

Brasil Extremo¹

Bruno BORGHI²

Bárbara LOPES³

Karoline WAPPLER⁴

Leonardo GONZALES⁵

Leonardo LAMUR⁶

Willian ALVES⁷

Patrícia RANGEL⁸

Faculdades Integradas Rio Branco, São Paulo, SP

RESUMO

O objetivo desse trabalho, intitulado como Brasil Extremo, consiste na apresentação da inserção dos esportes radicais nos jovens da pós-modernidade, analisando como a influência midiática cria tendências para os jovens. A mídia tende a criar identidades culturais, onde os jovens começam a adquirir um estilo, buscando sempre entender quem ele é dentro da sociedade. Na juventude, tudo se torna novo, é o momento que o indivíduo começa o processo de construção de sua própria identidade. Paralelamente, notou-se uma relação no crescimento da prática de esportes radicais no Brasil com o crescimento do Canal Off, um canal que surge no Brasil no ano de 2011 e rapidamente tornou-se um canal muito comum entre os jovens que são adeptos dos esportes radicais e/ou simpatizantes dessas práticas.

PALAVRAS-CHAVE: ipsum; metus; purus; vehicula; libero.

1 INTRODUÇÃO

Após a lei da TV por assinatura no Brasil, oficialmente Lei Federal 12.485/2011, entrar em vigor no ano 2012, diversos grupos de canais, como a Globosat, tiveram que

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Rádio, TV e Internet, modalidade RT 02 – programa Laboratorial de TV (avulso ou seriado).

² Aluno líder do grupo e estudante do 8º. Semestre do Curso de Rádio e TV, email: borghi.musica@hotmail.com.

³ Estudante do 8º. Semestre do Curso de Rádio e TV, email: ba.yasmin@hotmail.com.

⁴ Estudante do 8º. Semestre do Curso de Rádio e TV, email: karol_wappler@hotmail.com.

⁵ Estudante do 8º. Semestre do Curso de Rádio e TV, email: leonardom_135@hotmail.com.

⁶ Estudante do 8º. Semestre do Curso de Rádio e TV, email: leoiamur@hotmail.com.

⁷ Estudante do 8º. Semestre do Curso de Rádio e TV, email: will.dob@gmail.com.

⁸ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Rádio e TV, email: patricia.rangel@riobrancofac.edu.br.

investir em conteúdo nacional para atender a cota determinada pela ANCINE, cota na quais canais de espaços qualificados tem a obrigação de dedicar 3 horas e 30 minutos semanais do horário nobre para a veiculação de produtos audiovisuais brasileiros, sendo que metade deve ser produzida por produtoras brasileiras independentes.

Nasce assim o Canal Off, que além de preencher grande parte da sua programação com conteúdo nacional, possui a proposta de atingir um crescente e inexplorado grupo social: Os praticantes e entusiastas de esportes radicais. O canal surpreendeu a todos ao atingir, rapidamente, certo grau de popularidade entre os jovens, criando e disseminando uma linguagem particular e diferente de outros canais de esportes tradicionais. Paralelamente a isso, é notável o crescimento dos praticantes de esportes radicais no Brasil, tendo uma vasta diversidade de estilos e de seus próprios participantes, que vão de crianças a senhores e não se limitam a uma única classe social.

No presente projeto, analisamos as ferramentas e técnicas que a mídia dos esportes radicais utilizam para atingir o público jovem e, fazer um estudo de caso do Canal Off para compreender o que tornou este canal um fenômeno entre os jovens. Como consequência de nossas pesquisas, o grupo, paralelamente, produziu um programa televisivo voltado ao público jovem praticante ou simpatizante de esportes radicais.

O programa seguiu a mesma linha de estética, montagem e edição dos programas do Canal Off. Para o primeiro programa (projeto piloto que será apresentado) focamos no Estado de São Paulo, ou seja, o programa “Brasil Extremo” terá 26 episódios, onde cada um apresentará um Estado do Brasil com os esportes radicais mais propícios a ser praticados lá.

Jovens como Gabriel Medina, 20 anos, natural de São Sebastião, litoral de São Paulo, mais jovem brasileiro a ingressar no ASP World Title (WT), restrito aos 36 melhores surfistas do planeta e atleta mais novo a vencer uma etapa do Mundial de Surf (ASP), com apenas 15 anos. Também vemos Pedro Barros, 19 anos, skatista de Florianópolis, Santa Catarina, tetracampeão mundial de Skate Bowl (praticado em grandes bacias, semelhantes a piscinas vazias) e quatro vezes medalhista de ouro nos X-Games (um dos maiores eventos de esportes radicais do mundo, realizado anualmente). Essas são duas ilustres personas que definitivamente representam o quão jovem é o *card* de atletas nacionais praticantes de esportes radicais, e essa relação de idade se torna um fator de influência ligada à relação de sucesso e crescimento da prática destes esportes, pois jovens de todo o país sentem que existe oportunidade e reconhecimento, diferente do passado onde estes mesmos esportes

eram reprimidos não só pelo governo, mas também pela população.

Além disso, o fato do Canal Off ser definido como *lifestyle-*, indica que o intuito desses programas não é explicitamente mostrar como ou onde praticar um esporte, mas como os praticantes são pessoas diferentes, bem humoradas e aventureiras. Isso as torna mais interessantes e muitas vezes populares, trazendo uma certeza ao público, de que podem ganhar a vida conhecendo lugares diferentes e se divertindo e isso mexe diretamente com a emoção e sonhos de qualquer telespectador, os fazendo sentir vontade de ser como aquele atleta que está acompanhando no programa ou de sentir muita admiração por ele, apesar de nunca tê-lo visto antes.

Por isso a importância deste trabalho em identificar os pontos de conexão e exemplos que comprovam a relação do aumento da prática de esportes radicais no Brasil com índices de audiência e estudo de caso de um dos canais mais influentes desse meio.

Nosso projeto surgiu em primeira instância por todos serem fãs da diversidade que existe entre os esportes no mundo todo, e como sempre acompanhamos programas focados em apenas um tipo de esporte e é focado na vida de certo praticante nos perguntamos como poderíamos mostrar diversos esportes em apenas um programa e ainda melhor do que apenas isso, fazer uma ligação direta com os esportes e os estados brasileiros, repletos de diversidades. Com isso formulamos a ideia de mostrar quais esportes radicais você pode encontrar e praticar em cada um dos estados do país.

Dessa forma levando uma informação diferente e que pode tirar pessoas que não sabem disso de suas casas para conhecerem os lugares mostrados no programa e introduzindo-os na vida delas. Afinal, muitos dos locais que serão exibidos no programa, são de fácil acesso por qualquer pessoa. Vejamos por exemplo, o parkour, um esporte recente no Brasil, começou a ser praticado em 2004 por jovens que imitavam vídeos do atleta David Belle. Hoje em dia já é mais comum ver a prática desse esporte, principalmente pelas ruas de São Paulo. Assim, em no programa Brasil Extremo, que produzimos, o esporte é praticado em diversos “picos” da cidade de São Paulo, becos, ruas, escadas, parques. Lugares maravilhosos, misturando o asfalto da cidade com o verde da natureza, onde muitas pessoas não sabem da existência desses locais.

Por fim o produto que produzimos, no caso, um programa de televisão voltado para o público jovem praticantes e simpatizantes de esportes radicais, foi nomeado “Brasil Extremo”, tem em média 24 minutos de duração. Com uma linguagem dinâmica e estética

inspirada nos programas do Canal Off, tivemos a intenção de trazer o espectador para dentro do dia-a-dia dos atletas e deixar um convite para a prática de esportes radicais.

2 OBJETIVO

O presente projeto tem como objetivo geral analisar os aspectos que fizeram do canal Off a preferência entre os jovens brasileiros, associar o crescimento da prática dos esportes radicais no Brasil com o crescimento do próprio canal, e analisar a influência midiática nesses jovens. Como objetivos específicos, a pesquisa apresenta:

- Analisar aspectos técnicos e estéticos como: “promos”, chamadas e vinhetas de abertura dos principais programas;
- Analisar os aspectos relacionados ao conteúdo e linguagem, como, análise da programação, estudo da audiência, diversidade esportiva do Canal Off, entre outros;
- Criação de um programa de Tv voltado para o público jovem sobre esportes radicais, com linguagem mais voltada para o “lifestyle” e não somente esportivo.

3 JUSTIFICATIVA

O crescimento da prática de esportes radicais por toda a extensão do país é claramente notável. Atualmente o futebol, esporte mais popular no país, não possui a mesma hegemonia de sempre, graças a essa diversidade que tem se estabelecido na mente das pessoas através de programas esportivos como os exibidos no Canal Off. Esportes diferentes estão tomando conta da cabeça da população e influenciando muitos jovens.

De acordo com pesquisa feita por Da Costa, Lamartine (ORG.). ATLAS DO ESPORTE NO BRASIL. RIO DE JANEIRO: CONFED, 2006, o Skate é o sétimo esporte mais praticado no Brasil, seguido do Surfe. Em pesquisa encomendada pela Confederação Brasileira de Skate (CBSK) feita pela Datafolha em 2009 o Brasil possui quase 4 milhões de praticantes de skate, entre amadores e profissionais, um crescimento de 20% em relação ao último levantamento.

Portanto, o programa **Brasil Extremo**, segue a tendência do crescimento do esporte radical no Brasil, para mostrar as diferentes modalidades existentes em cada Estado brasileiro, além de ter surgido, em primeira estância, porque todos os integrantes do grupo

são fã da diversidade que existe entre os esportes radicais no mundo.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A metodologia adotada neste presente trabalho foi dividida em três etapas. No primeiro momento, através de um levantamento bibliográfico, fizemos uma pesquisa histórica para entender as ferramentas e técnicas que a mídia pós-moderna utiliza para atingir o público jovem. Paralelamente a isso, pesquisamos os fatores que transformaram o esporte radical, antigamente marginalizado, a atualmente o mercado milionário de seus dois maiores representantes: surf e skate. No segundo momento, elaboramos uma pesquisa quantitativa para analisar os aspectos técnicos e de conteúdo que transformaram o Canal OFF, em um fenômeno entre os jovens, com apenas 2 anos de existência. Através desta pesquisa, procuramos confirmar a hipótese de que a mídia dos esportes radicais influencia no aumento da prática desses mesmos esportes.

Por fim, em um último movimento metodológico, mais empírico, produzimos um programa televisivo, focado na grade do Canal Off, intitulado **Brasil Extremo**.

Para a captação das entrevistas usamos o microfone lapela. Também utilizamos o microfone boom para a captação de som ambiente, e quando necessário mesclamos com sonoplastia para um efeito mais realista da prática de determinado esporte.

Para a edição de vídeo utilizamos o Premiere CC, juntamente com o After Effects. Com isso trabalhamos com um montador e um finalizador para seguir a linha narrativa determinada na edição. Tivemos 8 diárias de gravação, conseguimos muito material, com isso, começamos a decupar todas as imagens, sendo elas de inserts da cidade, takes e inserts dos atletas para melhor organização durante a montagem. Seguido disso, limamos todas as entrevistas, cortando trechos em que o atleta fugia do assunto ou acabava comentando algo que não era de extrema importância para a narrativa do programa.

No logo do programa, escolhemos fazer algo bem simples, inspirado nos logos de programas do Canal Off. Isso pelo fato de utilizarmos a mesma estética desse canal. O logo do programa Brasil Extremo é formado pelo contorno do mapa do Brasil, e no centro, inscrições com o nome do programa. Tudo em uma cor, branco. O logo não possui cor de fundo, assim quando aplicado sobre alguma imagem, apenas os contornos do logo em branco permanecem.

Para imagens de apresentação de locais e atletas do programa, utilizamos um amarelo ouro, pois destaca dentro da imagem que foi inserido e continua com a ideia simples da estética do Canal Off. Escolhemos fazer como se fosse um molde vazado, igual a parte do logo que está escrito “Extremo”, mantendo assim um padrão.

Os equipamentos utilizados foram: Steady cam Merlin 2, Tripé Velbon, Monopé, Microfones lapela Sennheiser, Microfone Rode Pro p/ dslr, Tascam e Rebatedor. As câmeras, Canon eos 6D, Canon eos 60D, Gopro hero 3+ e Gopro hero 3, também usamos as lentes: Canon 24-105mm f/4 usm, Canon 70-200mm f/4 usm, Canon 50mm f/1.4, Rokinon 14mm f/2.8 e Canon extender 2x

O casting foi todo realizado através de redes sociais, onde divulgamos a oportunidade de participar do projeto e aguardamos o retorno dos interessados, que nos enviaram materiais como fotos e vídeos deles praticando o esporte. Recebemos diversos atletas para cada modalidade. Depois elaboramos fichas contendo informações do atleta como: a sua desenvoltura frente às câmeras, boa dicção e habilidade pratica e técnica no esporte. Para apresentar ao espectador o que é esse esporte e instigar nele a vontade de também praticar este esporte. Assim escolhemos cinco atletas que se encaixavam no perfil que dentro da proposta da produção estavam dispostos a nos ajudar, e assim marcamos uma reunião com eles, para conhecê-los melhor e nos certificar que tínhamos feito a escolha certa.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

Brasil Extremo é um programa esportivo voltado para o público jovem, praticantes ou simpatizantes de esportes radicais. Cada programa consiste em apresentar quatro esportes radicais mais praticados em determinado Estado brasileiro, mostrando as belezas do Estado e as possibilidades de prática de esportes. Não havendo repórter ou apresentador, os programas são liderados pelos próprios atletas de cada esporte apresentado.

No projeto piloto, foi apresentado o estado de São Paulo, com os esportes: Le Parkour, Surf, Skate e Paraquedismo. Em lugares lindos e característicos do estado, como a praia de Maresias, o centro de paraquedismo na cidade de Boituva, as escadas e pontos históricos do bairro da Vila Madalena, os picos da Avenida Paulista, e as pistas de skate no Parque Cândido Portinari, Museu do Ipiranga e a renomada Pista de São Bernardo do Campo.

O programa começa com uma narração acompanhada de inserts que caracterizam a cidade de São Paulo, depois os atletas são apresentados, sendo eles: Danilo Alves, aos 26 anos, ele é um dos melhores praticantes de Parkour do Brasil e esta neste esporte á 10 anos, já participou de diversos programas de televisão mostrando o seu esporte e seu talento. Ele explica o que é o Parkour, onde este esporte começou e os melhores lugares pra praticar o Parkour em São Paulo, sempre correndo, escalando e se equilibrando de maneira incrível. Seguido por Rodrigo Imperatrice do Surf skate, que é pioneiro nesta modalidade no Brasil, ele praticamente flutua em cima de um skate que é um simulador de surf com *truckings* que viram 360° para os dois lados. Ele conta um pouco mais sobre esta nova modalidade para “surfear no asfalto” e dá dicas dos principais pontos de São Paulo para praticar este esporte radical. Depois o programa conta a historia do casal Uellington Mendes e Leticia Conte, paraquedistas apaixonados não só um pelo outro, mas também pelo esporte. Eles mostram como é passar o dia saltando de Paraquedas, Uellington dá instruções de equipamentos e apresenta seus saltos incríveis, já Leticia conta sobre a sua experiência de estar presente na tentativa de quebra de Recorde Brasileiro e Sul Americano Feminino de Formação em Queda Livre. O programa finaliza com o surf de Luciano Junior, que mostra quão prazeroso é sair de São Paulo para pegar onda, ele representa a tranquilidade e serenidade que o surf transmite ele conta a sua historia com o Surf, mostrando suas habilidades neste esporte.

O programa tem em média 20 minutos de duração, onde é dedicado cerca de 5 minutos para cada esporte citado . Com uma linguagem dinâmica e estética inspirada nos programas do Canal Off, tivemos a intenção de trazer o espectador para dentro do dia-a-dia dos atletas e deixar um convite para a prática de esportes radicais.

A sonorização do programa foi feita com trilha branca, todas selecionadas na internet, com exceção da música da banda Rancore, “5 segundos que precede a queda”, onde conseguimos a autorização da própria banda para a utilização da trilha em nosso projeto.

A ideia foi mostrar que em todos os pontos do estado de São Paulo, seja no litoral, nos centros urbanos ou no interior, é possível a prática de esportes radicais e a contemplação de lindas paisagens e contato com a natureza. Brasil Extremo busca transmitir adrenalina e realidade ao telespectador. Ser brasileiro nunca foi tão radical. São 26 Estados, 26 destinos. Brasil Extremo explora nossos limites.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento dessa pesquisa surgiu com a ideia de elaborar um conteúdo baseado nos esportes radicais do Brasil. Ao escolhermos esse tema seguimos com o pensamento que a prática de esportes radicais no Brasil tem crescido a cada dia, principalmente pelos jovens.

Inicialmente buscamos entender o que seria e como é formada a identidade cultural, pois a juventude é a época da vida onde a sociedade pede por uma identidade, com isso, percebemos que a mídia tende a influenciar na criação e/ou da descoberta dessa identidade cultural nos jovens. Buscamos entender a formação de tribos urbanas para juntar pessoas que possuem o mesmo gosto, estilo e identidade. Paralelamente, analisamos a evolução midiática dos esportes radicais no Brasil e o poder da mídia em formar ídolos dos esportes.

O legado do Brasil Extremo, veio na forma de aprendizado. Por se tratar de um programa que possui todas as suas cenas em ambientes externos, tivemos que solucionar diversos problemas para ter sucesso nas gravações. Outro problema que foi solucionado com sucesso, foi a dinâmica dos esportes radicais que conseguimos transmitir ao telespectador, através da gravação, usando recursos técnicos para a movimentação de camera, e também, na edição e pós produção.

Por fim, podemos afirmar que o programa Brasil Extremo possui diversos elementos que o torna um programa moderno e dinâmico. Com uma linguagem jovem e uma edição pulsante, conseguimos agregar ao produto audiovisual, uma experiência sensorial ao seus telespectadores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, J. A. B.; PIERANTI, O. P. **O estado e a formulação de uma política nacional de esporte no Brasil**. RAE-eletrônica, v. 6 n. 1 Art. 1, jan./jun. 2007. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S167656482007000100002&script=sci_arttext>

ARMBRUST, Igor. **O skate associado às dimensões educacionais**. In: 3º Congresso Brasileiro de Atividades de Aventura – Conquistando novas vias, ESFA-LEL/ENESP – ES, 2008.

COSTA, V. L. M. **Esportes de aventura e risco na montanha: uma trajetória de jogo com limites e incertezas**. Tese de Doutorado. Universidade Gama Filho – Rio de Janeiro, 1999.

CUBIDES, H,J, et. al. **“Vivendo a toda”. Jovens, territórios culturais e novas possibilidades.** Bogotá: Siglo del hombre editores. 1998.

GERGEN, K.J. **The saturated self: dilemmas of Identity in contemporary life.** Nova York: **Basic Books** (O Eu saturado: dilemas da identidade na vida contemporânea). Barcelona: Paidós, 1992 GIDDENS, Anthony. **Sociologia.** Madrid: Alianza Editores. 1991.

HABERMAS, Jünger. **The limits of Neo Historicism. In: autonomy and solidarity interviews.** Londres: Edições Verso. 1986.

HALL, Stuart; SILVA, Tomaz Tadeu da; LOURO, Guacira Lopes. **A identidade cultural na pós modernidade.** 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005. 102 p.

HONORATO, Tony. **Uma história do skate no Brasil: do lazer à esportivização.** In: XVII Encontro Regional de História – Olugar da História. ANPUH/SP-UNICAMP, 2004.

MAFFESOLI, Michael. **Comunicação e Sociedade: Pós-modernidade.** Vol. 18, 2011.

MAFFESOLI, Michael. **O tempo das Tribos: O declive do individualismo nas sociedades contemporâneas.** Madrid: Icaria. 1993.

MAFFESOLI, Michael. **O instante Eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas.** Barcelona: Tarsus. 2001.

MIRANDA, Antonio. **Sociedade da Informação: globalização, identidade cultural e conteúdos.** Brasília: 2000.

PEREIRA, Dimitri Wuo; ARMBRUST, Igor; RICARDO, Denis Prado. **Esportes Radicais de Aventura e Ação, conceitos, classificações e características.** **Corpoconsciência.** Santo André – SP, FEFISA, v. 12, n. 1, 2008, p. 37 – 55

SANTOS, Angela Maria Medeiros Martins; GIMENEZ, Luiz Carlos Perez; REBOUÇAS, Carlos Enout; SCHMITT, Sérgio Leite; RENNÓ, Tania. **Esportes no Brasil: situação atual e propostas para desenvolvimento.** São Paulo. Disponível em:

<http://www.bndespar.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/bnset/esporte.pdf>

THOMPSON, John b. **Os meios e modernidade. Uma teoria dos meios de comunicação.** Barcelona: Edição Paidós. 1998.

VEIGAS, Marcelo. BRANDÃO, Leonardo. Online: **Overmundo. In: A história das revistas de Skate no Brasil.** 2009. Disponível em <www.overmundo.com.br/overblog/a-historia-das-revistas-de-skate-no-brasil>

O SURF na mídia brasileira. Canal OFF: 70 e tal. Ep.14. 05'03''. 2013. Disponível em: <<http://canaloff.globo.com/programas/70-e-tal/videos/3031746.html>>