantástico   Globo - 28/11/10.....	52
Figura 4 – Gols do Fantástico   Globo - 06/11/11.....	55
Figura 5 – Gols do Fantástico   Globo - 25/11/12.....	57
Figura 6 – Gols do Fantástico   Globo - 24/11/13.....	60
Figura 7 – Gols do Fantástico   Globo - 23/11/14.....	62
Figura 8 – Gols do Fantástico   Globo - 29/11/15.....	65
Figura 9 – Gols do Fantástico   Globo - 09/11/16.....	68
Figura 10 – Gols do Fantástico   Globo - 12/11/17.....	71

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 – Valores-notícias das edições.....	74
Tabela 2 – Jogos com gols destacados x jogos com outros destaques.....	74

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Resumo da edição 2008.....	46
Quadro 2 – Resumo da edição 2009.....	49
Quadro 3 – Resumo da edição 2010.....	52
Quadro 4 – Resumo da edição 2011.....	55
Quadro 5 – Resumo da edição 2012.....	57
Quadro 6 – Resumo da edição 2013.....	60
Quadro 7 – Resumo da edição 2014.....	62
Quadro 8 – Resumo da edição 2015.....	65
Quadro 9 – Resumo da edição 2016.....	68
Quadro 10 – Resumo da edição 2017.....	71

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2 JORNALISMO E TELEJORNALISMO.....</b>	<b>12</b>
2.1 Jornalismo e os valores-notícia.....	12
2.2 Telejornalismo.....	17
<b>3 JORNALISMO ESPORTIVO BRASILEIRO.....</b>	<b>21</b>
3.1 História e evolução.....	21
3.2 Conceitos e características do jornalismo esportivo.....	27
<b>4 ENTRETENIMENTO, ESPETÁCULO E INFOENTRETENIMENTO.....</b>	<b>35</b>
4.1 O entretenimento.....	35
4.2 A sociedade do espetáculo no esporte.....	37
4.3 O infoentretenimento no jornalismo esportivo.....	40
<b>5 PERCURSO METODOLÓGICO.....</b>	<b>42</b>
5.1 O objeto.....	42
5.2 A metodologia.....	44
<b>6 A CONSTRUÇÃO E O CONTEÚDO DO GOLS DO FANTÁSTICO.....</b>	<b>46</b>
6.1 Programa 1: 9 de novembro de 2008.....	46
6.2 Programa 2: 15 de novembro de 2009.....	49
6.3 Programa 3: 28 de novembro de 2010.....	52
6.4 Programa 4: 6 de novembro de 2011.....	55
6.5 Programa 5: 25 de novembro de 2012.....	57
6.6 Programa 6: 24 de novembro de 2013.....	60
6.7 Programa 7: 23 de novembro de 2014.....	62
6.8 Programa 8: 29 de novembro de 2015.....	65
6.9 Programa 9: 06 de novembro de 2016.....	68
6.10 Programa 10: 12 de novembro de 2017.....	71
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>75</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>77</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Com a constante popularização da internet, as maneiras de se fazer jornalismo foram influenciadas, tendo em vista o aumento da concorrência entre plataformas, bem como o aumento do desafio de despertar e fidelizar a atenção do telespectador – e isso não foi diferente no segmento esportivo, que se concentrou na espetacularização do esporte ao longo do processo, bem como numa linguagem híbrida que mistura entretenimento e informação. Essa característica, que é denominada por diversos autores como infoentretenimento, está mais presente no telejornalismo, especialmente em programas como Esporte Espetacular, Globo Esporte, Esporte Fantástico e semelhantes do gênero.

A discussão sobre o viés de entretenimento que o jornalismo esportivo brasileiro adquiriu ao longo dos anos já é de amplo conhecimento do campo da comunicação. Atualmente, o predomínio da narrativa construída no estilo de infoentretenimento, ou infotainment, está em evidência e é cada vez mais fomentada pelos meios de comunicação. Tal notoriedade pode ser observada pelo sucesso do quadro “Gols do Fantástico”, que se estabeleceu em seu novo formato ao longo dos últimos dez anos.

É dentro desse contexto que se insere o objeto desta pesquisa: o programa Fantástico, da Rede Globo, e o seu quadro que aborda a rodada do Campeonato Brasileiro de futebol, ilustrada pelos famosos “cavalinhos”. Ao abandonar o discurso tradicional de apresentação dos gols da rodada, onde simplesmente as imagens mostravam os lances e seus autores eram nominados, o jornalista Tadeu Schmidt passou a chamar a atenção do telespectador para outras imagens dos jogos, não só apenas os gols, fazendo constantes piadas sobre fatos inusitados, engraçados, curiosos. Além disso, a tabela do campeonato que era mostrada ao final do quadro foi substituída por uma “corrida de cavalos” para representar os times. A fórmula deu certo e logo a arte dos cavalos evoluiu para fantoches que passaram também a ser personagens narradores da rodada - e isso fez ainda mais sucesso.

É possível dizer que os cavalinhos já fazem parte da cultura do futebol brasileiro. O esporte profissional, ainda mais o futebol, faz parte da vida de grande parte da população brasileira, envolvendo torcedores em prol de um interesse comum, o que movimenta muito dinheiro, mas não deixa de ser um instrumento de socialização. O presente estudo visa contribuir com o campo da comunicação sobre essa crescente estratégia midiática que consiste na junção do entretenimento com o jornalismo, mais especificamente na editoria esportiva. Logo, a análise do Gols do Fantástico, ganha importância para expandir os conhecimentos sobre

um fenômeno que influencia diretamente na divulgação do esporte, atividade de relevância nacional.

A pesquisa tem como objetivo analisar a forma como é construído o conteúdo do quadro Gols do Fantástico e verificar se ele produz jornalismo ou infoentretenimento. Além disso busca-se compreender o caráter de entretenimento e espetacularização que está presente no jornalismo esportivo brasileiro e porque ele se tornou ainda mais predominante no segmento nos últimos anos.

Para melhor entendimento, o presente estudo foi dividido em capítulos. Durante a parte inicial do segundo capítulo, o foco está na atividade jornalística: retoma-se a origem do jornalismo e dos seus principais fundamentos, sendo abordadas algumas teorias e os conceitos primordiais dos valores-notícia abordados por Nelson Traquina. Em um segundo momento, serão apresentados os conceitos básicos do telejornalismo, bem como suas funções sociais, seu poder de entretenimento, a importância da edição e outras características.

No terceiro capítulo, adentramos no jornalismo segmentado, mais especificamente na editoria esportiva, de forma que seja abordada a sua história, bem como suas semelhanças e peculiaridades em relação a atividade geral. Resgata-se os diferentes momentos do jornalismo esportivo e como o entretenimento foi ganhando força no segmento.

O quarto capítulo compreende três conceitos e suas vertentes dentro do jornalismo: o entretenimento, a espetacularização e o infoentretenimento. A ideia inicial é realizar uma breve contextualização histórica, no qual se compreende como o jornalismo absorveu algumas características do entretenimento. Logo na sequência, busca-se explicar como o espetáculo ganhou tanta força na editoria esportiva, para, por fim, ser abordado o fenômeno do infoentretenimento.

O quinto capítulo, intitulado Percurso Metodológico, é focado no histórico do objeto deste trabalho, o quadro Gols do Fantástico. Em seguida, detalha-se de que forma será feita a metodologia da análise, para que seja possível responder que tipo de conteúdo o quadro produz. Dessa forma, a análise de dez programas selecionados é feita no sexto capítulo. Por fim, são realizadas as considerações finais: através da retomada teórica e da análise de conteúdo, são comentados os resultados obtidos nesta monografia.

## 2 JORNALISMO E TELEJORNALISMO

Para analisar de forma adequada o jornalismo esportivo brasileiro e o programa Gols do Fantástico, é necessário passar por alguns tópicos sobre comunicação e jornalismo. No presente capítulo, o objetivo é apontar, brevemente, os caminhos percorridos pelo jornalismo ao longo de sua existência, conforme as mudanças sociais e mercadológicas no qual está inserido, bem como seus modos de produção. Na sequência, serão abordadas algumas teorias e os conceitos primordiais dos valores-notícia – itens essenciais para o futuro percurso metodológico. Em um segundo momento, é fundamental apresentar as características do telejornalismo, meio onde é reproduzido o objeto da presente pesquisa.

### 2.1 Jornalismo e os valores-notícia

Segundo Nelson Traquina (2005) é absurdo tentar definir um conceito de jornalismo apenas em uma frase, ou até mesmo em um livro, mas vale a tentativa. Uma maneira inicial de defini-lo é como uma atividade profissional que deve lidar com acontecimentos, fatos e informações. Dessa forma, o papel do jornalista é apurar e transformar tais dados em notícia para depois transmiti-la. Traquina (2005) também defende que a atividade está intrinsecamente relacionada ao pleno funcionamento de regimes democráticos e tem o campo intelectual como principal área de atuação.

São muitos os autores e seus conceitos sobre o que é o jornalismo. Entretanto, logo na introdução de “Manual do Jornalismo Esportivo” (2006), os pesquisadores Heródoto Barbeiro e Patrícia Rangel preferem atribuir uma definição mais simples à função:

Jornalismo é jornalismo, seja ele esportivo, político, econômico, social. Pode ser propagado em televisão, rádio, jornal, revista ou internet. Não importa. A essência não muda porque sua natureza é única e está intimamente ligada às regras da ética e do interesse público. (BARBEIRO e RANGEL, 2006, p.13)

Apesar dessa crença de que as bases da atividade não mudam, é cabível afirmar que o jornalismo passou por diferentes momentos até chegar ao que conhecemos hoje sobre ele. Para auxiliar na compreensão de tal desenvolvimento, Ciro Marcondes Filho (2000) divide a história do jornalismo em cinco fases: a primeira é chamada de Pré-história (1631 a 1789), no qual o jornalismo nasceu durante a Revolução Francesa. O material produzido na época continha poucas páginas, sendo impresso de forma artesanal. Era ainda uma atividade sem lucros, com

forte engajamento na luta pelos direitos humanos e pelo fim do absolutismo. Por consequência, o direito à informação foi conquistado, visto que era restrito a grupos universitários e eclesiásticos, bem como se registra a queda dos regimes monárquicos.

A segunda fase é conhecida como o Primeiro Jornalismo (1789 a 1830), mantém algumas características da fase anterior, como o engajamento político. Com o *boom* do jornalismo político-literário, o meio se profissionalizou. Nasceram as redações, a função do editor e do diretor separam-se. Os jornais eram o meio que faziam o questionamento da autoridade, a crítica da política e tinham otimismo progressista. (MARCONDES FILHO, 2000)

Com o advento da Revolução Industrial, tem início a fase identificada como Segundo Jornalismo (1830 a 1900). A evolução tecnológica da indústria e o auxílio financeiro da publicidade permitiram a produção em larga escala, os jornais começaram a ser tratados como negócio. A informação torna-se produto, a imprensa volta-se para a massa: o jornalismo busca o furo, o sensacionalismo, assuntos atuais que conquistem o leitor e vendam. O texto é aprimorado em forma de reportagens, entrevistas. (MARCONDES FILHO, 2000)

A penúltima fase é o Terceiro Jornalismo (1900 a 1970). A imprensa perde a característica de engajamento, muito em função do fortalecimento do monopólio das empresas de comunicação que fazem a tiragem dos jornais aumentarem vertiginosamente. Além disso, a indústria publicitária e de relações públicas surgem como novas formas de comunicação para competir com o jornalismo. (MARCONDES FILHO, 2000)

A fase seguinte inicia nos anos 70 e permanece até hoje, é o Quarto Jornalismo. A era tecnológica faz com que as estratégias de comunicação ganhem novos métodos. Ocorrem grandes transformações nas redações com a implantação de sistemas informatizados, surgem novas formas de difusão da informação, além da potencialização de conceitos como memória, hipertextualidade, instantaneidade, interação e hipermedialidade. A produção de conteúdo vai muito além das redações. Sendo assim, é notável que o jornalismo vem passando por mudanças significativas desde o seu nascimento no início do século XVIII. (MARCONDES FILHO, 2000)

Mesmo com a constante transformação da atividade ao longo dos anos, existem métodos e técnicas jornalísticas que definem o trabalho do profissional e que podem ser observadas no dia-a-dia das redações dos veículos de comunicação. Tais conceitos, unidos às regras éticas e morais que regulamentam a profissão, é que formam o jornalista e o diferencia dos demais profissionais que atuam na comunicação (OSELAME, 2012).

Já compreendemos que a função primordial do jornalista é informar o público através da notícia. Porém, o que é notícia? Como é definido sua importância e como ela deve ser

trabalhada? Nos dois volumes do livro “Teorias do Jornalismo”, Nelson Traquina define diversos conceitos sobre a atividade e nos auxilia na compreensão científica do tema.

Inicialmente, Traquina nos apresenta a Teoria do Espelho, como o próprio nome já diz, o jornalista realiza uma “transmissão não expurgada da realidade, um espelho” (Traquina, 2005, p.146). Dessa forma simplista, as notícias seriam como são, de forma que a realidade é refletida perfeitamente pelo trabalho do profissional narrador dos fatos. Em contrapartida, a Teoria do Gatekeeper consiste na crença de que o jornalista, de forma arbitrária e subjetiva, baseado nas suas experiências e crenças pessoais, define o que vai e não vai ser publicado. Traquina a define como uma análise “micro sociológica” sobre seleção, sem fundamentação suficiente para compreender o processo jornalístico por completo.

Em uma visão mais ampla, a Teoria Organizacional defende que o jornalista não aplica apenas seus interesses pessoais na atividade, mas, principalmente, nos da empresa onde trabalha. Todas as normas da cultura organizacional fazem com que o jornalista se conforme com o que lhe é atribuído. A política editorial é aceita num processo gradativo de “osmose” compreendido em seis fatores: autoridade institucional e sanções; sentimento de obrigação e de estima com os superiores, aspirações de mobilidade, ausência de grupos de lealdade em conflito; prazer da atividade e as notícias como valor.

A Teoria da Ação Política é a que vê a mídia como o Quarto Poder a serviço da sociedade, na qual o jornalista é visto como um guardião da verdade que protege o cidadão com seu trabalho vigilante. Aproveitando desse status de confiabilidade, surge a figura dos *media* – instrumentos noticiosos que servem a diferentes interesses políticos, seja de esquerda ou direita, e logo contribuem para a manutenção do poder instituído e se distanciam dos interesses do povo. É uma visão conspiratória da função.

Por fim, Traquina nos apresenta a Teoria Construcionista. Dividida em Estruturalista e Interacionista, a teoria nega a existência da neutralidade no processo jornalístico, uma vez que são as próprias notícias, como representação dos acontecimentos, que ajudam na construção na realidade. Em outras palavras, a notícia é o resultado da interação mútua entre jornalistas e fontes; jornalista e sociedade, além da comunidade profissional, dentro ou fora das empresas. A Teoria Construcionista e suas vertentes negam a função instrumentalista das notícias e o vício organizacional, por outro lado, apoiam os métodos de trabalho do jornalismo, sublinhando a importância da estrutura dos valores-notícia.

Tais valores estão presentes em todo o processo jornalístico, desde a seleção dos fatos, passando pela construção da notícia até sua divulgação. Conforme afirma Bourdieu “os jornalistas têm os seus óculos particulares através dos quais vêem certas coisas e não outras, e

vêm de uma certa maneira as coisas que vêem. Operam uma seleção e uma construção daquilo que é selecionado” (1997, apud. TRAQUINA, p. 77). Dessa forma, os valores de seleção estão subdivididos em substantivos (relacionados diretamente com o fato e sua importância como notícia) e contextuais (relacionados ao contexto do processo de produção das notícias e não às características do acontecimento.). Alguns deles são frequentemente utilizados no jornalismo esportivo, o que será abordado no capítulo seguinte do presente trabalho. Mas antes, é necessário apresentar tais valores-notícia.

São valores substantivos: **Morte** – critério constante no mundo jornalístico, é negativo e geralmente está ligado a grandes números, pessoas famosas e casos emblemáticos; **Notoriedade** – valor sobre a importância de determinado indivíduo ou organização, como celebridades, atletas, políticos; **Proximidade** – leva em conta fatores culturais e geográficos. Fatos que tenham relevância para a população da região onde ocorreu algo; **Relevância** – acontecimentos que tenham impacto na vida das pessoas, varia também de acordo com regiões, países por conta da proximidade; **Novidade** – como o próprio nome já diz, refere-se as notícias novas, conforme Traquina, o mundo jornalístico tem muito interesse pela “primeira vez”; **Tempo** – tem duas características, uma fala sobre a atualidade e a outra diz respeito a fatos históricos, datas comemorativas. Em ambos os casos, é comum utilizar recursos como o gancho, que retoma determinado tema para discussão. Uma terceira característica é a extensão da pauta sobre alguns acontecimentos ao longo do tempo, num ponto que o próprio fato se torna um valor-notícia; **Notabilidade** – relaciona-se com a qualidade do fato se visível e tangível. Por exemplo, uma greve de trabalhadores é mais fácil de ser abordada do que eventuais más condições de trabalho, pois envolve uma problemática, algo mais reflexivo. Traquina critica o fato do jornalismo se voltar mais aos acontecimentos do que as problemáticas, e enxerga a “tirania do fator tempo” e a “teia da facticidade” como responsáveis por isso. Outras vertentes da notabilidade são os personagens (de acordo com o número de envolvidos ou a notoriedade deles), a **Inversão** (o homem que morde o cachorro), o **Insólito** (algo que foge da normalidade), a **Falha** (acidentes e gafes), bem como o **Excesso/Escassez** (o número alto de desempregados e as poucas oportunidades de mercado de trabalho); **Inesperado** – algo que pega a todos de surpresa, que choca e interrompe programações; **Conflito ou controvérsia** – fisicamente ou simbolicamente, diz respeito a disputas e rupturas na ordem social; **Infração** – geralmente engloba atos de violência, crimes, transgressão de regras e escândalos. Tais características potencializam o valor-notícia quando combinadas. (TRAQUINA, 2005)

Um valor-notícia que não consta na sistematização de Traquina, será agregado na lista por ser fundamental na análise da presente pesquisa:

**Entretenimento:** os acontecimentos que apresentam a capacidade de entreter, de distrair e de captar a atenção do público são mais noticiáveis do que aqueles que não se destacam pelo poder de conquistar a audiência. “(...) para se informar um público, é necessário ter atraído a sua atenção e não há muita utilidade em fazer um tipo de jornalismo aprofundado e cuidadoso, se a audiência manifesta o seu aborrecimento mudando de canal”, ressaltam Golding e Elliot (1979, p. 117 apud WOLF, 1985, p. 184). “(...) a capacidade de entreter situa-se numa posição elevada na lista de valores-notícia, quer como um fim em si própria, quer como instrumento para concretizar outros ideais jornalísticos”, acrescentam os autores. (OSELAME, 2012, p. 68)

São valores contextuais: **Disponibilidade** – leva em consideração a facilidade com que se pode fazer a cobertura do fato, se ele vale o esforço, visto que não é possível estar em todos os lugares ao mesmo tempo; **Equilíbrio** – deve ser pensado se determinado acontecimento já esteve há pouco tempo no veículo, bem como o número de vezes que já foi publicado; **Visualidade** – o lado estético da notícia ganha importância, se tem boas imagens e fotos que impactam ou são belas. Fundamental no telejornalismo; **Concorrência** – é a busca ou a escolha de algo que o jornal concorrente não publicou, um furo; **Dia noticioso** – como acontecimentos estão em disputa entre si e como cada dia jornalístico é único, sendo alguns são vazios de fatos com valores-notícia, outros pipocam manchetes e acabam se sobrepondo. (TRAQUINA, 2005)

Um terceiro tipo de valor-notícia é o de construção, estes são os critérios que guiam os jornalistas no momento de definir quais elementos do fato devem ser incluídos na notícia.

São valores de construção: **Simplificação** – Quanto menos ambiguidade e complexidade tem o fato, mais chance tem de ser publicado e entendido. Jornalistas têm a obrigação de serem claros para o público, então utiliza-se o recurso; **Amplificação:** quanto mais amplificado é o acontecimento, mais notada será notícia, seja pelo fato em si ou suas eventuais consequências e desdobramentos; **Relevância:** quanto mais o jornalista souber tornar o acontecimento relevante para o público, dando significado à notícia na vida delas, mais evidência terá. **Personalização:** deve-se valorizar as pessoas envolvidas nos acontecimentos; **Dramatização:** é o reforço dos aspectos mais críticos do fato, seu lado emocional e sua natureza conflitual, isso atrai as pessoas; **Consonância:** a notícia precisa ser construída em um contexto já conhecido, o que facilita a compreensão do receptor. (TRAQUINA, 2005)

Os valores-notícia guiam o profissional ao longo da produção jornalística e, enquanto critérios de seleção, funcionam dentro de uma relação complementar. Dessa forma, um fato pode atender alguns critérios de noticiabilidade ao mesmo tempo em que não contemple outros, mas isso não denota a perda do seu valor enquanto notícia em potencial. (OSELAME, 2012). O peso de um determinado fato em relação a outro é determinado pelo contexto e pelos valores de construção do jornalista, através de seu conhecimento para realizar sua tarefa, sejam eles

técnicos e de informações. Logo, o jornalista acaba exercendo uma influência sobre o pensamento da sociedade e na construção da realidade.

## 2.2 Telejornalismo

De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD)<sup>1</sup> revelou que dos 69,3 milhões domicílios particulares brasileiros, apenas 2,8%, ou 1,9 milhão, não tinham televisão. Por outro lado, a pesquisa realizada no último trimestre de 2016 também revelou que no total de 67,373 milhões de domicílios com televisão no Brasil, existiam 102.633 milhões de televisões – média de quase duas TVs por casa. Tal estudo denota a importância do aparelho na sociedade brasileira. De acordo com Wolton (1996), a televisão funciona como um reforço do laço social:

Ela serve para se conversar. A televisão é um formidável instrumento de comunicação entre indivíduos. O mais importante não é o que se vê, mas o fato de se falar sobre isso. A televisão é um objeto de conversação. Falamos entre nós e depois fora de casa. Nisso é que ela é um laço social indispensável numa sociedade onde os indivíduos ficam frequentemente isolados e, às vezes, solitários. (WOLTON, 1996, p.16)

Responsável por cativar e ter influência na vida das pessoas, o uso de emoção e a primazia pela estética da imagem são características essenciais da televisão e do telejornalismo. Porém, seu sucesso com o povo não se dá somente por tais recursos, Wolton (1996) também enumera outros quatro fatores que contribuem com o fenômeno televisivo: a organização em grade de programas; igualdade de transmissão que nivela os diferentes públicos, a confiança creditada aos profissionais que devem transmitir os principais acontecimentos do dia; e o contexto de emissão e recepção do público.

Dentro deste contexto, o telejornalismo, que tem a função de informar e destacar os temas de interesse público, numa linguagem simples e direta, procura abarcar uma ampla gama de pessoas e temas. Dessa forma, é importante compreender algumas características básicas do meio televisivo e seus valores-notícia principais, bem como o processo de edição das notícias, visto que são pontos fundamentais para compreender a construção do conteúdo do objeto desta pesquisa.

Elementos como a linguagem, o tempo e o ritmo são os que se destacam no telejornalismo em relação aos outros meios de comunicação. Dentro desse contexto, o meio

---

<sup>1</sup> Disponível em <http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2018-02/uso-de-celular-e-acesso-internet-sao-tendencias-crescentes-no-brasil>.

televisivo deve privilegiar alguns valores-notícia conforme suas peculiaridades no que diz respeito aos processos de seleção, construção, ordenação e apresentação das notícias (OSELAME, 2012).

O principal valor-notícia de construção do telejornalismo é a **Simplificação**, visto que o telespectador não pode ficar ouvindo mais de uma vez a informação passada pelo repórter/apresentador, nem tem com interrompe-lo para esclarecer uma dúvida. Portanto, é essencial que os jornalistas de televisão sejam claros e diretos na passagem das informações, através de um texto simples e sem maiores ornamentos na linguagem. Caso contrário, a grande maioria dos telespectadores não entenderia a notícia e ela seria apenas “assistida” (OSELAME, 2012). A clareza deve ser compreendida em quatro características: a brevidade do relato, o uso de metáforas, a tom de conversação e o equilíbrio entre o texto e a imagem (GREEN, apud OSELAME, 1973).

Consoante a tal primazia pela simplificação e clareza, a precisão se torna um elemento fundamental do telejornalismo. É o aspecto responsável por denotar se a apuração da informação foi realizada de forma correta. Conforme Oselame (2012), para ser preciso, é necessário ter conhecimento de onde saem as informações, uma vez que existem uma infinidade de fontes para as matérias jornalísticas, bem como ter tudo muito bem apurado e reescrito, de forma que seja divulgado com a certeza de que o trabalho foi bem feito.

Além disso, a notícia televisiva precisa ser imparcial. A imparcialidade do profissional do telejornalismo deve ser exercitada através da busca pela precisão, buscando dados concretos e não apenas na opinião e narração isenta dos acontecimentos: “Ouvir a maior parte das versões de um mesmo acontecimento ou confrontar o crítico e o criticado não é suficiente; o jornalista precisa investigar os fatos” (OSELAME, 2012, p. 71).

Dadas essas características fundamentais do telejornalismo, é possível compreender que o trabalho dos jornalistas é construído com base nos valores-notícia mais adequados para que se obtenha tal resultado de simplificação, aliada a precisão e a imparcialidade no meio (OSELAME, 2012).

Consequentemente, é necessário listar os valores-notícia substantivos e os contextuais mais importantes do telejornalismo e que os diferenciam dos jornais, rádios e páginas da internet.

Para terem mais chance de ser transformados em notícias de televisão, os acontecimentos costumam apresentar dois valores-notícia substantivos: **Notabilidade**, relacionada à força das imagens; e o **Entretenimento**, modo mais efetivo de cativar os telespectadores. (OSELAME, 2012)

Ainda de acordo com a pesquisadora, além do critério da **Disponibilidade**, no qual a equipe de televisão deve ter condições de se deslocar para realizar a cobertura do fato, a **Visualidade** é o valor-notícia contextual mais importante do telejornalismo:

Há fatos que adquirem o status de notícia não pela quantidade de informação que apresentam, mas sim pela força das suas imagens. O que se vê, na televisão, devido às razões que foram explicitadas no capítulo precedente, muitas vezes é mais importante do que aquilo que se diz [...] É o valor-notícia da visualidade que determina, também, a hierarquia das informações em um programa de notícias na televisão: uma notícia sem boas imagens perde sua força, seu valor. (OSELAME, 2012, p. 72)

Por fim, um valor de construção recorrente nos acontecimentos noticiados pela televisão é o de **Dramatização**. Segundo Oselame, tal elemento possibilita a exploração da notícia em seu lado capaz de emocionar, chocar ou sensibilizar – notoriamente um objetivo dos conteúdos televisivos.

Dentro dessa lógica de seleção do que vira notícia e seus aspectos mais valorizados dentro do telejornalismo, precisamos falar também sobre o processo seguinte dessa etapa inicial: a edição, uma das etapas cruciais na construção da história, já que é o lugar onde todas as partes da matéria jornalística são reunidas (depoimentos dos personagens, texto de repórter, a seleção das imagens, efeitos sonoros, música e etc.), e constroem uma narrativa produto do conjunto de decisões que os jornalistas envolvidos devem tomar.

O processo de edição tem quatro etapas segundo Becker (2005): inicia com a seleção do material que deve ir ao ar; segue com a elaboração da reportagem, encaixando os *offs*<sup>2</sup> do repórter, passagens<sup>3</sup> e as entrevistas; passando pela inserção das imagens; e finalizando com o áudio (balanceamento de sons, mixagem e sonorização).

A edição pode ser entendida como um ponto de vista construído através de uma seleção de elementos, uma realização de escolhas que obedecem a lógicas individuais ou de grupos em relação a um determinado acontecimento. Logo, conclui-se que tal etapa está ligada a subjetividade daqueles que editam, uma vez que não é possível haver duas edições exatamente iguais de um mesmo fato noticioso (PASTERNOSTRO, 1999). Após a seleção, deve ser pensada a organização dos elementos escolhidos. Apesar do valor de visualidade ser o mais importante do meio, o produto final não se resume a apenas o que é captado pelo cinegrafista,

---

<sup>2</sup> Off é o texto gravado pelo repórter – normalmente após a gravação da matéria. É a narração da notícia, colocada durante a matéria.

<sup>3</sup> Passagem é a gravação feita pelo repórter no local do acontecimento, com informações a serem usadas no meio da matéria. É o momento que o repórter aparece destacar um aspecto da matéria.

mas também de como o editor as usará em conjunto com demais elementos técnicos para tornar a história interessante ao público. Lembrando que não deve se tratar de manipulação dos fatos, mas de formas de apresenta-los.

Sabemos que, se a montagem não pode alterar a realidade captada pela câmera, pode, em contrapartida, valorizá-la com o uso de novas tecnologias visuais e também apresentá-la organizada de muitas maneiras diferentes. Esta é a responsabilidade do editor de notícias telejornalísticas: o exercício das possibilidades de narrar uma história. (SQUIRRA, 1995, p.95)

Como não é possível mostrar todo o material que foi gravado e todas as informações de determinado fato (o que certamente não seria muito interessante ao telespectador) é comum no processo de edição ter que preferir incluir elementos no produto final em relação a outros – tudo isso com base nos valores-notícia e demais características do telejornalismo já citadas, além de técnicas de edição:

A narrativa da edição é fragmentada e carregada de sentidos construídos: são planos, enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação especial, fusões, animações, alterações, simulações e representações que se misturam e se revezam para prender a atenção de quem a vê e ouve. São estratégias que pretendem transformar a notícia televisiva num produto bem acabado e embalado para comunicar o essencial do cotidiano. (CABRAL, 2008, p.9)

Entender essas particularidades do jornalismo feito para a televisão é fundamental para compreender a análise do objeto deste trabalho. Assim como nas diversas áreas do telejornalismo, as edições feitas ao longo de 10 anos do quadro esportivo do Fantástico mostram os diversos modos de contar uma história, bem como a edição de imagens, textos e áudios. Tal produção também está alinhada com o objetivo de ganhar a atenção e a empatia da audiência através do uso da narrativa de entretenimento, característica marcante na história do jornalismo esportivo do Brasil.

### 3 JORNALISMO ESPORTIVO BRASILEIRO

Após apresentar os conceitos e as características do jornalismo tradicional e do telejornalismo, é necessário entrar no jornalismo segmentado, mais especificamente na editoria esportiva, de forma que seja abordada a sua história, bem como suas semelhanças e peculiaridades em relação a atividade geral. A partir dessas definições, poderemos compreender o contexto geral do jornalismo esportivo, para depois ser feita a análise do objeto desta pesquisa.

#### 3.1 História e evolução

Com o desenvolvimento do jornalismo e da sociedade, a conseqüente segmentação dos diferentes públicos com seus interesses e necessidades de informação contribuiu com o nascimento do jornalismo especializado, que tem a função de suprir tais anseios específicos, com uma produção mais aprofundada sobre variados assuntos. O esporte é um desses nichos.

Foi no início do século XX que surgiu a editoria de esportes no Brasil. Conforme o jornalista Paulo Vinicius Coelho (2004), praticamente não se acreditava que os fatos esportivos seriam interessantes o suficiente para tornarem-se grandes manchetes durante os primeiros anos do segmento. Outro indicativo de tal pensamento era o preconceito de que apenas uma camada da população de menor poder aquisitivo teria interesse no conteúdo esportivo. Dessa forma, eram raros os espaços cedidos para dedicação ao tema nas redações. De acordo com Oselame (2012), é possível notar mais claramente o começo do processo de popularização e espetacularização do esporte na mídia quando dividimos o desenvolvimento do jornalismo esportivo brasileiro em três etapas: primeiro a do romance (gênese da imprensa esportiva até o fim dos anos 70); a da realidade (anos 80 e 90); e a que estamos vivendo até o presente momento, a do infoentretenimento.

De início, entre 1900 e 1920, o pequeno espaço dedicado ao futebol focava nas elites, que eram tanto os praticantes, espectadores e leitores da modalidade. Segundo Coelho (2004), o jornal *Fanfulla*, em 1910, foi o primeiro a dar espaço de páginas inteiras ao futebol, com relatos dos jogos e informações esportivas. Como era lido por muitos imigrantes italianos que moravam em São Paulo, o jornal teve grande importância na fundação de um clube de futebol: o *Palestra Itália*, hoje mais conhecido como *Sociedade Esportiva Palmeiras*.

Foi logo na década de 20 que o estilo popular já começou a ser implementado na editoria esportiva, muito em função do futebol, intensificado pelo rádio nos anos 30 (PADEIRO, 2015). Conforme a pesquisadora Edileuza Soares (1994), a primeira transmissão lance a lance de um

jogo de futebol foi em 1931, na voz do locutor Nicolau Turma, da Rádio Sociedade Educadora Paulista, marcando a criação do formato no rádio. Pois, anteriormente, o rádio limitava-se à repetição das notícias retiradas dos jornais ou ao relato e informações dos jogos após seu término. Ainda de acordo com Edileuza:

O rádio esportivo foi essencial para a transformação do futebol em esporte de massa e um importante complemento na definição do rádio como meio de comunicação de massa. O ponto de partida deste processo é a primeira narração detalhada de um jogo de futebol. (SOARES, 1994, p. 17)

A primeira transmissão esportiva em rádio nacional foi realizada por três emissoras de São Paulo, Rio de Janeiro e Santos. Comandadas pela Rádio Clube do Brasil, fizeram a cobertura da Copa do Mundo de 1938, realizada em Marselha, na França. Os locutores tinham dificuldades por causa da falta de recursos técnicos, o que provocou a busca por melhorias nos equipamentos – nota-se que o gênero esportivo teve papel fundamental para o desenvolvimento do jornalismo radiofônico no país (SOARES, 1994).

O jornalismo esportivo caminhava para a profissionalização, porém, a característica de romantismo e literatura tinham predominância, ainda mais nas narrações do rádio. Ao privilegiar a ficção, os primeiros jornalistas esportivos romanceavam a narrativa das partidas, deixando de lado a realidade. Dessa forma, prejudicavam um dos valores base do jornalismo: o compromisso com a verdade dos fatos (OSELAME, 2012),

Dividindo o espaço com os jornais, o rádio acabou dominando a editoria esportiva, uma vez que contava com a vantagem da narração ao vivo dos jogos e seus detalhes. (RIBEIRO, 2007). O primeiro periódico dedicado exclusivamente aos esportes no Brasil surgiu no Rio de Janeiro na década de 30, era o *Jornal dos Sports* (COELHO, 2004), com enfoque principal no futebol, além do boxe e do turfe.

Duas figuras são de extrema relevância na popularização do esporte, bem como o jornalismo dedicado a ele por meio do impresso: os irmãos Nelson Rodrigues e Mário Filho. Segundo Bezerra (2008), Mário, que criou o jornal *Mundo Desportivo* e foi responsável pela editoria esportiva do jornal *O Globo*, fez o segmento ganhar novas dimensões por conta de sua influência. Mudou a forma dos títulos, subtítulos e legendas; traduziu os termos ingleses do futebol, facilitando a compreensão dos jogos; valorizou os atletas. Já Nelson, por ser dramaturgo, popularizou o futebol por sua postura abertamente parcial e irreverente, um estilo reconhecido até os dias de hoje na editoria esportiva, visto que “é um produto de entretenimento

chamariz de audiência, componente da indústria da comunicação de massa” (PADEIRO, 2015, p. 46).

Grandes narradores do rádio também já surgiam nessa época, um desses expoentes foi o radialista e compositor Ari Barroso. Para cativar a audiência, profissionais como Ari eram mais criativos e inovadores, aguçando o imaginário do público, o que transformava a transmissão dos jogos e toda sua programação em entretenimento (PADEIRO, 2015).

Essa herança do rádio permanece até os dias de hoje e se estendeu para a televisão. Há locutores, comentaristas e apresentadores que abusam da emoção, da descontração e até mesmo da parcialidade. O nome dessas celebridades, é, por vezes, mais forte do que o das emissoras nas quais trabalham [...] o conteúdo difundido pelas ondas sonoras solidificou-se por décadas e sobreviveu à concorrência da televisão. Enquanto outras atrações do rádio, como peças de teatro novelas e programas de auditório, sucumbiram à força da imagem da TV, a cobertura esportiva e a transmissão de competições no dial seguem estável até os dias de hoje. O rádio esportivo encontrou a fórmula para se tornar um fenômeno da comunicação de massa e propagar o futebol. (PADEIRO, 2015, p. 44,45)

Falando em televisão, ela também tem grande influência na popularização do esporte, principalmente o futebol, em todo o Brasil. Nos anos 50, enquanto os eventos esportivos já eram parte da programação regular das redes de TV mundial, o meio de comunicação recém chegava por aqui através de Assis Chateaubriand, jornalista e proprietário dos Diários Associados, que fundou a TV Tupi – primeira emissora do país. Segundo Bezerra (2008), até este momento, as pessoas acompanhavam os fatos esportivos através do rádio e dos jornais, mas o cenário foi modificado com introdução da televisão. Muitos cronistas esportivos migravam para a televisão conforme a difusão de novos canais e a produção em massa de aparelhos de TV ia se espalhando pelo país.

Assim como nos primórdios do rádio, as notícias esportivas da televisão eram levadas ao ar de forma tendenciosa e sem o compromisso com a verdade do jornalismo (BEZERRA, 2008). A primeira transmissão de futebol pela televisão brasileira aconteceu no dia 10 de dezembro de 1950, no jogo Portuguesa de Desportos x Palmeiras, realizada pela PRF3-TV de São Paulo (FANUCCHI, 1996).

O primeiro programa da televisão dedicado ao esporte foi o Mesa Redonda – curiosamente, nome que define o notório formato dos programas de debate esportivo – da TV Record. Criado em 1954, era apresentado Raul Tabajara e Geraldo José de Almeida, transmitindo jogos ao vivo e notícias do segmento. (RIBEIRO, 2007). Mas foi a Grande Revista Esportiva, primeira “mesa-redonda” como formato propriamente dito, que fez grande sucesso no Brasil. Criada em 1963 na TV Rio por Walter Clark e Luiz Mendes, logo em 66, passou a ser transmitida na TV Globo e com novo nome: Grande Resenha Facit, patrocinada pela fábrica

de máquinas de escrever Facit. Conforme o Memória Globo<sup>4</sup>, o programa passou a se chamar Super Resenha Esportiva nos últimos meses de transmissão.

O programa era composto por comentaristas que discutiam a atuação e o desempenho dos times cariocas, principalmente nos jogos disputados no Maracanã no final de semana. A mesa era formada por Armando Nogueira (que, em seguida, se tornaria diretor da Central Globo de Jornalismo), Nelson Rodrigues, João Saldanha, José Maria Scassa, Hans Henningsen (o “Marinheiro Sueco”), Vitorino Vieira, o ex-artilheiro Ademir e, como âncora, Luiz Mendes [...] Os integrantes da mesa discutiam os jogos com paixão de torcedor. Os comentários eram sempre inflamados e geravam polêmica. (MEMORIA GLOBO)

Pela possibilidade do público acompanhar os jogos de uma nova maneira, com a combinação de imagem e narração, sem mais depender unicamente da visão do radialista, bem como pelo sucesso dos programas de debates e notícias esportivas readaptados do rádio, a TV alavancou a popularidade do segmento pelo país. Na visão de Padeiro (2015), da mesma forma que houve com jornais e rádios, o sucesso de público nos eventos esportivos fez com que as emissoras de televisão investissem na editoria, adquirindo equipamentos mais modernos, bem como na especialização dos jornalistas. Neste contexto, a associação entre esporte profissional de alta performance, empresas de comunicação televisivas e os patrocinadores começa a ganhar força para a indústria comercial e de entretenimento. Foi a partir dos anos 60 que esporte e televisão iniciaram a depender um do outro, comunicacional e economicamente, numa espécie de “relação simbiótica” (BETTI, 1998).

No final da chamada “fase romântica” (anos 60 e 70), os meios de comunicação investiam cada vez mais na editoria esportiva. Com cadernos esportivos mais presentes e de maior volume, o Brasil entrou na lista dos países com imprensa esportiva de larga extensão (COELHO, 2004). Porém, mesmo com melhor estrutura e mais páginas nos jornais e tempo no rádio e na televisão, a editoria servia como porta de entrada para os entusiasmados jovens jornalistas e ainda não tinha os melhores salários das redações. O jornalismo esportivo começou a padronizar recursos que serão abordadas mais adiante no presente capítulo, como apresentação de dados históricos, questões táticas e estratégicas, dramatização dos personagens – abordando o extracampo inclusive.

A editoria esportiva também protagonizou um marco na história da televisão brasileira em 1972: a primeira transmissão pública colorida. A TV Difusora de Porto Alegre transmitiu a abertura da XII Festa de Uva de Caxias de Sul, no dia 19 de fevereiro. Na mesma data, houve

---

<sup>4</sup> Disponível em <http://memoriaglobo.globo.com/programas/esporte/programas-esportivos/grande-resenha-facit/formato.htm>

a primeira partida de futebol transmitida em cores, a TV Rio passou o jogo entre Caxias e Grêmio (RIBEIRO, 2007).

Já no segundo momento histórico, a “fase realista”, durante os anos 80 e 90, a editoria esportiva reforçava o processo iniciado no fim da “fase romântica”, de adotar padrões de linguagem, bem como passava a ser mais compromissada com a precisão das informações e a objetividade em seus relatos (OSELAME, 2012). A criação da Revista Placar é um exemplo que ilustra essa mudança de direcionamento. Ao mesmo tempo, o meio televisivo concentrava cada vez mais recursos na cobertura dos esportes para aumentar sua audiência. Novos formatos de programas, esportes como vôlei, basquete, automobilismo (principalmente a Fórmula 1), boxe, além de campeonatos estrangeiros de futebol como o italiano e o espanhol, passam a ganhar mais visibilidade. Por consequência desse crescimento de interesse do público, os direitos de transmissão eram disputados pelas emissoras que queriam integrar a editoria esportiva. De acordo com Coelho (2004), a TV Bandeirantes auto intitulou-se de “o canal dos esportes” para concorrer com a audiência líder da TV Globo, chegando a transmitir o Campeonato Brasileiro de Futebol, com exclusividade, entre 1986 e 1993. Em contrapartida, a Globo respondeu comprando os direitos de transmissão da Copa do Mundo por 220 milhões de dólares em 1988.

A chegada dos canais da TV a cabo, no início dos anos 90, influenciou o jornalismo esportivo e as modalidades – incorporando programas esportivos especializados em vários esportes, necessariamente ampliou o espaço e o mercado de comunicadores especialistas. Enquanto repórteres se adaptavam para as novas linguagens de vídeo que eram cem por cento dedicadas a editoria nos canais segmentados, os esportes mudavam regras para encaixar nos horários da programação. O vôlei mudou o sistema de pontuação, o tênis criou o *tie break*, o automobilismo encurtou os circuitos, tudo isso visava atender às necessidades da audiência (SILVEIRA, 2009). Com o tempo, a programação da TV a cabo, que fazia análises mais técnicas dos esportes para um público diferente, foi se popularizando na casa dos brasileiros, o que acabou influenciando no direcionamento da TV aberta, que precisava ser ainda mais popular. Os professores Ary José Rocco Júnior e Wagner Belmonte, reconhecem a influência da televisão fechada no processo de intensificação do infoentretenimento no jornalismo esportivo brasileiro. O que culmina na terceira e atual fase da editoria.

Este diagnóstico pode levar a uma explicação, entre muitas outras, que justifica o entretenimento na cobertura esportiva da televisão aberta; se o cabo se popularizou, a TV aberta, para sobreviver e falar diretamente para o povão que ainda não tem cabo, precisa se ultra-popularizar. É a saga do fazer jornalismo popular com show,

entretenimento e algum outro apelo que esteja além da própria cobertura. (ROCCO JUNIOR; BELMONTE, 2013, p. 4)

Tal fenômeno acontece de forma concomitante ao início da popularização da internet, que trouxe a agilidade da informação nos meios digitais. O jornalismo esportivo evoluiu junto com esse novo espaço que disponibilizava mais recursos para o segmento, dessa forma, a internet entrou na rotina dos veículos impressos, de rádio e televisão. No princípio, por volta de 1999, conforme Coelho (2004), a internet e seus portais online causaram uma euforia nas redações, mas logo deram lugar a preocupação, uma vez que os principais anunciantes ainda não mostravam o devido interesse no meio, além de causar impactos negativos nos veículos que logo apostaram suas fichas no mesmo, sendo apenas a partir de 2002 que a internet ganhou estabilidade no jornalismo em geral e no segmento.

Entretanto, o meio também contribuiu para que a editoria mudasse suas características mais uma vez. A concorrência cada vez mais ferrenha, a busca por cliques, estar na boca do povo, fez com que primor pela objetividade e a precisão dos fatos, bem como rigor na aplicação dos critérios de noticiabilidade, que eram as principais bases da “segunda fase”, perdessem espaço para a preferência pela espetacularização dos acontecimentos e nas notícias com maior potencial de entretenimento. “O objetivo já não era buscar, apurar, redigir e divulgar as informações, mas, sim, divertir, distrair e entreter o telespectador” (OSELAME, 2012, p. 87).

Desde o início, o entretenimento, ou infoentretenimento – que será abordado com mais ênfase no próximo capítulo do trabalho – foi se tornando característica predominante do jornalismo esportivo, chegando no seu ápice hoje. Juntando os elementos históricos apresentados, é impossível não compreender que o esporte seja um dos segmentos com maior interesse do público. Diariamente, milhares de páginas em jornais e revistas, incontáveis horas de programas esportivos e transmissões veiculados no rádio e na televisão, mais uma infinidade de notícias e opiniões publicadas em sites, são dedicadas ao tema. Por sua linguagem universal que aborda um assunto pertinente e acessível a todos, o jornalismo esportivo transcende fronteiras enquanto área do jornalismo especializado (ALCOBA, 2005).

### **3.2 Conceitos e características do jornalismo esportivo**

Conforme visto ao longo do contexto histórico e prático da atividade, o jornalismo esportivo é constantemente ligado à função de entretenimento. Tal condição é verificada por David Rowe (2007) no artigo “*Sports Journalism – Still the ‘toy department’ of the news*

*media*". O pesquisador busca em análise de conteúdo de mais de 10 mil artigos de 37 jornais de 10 países, se o segmento, além do viés do entretenimento, de fato atende aos propósitos fundamentais do jornalismo indicados pelo próprio autor: investigação, análise e crítica. Seus resultados compreendem que a editoria é um *toy department*, algo que vai ao encontro do entendimento de Oselame:

[...] embora o jornalismo esportivo obedeça às regras gerais do jornalismo, ele apresenta algumas particularidades: é, muitas vezes, percebido com certo preconceito; abrange um sem número de possibilidades de abordagens; é orientado, especialmente na televisão, pela lógica comercial; por tratar de um assunto cuja principal função é entreter, utiliza uma linguagem mais informal; enquanto tema de interesse universal, é uma atividade que não conhece as barreiras de gênero ou de idioma. (OSELAME, 2012, p.85)

A pesquisa conclui também que a cobertura esportiva tem dificuldade para relatar fatos que acontecem “fora do ângulo das câmeras de televisão e após as luzes do estádio serem desligadas” (ROWE, 2007) e que há pouco interesse em assuntos como economia e impactos sociais/culturais do esporte. Oselame (2012) alerta que tal característica da cobertura esportiva se deve à supremacia da lógica comercial sobre os critérios jornalísticos: promover o show, acima de tudo; bem como à linha editorial da maioria dos veículos de comunicação, seja jornal, rádio, televisão ou internet.

Por outro lado, Amaral (1978) sugere que a editoria de esportes trata, por natureza, a notícia de modo mais leve que o jornalismo geral uma vez que é responsável por um assunto secundário. Portanto, deve ser um texto mais descontraído, focado em fatos inusitados e curiosos. Desde que respeite a premissa básica do jornalismo de informar o público, tal abordagem seria o suficiente para que o leitor ficasse inteirado dos fatos esportivos. Dessa forma, o jornalista deve observar os “pequenos fatos que acontecem no ambiente, explorando-os, seja no sentido curioso, seja no tom pitoresco, ou, ainda, no aspecto humano. Tudo isso num estilo leve, que conduz o leitor a tomar conhecimento da rotina incentivado pelos atrativos da notícia” (AMARAL, 1978, p. 104).

Reforçado que a atividade está ligada a função de entreter o público, é necessário observar o comportamento do jornalista como interlocutor desse fenômeno. Por mais que Barbeiro e Rangel entendam o esporte como uma atividade de entretenimento, de forma que “na transmissão jornalística o espetáculo é a partida, e os atores são os que estão diretamente envolvidos no espetáculo” (2006, p.77), os autores preferem incentivar o pensamento crítico na cobertura esportiva e atentam para o fato de que muitos jornalistas acabam querendo ser os artistas fundamentais do espetáculo. Barbeiro e Rangel criticam tal postura, afirmando não ser

jornalismo, mas puro entretenimento, visto que jornalista deve trazer informação e realidade, e que o artista trabalha com ficção e arte, faz rir e chorar. Mas qual o motivo desse comportamento? A popularidade dos programas esportivos de debate da televisão e rádio têm papel fundamental na busca pela resposta.

Os programas estilo “mesas-redondas” muitas vezes são mais humorísticos do que noticiosos, de tão caricatos, os atores deste espetáculo fazem rir, num deboche ao suposto jornalismo praticado ali. Além disso, o sensacionalismo usando notícias inverídicas, sem nenhuma confirmação, somente especulações para se construir falsos debates para eletrizar torcedores. (BEZERRA, 2008, p. 94)

Tais características tornam a linha divisória entre jornalista e artista muito tênue. O que é refletido não apenas nos debates acalorados dos comentaristas de “mesas redondas”, mas também nas matérias de repórteres e apresentadores que buscam transmitir mais do que a informação direta do resultado de uma partida, ou uma análise elaborada de contextos sociais ou políticos dentro do esporte. O jornalista acaba acreditando que a sua principal missão não é informar, e sim emocionar, assumindo o papel que deveria ser desempenhado pelo artista (OSELAME, 2012).

Nesse contexto, a crítica recorrente sobre o papel do jornalista esportivo reside justamente no fato dele deixar em segundo plano sua função de informar. Não basta querer causar diversos sentimentos pela construção de seu texto, buscar aquilo que é curioso em uma reportagem, ser engraçado, ficar preso no entretenimento do público, se as premissas jornalísticas não forem executadas.

Da mesma maneira que os profissionais de outras áreas, o jornalista esportivo deve saber eleger quais acontecimentos são mais importantes para serem noticiados; dominar as técnicas de apuração e redação, além de ter conhecimento da sua editoria de atuação, precisa entender de esporte e seu contexto (OSELAME, 2012). A profunda compreensão da área é extremamente relevante, pois os leitores e telespectadores são muito interessados no assunto, o vivenciam até mais do que as outras editorias do jornalismo. Como o esporte possui muitos seguidores, a responsabilidade do jornalista esportivo aumenta e este deve provar que é de fato um “especialista”, logo, qualquer erro é facilmente identificado, ainda mais em tempos de internet, o que pode desqualificar o seu trabalho e sua credibilidade.

De acordo com Alcoba (1980), oito pontos são fundamentais para o jornalista esportivo apurar e construir uma informação bem documentada. Começando pelas **Instalações**. É necessário conhecer as características individuais dos estádios, arenas, pistas, cabem ser citadas

as qualidades de estrutura, fatos históricos, eventuais inovações, bem como problemas e curiosidade. Conhecer mais sobre o local onde ocorre a disputa é interessante para a audiência.

O segundo ponto é chamado **Material**. Aqui cabe conhecer o aparato utilizado pelos atletas, como tênis, bolas, uniformes, luvas e como influenciam na performance deles. O público deve estar informado disso para entender porque os atletas estão usando tal acessório.

**Regulamento e Programa** fazem parte do terceiro ponto. Conforme dito anteriormente, conhecer as regras do esporte é básico para o jornalista especializado. Além disso, ter ciência das mudanças de regras nas modalidades, bem como o constante acompanhamento das competições é fundamental para não transmitir informações erradas.

O quarto ponto de Alcoba são os **Técnicos e Treinadores**. Responsáveis pela atuação e estratégias das equipes, pelo treinamento dos atletas no dia a dia. Logicamente, os **Atletas** também fazem parte da lista. Protagonistas do espetáculo esportivo, é essencial saber de sua história, desempenho atual e resultados anteriores.

O **Confronto de dados e Rankings** devem ser o sexto ponto observado pelo profissional. São parâmetros que trazem destaques nas coberturas, comparam desempenhos, acirram a disputa para o público.

O ponto de número sete são os **Aspectos históricos**. As edições anteriores dos certames, os registros dos confrontos diretos, os recordes que podem ser batidos. Basicamente, são dados que contextualizam o espectador novato e que relembrem os mais familiarizados.

O último ponto é baseado em todos os outros sete: são os **Prognósticos**. O jornalista reúne todas essas informações para tentar antecipar, especular o que deve ocorrer na partida, ou campeonato que inicia. O prognóstico por si só é notícia, gera debate, atrai e motiva a audiência.

Todos esses pontos também são vistos por Alcoba (1980) como fontes de informação esportiva e são de onde as notícias nascem: a reforma de um grande estádio, a mudança no regulamento de um campeonato, a lesão de um atleta, a contratação de um novo treinador. Ainda conforme Alcoba, as fontes de informações do jornalismo esportivo são divididas em primárias: esportista, clube, técnico, dirigentes, empregados, organismos e entidades e federações; e em secundárias: comercial, publicitária e órgãos políticos. Dessa forma, é de suma importância conhecer bem as fontes, em quem se pode confiar, visto que o trabalho do jornalista consiste na credibilidade transmitida ao público. Conquistá-la leva tempo e ocorre por meio da divulgação de informações verídicas e não apenas especulações e achismos.

Nesse contexto sobre fontes, busca e veiculação de informações, a concorrência cada dia mais acirrada entre os meios de comunicação faz com que a perseguição pelo furo e a necessidade de publicar, dar a notícia primeiro, diversas vezes ocasiona em episódios negativos

para o jornalismo esportivo. Notícias inventadas apenas para ocupar o espaço, que não condizem com a realidade, ou supostos fatos que são noticiados sem uma confirmação da informação, mancham a credibilidade jornalística da editoria e reforçam a visão de mera divulgadora de espetáculos e diversão.

Um exemplo foi a divulgação da morte do ex-jogador do Internacional e autor do gol que deu o título mundial ao clube gaúcho em 2006, Adriano Gabirú. No episódio, a emissora Esporte Interativo noticiou em seu site que o atleta havia falecido em um grave acidente de carro na cidade de Panambi, no Rio Grande do Sul, na manhã do dia 29 de setembro de 2016. As páginas no Facebook e no Twitter do canal também publicaram a notícia que logo causou alvoroço nas redes sociais.

A confusão começou com a divulgação de um suposto comunicado oficial da Sociedade Esportiva e Recreativa Panambi, clube que o atacante defendeu em 2015, informando a imprensa sobre a morte. Na época, o clube negou a autoria da mensagem. Na pressa de divulgar o fato em primeira mão, o Esporte Interativo não checkou as informações, nem sequer tentou entrar em contato com familiares ou outras fontes. Horas depois, o próprio jogador desmentiu a notícia em contato com outros veículos de comunicação e em post no seu Facebook pessoal. Após virar alvo de brincadeiras na internet e acusações de mal jornalismo, o Esporte Interativo lançou uma nota de esclarecimento:

Uma nota supostamente redigida pela assessoria do Panambi, último clube do atleta, foi enviada por e-mail para diversos veículos de imprensa. O documento noticiava o falecimento do jogador em um acidente de carro. Recebemos a nota e publicamos. Não fizemos o bom jornalismo e falhamos na apuração. Pedimos desculpas por essa falha grave.<sup>5</sup>

Outro caso que teve repercussão negativa na imprensa esportiva foi a contratação de um desconhecido lateral-esquerdo uruguaio chamado Enrico Cabrito para o time do Grêmio, em 2013. Inventado por torcedores no Twitter, o jogador fictício acabou sendo noticiado pelo jornalista Farid Germano Filho na sua conta da rede social. Horas depois, a invenção difundida na internet chegou até a televisão. O narrador Paulo Britto, da RBS TV, também caiu na fake-news e anunciou a contratação de Cabrito durante o Jornal do Almoço. Após a repercussão do erro, Farid afirmou que sua conta no Twitter havia sido invadida. “Atenção! Fui hackeado! Atenção! Estão publicando informações sem nenhuma autorização minha!”, publicou. Já Britto

---

<sup>5</sup> Fonte: <http://www.tribunapr.com.br/esportes/atletico/adriano-gabiru-desmente-sua-propria-morte/>

pediu desculpas aos telespectadores, admitindo não ter apurado a informação. "Eu caí e dou meus parabéns aos criadores da brincadeira", garantindo que não cometeria mais o erro.

Após ilustrar a necessidade de cuidado com as fontes da editoria esportiva, seguimos em tal linha de entendimento sobre o tema: conforme Padeiro, o profissional precisa estar atento a toda fonte de informação além das oficiais, como clubes e confederações, seja para não cair em armadilhas ou até “para não correr o risco de ser um mero relator de fatos, o que dificultaria a compreensão crítica de todo o processo que envolve o esporte” (PADEIRO, 2015, p. 19). Para fugir do caminho fácil que oferece o entretenimento e se aproximar daquilo que é o jornalismo de interesse público, o jornalista precisa buscar diversificar as pautas e contemplar o esporte em seus diversos aspectos.

Um conteúdo elaborado com cuidado, com reportagens de fôlego, para usar um jargão da profissão, clama por mais espaço no dia a dia da grande imprensa, pois o jornalismo esportivo não pode viver apenas de grandes torneios e partidas. A divulgação do esporte com elemento educativa-cultural e para o lazer e a saúde, entre outros valores, pode contribuir para a melhoria da qualidade de vida dos cidadãos. (PADEIRO, 2015, p.20)

Dessa forma, o potencial de multiplicidade de temas que o jornalismo esportivo proporciona é um dos grandes diferenciais do segmento. Silveira (2009) afirma que a verdadeira relevância da editoria reside em tal característica. Seja em setores de alta performance ou casuais, a qualidade e a variedade das informações está ligada à capacidade que o jornalista deve ter, conforme a ideia de Padeiro citada acima. Erbolato (1981), segue a mesma linha de raciocínio ao afirmar que, além de ter os conhecimentos técnicos e gerais dos esportes, o profissional deve abordar também os assuntos que o complementam, de forma que torne o noticiário esportivo menos engessado no factual e mais informativo para o público.

Para cada especialidade recomenda-se um jornalista que entenda do assunto e que explique e comente as possibilidades dos concorrentes e as consequências de uma vitória, derrota ou empate em algumas competições. Aplicando-se as regras gerais sobre entrevista, reportagem, redação e diagramação, pode uma Seção Esportiva abordar aspectos variadíssimos, dependendo da orientação da Editoria e da Produção. (ERBOLATO, 1981, p. 15)

Pelo notório fato do esporte possuir uma variedade de modalidades, termos técnicos, regras e etc. Silveira (2009) sugere um modo diferenciado de tratar o jornalismo esportivo das demais editorias: superespecializado.

É impossível, para apenas um jornalista, ter conhecimento detalhado de todos os esportes, por isso, a divisão nas maiorias editoriais brasileiras é de Futebol e Outros Esportes. O ideal, entretanto, seria o jornalista se superespecializar, para que não fosse necessário recorrer aos atletas, ex-atletas, técnicos [...] Apesar de especializar-se em poucos esportes, a fim de falar, escrever, apresentar, enfim, de uma forma mais completa, com melhor qualidade, o jornalista também deve estar preparado para, se necessário, tratar sobre diferentes modalidades. (SILVEIRA, 2009, p. 54)

Cabe aqui mencionar sobre as aspirações que um jornalista esportivo teve durante sua vida para se tornar um profissional do segmento. É natural que o jornalista tenha gosto pelo assunto, alimentando desde a infância sua predileção por clubes, atletas e modalidades, bem como ser tomado pelo patriotismo em eventuais certames internacionais. Tal proximidade do jornalista com o esporte o beneficia, pois, diferentemente do noticiário geral que foca no factual e no objetivo, o segmento permite essa oportunidade de mostrar mais conhecimento e análises críticas por meio do comentário, seja através de blogs de opinião, debates e etc. Porém, enquanto uns jornalistas mantêm a postura imparcial, muitos outros preferem aproveitar do recurso passional, “clubístico”, para construir seu discurso e, conseqüentemente, fazem sucesso e atraem a atenção do público (PADEIRO, 2015).

Ainda falando sobre o comportamento dos jornalistas esportivos e suas motivações, cabe ressaltar um tipo de pressão que o profissional do segmento sofre de uma forma um pouco diferente de outros campos da atividade. Conforme Silveira (2009), a maior pressão vem do próprio público, pois trabalhar com esportes envolve a paixão interna do jornalista e lidar com ela, bem como com a paixão dos torcedores. É claro que existem também paixões políticas, artísticas, ideológicas, mas no meio esportivo, ela é historicamente mais exacerbada e compreendida, seja pelo público ou pelo próprio jornalismo. Porém, aqui também reside um segundo dilema profissional, o de trabalhar com a objetividade. A editoria esportiva é a mais complicada de ser se trabalhar com o fundamental valor jornalístico, e a objetividade se mostra ainda mais necessária nesse cenário, visto que o jornalista é também um influenciador de opiniões (SILVEIRA, 2009).

Retornado às características gerais do jornalismo esportivo, Alcoba (1980) indica um dos valores-notícia como um dos mais importantes da editoria: a **Proximidade**. Veículos locais dão mais espaço para os eventos, equipes, atletas que estão mais próximos do público e do próprio meio de comunicação, isso é medido em uma área geográfica de importância que cresce de dimensão, mas perde em importância e interesse para o regional, nacional e internacional. Existem exceções para tal condição, como a Copa do Mundo, ou Olimpíadas, por exemplo, no qual os valores de **Notoriedade** e **Relevância** falam mais alto.

O tempo também é um fator condicionante na produção informativa da editoria. A agenda pauta o jornalismo esportivo (BARBEIRO E RANGEL, 2006). Com uma rotina quase interrompida de jogos e treinamentos entre eles, a cobertura dos mesmos acaba tomando muito espaço de conteúdo de uma editoria que, como falado anteriormente no capítulo, tem potencial para tratar de diversos temas que norteiam o esporte em geral.

Apesar de possuir toda essa capacidade multitemática, o jornalismo esportivo, como a atividade geral, sofre com pressões mercadológicas e econômicas que fazem com que todos os envolvidos na produção de conteúdo do segmento voltem seus esforços ao entretenimento. Por que isso acontece? Porque gera audiência e, conseqüentemente, vende. Sendo assim, a editoria fica presa, quando não à cobertura da agenda esportiva, às pautas de curiosidades e situações engraçadas, às recorrentes polêmicas vazias e especulativas geradas em mesas-redondas. Bezerra (2008) entende que o fenômeno ocorre em razão de uma particularidade de interesses da editoria em relação aos demais segmentos.

O jornalismo esportivo é uma atividade segmentada realizada dentro de um contexto maior, que é o jornalismo como um todo. Portanto os princípios e regras deveriam ser os mesmos do jornalismo em geral. Mas na prática, o jornalismo esportivo contemporâneo tem seu universo bem particular. O jornalismo cultua o herói, revela ídolos, mexe com merchandising, vende publicidade, cria mecanismos para “bisbilhotar” a vida dos atletas, faz julgamentos, avaliações de fatos inusitados, de relações que são estabelecidas no dia-a-dia esportivo e principalmente especulações. São múltiplos e variados os movimentos que se caracterizam como jornalismo esportivo. (BEZERRA, 2008, p.88)

Valores-notícia como **Personalização, Notoriedade, Amplificação e Dramatização** são facilmente identificados em momentos que os programas esportivos e jornalistas fazem a exaltação dos atletas vencedores como heróis e exemplos a serem seguidos, isso faz parte do comportamento de “shownarlismo” (SILVEIRA, 2009).

Uma prática comum na história do segmento é a utilização de ex-atletas como comentaristas/apresentadores de transmissões e programas esportivos, colunistas de jornais e blogs. Entretanto, esse recurso foi se tornando cada vez mais naturalizado. Juan Pablo Sorín, ex-jogador da seleção argentina, fez grande sucesso ao apresentar o talk-show Resenha, no canal ESPN; Tostão, antigo craque do Brasil, hoje é um famoso colunista da Folha de São Paulo; ex-jogadores e treinadores como Caio Ribeiro, Walter Casagrande, Júnior, Roger Flores e Muricy Ramalho prestam serviços à Rede Globo; famoso por criar polêmicas e de atitude folclórica, o “Craque Neto” comanda vários programas da TV Bandeirantes; são alguns dos exemplos. E isso não se aplica apenas ao futebol. Ex-atletas do vôlei, automobilismo, basquete, MMA, tênis, natação se espalham pelos meios de comunicação. Em época de Olimpíadas e

Copa do Mundo, as emissoras brigam ferrenhamente pela participação desses personagens, uma vez que o espaço da programação se expande demasiadamente para a editoria esportiva.

Estas figuras públicas são de fato especialistas do seu meio que possuem alguns diferenciais em relação aos jornalistas, entres elas estão a fácil identificação com o público por conta de seus feitos no passado, um maior contato com os atletas para conseguir entrevistas, visto que muitos são amigos e tem mais poder de persuasão, além de possuir um certo descompromisso com a credibilidade. Entretanto é necessário observar alguns pontos questionáveis como omissão à visão crítica, oriunda de corporativismo entre ex-atletas, bem como uma lacuna ética, visto que não são jornalistas e devem desconhecer o Código de Ética da profissão (PADEIRO, 2015).

José Carlos Marques (2015) afirma que tendência de se escalar ex-atletas, inclusive celebridades das mais variadas áreas, em transmissões esportivas, ganhou ainda mais espaço durante e após a Copa do Mundo de 2014.

[...] a presença de ex-atletas como comentaristas e o excesso de “opinadores” nas telas das TVs, os quais poderiam ser enquadrados na categoria dos fast thinkers, criada pelo sociólogo francês Pierre Bourdieu (1997): os fast thinkers seriam aqueles agentes com forte presença midiática e que pensam de modo rápido, quase sempre por meio de ideias feitas, produzindo apenas fast food cultural. Diversas celebridades, convidadas para “abrilhantar” programas esportivos ao longo da Copa do Mundo (casos de artistas, cantores, modelos, comediantes, astros da TV etc.), acabaram por se encaixar neste paradigma de pensamento rápido, já que sua maior função era justamente a de engrossar o coro da “torcida brasileira” em torno do escrete canarinho. (MARQUES, 2015, p. 302)

Todas essas características apresentadas durante o presente capítulo são intrínsecas do jornalismo esportivo. Muitas delas são fatores que corroboram com a visão de que a editoria é um grande espaço de espetáculo midiático de entretenimento.

## 4 ENTRETENIMENTO, ESPETÁCULO E INFOENTRETENIMENTO

De forma que seja possível compreender o tipo de conteúdo produzido pelo quadro dos Gols do Fantástico, objeto do presente trabalho, é de suma importância definir o conceito de entretenimento e suas vertentes dentro do jornalismo. A ideia inicial é realizar uma breve contextualização histórica, no qual se compreende como o jornalismo absorveu algumas características do entretenimento. Logo na sequência, busca-se explicar como o espetáculo ganhou tanta força na editoria esportiva, para, por fim, ser abordado o fenômeno do infoentretenimento.

### 4.1 O entretenimento

O termo entretenimento, do latim *inter* (entre) *tenere* (ter) e do inglês *entertainment*, é definido como “aquilo que diverte com distração ou recreação” ou “um espetáculo público ou mostra destinada a interessar ou divertir” (GABLER, 1999: p. 25).

Conforme Padeiro (2015), o entretenimento é popularmente conhecido como diversão, uma folga do dia a dia e das obrigações, e que, a partir de século XX, os meios de comunicação o transformaram numa indústria, visto que era altamente rentável e de fácil aceitação. Já Gabler (1999) aponta o século XIX como a época de nascimento de entretenimento nos Estados Unidos, através de romances, peças teatrais, panfletos, melodramas e musicais de baixo custo. Nos dias de hoje, o entretenimento evoluiu para vários produtos da cultura de massa como a música pop, rock, romances, HQs, televisão, jogos eletrônicos, esportes e muitos outros.

Neste contexto atual, Gabler afirma que nossas vidas são como um filme. Devido ao uso deliberado de técnicas teatrais em campos como a política, religião, educação, comércio e etc. transformamos qualquer ramo da indústria em entretenimento, no qual existe um objetivo supremo: ganhar, satisfazer uma audiência. Dessa forma, o entretenimento pode ser entendido como “uma força tão esmagadora que acabou produzindo uma metástase e virando a própria vida” (Gabler, 1999, p. 13).

A pesquisadora Fabia Dejative vê dois lados da moeda sobre o tema, uma vertente mais positiva e outra mais pessimista, além de atentar para o fato de que o entretenimento também é instrumento de socialização.

A primeira concebe-o como uma possibilidade de contribuição para o crescimento do indivíduo, propiciando alívio das tensões do cotidiano e equilíbrio de sua personalidade, sendo portanto algo necessário e útil. A segunda corrente o tem como

instrumento de alienação, em prol de determinadas ideologias, servindo para manipular as pessoas em busca de objetivos políticos e econômicos. Defleur e Ball-Rockeach (1993: 324) avaliam que o entretenimento é uma importante ferramenta de socialização, pois constitui uma forma de nos tornarmos sociais, aprender papéis, normas e valores, ao lidar com os outros. Certamente, o entretenimento dissemina o triunfo da emoção sobre a razão. Porém não há, mesmo assim, nenhum motivo suficiente que justifique julgá-lo como algo menor, pois na sociedade da informação ele se faz cada vez mais importante, tornando-se quase obrigatório. (DEJAVITE, 2008, p.42)

Por outro lado, Pereira (2013) afirma que as diversas esferas da sociedade recorrem ao entretenimento de diferentes modos para compor seus discursos e, conseqüentemente, ele se tornou linguagem. Fundamentalmente, quatro características compõem o entretenimento como linguagem: Envolvimento Emocional; Elementos Lúdicos; Expressões Simples e Intuitivas e Multissensorialidade:

- a) Envolvimento Emocional: mune a mensagem de elementos capazes de promover um forte envolvimento emocional afetivo e imaginário. Tais elementos comparecem em formatos compatíveis com o meio ou arranjo midiático em que a mensagem circula. Assim, os recursos vão desde a escolha de certas palavras e construções narrativas (textos); sonoplastia, música, e coloridos de vozes, (mensagens radiofônicas); cores, cenários, indumentárias e figurino dos atores, cortes e edições específicas (vídeos).
- b) Elementos Lúdicos: são todo tipo de efeito que uma mensagem pode emanar, de forma que, pelos seus aspectos materiais, provoque algo de incomum, de insólito, de encantamento. Sendo assim, as narrativas devem encantar pelos seus aspectos estéticos e formais, promovendo experiências extraordinárias, como uma espécie de transe onde nossa percepção se transforma e desafia os próprios sentidos
- c) Expressões Simples e Intuitivas: são concretas e de fácil entendimento, de forma que não se perca tanto o encantamento garantido pelos elementos lúdicos, quanto a emoção da mensagem. Exemplos são as linguagens icônicas como um desenho de uma impressora que designa o botão para a função “imprimir”, ou um disquete para “salvar”.

- d) **Multissensorialidade:** característica responsável por ativar outros sentidos (tato e olfato) na busca de maior atenção e envolvimento do público com a mensagem. É necessário chamar atenção quase que tocando as pessoas, mesmo que como simulação, como no caso das linguagens em 3D, tão valorizadas hoje em dia.

Como vimos anteriormente, o entretenimento como valor-notícia influencia na forma como os fatos são noticiados e quais devem ser mais destacados nos meios de comunicação. Gabler (1999) afirma que os noticiários estão cheios de *lifies* (*life e movie*, vida e filme), dando como exemplo a cobertura da morte da Princesa Diana e outros casos no qual a mídia volta sua atenção para potenciais "sucessos de bilheteria". Tal entendimento reforça a visão sobre a constante espetacularização que a mídia, principalmente a televisão, fazem em torno da divulgação das notícias. Mais detalhes serão abordados no próximo subcapítulo do presente trabalho.

#### **4.2 A sociedade do espetáculo no esporte**

Como vimos no capítulo sobre telejornalismo, **Notabilidade**, **Entretenimento**, **Visualidade** e **Dramatização** são alguns dos principais valores-notícia do meio. Tendo em vista a influência desses valores na atividade, vamos abordar um fenômeno em que a mídia (não apenas a TV) acaba reforçando na construção e apresentação dos acontecimentos: a espetacularização.

Inicialmente, é necessário compreender o conceito elaborado pelo filósofo francês Guy Debord sobre “A Sociedade do Espetáculo”. Segundo o autor "toda a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção se anuncia como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era diretamente vivido se afastou em uma representação” (DEBORD, 1997, p. 9). Dessa forma, o espetáculo está no acúmulo de imagens e, além disso, em toda a relação social entre as pessoas, mediada por imagens.

A teoria de Debord, publicada pela primeira vez nos anos 60, continua muito atual quando levamos em consideração o avanço tecnológico em nossa sociedade e o conseqüente aprimoramento dos meios de comunicação e a infinita distribuição de imagens potencializadas pela televisão e pela internet. O pesquisador Douglas Kellner lembra que o entretenimento sempre foi o principal campo do espetáculo, e que os meios de massa têm cada vez mais propensão a disseminar a cultura da espetacularização na sociedade, visto que “a cultura da mídia não aborda apenas os grandes momentos da vida comum, mas proporciona também

material ainda mais farto para as fantasias e sonhos, modelando o pensamento, o comportamento e as identidades” (KELLNER, 2004, p. 5). Seguindo na linha de raciocínio, Debord considera que o fenômeno atinge os diversos campos da sociedade.

Nunca a tirania das imagens e a submissão alienante ao império da mídia foram tão fortes como agora. Nunca os profissionais do espetáculo tiveram tanto poder: invadiram todas as fronteiras e conquistaram todos os domínios – da arte à economia, da vida cotidiana à política -, passando a organizar de forma consciente e sistemática o império da passividade moderna. (DEBORD, 1997, p. 12)

Tal teoria também se aplica no meio esportivo. Por meio de elementos como a alta popularidade dos atletas e a constante veiculação de informações e imagens sobre esportes, o conceito de “esporte-espetáculo” torna-se a denominação mais apropriada para designar a forma assumida pela atividade em nossa sociedade (BETTI, 1998). Kellner vê isso como uma consequência natural da sociedade do espetáculo que valoriza a competitividade esportiva, além da influência da lógica capitalista e publicitária vinculada a rentabilidade dos esportes de alta performance.

Há tempos o esporte é uma das áreas que fazem parte do espetáculo com eventos como as Olimpíadas, o Super Bowl, a Copa do Mundo e os campeonatos da NBA, atraindo grande público e ao mesmo tempo gerando verbas publicitárias altíssimas. Esses rituais culturais celebram os mais profundos valores da sociedade (por exemplo, a competição, a vitória, o sucesso e o dinheiro), e as empresas estão dispostas a investir grandes verbas para terem seus produtos associados a esses eventos. Na verdade, parece que a lógica do espetáculo da mercadoria está inexoravelmente penetrando nos esportes profissionais, que não podem mais se realizar sem o acompanhamento dos líderes de torcidas, mascotes gigantes que brincam com os jogadores e com o público, sorteios, promoções e competições que exibem os produtos de vários patrocinadores. (KELLNER, 2004, p. 7)

Essa compreensão é vista de forma semelhante por Bezerra (2008), principalmente no que se diz respeito ao futebol, onde o entretenimento e a espetacularização são potencializados em razão da constante busca de audiência pelo meio televisivo.

Depois que o futebol foi assimilado pelas massas, ele passou a ser apreciado como espetáculo por meio das imagens veiculadas pela televisão, num fenômeno produzido com as mais altas tecnologias, incorporando beleza ao gesto técnico, buscando a imagem mais que espetacular. Na verdade, isto não acontece somente com o futebol, mas sim com todo esporte que consegue atingir às massas e fornecer imagens espetaculares aos telespectadores. Ou seja, o esporte parece ser o parceiro preferencial da espetacularização na mídia televisiva, porque oferece, em contrapartida, o show já pronto; possui elementos fortes para esta parceria, porque ganha características de um show de entretenimento. (BEZERRA, 2008, p. 64)

Toda essa exposição midiática em torno de grandes jogos e competição ocorre muito em função dos interesses das emissoras que compram os direitos de transmissão de determinados torneios. Dessa forma a rede dona dos direitos espera que a disputa seja um grande sucesso de audiência e publicidade e faz de tudo para que isso se concretize: os profissionais responsáveis por apresentar, narrar e analisar uma partida se tornam celebridades que compõem o espetáculo, de forma que frases de efeito, jargões e brincadeiras se misturem à críticas e polêmicas. Tudo isso visa vender o produto esportivo e midiático, juntamente de outras estratégias de transmissão moderna e espetacularizada dadas por Padeiro:

Para espetacularizar as imagens veiculadas, a televisão mostra e incentiva toda a emoção de uma partida, destacando repetidamente as expressões dos atletas, seja de satisfação ou de decepção. Almeja-se uma identificação entre o espectador e os protagonistas da disputa. Cenas de violência e os aspectos financeiros também atraem o interesse da massa. Há ainda o deslumbramento com a tecnologia, cada vez mais sofisticada durante as transmissões televisivas. São dezenas de câmeras espalhadas pelas arenas esportivas, em busca dos melhores closes, impossíveis de serem observados por quem está no local, além dos recursos de computação gráfica para análises táticas. (PADEIRO, 2015, p. 26)

Falando em transmissão televisa dos jogos, é notório como essa maneira de assistir aos esportes é tão habitual na sociedade atual, que é bem mais comum do que frequentar um estádio de futebol, por exemplo. A grande maioria das pessoas já está acostumada a ver imagens dos jogos através do que é captado pelas câmeras de TV, algo controlado pelos responsáveis da transmissão, mas não de ver o jogo com seus próprios olhos e percepções, *in loco* – seja por questões financeiras, uma vez que está cada vez mais caro ir ao estádio, ou por pura acomodação, costume. O que é passado pela TV é uma versão do jogo, não o jogo em si (PADEIRO, 2015). Uma pessoa que vai a um estádio de futebol pela primeira vez estranha as peculiaridades da situação, onde não há narrador, replays e outros recursos disponíveis na televisão. Nesse mesmo sentido, Bezerra (2008) propõe um teste: assistir a uma partida de futebol diretamente do estádio, além de levar uma TV para acompanhar o jogo e ouvir a transmissão do rádio ao mesmo tempo. Teremos a sensação de estar participando de três eventos completamente distintos, não só pela interpretação dos dois locutores, mas principalmente pelo jogo de imagens da televisão. É possível notar o quanto a imagem é controlada por uma equipe de profissionais que mostram aquilo o que lhes interessam, eliminando a capacidade crítica dos telespectadores.

Debord determina que “sob todas as suas formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos –, o espetáculo constitui o **modelo**

atual da vida dominante na sociedade” (DEBORD, 1997, p. 14, grifo do autor). Dessa forma, é possível afirmar que vivemos um período onde o esporte espetacularizado se tornou um produto midiático de consumo da sociedade, no qual é deliberadamente incentivado pela imprensa esportiva e pela indústria do entretenimento.

### 4.3 O infoentretenimento no jornalismo esportivo

No presente capítulo já abordamos duas características do jornalismo esportivo, o entretenimento e a espetáculo. Por fim, será abordado um terceiro elemento da editoria, que pode ser visto como o mais marcante dela quando falamos sobre o noticiário esportivo corriqueiro e a sua forma de veiculação dos fatos: o infotenimento.

A fusão do jornalismo com a indústria do entretenimento gerou uma nova categoria de informação socializada: o infotenimento, ou infoentretenimento, termo utilizado para nomear o jornalismo que, além de informar visa entreter. A palavra tem origem no inglês *infotainment*, (fusão das palavras *information* e *entertainment*) e resume a intenção editorial de seguir a função primordial do jornalismo ao mesmo tempo em que atende às necessidades do público contemporâneo. Em outras palavras, produz um conteúdo que informa e diverte. Neste contexto, Padeiro considera que o jornalismo esportivo pratica o infotenimento e define:

INFO engloba informação, prestação de serviço, apuração, contextualização, crítica, denúncia, fiscalização, conhecimento e independência; TENIMENTO são as estratégias adotadas para a produção do conteúdo jornalístico, com uma linguagem mais leve e até mesmo parcial (torcedora), com o uso de recursos tecnológicos e animação (também presentes em outros campos da Comunicação). (PADEIRO, 2015, p. 33)

Barbeiro e Rangel admitem a intrínseca relação entre as duas características na editoria esportiva: “Em nenhuma outra área do jornalismo a informação e o entretenimento estão tão próximos” (BARBEIRO E RANGEL, 2006, p. 45). Na mesma linha, Gabler (1999) lembra que o público já não se satisfaz mais com o esporte e sim com estórias sobre esportes, visto que, devido a espetacularização, os eventos esportivos subordinados estão às histórias de vida dos atletas e o interesse do público nelas.

Segundo Dejavitte (2008), o jornalismo esportivo faz parte da categoria dos conteúdos de infoentretenimento, assim como editorias de moda, comportamento, turismo e etc. O conceito de infotenimento faz parte de um novo campo do jornalismo que se preocupava apenas em informar de maneira clara e objetiva.

Tradicionalmente sempre coube ao jornalismo o papel de informar e formar a opinião pública sobre o que acontece no mundo real, com base na verdade, nas coisas que acontecem no cotidiano das pessoas. Já o entretenimento destinou-se a explorar a ficção, chamar a atenção e divertir as pessoas. Contudo, a chegada do jornalismo de infotenimento tem contestado essa ideologia dominante da prática jornalística, e aos poucos, terá de ser mudada (DEJAVITE, 2008, p. 43).

A pesquisadora também defende que a função de entreter no jornalismo faz parte da premissa tradicional de informar da atividade, sendo apenas um novo recurso de narrativa que está de acordo com as mudanças nos processos cognitivos da sociedade, bem como estimula o interesse de novos públicos.

Por outro lado, Padeiro entende que o cenário do infotenimento é desanimador para quem vê o esporte como um espaço diversificado e de grande potencial jornalístico desperdiçado, onde as notícias “privilegiam profissionais da área do Esporte e educadores físicos, consultados pontualmente como fontes de reportagens, porém raramente como convidados de um debate na televisão ou no rádio (PADEIRO, 2015, p. 57).

Da mesma forma, Bezerra (2008) chama atenção ao fato de que o jornalismo do segmento esportivo, encontra-se em estágio avançado de mercantilização das atividades jornalísticas, devido a priorização do infotenimento na editoria.

Aparentemente matéria alguma escapa ao tratamento leve, divertido, espetacular ou sensacionalista. [...] A linguagem, aliada à muitos recursos visuais, beira o humor. O relato da notícia, a informação em si, é praticamente deixada em segundo plano. Claro que o esporte pede uma narrativa mais leve, solta, mas sem exageros. (BEZERRA, 2008, p.109)

Como veremos na segunda parte desta pesquisa, o quadro Gols do Fantástico é um claro exemplo deste tipo do jornalismo esportivo que busca atingir mais audiência e novos públicos, através de uma narrativa mais humorada. Na sequência, vamos analisar como tal objeto se estrutura, além de analisar seu conteúdo ao longo dos últimos anos.

## 5. PERCURSO METODOLÓGICO

### 5.1 O objeto

A Rede Globo foi criada por Roberto Marinho, sendo inaugurada em 26 de abril de 1965, no canal 4 no Rio de Janeiro. Em poucos anos, a emissora transformou-se na maior rede de televisão do Brasil e uma das maiores do mundo, através da sua grade de programação que contém atrações de jornalismo, entretenimento, esportes, dramaturgia, entre outras.

Uma dessas grandes atrações da Globo é o Fantástico – conhecido também como “O Show da Vida” um programa dominical em forma de revista eletrônica, sendo um dos mais antigos da Rede Globo, estreando em 5 de agosto de 1973. Segundo o site Memória Globo<sup>66</sup>, o programa foi criado para ser algo diferente de tudo que já existia,

uma revista eletrônica de variedades, com duas horas de duração, que reunia jornalismo e entretenimento para levar até o telespectador os assuntos relevantes no Brasil e no mundo. O programa tinha um nome à altura de suas pretensões: Fantástico, o Show da Vida. O Fantástico foi pensado para ser o primeiro magazine da televisão brasileira, que viria a substituir o programa jornalístico Só o Amor Constrói (1973). A ideia veio do então diretor de operações da Globo, José Bonifácio de Oliveira Sobrinho, o Boni, que queria uma revista visualmente sofisticada que trabalhasse com realidade e ficção. A revista seria composta por profissionais da área de jornalismo, dramaturgia e linha de shows [...] o Fantástico é um painel dinâmico do que é produzido na Globo. Jornalismo, prestação de serviços, humor, dramaturgia, documentários, música, reportagens investigativas, denúncia, ciência, além de um espaço para a experimentação de novas linguagens e formatos. (MEMÓRIA GLOBO)

Ao longo de 40 anos de existência, o programa já teve diversas mudanças na sua apresentação, direção e no formato, mas sempre manteve a sua proposta enquanto linha editorial. Reportagens especiais e internacionais sempre tiveram bastante espaço, assim como os quadros de variedades e entretenimento que são bem valorizados enquanto marcas do programa. Além disso, os antigos apresentadores Glória Maria e Zeca Camargo ficaram conhecidos por viajarem o mundo para mostrar a cultura e as curiosidades dos diferentes povos nas famosas grandes reportagens do Fantástico. Da mesma forma, as reportagens investigativas como o “Cadê o dinheiro que tava aqui?” e o “Repórter secreto”, que denunciam fraudes e crimes administrativos, também são bem conhecidos pelo público. Atualmente, o Fantástico vai ao ar aos domingos, às 21h, sendo apresentado por Tadeu Schmidt e Poliana Abritta. Com direção de Luiz Nascimento, o programa é dividido em sete blocos e tem uma média de duas horas e meia de duração. Notícias factuais, quadros de entretenimento e esportes, grandes

<sup>66</sup> Disponível em: <http://memoriaglobo.globo.com/programas/jornalismo/programas-jornalisticos/fantastico.htm>

reportagens e matérias de jornalismo investigativo definem o conteúdo produzido pelo Fantástico, que busca oferecer ao público um espaço de lazer e informação.

O esporte, principalmente o futebol, sempre fez muito sucesso dentro do Fantástico. A primeira atração a virar marca registrada do programa foi a “Zebrinha”, no qual os resultados da Loteria Esportiva eram apresentados por um fantoche do animal que lia os resultados dos jogos do fim-de-semana. O quadro também chamava a atenção pelas previsões feitas pelo matemático Oswald de Souza, que de 1974 até 1992, projetou o número de ganhadores da loteria,

A segunda atração marcante é o quadro Gols do Fantástico, criado nos anos 1970, que apresentava os gols marcados nas partidas de futebol realizadas no fim-de-semana. Sempre foi ao ar como fechamento do programa, sendo apresentado pelo jornalista Léo Batista e, durante algum tempo, por Fernando Vanucci.

Entre 1974 e 1979, o quadro foi editado pelo jornalista Edson Ribeiro. Nesse período a edição e apresentação focam apenas na narração dos gols. Segundo o Memória Globo, eram 80 gols no mínimo, além dos tentos do exterior. Já a partir da década de 1980, os Gols do Fantástico passaram a ser editados pela Divisão de Esportes da Globo. Entre 2000 e 2006, o quadro passou por mudanças temporárias de nome e formato. Chegou a chamar-se É Gol!, sendo exibido de forma diluída ao longo do programa.

Foi em maio de 2007, que Tadeu Schmidt se tornou o apresentador dos Gols do Fantástico, substituindo Léo Batista. O jornalista levou para o programa seu estilo bem-humorado de cobrir a rodada do Campeonato Brasileiro, como fazia no Bom Dia Brasil. Conforme o Memória Globo, “a proposta de Tadeu era ir além da narração dos gols, pinçando curiosidades das partidas e detalhando mais as jogadas, com destaque para lances inusitados”<sup>7</sup>. A partir de 2008, foi introduzido no quadro a corrida dos cavalinhos, uma arte que representava os times na tabela de classificação. A fórmula deu certo e logo a arte dos cavalos foi passando por mudanças até evoluir para fantoches que passaram também a ser personagens narradores da rodada - e isso fez ainda mais sucesso com o público. Esta é a atual fase do quadro e é o que servirá de objeto desta pesquisa.

---

<sup>7</sup> Disponível em: <http://memoriaglobo.globo.com/programas/jornalismo/programas-jornalisticos/fantastico/tadeu-schmidt-e-o-novo-bloco-de-esportes.htm>

## 5.2 Metodologia

Este estudo desenvolve-se a partir da análise de conteúdo e toda revisão bibliográfica feita nos capítulos anteriores – história e conceitos teóricos de jornalismo, telejornalismo, jornalismo esportivo e entretenimento. O objetivo é analisar como é construído o conteúdo do quadro Gols do Fantástico e verificar se ele produz jornalismo ou infoentretenimento. Para alcançar a proposta utiliza-se como metodologia a análise de conteúdo de Laurence Bardin (1977).

A aplicação deste método de análise se dá através de um conjunto de técnicas que permite observar a comunicação mais qualificadamente. Bardin (1977) entende que a leitura atenta e analítica nos permite descobrir conteúdos e estruturas que venham a revelar mais sentidos de uma determinada mensagem. Dessa forma, precisamos verificar o sentido primário do nosso objeto, por uma observação simples e comum, para, na sequência, analisar com mais atenção e critério um sentido que não estaria tão explícito à primeira vista.

Essa análise funcionaria por operações de desmembramento do texto em unidades, em categorias segundo reagrupamentos analógicos. Entre as diferentes possibilidades de categorização, a investigação dos temas, ou análise temática, é rápida e eficaz na condição de se aplicar a discursos diretos e simples (BARDIN, 1977, p. 201).

Segundo a autora, o trabalho deve ser organizado em três etapas: pré-análise; exploração do material e tratamento dos resultados. A pré-análise é uma fase de pesquisa e organização, que tem como objetivo “tornar operacionais e sistematizar as ideias iniciais, de maneira a conduzir a um esquema preciso do desenvolvimento das operações sucessivas, num plano de análise” (BARDIN, 1977, p. 121). – aqui iniciada pelo levantamento bibliográfico dos capítulos anteriores.

O segundo passo é a definição de um corpus. “O corpus é o conjunto dos documentos tidos em conta para serem submetidos aos procedimentos analíticos” (BARDIN, 1977, p. 22). Tal definição deve obedecer algumas regras. A primeira é a da exaustividade: uma vez definido o campo do corpus, não se pode dar menos importância a qualquer elemento, tudo deve ser analisado. A segunda regra se refere a representatividade: a análise pode ser feita através de uma amostra, desde de que seja representativa dentro do universo geral do qual ele faz parte. Por fim, temos a regra da homogeneidade: o material delimitado deve obedecer a critérios precisos de escolha, não podendo apresentar muita diferença entre si.

Com base nessas regras de definição do corpus, estabeleceu-se um critério representativo e homogêneo para a escolha dos programas analisados. Serão dez edições, onde cada uma delas representa um ano do quadro, de 2008 a 2017, o que poderá mostrar todo o seu processo evolutivo, bem como diferenças e semelhanças ao longo do tempo. O ano de 2007 (estreia de Tadeu Schmidt no quadro) foi deixado de fora porque a figura dos cavalinhos, importante característica desta análise, ainda não havia sido introduzida. Já 2018 ficou de fora do estudo visto que todas as edições analisadas têm outro importante ponto em comum: foram exibidas no mês de novembro de cada ano, período no qual o Campeonato Brasileiro está mais acirrado, com disputas pelo título, vagas na Copa Libertadores da América e fuga do rebaixamento à Série B do certame nacional.

O terceiro passo diz respeito a como o material será apresentado, de forma que seja claro e objetivo, para que, finalmente, seja explorado de acordo com operações de codificação, decomposição ou enumeração, em função de regras previamente formuladas para a análise (BARDIN, 1977).

O próximo passo para descobrir que tipo de conteúdo as edições do Gols do Fantástico reproduzem é escolher os critérios de análise. Dessa forma, vamos analisar alguns critérios que foram definidos como fundamentais para o diagnóstico final desta pesquisa: 1) Como se desenvolve a narrativa do quadro e como ele é conduzido pelo apresentador ao longo desses 10 anos. 2) Quais os valores notícia que predominam em cada edição. 3) Como são mostrados os gols e qual sua real importância como valor-notícia em relação a relevância dos demais acontecimentos da rodada apresentados durante o quadro (sejam eles mais curiosas ou informativos). 4) Como se dá a evolução, a presença e a importância dos cavalinhos no quadro. Concluindo esse percurso, será possível responder à pergunta inicial deste trabalho: O quadro Gols do Fantástico reproduz um conteúdo de jornalismo esportivo ou infoentretenimento para seu público?

## 6 A CONSTRUÇÃO E O CONTEÚDO DO GOLS DO FANTÁSTICO

Neste momento, serão apresentadas as análises das dez edições selecionadas dos Gols do Fantástico para que seja possível apresentar se o quadro faz jornalismo ou infotainment. Eles foram exibidos entre 9 de novembro de 2008 e 12 de novembro de 2017.

### 6.1 Programa 1: 9 de novembro de 2008

Figura 1: Gols do Fantástico | Globo - 09/11/08. Fonte: Globoplay



Quadro 1: Resumo da edição 2008

Amostra, tempo e data	Resumo
Programa 1 (06:55): 9 de novembro de 2008 – 34ª rodada	Primeiro modelo de arte da corrida dos cavalinhos. Palmeiras e Grêmio (0x1) em confronto direto pela vice-liderança e caça ao líder São Paulo. Destaque para as saídas desesperadas do goleiro Marcos rumo à área adversária. Na vitória do Cruzeiro sobre o Fluminense, Tadeu Schimdt destaca o número de vezes que o goleiro Fernando Henrique faz o sinal da cruz ao longo do jogo: 58. Em Flamengo 1x0 Botafogo a narrativa foca no zagueiro André Luiz, que havia tirado o cartão amarelo das mãos do árbitro em jogo da Copa Sul-americana. Nos jogos Coritiba 0x0 Náutico e Sport 2x1 Goiás, o destaque são alguns torcedores “desanimados” na arquibancada. O lanterna Ipatinga perde por 4x0 para o Internacional. O quadro fecha com imagens de uma criança jogando bola antes de Vitória 0x1 Atlético-MG.

Fonte: Elaborado pelo autor.

A primeira amostra que será analisada é referente ao dia 9 de novembro de 2008, no qual cobriu os jogos da 34ª rodada do Campeonato Brasileiro que ocorreram no domingo. Logo no início do quadro, antes mesmo de mostrar os primeiros gols, o apresentador Tadeu Schmidt chama atenção para a atuação do goleiro Marcos na derrota do Palmeiras por 0x1 contra o Grêmio: “ele jogou de um jeito que eu nunca vi goleiro nenhum jogar”. Nas primeiras imagens do jogo é destacado o fato de dois jogadores já estarem sangrando nos minutos iniciais e a diferença entre os curativos feitos na cabeça de ambos – um bem pequeno e outro mais exagerado. A rispidez do jogo também é enaltecida. Logo de cara é possível notar que os valores-notícia do **Insólito** e da **Visualidade** já ganham destaque no programa.

Na sequência, vemos a primeira versão da corrida dos cavalinhos, que representam a tabela do campeonato. Aqui, seu papel é mais ilustrativo, ao som da clássica música William Tell Overture Final<sup>8</sup>, e abre espaço para algumas piadas do apresentador, como acontece quando ele mostra o cavalo do São Paulo, líder do campeonato, tomando água de coco na praia vendo os adversários brigarem pela segunda colocação. A matéria segue mostrando alguns lances comuns do jogo até mostrar o gol do Grêmio. Ao destacar o nervosismo da torcida palmeirense com a derrota parcial, Tadeu retoma a figura do goleiro Marcos, que começou a sair da meta para ajudar no ataque de forma desesperada já nos 30 minutos do segundo tempo. Cinco lances diferentes do arqueiro são destacados nas imagens, bem como suas cansativas corridas de área à área na tentativa de ajudar seu time, mas, apesar do seu esforço, o jogo termina 0x1. Só esta partida ocupou 2 minutos e 20 segundos do quadro, sendo a grande maioria do tempo dedicada aos lances inusitados do jogo, enquanto o gol solitário aparece rapidamente apenas duas vezes, parecendo ter menos importância.

O segundo jogo a ser exibido pelo quadro é Cruzeiro x Fluminense e o fato que é destacado pelo narrador/apresentador é uma pomba branca voando no campo em câmera lenta. Tadeu pergunta: “Sabe o que isso significou para o jogo? Nada!”, responde em tom de brincadeira. Também é destacada a imagem de um jogador do Cruzeiro fazendo careta para cabecear a bola, bem como alguns lances de ataque do time da casa. Como o goleiro do Fluminense Fernando Henrique faz muitas defesas ao longo do jogo, Tadeu aproveita para chamar a atenção de quantas vezes o jogador se benzeu: 58 – enquanto é tocada uma música de Zeca Pagodinho, “Benza eu”. O gol da vitória aparece no fim narração, de forma rápida, assim como no jogo anterior. Mais uma vez, o **Insólito** ganha evidência como valor-notícia da matéria, além da **Visualidade**.

---

<sup>8</sup> Rossini - William Tell Overture Final: <https://www.youtube.com/watch?v=c7O91GDWGPU>

A todo o momento, Tadeu procura “interagir com o telespectador, fazendo perguntas, criando expectativa e é o que ele faz antes de mostrar o jogo entre Flamengo x Botafogo. Nessa partida, o destaque dado pelo apresentador vai para o lance em que o zagueiro do Botafogo André Luiz comete uma falta e deve levar o cartão amarelo do árbitro. Entram imagens lembrando o telespectador que, no jogo anterior, pela Copa Sulamericana, o zagueiro havia retirado o cartão das mãos do árbitro em ato de revolta. Aproveitando o gancho, Tadeu cria uma leve tensão sobre qual seria a atitude de André Luiz. Porém, o fato não se repete e o clima é quebrado com uma piada sobre o atraso salarial dos jogadores botafoguenses. Novamente o gol do jogo (1x0 para o Flamengo) fica para o final, sem muito destaque. A tabela dos cavalinhos aparece de novo e uma informação é compartilhada com o público: as probabilidades de título calculadas pelo matemático Oswald de Souza (55% para o São Paulo, 24% Grêmio, 10% Cruzeiro, 8% Palmeiras e 3% Flamengo) – prática comum do quadro quando está no final do campeonato.

Na sequência, são mostrados os gols do jogo entre Sport 2x1 Goiás (que pela primeira vez nesta edição aparecem antes de outros lances e curiosidades) e é destacado o desânimo de um pequeno torcedor no gol do time goiano. Na mesma linha, é chamada a atenção para um torcedor que dormiu durante o empate sem gols entre Coritiba e Náutico. O único lance do jogo mostrado é a acrobacia que atacante Ariel faz depois de perder uma chance de abrir o placar. A arte dos cavalinhos mostra para mostrar a briga contra o rebaixamento, que mostra o Ipatinga “atolado”, conforme Tadeu, na última colocação. Aproveitando a deixa, são mostrados os gols da vitória do Internacional sobre o “lanterna” mineiro, 4x0 – esta é a única partida onde apenas os gols são o destaque. Os números de Oswald de Souza agora aparecem para mostrar as chances de rebaixamento (Ipatinga 99%, Portuguesa 65%, Náutico 44%, Fluminense 42%, Vasco 41% e Atlético-PR 20%). No final da edição, Schimdt chama a atenção para as imagens de um pequeno torcedor brincando com a bola antes da partida entre Vitória 0x1 Atlético-MG: “a imagem mais bonita do jogo foi a do torcedorzinho chutando a bola, que bonitinho”, narra. O apresentador ironiza dizendo que o time da criança não colaborou e mostra o gol da derrota dos baianos contra os mineiros.

Vale observar que neste programa de 2008 é notável a relevância dos valores-notícia de **Notabilidade** (através da característica do **Insólito**, como denota Traquina), **Entretenimento** e **Visualidade**, visto que os lances inusitados e de imagens chamativas aparecem com muito mais destaque que os gols ocorridos nas partidas. Dos sete jogos exibidos, apenas um tem os gols como informação principal e os cavalinhos ainda tem uma participação mais acessória de edição e narrativa, justamente por ser o primeiro ano de sua aparição no quadro.

## 6.2 Programa 2: 15 de novembro de 2009

Figura 2: Gols do Fantástico | Globo - 15/11/09. Fonte: Youtube



Quadro 2: Resumo da edição 2009

Amostra, tempo e data	Resumo
Programa 2 (07:45): 15 de novembro de 2009 – 35ª rodada	Nova arte dos cavalinhos em 3D. Flamengo vence o Náutico (0x2) e alcança a vice-liderança, destaque para a atuação do atacante Adriano e conversa com a mão na boa entre os árbitros após a anulação do gol do Náutico. Para mostrar a classificação, Tadeu brinca e imita o gesto destacado da arbitragem. Gols de Avaí 3x1 Corinthians e Internacional 3x1 Figueirense. Val Baiano faz três gols é o artilheiro musical da rodada: ao som de Chiclete com Banana, os gols de Barueri 3x0 Botafogo, com destaque para a explicação confusa do atacante sobre ter dominado a bola com a mão no seu primeiro gol. Fluminense segue na saga “missão impossível” de escapar do rebaixamento, inspirado no filme homônimo, o quadro mostra a vitória por 2x1 do time sobre o Atlético-PR. Para finalizar, Tadeu chama os “momentos românticos” do domingo: alguns lances mais ríspidos como carrinhos e quedas, além de um escorregão em cima da bola de Ricardo Goulart durante o jogo entre Goiás 3x1 Santo André.

Fonte: Elaborado pelo autor.

O segundo programa analisado é o de 15 de novembro de 2009, dia dos jogos dominicais da 35ª rodada do Campeonato Brasileiro. Logo no início do quadro, o primeiro valor-notícia

que é acentuado é o da **Notoriedade**, visto que Tadeu começa seu texto falando sobre o jogador do Flamengo Adriano Imperador, já famoso do público por ter atuado na seleção brasileira e outros casos extracampo. Todo o lance do primeiro gol da partida gira em torno da figura do atacante flamenguista, a narrativa cria uma expectativa sobre o que ele faria – provavelmente o gol – mas Adriano acabou passando a bola para o tento de Petkovic. Ao mostrar aquele que seria gol de empate do Náutico, que foi supostamente anulado pela bandeirinha, o apresentador chama a atenção para a reclamação geral, mas principalmente para um torcedor de megafone e pelo gesto dos árbitros que conversam sobre o lance com a mão tapando a boca. Nas duas vezes que é a imagem inusitada é passada, sobe a música do grupo Samba 6 “Em Boca Fechada Não Entra Mosca”.

Na sequência, Tadeu faz uma brincadeira com o nome do juiz Sandro Ricci, entrando uma imagem do cantor Ritchie no clipe de “Menina Veneno”, e explica o trocadilho. Ao insistir no debate dos árbitros com o gesto da mão boca, o apresentador finalmente revela que o gol do Náutico foi corretamente anulado. Valores-notícia de **Entretenimento** e **Insólito** sobressaem aqui. A narrativa do jogo volta a focar no atacante Adriano, que marca o segundo gol e tem outros lances de efeito destacados, bem como um passe seu para o atacante Zé Roberto perder o gol fácil. Agora, o valor-notícia da **Falha** é destacada na figura de Zé Roberto, que além de ter errado o gol, tem outros lances de pouca habilidade lembrados pelo apresentador.

Em seguida aparece a nova arte da corrida dos cavalinhos, agora em uma animação em 3D, sem a música William Tell Overture Finale, mas com alguns efeitos sonoros mais divertidos. Ao mostrar a classificação do Flamengo, Tadeu põe na boca e retoma a gesto tão destacado no jogo anterior. Já nos lances entre Avaí 3x1 Corinthians o foco fica nos gols e nos dribles do jogador avaiano Caio. O mesmo acontece na partida de Internacional 3x1 Figueirense, onde apenas os gols são mostrados. Na sequência, o apresentador lembra que havia algum tempo desde o último artilheiro musical da rodada – quando um mesmo jogador marca três gols no mesmo jogo, ele ganha o direito de sugerir uma música para tocar durante o quadro. Tadeu diz: Val Baiano acabou com o jejum, pediu uma e ganhou a segunda de presente da nossa equipe”, criando uma expectativa no telespectador pelo porquê da música extra. Como tradição do quadro, as imagens mostram o atacante pedindo a música “Chicleteiro eu, chicleteira ela” da banda Chiclete com Banana e seus gols na vitória por 3x0 do Barueri sobre o Botafogo. Entretanto, Tadeu chama a atenção para a suposta infração de Val Baiano que parece ter dominado a bola com o braço no primeiro gol. Na entrevista feita no gramado pós-jogo o atacante diz “Não, não, dominei na mão”, logo, a edição toca a música e a vinheta de outro quadro do Fantástico, o “Super Sincero”, fazendo referência a declaração de Val – o que explica

o motivo da segunda música citada por Tadeu anteriormente. A frase curiosa do atacante é repetida na edição mais duas vezes, porém, de forma confusa, ele se retrata e afirma que havia dominado a bola no peito. Em tom de ironia o apresentador diz: “Ah, tá”. O **Insólito** é destaque mais uma vez.

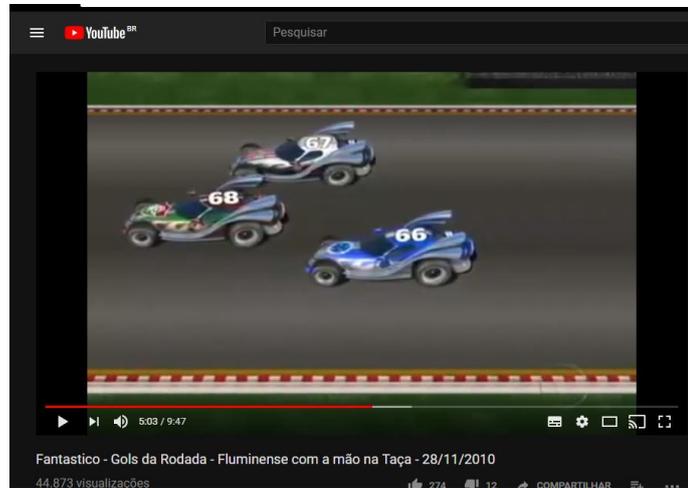
A briga do Fluminense contra o rebaixamento é enaltecida no quadro. Em uma narrativa que espetaculariza o drama dos jogadores e torcida, a saga do time carioca é comparada ao filme *Missão Impossível*, visto que era necessário vencer todos os jogos para evitar a queda à Série B. O valor-notícia da **Dramatização** e da **Notoriedade**, na figura do atacante Fred, imperam durante as imagens dos gols da vitória do Fluminense de 3x1 sobre o Atlético-PR. A edição mostra a ascensão do cavalinho do Fluminense, que há oito rodadas estava na última colocação do certame, com 98% de chance de queda, e agora já estava a dois pontos de sair da zona de rebaixamento. Em tom mais descontraído, Tadeu nomeia a saga de “Missão Possível”.

Finalizando o quadro, o apresentador chama os “momentos românticos dos jogos de domingo”. Em tom irônico e com uma música delicada ao fundo, Tadeu narra as imagens de alguns lances ríspidos: “uma queda suave, um pezinho na barriga, um pezinho na cara, uma voadora”, para depois chamar a atenção para o escorregão do meia do Santo André Ricardo Goulart, que caiu sentado na bola. Ao som de “Balão Criança” da Turma do Balão Mágico, são mostrados gols de Goiás 3x1 Santo André.

Nesta edição do 2009 os valores-notícia de **Notoriedade**, **Insólito** e **Dramatização** e **Entretenimento** conduzem a narrativa, uma vez que fatos como escorregões, mão na boca, entrevista confusa, além de trocadilhos e piadas, são mais valorizados do que os gols da rodada. A **Falha** aparece uma vez. Dos seis jogos do domingo, apenas dois destacam unicamente os gols. Em relação ao ano anterior, os cavalinhos ganham mais espaço como recurso de narrativa e entretenimento do quadro, visto que evoluem para uma arte em 3D, tem mais efeitos de animação e agora aparecem em um telão ao lado de Tadeu Schmidt.

### 6.3 Programa 3: 28 de novembro de 2010

Figura 3: Gols do Fantástico | Globo - 28/11/10. Fonte: Youtube



Quadro 3: Resumo da edição 2010

Amostra, tempo e data	Resumo
Programa 3 (09:47): 28 de novembro de 2010 – 37ª rodada	Arte dos cavalinhos é trocada por carrinhos de corrida para mostrar a classificação. Briga pelo título entre Fluminense, Corinthians e Cruzeiro. Palmeiras e Fluminense se enfrentam, destaque para a torcida palmeirense que exige uma derrota do clube para prejudicar o rival. Flu vence de virada (1x2), destaque para as defesas do goleiro palmeirense. Imagens inusitadas e gols de Corinthians 2x0 Vasco. Lances e gols de Flamengo 1x2 Cruzeiro. Atlético-MG vence o Goiás por 3x1 e escapa do rebaixamento. Após sair perdendo por dois gols, Avaí vira sobre o Santos (3x2) com o artilheiro musical da rodada Caio e escapa do rebaixamento ao som de música gospel. Gols de Internacional 1x1 Vitória e Atlético-GO 1x1 São Paulo. Guarani perde em casa para o Grêmio (0x3) e cai para a segunda divisão. Quadro fecha com os gols de Botafogo 3x1 Grêmio Prudente e Ceará 1x1 Atlético-PR.

Fonte: elaborado pelo autor.

Dando continuidade ao trabalho, analisaremos a edição de 28 de novembro de 2010 e os jogos da 37ª rodada do Campeonato Brasileiro. Tadeu abre o programa destacando que a definição do título ficou para a última rodada e o “dilema” do Palmeiras, que se vencesse o Fluminense ajudaria seu maior rival na disputa da taça, o Corinthians. Imagens mostram a torcida palmeirense exigindo a derrota proposital do seu time em contraste com o gol marcado pelo atacante do Palmeiras Dinei. Dramatizando o cenário, Tadeu pergunta: “estaria o Palmeiras a caminho de estragar a festa do Fluminense e ajudar o Corinthians?”. A edição mostra uma

imagem em câmera lenta do goleiro palmeirense Deola tentando defender o que seria o gol de empate do Fluminense e, em novo contraste de texto de imagem, o apresentador responde: “Não!”. O gol de empate e vários lances de pressão do time carioca são destacados até o goleiro do Palmeiras ser enaltecido novamente, “Deola, o goleiro que fez um pacto com a bola”, rima Tadeu. Mais imagens em câmera lenta de gols perdidos pelo Fluminense e a narrativa que explora o nervosismo dos jogadores destacam os valores-notícia de **Dramatização** e **Visualidade**. Finalmente sai o gol da virada do time carioca e a comemoração dos jogadores de mãos dadas, que vão saudar sua torcida após a vitória, é enaltecida como desfecho feliz do jogo.

Desta vez, os cavaleiros foram substituídos por carrinhos de corridas, em uma animação simples, que tem pouca relevância na narrativa do quadro. Na única vez que aparecem nessa edição, apenas mostram o posicionamento dos três primeiros colocados: Fluminense, Corinthians e Cruzeiro. Ao contar como foi o jogo do segundo colocado, Tadeu retoma o “dilema” da rivalidade ao mostrar a torcida corintiana comemorando o gol que dava a vitória parcial ao Palmeiras. No curioso gol marcado pelo atacante do Corinthians Bruno César, a edição repete o lance diversas vezes para tentar esclarecer de quem realmente foi o gol, visto que a bola desviou no zagueiro de Vasco Dedé e depois no goleiro Fernando Prass antes de entrar. Tadeu brinca com o fato dizendo que o goleiro teria feito um “gol contra com o glúteo”. Na sequência, o apresentador narra que o gol “deixou feliz o coração da torcida fiel” e a edição mostra a imagem de uma torcedora com um decote fazendo o sinal de coração com as mãos, o que faz o Tadeu parecer “constrangido” com a situação. Um recurso de entretenimento para o público masculino do quadro e pouco jornalístico. Para mostrar o segundo gol do time da casa, Tadeu faz outra piada no lance, desta vez em relação a coincidência de alguns jogadores corintianos envolvidos nos gols estarem usando algodão em diferentes partes do corpo. Em ambos os gols mostrados é notável como eles são apenas um detalhe na narrativa.

No duelo entre Flamengo x Cruzeiro, destaque para a situação contrastante dos times na tabela, com os mineiros na disputa pelo título enquanto os cariocas brigavam contra o rebaixamento. De uma forma mais direta que os jogos anteriores, são mostrados os dois primeiros gols, um para cada lado, e dois lances lamentados pela torcida, um pênalti não marcado para o Flamengo e uma bola na trave do Cruzeiro, para que enfim saia o gol da vitória do time mineiro – tentos são os principais fatos do jogo. Como de costume no quadro, são apresentadas as probabilidades de título e rebaixamento, calculadas por Oswald de Souza. No jogo entre Atlético-MG x Goiás, Tadeu destaca a festa do torcedor do galo que apoiou o time

na vitória por 3x1 e livrou o time da segunda divisão – aqui o recurso da dramatização não aparece e os gols parecem ser mais importantes novamente.

Em contrapartida, outro jogo que valia a briga contra o rebaixamento teve o valor-notícia de **Dramatização** bem explorado na narrativa: Avaí x Santos. O time visitante abriu dois gols de vantagem, mas logo é destacado o artilheiro musical e herói do jogo, Caio. Por ter marcado três gols, o atacante avaiano pede uma música gospel, “Conquistando o Impossível”, da cantora Jamily. Tadeu não perde a oportunidade dada pelo nome da música, que cabe perfeitamente com narrativa dramática e redentora do Avaí, que virou o jogo quase perdido e fugiu de um rebaixamento que parecia inevitável até algumas rodadas atrás. O apresentador também faz um trocadilho com o nome do atacante e seus três gols: “pra quem achava que o Avaí ia cair para a segundona, a resposta veio hoje: não caio, não caio e não caio!”.

Vitória e Atlético-GO, outros dois times envolvidos na briga contra o rebaixamento, têm suas partidas exibidas rapidamente e sem outros lances diferenciais, além dos gols: Internacional 1x1 Vitória e Atlético-GO 1x1 São Paulo. Logo depois, Tadeu destaca que os dois times vão se enfrentar para ver quem permanece na elite do futebol brasileiro. O jogo seguinte a ser mostrado foi Guarani 0x3 Grêmio, no qual time da casa também tentava fugir da série B. Ao mostrar apenas os três gols do jogo, o apresentador brincou com a situação dramática do Guarani, que acabou rebaixado: “dizem que o verde é a cor da esperança, mas o Guarani não deu nenhuma esperançazinha para torcida”. Em seguida, Tadeu lembra que o Grêmio disputa com o Botafogo a última vaga para a Libertadores do ano seguinte e as equipes se enfrentam na última rodada. Aproveitando o gancho, são mostrados os gols da vitória do Botafogo sobre o Prudente (3x1) e o quadro termina com os gols de Ceará 1x1 Atlético-PR.

Nesta rodada o valor-notícia mais explorado pela edição foi o de **Dramatização** – com a **Visualidade** como acessório – devido aos confrontos pelo título e pela permanência na primeira divisão. Mantendo sua característica com elementos de **Entretenimento**, o apresentador fez várias piadas os trocadilhos durante o quadro. Como esta edição cobriu todos os dez jogos da rodada, os gols acabaram ganhando um destaque bem maior na narrativa na segunda metade do quadro, sendo que sete partidas foram focadas nos seus respectivos gols. Vale ressaltar que a mudança para os carrinhos não fez muito sucesso com o público e por este motivo sua importância e participação no quadro foi bem inferior em relação ao ano passado, o apresentador quase não utiliza o recurso.

## 6.4 Programa 4: 6 de novembro de 2011

Figura 4: Gols do Fantástico | Globo - 06/11/11. Fonte: Youtube



Quadro 4: Resumo da edição 2011

Amostra, tempo e data	Resumo
Programa 4 (07:56): 6 de novembro de 2011 – 33ª rodada	Renovada, volta da arte dos cavalinhos na classificação geral. Fluminense, Flamengo e Botafogo embolam com Vasco e Corinthians na disputa pelo título. No jogo entre Santos 2x0 Vasco, destaque para o duelo entre Neymar e Dedé e as jogadas do atacante santista. Nos gols da vitória do lanterna América-MG sobre o líder Corinthians, Tadeu brinca várias vezes com a semelhança do juiz Jean Pierre de Lima com o ator Vin Diesel. Fluminense vence o Internacional fora de casa (1x2). De virada, Flamengo vence o Cruzeiro por 5x1, com destaque para o artilheiro musical da rodada, Thiago Neves, que pede o samba “A sorrir”, e a vinheta do “Travessão Maldito” que não deu sorte ao Cruzeiro em vários lances da partida. Na briga pelo rebaixamento, gols de Avaí 1x2 Ceará e Atlético-PR 2x1 Atlético-GO. Fim de quadro com gols de Palmeiras 0x2 Coritiba.

Fonte: Elaborado pelo autor.

O quarto programa analisado é referente ao dia 6 de novembro de 2011 e os jogos da 33ª rodada do Brasileirão. A partida que abre o quadro é Santos x Vasco e sua narrativa gira em torno do duelo entre Neymar e Dedé – claramente balizado pelo valor-notícia de **Notoriedade**, Tadeu classifica o menino da vila como “maior ídolo do esporte nacional” e o zagueiro como “revelação da defesa do futebol brasileiro”. Depois de mostrar lances de disputa entre as figuras centrais do jogo, todo o foco da matéria vai para Neymar, que marca o primeiro gol, e tem vários lances de dribles e jogadas individuais destacadas, inclusive seu cabelo: “Neymar tava naqueles dias que a gente acha até o cabelo dele bonito”, narra Tadeu. Além disso, o segundo

gol do jogo ganha um pouco mais de ênfase por conta da potência do chute de Borges: 149km/h – o centroavante também é destacado por ser o artilheiro isolado do certame com 23 gols.

Na partida entre o líder Corinthians e o lanterna América-MG, o personagem central da narrativa é o árbitro Jean Pierre de Lima. Os três lances de gol do jogo nasceram a partir de faltas assinaladas pelo juiz, que a todo momento é comparado ao ator Vin Diesel, pela semelhança física entre os dois “carecas”. No primeiro gol, o jornalista também faz uma brincadeira com o nome do centroavante do América-MG, Fábio Júnior, tocando uma música do cantor homônimo (Cabocla Tereza) durante o lance – **Personalização** e **Entretenimento** são os valores-notícia mais notórios deste jogo.

Os carrinhos de corrida do ano anterior são deixados de lado e os famosos cavalinhos voltam a ilustrar a tabela do campeonato, junto com clássica música William Tell Overture Final, e com sua arte renovada, em um estilo mais cartunizado em 2D. Nesta rodada, os cavalinhos aparecem para mostrar a acirrada disputa pela liderança, são cinco times (Corinthians, Vasco, Fluminense, Botafogo e Flamengo) com uma diferença de apenas três pontos entre o primeiro e o quinto colocado.

Na vitória do Fluminense sobre o Internacional (1x2), o foco da edição se concentra nos gols do jogo. Sem piadas ou fatos curiosos. Por outro lado, os recursos dos valores-notícia de **Dramatização** e **Insólito** são peças chave da narrativa do jogo entre Flamengo x Cruzeiro. No início, Tadeu já destaca que o time carioca obteve o “resultado mais impressionante da rodada” para criar expectativa no público. O primeiro lance apontado foi o gol do Cruzeiro, que brigava contra o rebaixamento e jogava fora de casa, logo depois Tadeu foca a narrativa do jogo em torno de uma vinheta: “O Travessão Maldito”, visto que o time mineiro perdeu as chances de ampliar o placar em dois lances de bolas no travessão. Reforçando as curiosas coincidências da partida, a vinheta aparece mais uma vez por causa do gol de empate do Flamengo: o chute do atacante Deivid explodiu no travessão e bateu nas costas do goleiro Fábio antes de entrar. A edição mostra o gol da virada, também marcado por Deivid, mas enaltece o meio-campista Thiago Neves, artilheiro musical da rodada com três gols. Ao som de “O Sol Nascerá (A Sorrir)”, do Grupo Zoasamba, são mostrados os gols do jogador que definiu a vitória por 5x1.

A arte dos cavalinhos mostra o Cruzeiro entrando na zona de rebaixamento e sendo ultrapassado pelo Ceará. Outro recurso novo da arte dos cavalinhos que vale ressaltar é a utilização do tema “The Lonely Man”<sup>9</sup> quando os cavalinhos que estão na zona de rebaixamento aparecem. A música faz referência ao seriado de TV do “Incrível Hulk” dos anos 70. Tal recurso

---

<sup>9</sup> The Lonely Man Theme - The Incredible Hulk TV Series: <https://www.youtube.com/watch?v=rccD1EWenio>

de entretenimento é comumente visto até hoje no quadro. Os gols da vitória de Ceará sobre o Avaí por 1x2 são passados rapidamente na edição, assim como os tentos de Atlético-PR 2x1 Atlético-GO. O quadro finaliza mostrando os cavalinhos que completam a zona de rebaixamento: Atlético-PR, Avaí e América-MG; além dos gols de Palmeiras 0x2 Coritiba.

É possível notar que praticamente todo o tempo desta edição do quadro é utilizado para mostrar os três jogos que tem explorados os valores-notícia de **Dramatização**, **Notoriedade**, **Insólito**, **Entretenimento** e **Personalização**, com os gols sendo meramente acessórios da narrativa construída, salvo exceção do potente chute de 149km/h de Borges e os três tentos de Thiago Neves. Tadeu conduz o quadro com cada vez mais piadas e brincadeiras focadas em fatos curiosos das partidas. Os outros quatro jogos, tem seus respectivos gols passados rapidamente, sem maiores destaques na edição. A volta dos cavalinhos é um recurso importante na narrativa de entretenimento do quadro, bem mais explorado que os carrinhos. Porém, o apresentador não tem a mesma interação com a arte dos personagens em um telão, como era feito em 2009.

## 6.5 Programa 5: 25 de novembro de 2012

Figura 5: Gols do Fantástico | Globo - 25/11/12. Fonte: Globoplay



Quadro 5: Resumo da edição 2012

Amostra, tempo e data	Resumo
Programa 5 (06:14):	Arte dos cavalinhos atualizada. Fluminense campeão há duas rodadas. Na briga pelo rebaixamento, Sport encara o Flu, com destaque para a presença da torcida em Pernambuco e a atuação dos goleiros durante o empate em 1x1. Portuguesa vence o Internacional por 0x2 e briga pela

25 de novembro de 2012 – 37ª rodada	permanência na série A, assim como o Bahia que empatou com o Náutico em 1x1. Gols de Cruzeiro 2x1 Coritiba. No jogo entre os rebaixados Palmeiras e Atlético-GO (1x2), Tadeu volta a dar destaque aos torcedores presentes, valorizando a demonstração de amor pelo clube mesmo na pior fase. O quadro termina com a disputa entre Grêmio e Atlético-MG pela vice-liderança, que vale vaga direta na Libertadores: gols de Figueirense 2x4 Grêmio e Botafogo 2x3 Atlético-MG.
-------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Elaborado pelo autor.

O programa foi veiculado em dia 25 de novembro de 2012, cobrindo os jogos dominicais da 37ª rodada do Campeonato Brasileiro. A primeira partida é entre Sport x Fluminense ocupa mais de um terço do quadro e o destaque da narrativa é o apoio incondicional da torcida do time pernambucano que luta contra o rebaixamento. A edição mostra várias imagens dos torcedores lotando o estádio, antes e durante jogo. **Visualidade, Personalização e Dramatização** são os valores-notícia mais explorados, uma vez que a narrativa foca na apreensão dos torcedores do Sport em vários lances, ainda mais com o Fluminense (campeão antecipado) abrindo o placar. A dramatização do jogo é acentuada com o gol de empate do Sport, que matinha o time com esperanças de permanecer na Série A. Outros recursos que vale ressaltar são os usados em lances no qual jogadores evitam gols praticamente feitos: quando os goleiros fazem as grandes defesas, Tadeu diz que foi “como um gato”, ao passo que um som característico do animal é repetido diversas vez junto com o lance. Algo parecido também ocorre com os jogadores de linha, que são chamados de “ninja” pelo apresentador, ao mesmo tempo em que um efeito sonoro de ninja é adicionado ao lance - a brincadeira que se repete algumas vezes neste jogo reforça o valor-notícia de **Entretenimento**. Com a partida encerrada em 1x1, é mostrada uma imagem de uma placa escrito “FÉ” no meio da torcida do Sport, evidenciando mais uma vez a **Visualidade, Dramatização e Personalização**.

A arte dos cavalinhos, que permanece mais um ano no programa e tem leves mudanças em relação a 2011, mostra a briga do Sport com Bahia e Portuguesa para sair da zona de rebaixamento. Aproveitando o gancho, a edição mostra, rapidamente, os gols da vitória da Portuguesa por 0x2 contra o Internacional; assim como os gols de Bahia 1x1 Náutico. A corrida dos cavalinhos aparece novamente para mostrar a colocação de Ponte Preta, Náutico e Coritiba, que conseguiram escapar de vez do rebaixamento na rodada. Também rapidamente, são mostrados os gols de Cruzeiro 2x1 Coritiba.

Naquele que Tadeu chama de “o jogo da tristeza”, o foco da narrativa também se concentra na fidelidade dos torcedores a seus clubes. Em Palmeiras x Atlético-GO, ambos os times já estavam rebaixados no campeonato e o apresentador pergunta ao telespectador por que

os torcedores estavam no estádio para assistir aquele jogo que pouco valia. Após mostrar os gols da vitória do visitante por 1x2, Tadeu responde qual o valor do referido jogo “honra, dignidade e a torcida que continua amando o time”. Assim como na partida que abriu o quadro, **Dramatização, Visualidade e Personalização** também são os principais valores-notícia.

Na sequência, a edição destaca a disputa de Grêmio e Atlético-MG pelo vice-campeonato – algo que poderia ser irrelevante, uma vez que tanto o segundo quanto o terceiro colocado ganham vaga para a Libertadores do ano seguinte. Entretanto, Tadeu lembra que a vice-liderança vale uma vaga “direta” para a fase de grupos do certame continental, diferente do terceiro que deve passar por uma fase prévia antes – dando uma informação interessante ao público, ao mesmo tempo que cria uma expectativa para os resultados dos jogos da dupla. Dessa forma, são passados os gols de Figueirense 2x4 Grêmio e Botafogo 2x3 Atlético-MG, com uma rara relevância aos tentos, que não foram exibidos tão rapidamente como em outros jogos, mas também não ficaram “escondidos” entre lances curiosos ou outros fatos – salvo uma brincadeira com o nome do zagueiro Réver e a música “Cheek to cheek” de Frank Sinatra, por conta da sonoridade semelhante entre Réver e *Heaven*. O quadro fecha mostrando o cavalinho do Grêmio na vice-liderança com um ponto a mais que o cavalinho do Galo.

Os valores-notícia de **Dramatização e Visualidade** aparecem em destaque nesta edição de 2012, porém, é correto afirmar que o valor de **Personalização** norteia toda a narrativa do quadro, principalmente se levarmos conta o principal personagem citado diversas vezes pelo apresentador: o torcedor. É através desta importante figura do futebol, que Tadeu valoriza a fidelidade e a paixão do brasileiro pelo futebol, justamente o assunto do quadro. Como de costume o valor de **Entretenimento** aparece em pequenas brincadeiras e trocadinhos – mas é correto dizer que está é edição no qual o recurso menos aparece, como se estivesse em segundo plano. Com exceção dos jogos de Grêmio e Atlético-MG, os gols são exibidos rapidamente na edição. Em cinco dos sete jogos os gols são o valor-notícia principal. Como já dito, os cavalinhos ganham mais um ano e recebem apenas mudanças estéticas, permanecendo como um recurso de edição na narrativa de entretenimento do quadro.

## 6.6 Programa 6: 24 de novembro de 2013

Figura 6: Gols do Fantástico | Globo - 24/11/13. Fonte: Globoplay



Quadro 6: Resumo da edição 2013

Amostra, tempo e data	Resumo
Programa 6 (06:36): 24 de novembro de 2013 – 37ª rodada	Arte dos cavalinhos levemente alterada. Cruzeiro já campeão. Foco na briga do rebaixamento, além das vagas na Libertadores. Gols de Criciúma 1x1 Vitória e Vasco 2x1 Cruzeiro, destaque na classificação dos cavalinhos para a situação delicada do Vasco contra a série B. Gols de Santos 1x0 Fluminense e Bahia 1x0 Portuguesa. Durante os gols de Ponte Preta 1x1 Grêmio, Tadeu brinca com o fato do jogador Pará ter colocado o dedo no nariz e cumprimentado o companheiro na sequência. O lanterna Náutico toma a maior goleada no campeonato: 6x1 para o Atlético-PR. Gols de São Paulo 1x1 Botafogo. Diego Tardelli é o goleador musical da rodada na vitória de 4x1 do Atlético-MG sobre o Goiás ao som do cantor Belo. No fechamento do quadro, destaque para os protestos dos jogadores, no início das partidas, em alusão ao movimento Bom Senso Futebol Clube. Gol de Flamengo 1x0 Corinthians.

Fonte: elaborado pelo autor.

O quinto programa analisado é referente ao dia 24 de novembro de 2013 e os jogos da 37ª rodada do Brasileirão. Como o Cruzeiro já é o campeão antecipado, Tadeu abre o quadro falando dos times na disputa da permanência na Série A. São passados rapidamente os gols de Criciúma 1x1 Vitória e Vasco 2x1 Cruzeiro. A corrida dos cavalinhos, que é muito semelhante esteticamente ao ano anterior, aparece na edição para mostrar o posicionamento dos últimos

times – destaque para o antepenúltimo colocado Vasco e seu cavalinho que está sendo carregado de maca, Tadeu reforça a metáfora dizendo que o time “estava na UTI”, e para música The Lonely Man”. Ambos recursos são exemplos da narrativa de entretenimento da edição e dão ênfase a situação dramática do time. O quadro segue com gols de Santos 1x0 Fluminense e Bahia 1x0 Portuguesa, com um rápido destaque para o centroavante Fernandão por ele ter feito o gol da vitória do time baiano pelo segundo domingo consecutivo. Ao mostrar a tabela novamente, a brincadeira/metáfora do cavalinho na maca é repetida, desta vez com a Ponte Preta, vice lanterna do campeonato. Na sequência, Tadeu mostra os riscos de rebaixamento calculados pelo matemático Oswald de Souza.

Foco desta edição do quadro, este segue falando sobre os times que tentam fugir da Série B. A “terrível” situação da Ponte Preta é retomada com os gols do empate em 1x1 com o Grêmio. Mas o destaque desta partida é um fato inusitado no qual o jogador Pará coloca o dedo no nariz e cumprimenta seu companheiro logo em seguida. De forma irônica, Tadeu narra a cena como se estivesse em um clássico programa de investigação, “denunciando” o ato do atleta. Claramente, o valor-notícia do **Insólito** é o mais importante nesta partida.

Na sequência, é dado destaque para a maior goleada de todo o campeonato na vitória do Atlético-PR sobre o Náutico por 6x1. Antes dos gols serem mostrados, Tadeu faz mais uma brincadeira, desta vez com a imagem de uma mosca que aparece na transmissão do jogo: “E o Náutico, hein? Vendo está imagem você pensa que é um time largado às moscas?”, diz em alusão a situação do time pernambucano, que já estava rebaixado há várias rodadas.

A corrida dos cavalinhos aparece novamente e ilustra a briga de Atlético-PR e Grêmio pela vice-liderança, bem como a de Goiás e Botafogo pela última vaga para a Libertadores. Aproveitando o gancho, os gols de São Paulo 1x1 Botafogo são mostrados, assim como os cálculos de Oswald de Souza para as chances matemáticas de classificação ao certame continental. Durante os gols de Atlético-MG 4x1 Goiás, destaque para o goleador musical da rodada Diego Tardelli, ao som de “Olhando os Retratos” do cantor Belo.

O último destaque da edição é o protesto dos jogadores no início de todas as partidas do domingo. Os jogadores ficaram sentados no campo, em protesto que fez parte do movimento “Bom Senso Futebol Clube”, reivindicando à Confederação Brasileira de Futebol (CBF) a diminuição do número de jogos no ano, a garantia dos 30 dias de férias e o aumento das pré-temporadas dos clubes. Mostrando as imagens dos jogadores sentados, a edição também citou a nota oficial da CBF que afirmava criar uma comissão para tratar do tema. O quadro é encerrado com o gol da partida entre Flamengo 1x0 Corinthians.

Como já dito, o foco deste quadro é briga dos últimos colocados contra o rebaixamento, visto que o Cruzeiro já era campeão antecipadamente. Para enfatizar a situação complicada dos jogos que envolviam esses times, a **Dramatização** é o valor-notícia mais explorado da edição. O **Entretenimento** é, mais uma vez, valor-notícia essencial na construção do quadro e, de forma inédita, o valor de **Novidade** e **Conflito** ganham destaque devido ao protesto dos jogadores antes de todos os jogos, fato singular no campeonato. O **Insólito** aparece no fato curioso protagonizado por Pará. Já a corrida dos cavalinhos, praticamente igual ao ano anterior, também tem participação semelhante em termos de narrativa, aparecendo na edição apenas para mostrar o posicionamento dos times e fazer piada dos times que estão na maca. Em oito dos dez jogos, os gols são os acontecimentos mais importantes da partida, maior média entre as dez amostras. Apenas em Ponte 1x1 Grêmio o enfoque vai para algo diferente, visto que o jogo sem gols entre Coritiba e Inter foi apenas citado pelo apresentador.

#### 6.7 Programa 7: 23 de novembro de 2014

Figura 7: Gols do Fantástico | Globo - 23/11/14. Fonte: Globoplay



#### Quadro 7: Resumo da edição 2014

Amostra, tempo e data	Resumo
Programa 7 (08:05): 23 de novembro de 2014 – 36ª rodada	Primeiro ano dos cavalinhos como fantoches. Cruzeiro é bicampeão consecutivo com duas rodadas de antecedência. Primeiros três minutos do quadro destacam o jogo que garantiu o título cruzeirense (2x1 contra o Goiás), além da festa dos jogadores, da torcida e do cavalinho. São Paulo garante vaga na Libertadores ao vencer o Santos por 0x1. Confrontos diretos pelas duas vagas restantes: gols de Corinthians 1x0 Grêmio e Internacional 2x1 Atlético-MG. Gols de Sport 2x2 Fluminense. Cavalinho do Criciúma chora o rebaixamento do time, primeiro do campeonato, no empate em 1x1 com o Flamengo.

	Chapecoense vence o Botafogo por 2x0 e escapa da série B, complicando a vida do time carioca. O quadro fecha com os gols de Coritiba 2x0 Palmeiras, Bahia 1x2 Atlético-PR e Figueirense 2x0 Vitória.
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Elaborado pelo autor.

O próximo programa analisado foi veiculado em 23 de novembro de 2014, cobrindo os jogos dominicais da 36ª rodada do Campeonato Brasileiro. Esta edição é referente ao primeiro ano dos cavalinhos como fantoches que interagem com o apresentador Tadeu Schmidt. Logo no início do quadro o destaque é o boneco do Cruzeiro, time que se sagrou campeão brasileiro na rodada. O cavalinho “toma” a apresentação para si e faz a chamado do jogo, “já entendi que você não vai me deixar falar hoje né?”, indaga Tadeu, chancelando a importância do personagem no quadro. Praticamente a metade da edição é dedicada ao jogo entre Cruzeiro 2x1 Goiás, são diversas imagens da partida: a torcida e o estádio lotado, a chuva que encharcou o gramado, lances de disputa de bola e os gols (que são narrados com um destaque maior que o comum, com replays e câmera lenta). Logo após, é mostrada a festa do título, comemorado por jogadores e torcedores, além de uma passagem da repórter no campo Maira Lemos (recurso telejornalístico raro no programa) que também entrevista alguns atletas e o técnico do time – com destaque para o zagueiro, Léo por estar com a testa sangrando após um suposto choque com a taça, e o atacante Ricardo Goulart que tremulava uma bandeira e apenas diz a jornalista: “Quarta-feira tem mais”. A imagem volta para Tadeu explicando a provocação do jogador, visto que dias após o domingo, os rivais Cruzeiro e Atlético Mineiro se enfrentariam pela final da Copa do Brasil. Dada toda a narrativa desta partida, é possível dizer que **Visualidade** e **Relevância** são os valores-notícia que mais se destacam.

Na sequência do quadro, o jogo entre Santos 0x1 São Paulo tem como foco o goleiro Rogério Ceni, uma vez que este poderia ser seu último clássico como atleta. Dessa forma, são mostradas imagens de vários jogadores o cumprimentado antes da bola rolar e depois uma bola na trave do Santos e o gol marcado pelo São Paulo, com a narração dando ênfase a provável despedida do goleiro. Como o São Paulo garantiu a vaga para a Libertadores com a vitória, a já tradicional corrida dos cavalinhos aparece para mostrar a briga pelas duas últimas vagas restantes entre Corinthians, Internacional, Atlético-MG, Grêmio e Fluminense. Vale ressaltar que a corrida que representa a tabela teve grandes mudanças em relação aos anos anteriores, já não sendo mais apenas uma animação gráfica: agora, são os fantoches que foram uma fila para identificar as posições dos times.

Aproveitando o gancho da disputa, são mostrados os gols dos confrontos diretos para a vaga da Libertadores: Corinthians 1x0 Grêmio e Internacional 2x1 Atlético-MG. Nos tentos de Sport 2x2 Fluminense, o gol contra do zagueiro Ewerthon Páscoa, resulta em uma piada do apresentador com o nome do atleta: “Realmente, não foi um domingo de Páscoa”.

O segundo fantoche a participar do quadro ao lado de Tadeu Schmidt é o do Criciúma, que caiu para a segunda divisão naquele domingo. O cavalinho aparece chorando e o apresentador pergunta: “Algo a declarar?”, “Eu tô me sentido que nem teto de gesso. Rebaixado”, responde ironicamente, “Caiu e fazendo essa piada horrível, meu Deus do céu”, lamenta Tadeu. Gols de Flamengo 1x1 Criciúma são mostrados e o cavalinho do time rebaixado aparece com uma mala, ao som da já conhecida música triste do Hulk, além dos outros cavalinhos que na fuga da série B: Botafogo, Bahia, Vitória, Palmeiras e Coritiba. Destaque para os dois gols da vitória da Chapecoense, que escapou do rebaixamento, contra o Botafogo. O quadro é finalizado com os gols de Coritiba 2x0 Palmeiras, Bahia 1x2 Atlético-PR e Figueirense 2x0 Vitória.

Nesta edição, o que mais chama a atenção é a nova participação dos cavalinhos na narrativa criada em torno da rodada em geral. A mudança para fantoches que interagem com o apresentador representa um importante marco para o tradicional programa, visto que eles dão a tônica de entretenimento de toda a construção narrativa: fazendo piadas, contando os fatos, falando com o telespectador. É possível notar que nas duas informações mais importantes da rodada: Cruzeiro campeão e Criciúma rebaixado, os personagens ganham mais destaque, como se estivessem apresentando o quadro, ficam ao lado de Tadeu. Dessa forma, os valores-notícia que definem a edição são **Entretenimento**, **Visualidade** e **Relevância**. Mas não podemos esquecer da **Notoriedade**, pelo breve destaque dado a Rogério Ceni; e da **Falha**, pelo gol contra de Ewerthon Páscoa. Com exceção dos jogos de Cruzeiro, Criciúma e São Paulo, que juntos ocuparam cerca de 65% de tempo do quadro, todos os outros sete jogos tiveram enfoque nos seus gols.

## 6.8 Programa 8: 29 de novembro de 2015

Figura 8: Gols do Fantástico | Globo - 29/11/15. Fonte: Globoplay



Quadro 8: Resumo da edição 2015

Amostra, tempo e data	Resumo
Programa 8 (09:34): 29 de novembro de 2015 – 37ª rodada	Cavalinhos fantoches fazem sucesso e permanecem. Corinthians campeão. Foco na briga pela Libertadores: Gols de Fluminense 1x1 Internacional. Grêmio vence o Atlético-MG por 2x1 e se classifica - destaque para a trombada do árbitro Péricles Bassols com o jogador do Atlético. Cavalinho do Sport comemora a vitória do time e a fuga do rebaixamento: 2x0 sobre o Corinthians. Gols do Cruzeiro 3x0 Joinville e Atlético-PR 3x0 Flamengo. Cinco times tentam fugir de três vagas para série B: Goiás, Vasco, Avaí, Figueirense e Coritiba. Gols do Avaí 1x0 Ponte Preta, Chapecoense 1x3 Goiás, Coritiba 0x2 Palmeiras. Destaque para o cavalinho do Vasco e seu sotaque português na fuga do rebaixamento. Forte chuva no Rio de Janeiro atrasa em mais de uma hora o jogo do Vasco, que vence o Santos por 1x0. O quadro termina com a corrida dos cavalinhos na tabela.

Fonte: Elaborado pelo autor.

O oitavo programa em análise foi veiculado no dia 29 de novembro de 2015 e cobriu os jogos da 37ª rodada. Tadeu abre o quadro lembrando que o Corinthians já era o campeão antecipado e foca na briga por vagas na Libertadores. Os primeiros jogos mostrados são referentes a tal disputa. Passam rapidamente os gols de Fluminense 1x1 Internacional. Os gols de Grêmio 2x1 Atlético-MG tem como destaque a trombada do árbitro Péricles Bassols com o

jogador do time visitantes, Tadeu brinca dizendo que o juiz ajudou o Grêmio ao cometer a falta involuntário – o **Insólito** já é o primeiro valor-notícia do quadro.

Os cavalinhos fantoches fizeram grande sucesso e foram mantidos no programa. O primeiro cavalinho a aparecer na edição é o do Sport, como próprio apresentador diz, o jogo do time pernambucano não valia muita coisa, visto que os times envolvidos já não tinham mais chances de vaga na Libertadores. Porém, o cavalinho afirma: “mas nem por isso deixamos de vencer”. Nos gols de Sport 2x0 Corinthians, é possível observar que Tadeu força um sotaque nordestino para exaltar a vitória da equipe local. Passam depois os gols de Cruzeiro 3x0 Joinville, com pequeno destaque para a comemoração do atacante Alisson, que se atirou no colchão inflável em formato de escudo do time. Os gols de Atlético-PR 3x0 Flamengo são mostrados sem maiores destaques.

O próximo foco da edição é a briga de cinco pela fuga de três vagas a segunda divisão. No gol de Avaí 1x0 Ponte Preta, destaque para a comemoração do zagueiro Antônio Carlos, autor do tento, e da torcida, visto que a vitória tirou os catarinenses da zona de rebaixamento. Em Chapecoense 1x3 Goiás, detalhe para todos gols terem sido de bola parada. Já em Palmeiras 0x2 Coritiba, o destaque vai para os belos passes que originaram os dois gols do jogo.

Seguindo falando sobre a fuga da série B, o segundo cavalinho a aparecer ao lado de Tadeu é o do Vasco e seu sotaque português, que está usando uma máscara de mergulho, em alusão ao jogo adiado em mais de uma hora por causa da chuva torrencial que alagou o estádio São Januário. Além da máscara, o personagem também faz uma segunda piada sobre a situação, dizendo que se deu bem com a chuva pois é “o grande navegador, Vasco da Gama”. Ao mostrar o jogo, o foco inicial é justamente a chuva, e a consequente dificuldade dos torcedores de acesso ao estádio, bem como a situação dos jogadores, que tiveram de adentrar ao gramado no meio torcida, pois os vestiários também foram inundados. Sobre o jogo, são vários lances destacados, defesas do goleiro do Vasco, gols perdidos pelo time da casa, a angústia da torcida todos eles reforçando a situação dramática do time carioca na fuga da série B, até o gol do meia Nenê, que garantiu a vitória por 1x0 contra o Santos. O “recurso cômico” da matéria é a brincadeira com Nenê: toda vez que seu nome é citado pelo apresentador, ouve-se o som de um bebê (rindo ou chorando, dependendo do desfecho). Na sequência, o cavalinho do Vasco volta a aparecer com Tadeu, desta vez para apresentar as probabilidades de rebaixamento feitas agora pelo matemático Tristão Garcia (Goiás e Vasco 88%, Avaí 66%, Figueirense 57% e Coritiba 1%), o jornalista chama a atenção para a delicada situação dos vascaínos, mas o fantoche se diz tranquilo, pois “só” precisaria vencer seu jogo e contar com as vitórias de Corinthians e Fluminense sobre Avaí e Figueirense. Ao Tadeu tentar perguntar para os cavalinhos de

Corinthians e Fluminense se eles vão ajudar o Vasco, os fantoches passam assoviando distraídos na frente da câmera, ignorando as súplicas do boneco português. **Dramatização, Visualidade, Inesperado e Entretenimento** são valores-notícia claros na narrativa deste jogo e toda a situação do Vasco, neste que foi o destaque mais longo da edição.

Por último, o quadro finaliza mostrando a classificação/corrída dos cavalinhos. Segundo Tadeu, os três primeiros colocados Corinthians, Atlético-MG e Grêmio, estão garantidos no que chama de “bonde da Libertadores”, restando apenas uma vaga para São Paulo ou Internacional (78% para os paulistas e 28% para os gaúchos). Todo o restante da classificação é mostrado, até chegar nos times que lutam contra o rebaixamento e os três últimos colocados, que aparecem agarrados em uma parede tentando não cair no “buraco da segunda”: Figueirense, Vasco e Goiás.

Nesta edição dos “Gols do Fantástico”, é evidenciada a importância ainda maior dada aos cavalinhos, que mantém a estética do ano anterior, mas ganham mais participação na narrativa do quadro. Primeiramente pelo fantoche do Vasco, que tem o maior protagonismo da edição, no qual seu arco dura cerca de quatro minutos e meio, quase 50% por cento de tempo da atração inteira. O referido cavalinho apresenta várias características de destaque e que evidenciam seu papel como recurso de entretenimento ao público: usa um adereço extra (máscara de mergulho), tem o sotaque português, faz piadas, apresenta as probabilidades de rebaixamento. É notório que tal edição gira em torno da situação complicada do Vasco e seu fantoche, dessa forma os valores-notícia exaltados no contexto são de **Dramatização, Visualidade e Entretenimento**. Detalhe para o **Inesperado**, na figura da chuva torrencial que moldou a forma do jogo. Em segundo lugar, há o cavalinho do Sport, que por si só serve como recurso de entretenimento e relevância para se falar de uma partida de pouco apelo informativo, já que nada mais valia para o certame. Nas demais partidas, há espaço apenas para seus respectivos gols – com exceção Grêmio x Atlético-MG, que deu valor ao **Insólito**, devido a “trombada” do juiz.

## 6.9 Programa 9: 06 de novembro de 2016

Figura 9: Gols do Fantástico | Globo - 09/11/16. Fonte: Globoplay



Quadro 9: Resumo da edição 2016

Amostra, tempo e data	Resumo
Programa 9 (10:28): 06 de novembro de 2016 – 34ª rodada	Vinheta nova, cavalinhos com ainda mais destaque na narrativa. Palmeiras praticamente campeão. Na abertura do quadro, o cavalinho do Palmeiras brinca com o fantoche do Flamengo. Palmeiras vence por 1x0 o Internacional, que entra na zona do rebaixamento – destaque para a saída de bola inusitada da partida e para o jogador Alex, por ter dado um tapa na garrafa de água oferecida ao ser substituído. Nos gols de Ponte Preta 1x2 Santos, a equipe visitante fez um protesto com a frase “Faltou respeito” na camisa, por causa da repentina mudança na data do jogo. Gols de Coritiba 2x0 Atlético-MG. Cavalinho do São Paulo pede para Tadeu tocar música por causa de Cueva, mesmo ele não tendo feito 3 gols, e sim, três assistências na vitória por 4x0 sobre o Corinthians. Destaque para Marinho, que comandou a virada do Vitória sobre o Atlético-PR por 3x2. Levir Culpi é demitido do Fluminense após a derrota por 4x2 para o Cruzeiro. Cavalinhos do América-MG e do Santa Cruz temem o rebaixamento, o time pernambucano vence o confronto por 1x0. Gol de Chapecoense 1x0 Figueirense. Tadeu e o cavalinho do Palmeiras mostram as probabilidades de título e rebaixamento, além da já tradicional corrida da classificação.

Fonte: Elaborado pelo autor.

O penúltimo programa analisado é de 06 de novembro de 2016 e os jogos dominicais da 34ª rodada do Campeonato Brasileiro. O quadro passa a ter uma vinheta de abertura, que ilustra os estádios dos 20 clubes da série A. Depois da vinheta, Tadeu já é interrompido pelo

cavalinho do líder Palmeiras, que diz procurar o fantoche do Flamengo, vice-líder ato início da rodada. O cavalinho do time carioca surge no diálogo mesmo com seu time não tendo jogado no domingo. O boneco do Palmeiras faz piada com o “cheirinho”, (termo usado pelos torcedores do Flamengo quando acreditam que seu time tem chances de ser campeão), já o cavalinho flamenguista, de máscara hospitalar e espirrando, responde afirmando não sentir mais cheiros. Este teatro inicial ocupa o primeiro minuto da edição, sendo uma metáfora da disputa pelo título entre Flamengo e Palmeiras, este que abriu seis, pontos de vantagem na liderança. Nos lances de Palmeiras x Internacional, o apresentador já chama atenção para a saída de bola do jogo, criando expectativa no telespectador. Porém o lance não tem nenhuma consequência e Tadeu pede desculpas pelo falso destaque. É notável como o valor-notícia de **Entretenimento** predomina na narrativa desde o início do quadro. É mostrado o gol da vitória do Palmeiras e alguns lances a mais do jogo, para depois ser focada a situação difícil do Inter na luta contra o rebaixamento: ao ser substituído, o meia Alex dá um tapa na mão do massagista do clube, que lhe oferecia água – a vinheta “Que é isso rapaz”, usada pelo apresentador para momentos marcantes dos jogos, dá destaque negativo para a atitude do atleta. Dessa forma, o **Conflito** é o segundo valor-notícia empregado ao jogo.

O quadro segue com o confronto entre Ponte Preta x Santos e o destaque é o protesto da equipe visitante, que estampou a frase “Faltou respeito” na camisa, por causa da repentina mudança na data do jogo determinada pela polícia de Campinas (SP), que passou da noite de sábado para a manhã do domingo seguinte – Tadeu não informa o motivo de alteração. No pênalti cometido pelo zagueiro santista David Braz, o apresentador ironiza o contexto perguntando se “não faltou respeito” do atleta. Por fim, são mostrados os gols da vitória de virada do Santos por 1x2. O **Conflito** pode ser visto como valor-notícia principal do jogo. Já nos gols de Coritiba 2x0 Atlético-MG, destaque para o belo gol marcado pelo meia Raphael Veiga.

O segundo cavalinho que ganha importância na narrativa da rodada é o do São Paulo, que pede para Tadeu tocar música para o meia Cueva, mesmo ele não tendo feito três gols, como é de praxe do quadro. São mostrados os gols da vitória do São Paulo por 4x0 sobre o Corinthians, com destaque para o gol e as três assistências de Cueva – justificando o pedido do boneco. Na sequência, o apresentador aparece com um livro gigante, representado o regulamento do quadro, e explica que não vai tocar a música para os lances do jogador. O valor-notícia de **Entretenimento** aparece mais uma vez na edição, mas aliado a dois valores de construção: **Personalização** e **Consonância**, devido a narrativa girar em torno de Cueva e da possibilidade de ele ganhar música – contexto conhecido pelo telespectador. Na virada do

Vitória sobre o Atlético-PR (3x2) outro jogador a ganhar destaque é o atacante Marinho, que participou marcou dois gols e deu uma assistência e brigou com companheiros. Um segundo destaque foi o atacante Pablo, que também marcou dois gols, logo Tadeu aproveita a deixa e faz uma brincadeira com o nome do jogador, em referência ao famoso cantor homônimo do programa do SBT “Qual é a Música”. Nesta partida, temos novamente os valores-notícia de **Entretenimento**, **Personalização**, além do **Conflito**, como delineadores da narrativa.

Na sequência do quadro, Tadeu traz a informação de que Levir Culpi havia sido demitido do cargo de treinador do Fluminense, o fato é justificado ao serem mostrados os lances da goleada do Cruzeiro por 4x2 sobre o time carioca. O apresentador também chama a atenção para uma curiosidade: todos os gols do Cruzeiro foram marcados por quatro atacantes diferentes. Dessa forma, ao mostrar a entrada de um quinto atacante no jogo, o argentino Ábila, é criada a expectativa do atleta também ter marcado o seu – o que de fato ocorre, porém ele acaba fazendo um gol contra. Tadeu logo brinca com o fato e lê o nome do atacante ao contrário: “Alibá”. Aqui, os próprios gols são o principal fato do jogo, todos narrados por meio do valor de **Entretenimento**.

No confronto ente Santa Cruz e América-MG, dois últimos colocados do campeonato, seus cavalinhos aparecem ao lado do apresentador, com medo e afirmando verem o fantoche do Vasco. Tadeu pergunta “com que frequência?”, “o tempo todo!”, respondem os bonecos. Em mais uma narrativa que valoriza o **Entretenimento**, a cena faz uma dupla referência: a primeira é ao cavaleiro do Vasco, que fez sucesso no quadro em 2015 e acabou com seu time rebaixado a série B naquele ano; a segunda diz respeito ao filme “O Sexto Sentido”, no qual um garoto vê o espírito de pessoas mortas à sua volta. O gol da vitória do Santa Cruz é mostrado sem maiores destaques, assim como em Chapecoense 1x0 figueirense.

Depois de todos os gols do domingo serem mostrados, o quadro finaliza com o cavaleiro do Palmeiras e Tadeu Schimdt lendo as chances matemáticas calculadas por Tristão Garcia para título e rebaixamento, além da aparição de toda a classificação, representada pela corrida dos cavalinhos.

A crescente participação dos cavalinhos na narrativa de entretenimento, ano, após ano, deve ser reiterada na análise desta edição. Em termos estéticos, quase não há mudanças, com exceção a nova vinheta de abertura, que também ilustra cada jogo e seu respectivo estádio antes dos gols serem mostrados. Como observado, cinco fantoches, relacionados a três dos sete jogos do domingo, aparecem ao lado do apresentador e são os protagonistas da narrativa. Visto que a construção sobre o que aconteceu na rodada gira em torno dos “teatrinhos” que envolvem os cavalinhos e Tadeu Schimdt. O maior destaque é o cavaleiro do Palmeiras e seu sotaque

italiano, devido a origem do clube alviverde, que abre o finaliza o quadro – inclusive interrompendo o jornalista em suas duas aparições, como se tomasse para si a apresentação. Os valores-notícia mais vistos durante esta edição são: **Entretenimento**, **Personalização** e **Conflito**. A **Consonância** aparece uma vez. Apenas em três jogos, pode-se afirmar que os gols são os valores-notícia principais de destaque: Cruzeiro 4x2 Fluminense, Coritiba 2x0 Atlético-MG e Chapecoense 1x0 Figueirense.

### 6.10 Programa 10: 12 de novembro de 2017

Figura 10: Gols do Fantástico | Globo - 12/11/17. Fonte: Globoplay



Quadro 10: Resumo da edição 2017

Amostra, tempo e data	Resumo
Programa 10 (07:53) 12 de novembro de 2017 – 34ª rodada	Mais uma nova vinheta, cavalinhos são protagonistas do quadro. Corinthians quase campeão. Mesmo o Corinthians não tendo jogado no domingo, seu cavalinho abre o quadro ao lado de Tadeu. O fantoche avisa que pode ser campeão já na quarta-feira seguinte, mas o apresentador chama atenção ao fato de que desde quando ele começou a apresentar o quadro (2007) o campeão sempre foi conhecido no domingo. Gols de Grêmio 1x1 Vitória e Coritiba 1x1 Ponte Preta. Cavalinho do Atlético-GO brinca que está quase caindo, mas foi salvo pela vitória por 2x0 contra o Sport. Gols de Bahia 2x2 Atlético-MG, destaque para Robinho e Edgar Junio que fizeram dois gols cada e ficaram perto de pedir música. Gols de Palmeiras 2x0 Flamengo e um destaque misterioso sobre a partida que seria revelado ao final do quadro. Gols de Vasco 1x1 São Paulo e o mesmo destaque misterioso sobre o jogo é apontado. Nos gols de Cruzeiro 3x1 Fluminense mais um destaque misterioso aparece. Na sequência, Tadeu retoma os destaques misteriosos e revela alguns números

	relacionados sobre os 3 lances, faz contas e chega num resultado que não faz sentido: -412. Corrida da classificação fecha o quadro.
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: Elaborado pelo autor.

A última edição dos Gols do Fantástico a ser analisada diz respeito aos jogos das 34ª rodadas do Campeonato Brasileiro, em 12 de novembro de 2017. O quadro abre com a nova vinheta do ano, no qual é simplesmente escrito “GOLS do Fantástico”. Nesta edição, o cavaleiro do Corinthians aparece na arte perguntando onde está a taça do campeonato – visto que o time era praticamente o campeão antecipado. Mesmo o Corinthians não tendo jogado no domingo, seu cavaleiro abre o quadro ao lado de Tadeu. O fantoche pergunta pela taça novamente e avisa que pode ser campeão já na quarta-feira seguinte, mas o apresentador chama atenção ao fato de que, desde quando ele começou a apresentar o quadro (2007), o campeão sempre foi conhecido no domingo para comemorar no Fantástico, logo pede para que o cavaleiro do Corinthians espere mais uma rodada. O boneco responde negativamente e Tadeu acaba concordando, pois o vice-líder Grêmio empatou seu jogo. O **Entretenimento** é o valor-notícia do início da atração. Os gols de Grêmio 1x1 Vitória são mostradas sem maiores destaques. Na sequência, gols e alguns lances de Coritiba 1x1 Ponte Preta.

O segundo cavaleiro a ganhar destaque no programa é o do Atlético-GO, que no diálogo com Tadeu finge estar caindo várias vezes, mas foi salvo momentaneamente do rebaixamento graças aos dois gols do atacante Diego Rosa na vitória sobre o Sport. O apresentador destaca que outros jogadores também marcaram dois gols na rodada e quase puderam pedir a já tradicional música. Gols de Atlético-GO 2x0 Sport, com breve atenção para a defesa “como um gato” do goleiro Cléber. Em Bahia 2x2 Atlético-MG, destaque para os atacantes Edgar Junio e Robinho que marcaram dois gols cada. Ao dar a informação de que o atacante baiano fez 9 gols nos últimos 8 jogos, Tadeu brinca com o nome de Edgar Junio: “você pode achar que falta um erre no nome dele, mas gol não falta não”. Diferente dos primeiros jogos da edição, que tem os gols como maior valor-notícia, este é caracterizado pela **Personalização**, dado o destaque aos jogadores citados.

No jogo entre Palmeiras 2x0 Flamengo, destaque para os gols semelhantes do atacante Deyverson e sua comemoração ensaiada com o companheiro Michel Bastos, que logo foi interrompida pelos outros jogadores do time paulista. Sobre o segundo gol do jogo, Tadeu chama a atenção do telespectador para que ele “guarde este momento” e cria uma expectativa ao dizer que “no fim desta reportagem, uma informação importante deste momento”. No jogo

entre Vasco 1x1 São Paulo, através da vinheta “Que é isso rapaz?” o destaque inicial é o jogador Éder Militão, que foi expulso após duas faltas violentas: um chute do peito do Henrique e uma joelhada nas partes íntimas de Jean – “Toda a solidariedade dos homens do Brasil com a dor do Jean”, declara o apresentador. No gol marcado pelo time do São Paulo, destaque para o jogador Marcos Guilherme trocando as chuteiras momentos antes de abrir o placar. Já no gol de empate do Vasco, Tadeu volta a lembrar do destaque misterioso, repetindo a frase “guarde este momento, no fim desta reportagem, uma informação importante deste momento”. No jogo de entre Cruzeiro x Fluminense, o apresentador informa que o meia Gustavo Scarpa estava completando 150 jogos com a camisa do time carioca e relaciona o fato a tal “informação importante”, repetindo pela segunda vez a frase misteriosa. Os gols de Cruzeiro 3x1 Fluminense enfim são mostrados – detalhe para a informação dada sobre o meia Thiago Neves: ele foi o maior pontuador do Cartola<sup>10</sup> no domingo.

Na sequência, finalmente é revelada a “informação importante” por trás da relação entre os três lances destacados pelo apresentador: o Vasco marcou um gol no São Paulo no estádio São Januário, o que não acontecia há 7 anos ( $7 \times 365 = 2.555$ ); isso ocorreu no mesmo dia em que Gustavo Scarpa completou 150 jogos pelo Fluminense ( $2.555 - 150 = 2.405$ ); no mesmo dia em que Deyverson marcou o gol de número 800 do campeonato ( $2.405 - 800 = 1.605$ ). Continuando o cálculo peculiar, Tadeu ainda subtrai 2.017 dos 1.605 e chega ao número de -412. Numa piada sem muito sentido, até para uma narrativa de entretenimento o apresentador afirma “é só isso o que eu tenho pra dizer pra vocês, menos quatrocentos e doze”. Como padrão dos últimos dois anos, o quadro também finaliza com a classificação/corrída dos cavalinhos.

É notório afirmar que toda a construção desta edição do ano de 2017 gira em torno do **Entretenimento** como valor-notícia, muito em razão da narrativa da “informação importante” criada na metade final do quadro – o que acrescentou, pouco, ou quase nenhum valor informativo ao telespectador. Outro destaque que devemos observar é o desejo do apresentador para que o Corinthians seja campeão apenas no próximo domingo, para manter uma tradição que dura dez anos – é evidente como Tadeu busca valorizar o seu quadro e o apelo obtido com o público. Também vale ressaltar a informação sobre o maior pontuador do Cartola e como a grande visibilidade do quadro é usada para disseminar o interesse no jogo virtual do Grupo Globo. O único valor notícia identificado além do **Entretenimento** (que predomina em quatro

---

<sup>10</sup> O Cartola FC é um jogo virtual inspirado no conceito de Fantasy, utilizado nos Estados Unidos nos esportes americanos. No Brasil, o usuário monta uma equipe a cada rodada da Série A e soma pontos de acordo com os desempenhos dos jogadores escolhidos. A inscrição é gratuita, mas existe uma versão paga, que custa R\$ 49,90 em 2018. Em 2017, estima-se que o Grupo Globo faturou cerca de R\$ 14 milhões com o serviço.

dos sete jogos da rodada) nesta edição, é a **Personalização** (visto em apenas um jogo), restando apenas dois jogos onde os gols são o destaque maior. Já o protagonismo dos cavaleiros aparece ratificado como no ano anterior, ao abrir e fechar a atração.

Tabela 1: Valores-notícias das edições

<b>Valores-notícia</b>	<b>Edições identificadas</b>
Entretenimento	10
Dramatização	6
Insólito	5
Visualidade	5
Personalização	4
Notoriedade	3
Conflito	2
Falha	2
Relevância	2
Novidade	1
Consonância	1
Inesperado	1

Fonte: Elaborado pelo autor.

Tabela 2: Jogos com gols destacados x jogos com outros destaques

<b>Ano do programa</b>	<b>Jogos com gols destacados</b>	<b>Jogos com outros destaques</b>
Programa 2008 (7 jogos)	1	6
Programa 2009 (6 jogos)	2	4
Programa 2010 (10 jogos)	7	3
Programa 2011 (7 jogos)	3	4
Programa 2012 (7 jogos)	5	2
Programa 2013 (10 jogos)	8	1 (e um 0x0, sem destaque)
Programa 2014 (10 jogos)	7	3
Programa 2015 (10 jogos)	7	3
Programa 2016 (10 jogos)	3	7
Programa 2017 (7 jogos)	2	5
Total: 84 jogos	45 jogos	38 jogos (e um sem destaque)

Fonte: elaborado pelo autor.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise de dez programas que resumem dez anos de construção e desenvolvimento do Gols do Fantástico, é possível dizer que o quadro, sim, produz um conteúdo de infoentretenimento. Conforme verificado, o valor-notícia de **Entretenimento** aparece em todas as edições, quase sempre em primeiro plano, moldando a narrativa dos jogos e seus destaques individuais, além do campeonato como um todo. Dessa forma, o **Entretenimento** deixa de ser um valor-notícia e passa a ser tornar linguagem – apresentando características de envolvimento emocional e elementos lúdicos, em construções narrativas que promovem um forte apelo emocional afetivo e imaginário no telespectador, além de ressaltar o incomum e o insólito. Ao abandonar o estilo antigo de apresentação dos gols do domingo, a construção do quadro visa uma maior abrangência no público, para ganhar maior audiência. É notável como a atração foi ratificando a narrativa de entretenimento, com uma linguagem mais informal e leve, focando menos no público tradicional esportivo/futebolístico (homens) para aproximar-se, também, de novas faixas de audiência: mulheres, crianças, bem como até quem tem menos interesse em futebol.

Dos 84 jogos que foram exibidos durante os dez programas desta análise, 45 tem apenas os gols destacados, o que corresponde a 53,6% das partidas; por outro lado, 38 jogos (45,%) tem como destaque outros fatos: lances inusitados, personagens curiosos e notórios, piadas e trocadilhos do apresentador, conflitos dramáticos, além de imagens visualmente impactantes ou belas, geralmente balizados pelos valores notícia de **Dramatização, Insólito e Visualidade** – apenas um jogo foi registrado como 0x0, sendo apenas citado durante a respectiva edição. Vale ressaltar que nesse suposto empate técnico de relevância, os gols são exibidos muito rapidamente, salvo poucas exceções, servindo apenas como instrumento de um aspecto mais importante: o próprio programa e sua narrativa de infoentretenimento, que é construída através dos valores-notícia mais ressaltados em detrimento dos gols.

Inicialmente, o quadro tem a corrida dos cavalinhos apenas como recurso auxiliar na exibição dos gols, com o jornalista Tadeu Schimdt sendo o principal condutor da atração, narrando os lances e chamando a atenção do telespectador para os fatos curiosos e insólitos. Porém, é a partir da introdução dos cavalinhos fantoches como personagens protagonistas da narrativa, que o quadro passa de uma atração de jornalismo esportivo, com características de entretenimento (algo que já verificado como comum na história da editoria), para uma produção de infoentretenimento. Toda a construção das edições passa a girar em torno dos cavalinhos, que representam as diferentes situações vividas pelos times e seus torcedores dentro do

Campeonato Brasileiro: rebaixamento, título, conflitos, drama, volta por cima e outras emoções.

Esta construção de infoentretenimento também serve para espetacularizar o futebol e o torneio nacional que tem seus direitos de transmissão atribuídos a Rede Globo. Compreende-se que a dona dos direitos espera que a disputa seja um grande sucesso de audiência e publicidade, e o Gols do Fantástico é importante instrumento desta lógica, visto que o programa já possui grande visibilidade e criou identificação com o público brasileiro.

Os tais cavalinhos já fazem parte da cultura do nosso futebol, versões alternativas feitas artesanalmente pelos próprios torcedores são vistas pelos grandes estádios de todas as partes do país. Nas ruas de Porto Alegre, mesmo em dias que não há jogos, é possível encontrar ambulantes que vendem vários modelos que copiam os bonecos da televisão. Nos dias de jogos, não importando mais o campeonato em questão, seja na Arena do Grêmio ou no Beira-Rio, os cavalinhos são comercializados ao lado de camisetas, chapéus e bandeiras. Esse fenômeno se deve ao sucesso que o quadro alavancou depois da introdução dos fantoches na sua construção narrativa.

Percebe-se, através deste trabalho, que mesmo com humor e dramatização empregados na narrativa do programa, o conceito de jornalismo esportivo do Gols do Fantástico até pode não deixar de informar, mas acaba permitindo o espetáculo e o entretenimento ocupar demasiado espaço em detrimento da notícia – caráter fundamental do infoentretenimento.

## REFERÊNCIAS

- ALCOBA LÓPEZ, Antonio. **El Periodismo deportivo em la sociedad moderna** Madrid: El autor, 1980.
- \_\_\_\_\_. **Periodismo deportivo**. Madrid: Síntesis, 2005.
- AMARAL, Luís. **Técnica de jornal e periódico**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro; Brasília: INL, 1978.
- BARBEIRO, Heródoto; RANGEL, Patrícia. **Manual do jornalismo esportivo**. São Paulo: Contexto, 2006.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa : Edição 70, 1977.
- BECKER, Beatriz. **A Linguagem do Telejornal: um estudo da cobertura dos 500 anos do Descobrimento**. 2ª edição. Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2005.
- BETTI, Mauro. **A Janela de vidro – esporte, televisão e educação física**. Campinas: Papirus, 1998, p. 35.
- BEZERRA, Patrícia Rangel Moreira. **O Futebol Midiático: uma reflexão crítica sobre o jornalismo esportivo nos meios eletrônicos**. 2008. 151 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação Social, Cásper Líbero, São Paulo, 2008.
- CABRAL, Águeda Miranda. **A edição não linear e a construção da notícia no telejornalismo**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008.
- COELHO, Paulo Vinicius. **Jornalismo esportivo**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2004. (Coleção Comunicação).
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DEJAVITE, Fabia Angélica. **Infotainment nos impressos centenários brasileiros**. Estudos em Jornalismo e Mídia Ano V. - n. 1 - jan./jun, p. 37-48. São Paulo: Insular, 2008.
- ERBOLATO, Mário L. **Jornalismo Especializado**. São Paulo: Atlas, 1981. 158 p.
- FANUCCHI, Mario. **Nossa Próxima atração – O interprograma no Canal 3**. São Paulo: Edusp, 1996.
- GABLER, Neil. **Vida o filme: como o entretenimento conquistou a realidade**. São Paulo. Companhia das Letras, 1999.
- KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia e o Triunfo do Espetáculo**. Líbero, São Paulo, 2004, v. 6, n. 11, p. 4-15. Disponível em: <<http://www.ciencianasnuvens.com.br/site/wp-content/uploads/2013/07/35932881-A-Cultura-da-midia-e-o-triunfo-do-espetaculo.pdf>>. Acesso em: 25 de abril de 2018.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Comunicação e jornalismo: a saga dos cães perdidos**. São Paulo: Hacker, 2000.

MARQUES, José Carlos. **Fomos goleados também fora de campo: a Copa do Mundo Fifa-2014 e a cobertura da TV Brasileira**. MARQUES, José Carlos (org.) In: A Copa das Copas? Reflexões sobre o Mundial de Futebol de 2014 no Brasil. São Paulo: Edições Ludens, 2015.

MEMÓRIA GLOBO. Disponível em: <<http://www.memoriaglobo.globo.com>>. Acesso em: 17 de abril 2018.

OSELAME, Mariana Corsetti. **Fim da notícia: o "engraçadismo" no campo do jornalismo esportivo de televisão**. 2012. 153 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

PADEIRO, Carlos Henrique de Souza. **O predomínio do entretenimento no jornalismo esportivo brasileiro**. Dissertação (Mestrado). 2015. 126f. Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação – Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo. 2015.

PATERNOSTRO, Vera Íris. **O Texto na TV**. Rio de Janeiro: Campus, 1999. 158 p.

PEREIRA, Vinicius. **Entretenimento como Linguagem e Multissensorialidade na Comunicação Contemporânea**. Intercom - XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Manaus, 2013.

RIBEIRO, André. **Os Donos do espetáculo. Histórias da imprensa esportiva no Brasil**. São Paulo: Terceiro Nome, 2007, p. 7

ROCCO JUNIOR, Ary José; BELMONTE, Wagner Barge. **Da informação ao entretenimento: análise do jornalismo esportivo brasileiro pela trajetória histórica da Revista Placar**. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 19, 2014, Vila Velha, Anais..., Vila Velha, 2014. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/resumos/R43-1668-1.pdf>>. Acesso em: 20 de abril de 2018.

ROWE, David. Sports journalism – **Still the ‘toy department’ of the news media**. In: *Journalismo*. Sage Publications, 2007. Disponível em: <<http://jou.sagepub.com/cgi/content/abstract/8/4/385>>. Acesso em: 10 de abril de 2018

SILVEIRA, Nathália Ely da. **Jornalismo Esportivo: conceitos e práticas**. 2009. 91f. Trabalho de conclusão (Graduação em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2009

SOARES, Edileuza. **A Bola no ar – O Rádio esportivo em São Paulo**. São Paulo: Summus, 1994,

SQUIRRA, Sebastião C. de M. **Aprender telejornalismo: produção e técnica**. 2ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do jornalismo. Porque as notícias são como são**. Florianópolis: Insular, 2005.

\_\_\_\_\_. **Teorias do jornalismo: A tribo jornalística - uma comunidade interpretativa transnacional.** Florianópolis: Insular, 2005.

TV GLOBO. **Gols do Fantástico.** Rio de Janeiro: TV Globo Rio de Janeiro, 9 de novembro de 2008. Programa de televisão. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/908919/programa/>>. Acesso em: 10 de maio de 2018.

\_\_\_\_\_. **Gols do Fantástico.** Rio de Janeiro: TV Globo Rio de Janeiro, 15 de novembro de 2009. Programa de televisão. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UtMuM12BQMU>>. Acesso em: 13 de maio de 2018.

\_\_\_\_\_. **Gols do Fantástico.** Rio de Janeiro: TV Globo Rio de Janeiro, 28 de novembro de 2010. Programa de televisão. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=P14\\_G9ehIQM](https://www.youtube.com/watch?v=P14_G9ehIQM)>. Acesso em: 18 de maio de 2018.

\_\_\_\_\_. **Gols do Fantástico.** Rio de Janeiro: TV Globo Rio de Janeiro, 6 de novembro de 2011. Programa de televisão. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5fcr88w4eaQ>>. Acesso em: 20 de maio de 2018.

\_\_\_\_\_. **Gols do Fantástico.** Rio de Janeiro: TV Globo Rio de Janeiro, 25 de novembro de 2012. Programa de televisão. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/2260814/programa/>>. Acesso em: 23 de maio de 2018.

\_\_\_\_\_. **Gols do Fantástico.** Rio de Janeiro: TV Globo Rio de Janeiro, 24 de novembro de 2013. Programa de televisão. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/2975968/programa/>>. Acesso em: 25 de maio de 2018.

\_\_\_\_\_. **Gols do Fantástico.** Rio de Janeiro: TV Globo Rio de Janeiro, 23 de novembro de 2014. Programa de televisão. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/3785129/programa/>>. Acesso em: 28 de maio de 2018.

\_\_\_\_\_. **Gols do Fantástico.** Rio de Janeiro: TV Globo Rio de Janeiro, 29 de novembro de 2015. Programa de televisão. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/4642544/programa/>>. Acesso em: 31 de maio de 2018.

\_\_\_\_\_. **Gols do Fantástico.** Rio de Janeiro: TV Globo Rio de Janeiro, 6 de novembro de 2016. Programa de televisão. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/5430685/>>. Acesso em: 02 de junho de 2018.

\_\_\_\_\_. **Gols do Fantástico.** Rio de Janeiro: TV Globo Rio de Janeiro, 12 de novembro de 2017. Programa de televisão. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/6284034/programa/>>. Acesso em: 04 de junho de 2018.

WOLTON, Dominique. **Elogio do grande público: Uma teoria crítica da televisão.** São Paulo: Editora Ática. 1996.