

Anos 90 e 2000: As Conquistas dos Times do Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba¹

Gabriela Tostes ROCHA²

Rafael Duarte Oliveira VENANCIO³

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

RESUMO

O presente projeto “Triângulo do Futebol: Comunicações e Culturas Esportivas no Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba” tem como objetivo contar a história do futebol da região por meio de um livro, com uma linha do tempo, e de um webdocumentário de 90 episódios não-lineares. O projeto tem como função fazer uma investigação histórica, com caráter documental, destacando como a prática futebolística é também um mecanismo cultural na região.

PALAVRAS-CHAVE: Webdocumentário, Prática Fílmica, Futebol, História do Esporte

Introdução

Um momento marcante para o futebol mineiro em geral foi a volta da Taça Minas. Depois de 12 anos, o torneio retornou para o calendário do futebol mineiro, em 1999, com a diferença de que os times de Belo Horizonte não participariam. O URT, time de Patos de Minas, tinha acabado de subir para a elite do futebol mineiro e queria ter um futuro melhor do que os times da região apresentaram. Conseguiu. Foi o primeiro campeão da nova Taça Minas e, depois de fazer um bom campeonato pelo Módulo I, se manteve na elite do futebol mineiro por sete anos.

Entre 1994 até os dias atuais, os times da região Alto do Paranaíba e do Triângulo Mineiro se revezaram como destaques do futebol mineiro. Foi um período de crescimento e relevância no esporte. Em 1994, o Uberlândia fez uma excelente

¹ Trabalho apresentado na IJ08 - Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 7 a 9 de junho de 2018.

² Graduanda do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, e-mail: gabi.tostesr@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo e Professor do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia, e-mail: rdovenancio@gmail.com

campanha no Campeonato Brasileiro Série C e por pouco não subiu para a Série B e, em 2000, se destacou na Copa João Havelange. Em 2001, o Mamoré fez um ótimo campeonato Mineiro Módulo I e, ainda, aconteceu o clássico Uberlândia x Uberaba pela Série C no mesmo ano. A Taça Minas de 2003 teve como final Araxá x Uberlândia, sendo este o campeão da edição. Mas, também, nesse período a região sofreu com perdas, como o fim do Ituiutabana, em 2004, e do Patrocinense, em 2005, e a ida do Ituiutaba para a cidade de Varginha, se tornando o Boa Esporte.

A investigação dessas histórias faz parte da pesquisa de Iniciação Científica, dando origem ao projeto “Triângulo do Futebol: Comunicações e Culturas Esportivas no Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba” aprovado no Edital Universal 2015 da Fapemig com vigência entre 2016 e 2019. Primeiro foi realizado uma pesquisa linear sobre a história do futebol na região publicada em um livro. Consequente dessa investigação foram selecionados 90 acontecimentos relevantes para a construção de um webdocumentário, com um minuto cada. E por fim, o documentário com 10 momentos marcantes da região.

Para a construção do projeto pode-se constatar três fases; a realização de uma pesquisa, inédita em amplitude, acerca da prática do futebol (uma das principais práticas sociais e culturais, de cunho esportivo, no país) no Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba, reforçando o caráter de pesquisa que responda as questões do entorno social; a experimentação do webdocumentário feito nas metodologias transmidiáticas do *storytelling* e de inspiração na Microhistória Italiana que representa um avanço de práxis na área da comunicação; e a construção de uma nova forma de Jornalismo Esportivo, se unindo ao dito “jornalismo literário”, visando a humanização dessa forma comunicacional de relevância social.

O projeto Triângulo do Futebol

O presente projeto de pesquisa de Iniciação Científica é parte do Projeto “Triângulo do Futebol: Comunicações e Culturas Esportivas no Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba” aprovado no Edital Universal 2015 da Fapemig com vigência entre 2016 e 2019. O projeto Triângulo do Futebol busca investigar as práticas culturais e comunicacionais que envolvem a prática do futebol, em suas diversas modalidades tais como profissional, amador (“de várzea”), educacional e escolar, no Triângulo Mineiro e

Alto Paranaíba. A ideia é realizar uma investigação histórica, de caráter documental e com entrevistas em campo, baseada nos princípios da Microhistória Italiana acerca dos atores e instituições envolvidas. Dessa pesquisa, resultará um webdocumentário, composto por 90 episódios não-lineares, baseado no conceitual atual de *storytelling* e narrativa transmidiática, envolvendo entrevistas, imagens de campo, recriações históricas. Para isso, será fundamental um conceitual narrativo posto pela investigação narratológica de atores de Literatura Fantástica latino-americana, tal como Gabriel Garcia Marquez, Jorge Amado, Eduardo Galeano e José Roberto Torero, que utilizaram o esporte, em especial o futebol, para movimentar sua poderosa amálgama de ficção e realidade. A ideia é que esse webdocumentário demonstre uma nova maneira de se realizar Jornalismo Esportivo - através de uma nova tecnologia midiática (webdocumentário transmídia) e de uma nova prática narrativa (Jornalismo Esportivo baseado em Literatura Fantástica) - que foque mais na vivacidade dos fatos (a “estória” de cada ator cultural-esportivo) do que o atual Jornalismo Esportivo focado apenas em resultados e em comentários técnicos de lances.

Mas, qual o motivo da escolha do Triângulo Mineiro?

Para o IBGE, o Estado de Minas Gerais possui doze mesorregiões, a saber: Noroeste de Minas, Norte de Minas, Jequitinhonha, Vale do Mucuri, Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba, Central Mineira, Metropolitana de Belo Horizonte, Vale do Rio Doce, Oeste de Minas, Sul e Sudoeste de Minas, Campos das Vertentes e Zona da Mata, compostas por 66 microrregiões. Com sete microrregiões (Ituiutaba, Uberlândia, Patrocínio, Patos de Minas, Frutal, Uberaba e Araxá), o Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba compreende acima de 15% do território estadual com mais de 2,2 milhões de habitantes e um PIB per capital acima de 27 mil reais, segundo os dados de 2008.

O Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba é uma das poucas mesorregiões do Estado de Minas Gerais que possuem clubes nas três divisões profissionais do campeonato mineiro de futebol. São eles, tomando com base o ano de 2015: URT e Mamoré no Módulo I; Uberlândia E.C, Araxá, Patrocinense e CAP Uberlândia no Módulo II; e Uberaba, Nacional de Uberaba, XV Uber (fusão do XV de Novembro com o Uber Futebol Clube), Fluminense de Araguari e Ituiutabana na Segunda Divisão. Além disso, possui grandes ligas amadoras de futebol. A Liga Uberlandense de Futebol possui três divisões com 49 equipes, além da liga rural. A mesma estrutura de futebol amador se manifesta nas grandes cidades do Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba tal como

Uberaba, Patrocínio, Ituiutaba e Patos de Minas. A prática do futebol é regular nas escolas, além da presença de escolinhas de futebol dos times do eixo Rio-SP e da capital mineira nas cidades. Com esse cenário, a prática futebolística é um mecanismo cultural crucial, demarcando o seu papel enquanto promotor de culturas e boas histórias a serem difundidas.

Dessa forma, as mesorregiões são estruturas privilegiadas para compreender os mecanismos sociais envolvidos. Um deles, de especial importância para o conglomerado de pesquisas em Ciências Humanas, Sociais Aplicadas e Artes da Universidade Federal de Uberlândia é a presença do fenômeno cultural que move a população regional, tornando-a distinta dentro do país e de Minas Gerais. Mas, como podemos definir o fenômeno da cultura? Tal como nos descreve Cunha (2010) e posto em reflexão por Venancio (2017), Alfred Kroeber, em *A Natureza da Cultura*, foi um dos primeiros antropólogos que buscou uma classificação das definições de cultura. Entre 250 definições encontradas, Kroeber (1993) fez uma subdivisão em sete grandes grupos.

Dessas sete definições, houve o desenvolvimento de importantes linhas de pensamento acerca da cultura na Epistemologia das Ciências Humanas, Sociais Aplicadas e Artes. Nelas, há um embate metodológico, mas também o amplo guarda-chuva teórico onde reside a importância das Ciências do Espírito, tal como nos lembra Heidegger (1977). Na quinta definição, há a raiz para as teorias idealistas da cultura que, por sua vez, se subdividem em três principais correntes, entre elas a de Levi-Strauss (1962).

Assim, a condição de cultura descrita, por exemplo, por Levi-Strauss é de um completo refazer, posto pelo *bricoleur*. Agente cultural por excelência, a atividade humana da bricolagem é um mecanismo de cultura de perpétuo fluxo de cultura com lembranças, transformações e atualizações.

É no universo do *bricoleur* que o universo da Cultura se expande para as práticas sociais mais simples tal como o futebol. A prática do esporte possui atividades culturais e comunicacionais relacionadas graças a esse eterno refazer que a Cultura possui de acordo com Lévi-Strauss. Com isso, o documentário aqui proposto se torna pertinente devido a retratação de um fenômeno cultural de ampla importância, o futebol, não pelo mecanismo esportivo, mas sim pelos atores culturais: torcedores, atletas e exatletas, familiares, funcionários, esportistas em geral. Fazer um documentário sobre futebol sob

o ponto de vista da cultura é, no limite, realizar uma investigação antropológica. Antropologia esse que é a mimetização que o jornalismo faz das ciências sociais, tal como nos descreve Muniz Sodré (2002), porém, no nosso caso, com o elemento literário vindo do *storytelling*. O webdocumentário é a forma de encontrar as histórias para além da história do futebol no Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba.

Práxis metodológica

A realização de produtos midiáticos com novos formatos (webdocumentário transmidiático) com novas formas de articulação de conteúdo (jornalismo que foque nas “estórias” dos fatos) são as formas de pesquisa aplicada que o campo científico da Comunicação possui. Quanto mais produtos experimentais, que utilizem as mídias digitais nos princípios mais inovadores, maior a possibilidade de construir novos debates e reflexões sobre assuntos de capacitação seja na graduação ou na pós-graduação, seja na interface dialogal com o mercado de trabalho. Realizar pesquisas práticas, tal como a realização do webdocumentário esportivo, é o campo ideal de práxis na pesquisa em Comunicação.

A ideia é que esse webdocumentário demonstre uma nova maneira de se realizar Jornalismo Esportivo - através de uma nova tecnologia midiática (webdocumentário transmídia) e de uma nova prática narrativa (Jornalismo Esportivo baseado em Literatura Fantástica) - que foque mais na vivacidade dos fatos (a “estória” de cada ator cultural-esportivo) do que o atual Jornalismo Esportivo focado apenas em resultados e em comentários técnicos de lances. Será uma forma de mostrar como o *storytelling* pode ajudar em novos campos de práxis audiovisual da comunicação em esporte.

Assim, verificamos três pontos de importância: (1) a realização de uma pesquisa, inédita em amplitude, acerca da prática do futebol (uma das principais práticas sociais e culturais, de cunho esportivo, no país) no Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba, reforçando o caráter de pesquisa que responda as questões do entorno social; (2) a experimentação do webdocumentário feito nas metodologias transmidiáticas do *storytelling* e de inspiração na Microhistória Italiana que representa um avanço de práxis na área da comunicação; e (3) a construção de uma nova forma de Jornalismo Esportivo, se unindo ao dito “jornalismo literário”, visando a humanização dessa forma comunicacional de relevância social.

Como podemos contar as histórias para além da história do futebol no Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba? A ideia metodológica aqui em pesquisa aplicada/experimental em Jornalismo Esportivo conceitua sua metodologia em quatro princípios: Transmídia, Microhistória, Narrativas Fantásticas Esportivas e *Storytelling*. Primeiramente, a transmídia é uma condição da narrativa:

O objetivo da narrativa transmídia é de quebrar as paredes que separam o público dos personagens. Para que os personagens vivam no mesmo mundo que o público e se comunicar com eles através dos mesmos dispositivos e meio que o mundo real. O objetivo da narrativa transmídia é proporcionar uma experiência imersiva na história (WEISMAN, 2009, s/n).

Assim, a transmídia se coloca como uma imersão narrativa bem como uma confluência de mundos narrativos, amalgamando tanto a relação autorleitor, realizando as ideias de Roland Barthes (2008), bem como a relação entre a diegese veraz e a diegese ficcional. Isso se dá pela multiplicidades de linguagens midiáticas envolvidas no universo digital, bem como uma noção de cultura participativa imbuída de inteligência coletiva (JENKINS, 2009). Uma narrativa transmídia, dessa forma, é a plena interação diegética e adiegética (enunciado e enunciação) entre autores, personagens e leitores. Isso só se torna possível com uma maneira nova de construir histórias. Eis aqui o espaço da reflexão da Microhistória e das Narrativas Fantásticas. Por Microhistória, compreende-se um novo tipo de abordagem na construção da narrativa histórica, promovido pelo debate na cena italiana da ação dos historiadores que escreviam na revista *Quaderni Storici*. :

A micro-história transformou-se sensivelmente desde os princípios do debate sobre a micro-análise (e, em seguida, sobre o “paradigma indiciário” em meados dos anos 1970) até os seus desenvolvimentos mais recentes. Agregou novas indagações, sem perder de vista, no entanto, os elementos centrais que articulavam todo o projeto micro-histórico: o empenho em interpretar a realidade social a partir dos seus próprios termos (com o conseqüente esforço continuado de renovação das categorias interpretativas), questionar as fronteiras ambíguas da contextualização social e cultural, de discutir a pertinência e as conseqüências teóricas de explorar conscientemente as diferentes escalas de observação (LIMA, 2006, p. 386).

Assim, na Microhistória, a importância do indiciário, do indício (GINZBURG, 1990), é uma forma clara de vinculação ao universo informacional da Comunicação

Social, onde esse método reforça o “compromisso de contar a história de pessoas envolvidas na cultura popular. Apesar de existirem poucas fontes sobre pessoas comuns é possível seguir os poucos rastros deixados por elas” (VENERA, 2006, p. 181). Um dos exemplos de exercício indiciário no Jornalismo Esportivo, focado no Futebol do Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba, foi executado anteriormente pelo coordenador Rafael Duarte Oliveira Venâncio (VENANCIO, 2014b). E como podemos seguir esses rastros? A imaginação é um elemento forte na Microhistória, onde o realismo precisa da ajuda da imaginação para se completar, tal como Ginzburg deixa claro em seu texto.

A proposta aqui desenvolvida busca transformar essa história, no caso a História do Futebol no Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba, em histórias, seguindo a tradição da Literatura Fantástica Latino-Americana em retratar o futebol dessa maneira. Um exemplo disso foi trabalhado em pesquisa anterior desse coordenador (VENANCIO, 2014a), onde verificou-se que a crônica esportiva trabalhava com uma multiplicidade mundos, amalgamando realidade, ficção, história, estória, fatos e causos. Para adaptar esse arcabouço de Microhistória com as narrativas fantásticas em um projeto transmídia, se torna necessária a busca por técnicas de *storytelling*. A opção aqui adotada, pelo webdocumentário, caracteriza a construção daqui que Stella Curran Bernard (2010) chama de não-ficção criativa. Com um processo dividido em três partes, o *storytelling* teorizado por Bernard se vincula com o próprio ideário de produção tradicional em documentário (RABINGER, 2014). São elas: *understanding story* (entendendo a estória) vinculado com a pré-produção, *working with story* (trabalhando a estória) vinculado com a produção; e *talking about story* (conversando sobre a estória) vinculado com a pós-produção. A ideia do presente projeto é realizar essas três tarefas, tal como descrito no quadro a seguir. Elas trabalham com a noção de um trabalho narrativo fílmico que busca uma reflexão mais historiográfica (*Understanding Story* com Microhistória), para uma realização mais literária (*Working with Story* com Jornalismo Literário Esportivo) que resulta em uma convergência midiática digital (*Talking about Story* com Transmídia).

As três tarefas são bastante perceptíveis durante o trabalho do projeto. Pegamos como exemplo o bicampeonato do URT na Taça Minas, em 2000. Primeiro entendeu-se a estória a partir das pesquisas realizadas sobre o futebol da região, seja por plataformas digitais como sites do clube e da Federação Mineira de Futebol ou por jornais impressos da época. No momento que foi descoberto o segundo título da equipe de Minas na

competição, foi necessário trabalhar a estória, como transformar o que foi encontrado na pesquisa em textos que possibilitariam a documentação e o entendimento do acontecimento. O livro, o webdocumentário e o documentário são a maneira de conversar sobre a estória, de mostrar e materializar o quanto foi relevante essa conquista para o URT.

As boas histórias, que acabam promovendo uma cultura e prática futebolística na região são temas do livro e do webdocumentário realizados. O livro conta a história do futebol do Alto do Paranaíba e do Triângulo Mineiro desde o início do ano 1900 até os dias atuais. Para que não ficasse sobrecarregado, dividiram-se os períodos em quatro, com vinte e cinco anos de acontecimentos. De forma linear, são contadas as fundações dos clubes, participações em todos os campeonatos, desempenhos. O livro permite mostrar como foi o crescimento e desenvolvimento do futebol mineiro em nível regional, estadual e nacional. A partir do material coletado e transformado em livro, foi necessário selecionar o que se destacou no período de 25 anos para que fosse possível a construção do webdocumentário. Pensando na questão do futebol, foram selecionados no total 90 histórias para que fossem contadas em um minuto cada. Esse total representaria o tempo de uma partida de futebol que são 90 minutos, 45 no primeiro tempo e 45 no segundo. Diferente do livro, o webdocumentário é não-linear, oferecendo mais dinamismo para o projeto. Cada episódio do webdocumentário tem um minuto, para no total somar 90 minutos.

Considerações finais

O projeto “Triângulo do Futebol: Comunicações e Culturas Esportivas no Triângulo Mineiro e Alto Paranaíba” tem como principal função de contar histórias que muitas vezes não são divulgadas e que acabam no esquecimento, principalmente do torcedor ou amante do futebol. O futebol é um mecanismo cultural crucial e que tem como suporte a memória e a história

Trazer um meio tradicional, como o livro, e um meio digital como o webdocumentário permite que o público-alvo seja amplo e facilite esse resgate de memória tão importante para o esporte. O webdocumentário de 90 episódios de um minuto cada é o principal produto desse projeto. A partir das histórias contadas de forma linear sobre o futebol da região no livro, surgiram as “estórias” do

webdocumentário. Este produto midiático traz uma nova prática do jornalismo esportivo, por meio de novas formas de articulação de conteúdo, contando as “estórias” dos fatos na mídia digital.

O webdocumentário procura trabalhar com a vivacidade dos fatos mediante a “estória” de cada ator cultural-esportivo. Isso acaba expondo a humanização comunicacional da relevância social. A pesquisa inédita percorre por toda a história do futebol da região Alto do Paranaíba e Triângulo Mineiro resultando em uma nova prática de narrativa com uma nova tecnologia mediática. O produto digital, em processo final de produção, tem como meta ser lançado durante a Copa do Mundo de 2018, reforçando que a prática futebolística é um mecanismo cultural determinante, com boas estórias a serem transmitidas.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **O Prazer do Texto**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BERNARD, Sheila Curran. **Documentary Storytelling: Creative Nonfiction on Screen**. New York: Focal, 2010.
- CUNHA, Raquel Cantarelli Vieira. **Os conceitos de comunicação e cultura em Raymond Williams**. Dissertação de Mestrado. Brasília: UnB, 2010.
- GINZBURG, Carlo. **Mitos, emblemas, sinais: Morfologia e História**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- HEIDEGGER, Martin. **The question concerning technology**. New York: Harper, 1977.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo, Aleph, 2009.
- KROEBER, Alfred. **A Natureza da Cultura**. Lisboa: Ed. 70, 1993.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **La pensée sauvage**. Paris: Plon, 1962.
- LIMA, Henrique Espada. **A Micro-história Italiana: escalas, indícios e singularidades**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- PORTAL do Governo de Minas Gerais. “Mesorregiões e Microrregiões”. **mg.gov.br**, 2015. Disponível em: <https://www.mg.gov.br/governomg/portal/c/governomg/conhecaminas/geografia/5669-localizacao-geografica/69547-mesorregioes-e-microrregioesibge/5146/5044>. Acesso em: 27/04/2015.
- RABINGER, Michael. **Directing the Documentary**. New York: Focal, 2014.
- SODRÉ, Muniz. **Antropológica do Espelho**. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.
- VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira & PAPEL, Lucas. **1984: a maior conquista do futebol de Uberlândia**. São Paulo: Scortecci, 2014.
- VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. “Outros mundos do futebol: o exercício do isomorfismo linguístico na crônica esportiva”. **Estudos em Jornalismo e Mídia**. v. 11, n. 1. Florianópolis: UFSC, 2014a, p. 203-217.
- VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. “O dia em que Fazendeiro saiu do Uberlândia Esporte Clube”. **Correio de Uberlândia Online**. Uberlândia: Algar Mídia, 23/10/2014b. Disponível em: <http://www.correiodeuberlandia.com.br/blogs/lupa-esportiva/o-dia-quefazendeiro-saiu-uberlandia-esporte-clube/>. Acesso em 27/04/2015.

VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. **O modelo de Greimas: entendendo a ação na narrativa**. Amazon, 2017.

VENERA, Raquel Alvarenga Sena. “O método indiciário”. **Contrapontos**. V. 6, n.1. Itajaí, 2006, p. 179-183.

WEISMAN, Jordan. “Creators of Transmedia Stories: Jordan Weisman”. **Narrativedesign.com**, 17/08/2009. Disponível em: <http://narrativedesign.org/2009/08/creators-of-transmedia-stories-html/>. Acesso em: 28/04/2015.