

Balançando a rede: concepção do banco de dados do Museu do Futebol

Daniela do Amaral Alfonsi e
Pedro Felipe Rodrigues Sant'Anna

Este artigo visa apresentar o processo de criação do banco de dados do Museu do Futebol (MF), pertencente à Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo, fundado em 2008 e situado no Estádio Municipal Paulo Machado de Carvalho, o Pacaembu. Antes de adentrar a exposição do sistema de dados, é importante contextualizar o MF e suas particularidades no universo museológico.¹

O Museu do Futebol frequentemente é tido como exemplo dos chamados novos museus midiáticos que privilegiaria a extroversão de conteúdos à salvaguarda patrimonial. A crítica principal advém do fato de que, no país do futebol, a primeira instituição de peso criada para tratar desse esporte teria aberto mão de abrigar coleções. É comum a qualificação deste equipamento como “museu sem acervo”, referindo-se, justamente, à ausência das tradicionais coleções de artefatos e de documentos fundantes, em muitos casos, das instituições museológicas. Tal crítica merece muitas reflexões, uma vez que, por um lado, minimiza o papel que a extroversão museológica desempenha nos processos de salvaguarda — como se estes só se realizassem por meio da coleta e arquivamento dos artefatos —, e, por outro, define por acervo museológico o que é do universo material de coleções de objetos, sendo que o primeiro termo é, certamente, muito mais amplo que o segundo. Porém, não é objetivo deste texto se aprofundar nessas questões, aqui anunciadas brevemente com o intuito de introduzir as premissas que arquitetaram o banco de dados do Museu.

¹ Para uma contextualização mais completa da criação do Museu do Futebol e descrição de sua exposição de longa duração, ver: AZEVEDO, Clara; ALFONSI, Daniela. A patrimonialização do futebol: notas sobre o Museu do Futebol. *Revista de História* — Dossiê história e futebol. São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, Departamento de História, n. 163, p. 275-292, 2 sem. 2010.

Uma vez que a escolha inicial do Museu do Futebol foi a de não abrigar objetos e documentos originais, partindo de uma linguagem expositiva que privilegia recursos audiovisuais, instalações tipo *site-specific* e traquitanas interativas, a instituição, desde sua concepção, vislumbrou a criação de um centro de pesquisas e de documentação que referenciasse aquilo que se pode denominar por indicadores de memória do futebol brasileiro. Como forma de lançar uma nova estratégia de salvaguarda patrimonial, desde 2011, está em implantação o CRFB — Centro de Referência do Futebol Brasileiro —, área do MF que oferecerá ao público uma biblioteca e midiateca especializadas, além de promover pesquisas e gerenciar o sistema de dados do Museu.²

O banco de dados do MF, assim, teve de ser estruturado tendo em vista, em vez de uma coleção preexistente e limitada, um universo aberto de possibilidades de representação das memórias do futebol nacional. A definição de o quê e como indexar no sistema se deu mais em função de práticas de pesquisa do que de um objeto delimitado. Tinha-se clareza de onde se gostaria de chegar, mas o ponto de partida ainda era difuso, uma vez que dependia de pesquisas que estavam sendo iniciadas. Este processo, a ser detalhado neste texto, não foi fácil, e seus resultados ainda estão em testes. Contudo, é possível dizer que a ferramenta criada é inovadora e ainda única no universo dos museus.

Princípios básicos do banco de dados

O objetivo de constituir uma base de dados para o MF é, além das funções básicas de organização do acervo e da documentação relacionada à área-fim do museu, sistematizar e tornar público um conjunto de referências sobre futebol constituídas por meio da pesquisa realizada pela instituição. As balizas conceituais e teóricas da pesquisa definem que:

- a) o futebol é considerado um fenômeno social amplo, que excede o campo exclusivamente esportivo e permeia a vida cotidiana dos brasileiros. Vale mencionar que tal assertiva é resultado de décadas de debates sobre o futebol no Brasil, realizados por cronistas e jornalistas, em um primeiro momento, e sociólogos,

² O Centro de Referência do Futebol Brasileiro, previsto para inaugurar ao público no primeiro semestre de 2013, contou com apoio financeiro da FINEP — Agência Brasileira de Inovação, órgão do Ministério da Ciência e Tecnologia do governo federal, em parceria com o Núcleo de Antropologia Urbana (NAU) da Universidade de São Paulo e com a POIESIS — organização social de cultura.

historiadores e antropólogos em um segundo momento. É farta a literatura que demonstra como o futebol, no Brasil, tornou-se tema e problema de questões relativas à formação social e cultural do brasileiro.³ Tributária desse debate, tal definição de futebol faz parte do conceito gerador do MF e organiza a narrativa proposta pela sua exposição de longa duração;

- b) desta feita, seriam múltiplas também as formas de representação de memórias e histórias desse esporte, expressas por meio de objetos tangíveis e intangíveis e presentes tanto em locais de prática do esporte quanto em acervos particulares e de instituições diversas. Cabe ao Museu do Futebol, na qualidade de instituição responsável pela salvaguarda e comunicação desse fenômeno, identificar e explorar tais formas e indicadores de memória presentes na contemporaneidade.

Assim, iniciou-se uma pesquisa de campo de cunho etnográfico com o objetivo principal de mapear, em um determinado território,⁴ as referências sobre futebol, divididas em a) personalidades — personagens da história do esporte, tais como jogadores, atuantes ou não, árbitros, representantes de clubes e agremiações de torcedores, colecionadores etc.; b) eventos — campeonatos profissionais e amadores, festas, torneios; c) instituições — clubes, federações, torcidas, bares e também instituições de memória e pesquisa que possuíssem em seus acervos itens relacionados à temática; d) acervos materiais de diferentes denominações, como arquivísticos, bibliográficos, iconográficos, tridimensionais e audiovisuais.⁵

No caso das personalidades, instituições e eventos, este mapeamento visa levantar dados primários, suficientes para localizar e descrever a tríade “cenário-atores-regras”, isto é, a descrição física dos locais de prática do futebol, ou de guarda de indicadores de memória desse esporte, dos atores envolvidos nessas práticas e as suas regras de comportamento e convivência naquele cenário. Os produtos da pesquisa de campo são um relato etnográfico, fotografias, vídeos e entrevistas em áudio ou vídeo. Essa dinâmica de pesquisa pode demandar uma ou duas visitas a cada local, com eventuais consultas posteriores aos interlocutores para complementar alguma informação. Em dois anos de trabalho e tendo como recorte a cidade de São Paulo, foram produzidos mais de 150 relatos etnográficos,

³ Para um balanço desse debate, ver: TOLEDO, 2002; DAMATTA, 1982.

⁴ O território inicial escolhido foi a cidade de São Paulo.

⁵ Para saber mais sobre a pesquisa realizada, ver: AZEVEDO, Clara; ALFONSI, Daniela. No diálogo entre a Antropologia e os Museus: o Centro de Referência do Futebol Brasileiro. *Revista Vibrant*. São Paulo, jul./dez. 2013 (no prelo).

cerca de mil fotografias e mais de 70 horas de entrevistas gravadas. Além disso, há uma lista de indicações de novos locais a serem visitados e mapeados conforme a metodologia proposta, uma tarefa que se torna, cada vez mais, a mola propulsora do Museu do Futebol.

No caso das instituições de memória, tais como museus, bibliotecas, memoriais, centros de memória e pesquisa, que possuam acervos próprios, a pesquisa do MF é voltada a identificar, quando possível, itens relacionados à temática, independente de sua natureza. Neste primeiro momento da pesquisa, busca-se uma identificação mais básica, tais como a quantidade, o tipo e uma breve descrição da peça do acervo. Contudo, almeja-se, num segundo momento, e com a concordância da instituição pesquisada, a realização da catalogação de todos os itens referenciados, de modo a dar um tratamento específico e aprofundado dos conteúdos sobre futebol.

Todo este material pesquisado deve ser catalogado no banco de dados, seguindo uma lógica que será exposta adiante. Contudo, o banco não abriga “apenas” essa produção, mas outros itens fundamentais, tais como o acervo bibliográfico e de áudio e vídeo do MF, o acervo exposto na exposição de longa duração e em exposições temporárias e itinerantes, majoritariamente composto por fotografias e vídeos licenciados de outras instituições, e toda a documentação gerada pela área-fim do museu, tais como contratos de direitos autorais e de imagem, relatórios, documentos da memória institucional etc.

A ideia central e originária do banco de dados era a de construir uma ferramenta onde “coubesse” todo esse universo heterogêneo, sem hierarquizar e com a possibilidade de relacionar item a item de acordo com o seu conteúdo, independente de sua natureza. O fato de o MF não abrigar, pelo menos até o momento, uma coleção de artefatos tradicionais permitiu à instituição experimentar no campo da salvaguarda patrimonial e apostar em um modelo de gerenciamento de dados que indexe referências distintas — tais como documentos de arquivos, acervos de museus e de bibliotecas — de maneira mais horizontal, uma vez que o tratamento dos dados parte do interesse que eles apresentam para o tema futebol e não, como ocorre na maioria dos bancos de dados de museus e instituições do gênero, a partir da natureza do item catalogado. Na plataforma criada, como será exposto adiante, integram-se os diferentes “tipos de acervo” comumente separados em outras instituições, tais como os itens de biblioteca e midiateca, o acervo museológico e o arquivístico. O desafio foi encontrar campos comuns às tradicionais fichas catalográficas desses três tipos que permitissem unificar entradas dos itens no banco e, ao mesmo tempo, manter e respeitar as especificidades de cada linguagem própria às áreas (biblioteca, arquivo e museu).

Além da horizontalidade, outra premissa do banco é a estrutura relacional: já que se trata de uma ferramenta que sistematiza não apenas os itens próprios do MF, mas também

referências de outros locais, o objetivo é construir uma ferramenta que potencialize as relações entre diferentes itens catalogados, de modo a criar uma rede que conecte pessoas, instituições, eventos e objetos.

Estrutura do banco de dados e sua interface administrativa

Para a arquitetura do banco de dados, buscou-se customizar um software existente no mercado, mas que, por ser já bastante testado e flexível, atendeu aos princípios estabelecidos pelo MF.⁶ O banco foi idealizado inteiramente na plataforma web. Isso significa que ele tem em sua lógica de funcionamento as mesmas diretrizes de funcionamento da internet. A linguagem de programação utilizada é a SQL, a mesma utilizada universalmente por todos os bancos de dados relacionais.

O conceito primordial no tratamento dos dados dentro do banco é o da horizontalidade, como já dito, que permite que todos os conjuntos de informações, todos os signos, significados e significantes, recebam o mesmo tratamento e sejam registrados e organizados de maneira absolutamente idêntica. Na prática, isso significa dizer que, tecnicamente, dentro de seus servidores, o banco registra uma palavra de uma lista de vocabulário controlado da mesma maneira que registra um jogador de futebol, como o Pelé, por exemplo. Para isso, ele utiliza um conceito chamado de “entidade”, que é a unidade comum de informação dentro do sistema.

Como princípio geral, presente em cada passo dado do desenvolvimento do sistema, na adoção de conceitos e na tomada de decisões, tem-se a conectividade dos dados. Para aplicar tal princípio, utilizou-se a arquitetura de módulos, abas e campos, presente no software. Os primeiros servem como filtros de entrada para a organização de dados nos segundos e terceiros. Os módulos são divididos em dois tipos: os módulos básicos e os módulos específicos, sendo um complemento do outro. Existem também dois tipos de abas: “1para1”, na qual permite-se apenas uma entrada de informação para o campo, e “1paraN”, que permite várias entradas de informação para o mesmo campo; e, finalmente, há uma variedade de campos definidos conforme a necessidade da informação a ser cadastrada.

Na estrutura do software usado pelo Museu do Futebol, os módulos básicos organizam um conjunto de dados necessários e comuns aos chamados módulos específicos, como, por exemplo, as listas de vocabulário controlado (que vão desde nomes de cidades,

⁶ O software utilizado são os Sistemas Integrados da empresa Base7 Projetos Culturais.

estados e países até os descritores de conteúdo e palavras-chave), as informações sobre pessoas, instituições, além de um módulo de controle de acesso, de utilidade técnica e administrativa, e um módulo de mailing, que organiza listas de mailing conforme a necessidade da instituição. Os módulos específicos, como o nome sugere, organizam os dados que são próprios à necessidade do Museu, no caso, e, nesse momento de implantação do banco de dados, desenvolveu-se um módulo para acervo e outro para eventos.

Módulo de pessoas

É nesse módulo que entram todos os registros de pessoas físicas. As abas organizam conjuntos de informações referentes aos dados pessoais (documentos, contatos, endereços, dados bancários), às atividades profissionais e, no caso de uma categoria de pessoas aqui denominada por “personalidade do futebol”, tais como jogadores, árbitros, dirigentes etc., há duas abas específicas para relacionar as informações da trajetória profissional: clubes e campeonatos, sendo que a primeira relaciona informações registradas no módulo de instituições e a segunda relaciona informações do módulo de eventos.

É importante mencionar que, ainda que haja destaque para as personalidades do futebol, este módulo cadastra todas as pessoas físicas necessárias à catalogação de informações do Museu do Futebol, indo dos usuários do sistema (funcionários do Museu ou consulentes externos) aos contatos de mailing da instituição e prestadores de serviço, consultores etc. Aqui também entram os autores de livros, vídeos, fotografias e pessoas que possuam relação com itens de acervo, como proprietários, curadores, artistas etc.

Um destaque especial deve ser feito à aba “nomes”, que permite que a mesma entidade, por exemplo, o jogador Pelé, congregate em um único registro todos os nomes pelos quais ele é conhecido: Pelé, Edson, Edson Arantes do Nascimento, Rei do Futebol e outros. Essa funcionalidade facilita a busca do consulente, que pode não conhecer o nome completo do jogador, por exemplo. A mesma lógica está presente nos outros módulos: o nome de um evento, por exemplo, como a Copa do Mundo FIFA, é catalogado uma única vez e arrolado, na aba “nomes”, sob todas as formas pelas quais é conhecido.

Destacamos, por fim, outra aba, também presente nos demais módulos, que descreve todo o histórico do relacionamento do Museu do Futebol com a pessoa registrada, seja um simples contato telefônico para agendamento de alguma atividade à troca de correspondência ou o recebimento de alguma demanda específica relacionada às ações do Museu. Encontramos, com isso, uma maneira rápida e segura de registrar informações pertinentes à memória da instituição e que muitas vezes não encontram lugar em bancos de dados de arquivos e museus.

Módulo de instituições

Neste módulo são cadastradas todas as entidades jurídicas, que, no nosso caso, vão de empresas fornecedoras, parceiras, instituições culturais, editoras, produtoras, proprietárias de acervos, além dos clubes, federações e times de futebol, sejam profissionais ou amadores, e demais aparelhos ligados ao esporte, como bares e sedes de torcidas, estádios e centros esportivos.

Além dos dados básicos de cadastro (endereço, documentos, dados bancários, nomes, contatos etc.), o módulo organiza informações pertinentes às instalações físicas do local, tais como a descrição das edificações, área de campo, tipo de campo (terra, grama ou grama sintética), tipo de arquibancada, entre outros. Consideramos essa aba uma importante forma de registrar a memória dos ambientes onde hoje é praticado o futebol. Os dados dessa aba, assim como os das demais, provêm da pesquisa de campo de metodologia etnográfica citada anteriormente.

Módulo de eventos

O módulo de eventos congrega todos os registros relacionados a ações realizadas pelo MF, como as exposições e ações educativas e culturais, e também os eventos do universo do futebol, como campeonatos, torneios e copas.

A catalogação de um item neste módulo só é possível mediante o cadastro prévio das instituições que organizam os eventos e das pessoas relacionadas a essa organização, tais como os clubes e federações — no módulo de instituições —, e jogadores, dirigentes e árbitros — no módulo de pessoas, por exemplo. Caso haja ainda acervos relativos ao evento, como taças, medalhas, troféus, fotografias e vídeos, estes são catalogados no módulo próprio para esta finalidade mas relacionados ao evento cadastrado no módulo de eventos.

A mesma lógica se imprime ao cadastro de exposições e ações culturais: o módulo reúne pessoas, instituições e acervos congregados numa mesma ação, que é o próprio evento. No caso das ações realizadas pelo Museu do Futebol, o módulo de eventos foi desenvolvido também para registrar toda e qualquer modificação nas exposições, temporárias e de longa duração, como forma de preservação da memória da instituição.

Deste modo, o módulo de eventos é responsável pela reunião de várias entidades em ações específicas, com começo, meio e fim, responsáveis, regras etc. Cada entidade (pessoa, empresa ou item de acervo) possui uma ficha básica com os seus dados em outros módulos, mas encontra no módulo de eventos o registro das formas pelas quais foi utilizada pela instituição, no caso das ações do MF, ou da atuação futebolística em campeonatos, no caso de clubes e personalidades do futebol.

Módulo de acervo

Este módulo é o que mais se aproxima dos tradicionais bancos de dados de museus, arquivos e bibliotecas, pois é o único que parte do objeto em si. Aqui, o objeto — seja ele um documento arquivístico, uma coleção ou fundo, uma peça de exposição, um livro, um DVD, uma entrevista etc. — é a entidade. Para isso, como já foi mencionado, o módulo contém abas com campos comuns a todas as tipologias de acervo (denominação, número de registro, local de produção, título, nome da coleção original, descrição do objeto, dentre outros) e abas específicas para cada uma: iconográfico, arquivístico, audiovisual, biblioteconômico e tridimensional. Além dessas, o módulo também gerencia os direitos de uso (autorais e de imagem) relacionados a cada item; os dados de aquisição e conservação de cada peça e os usos dados a cada item, tais como empréstimos e utilizações em imprensa e peças de comunicação do MF.

O desafio foi encontrar um vocabulário que fosse pertinente a todas as tipologias de acervo. Tome-se, por exemplo, a palavra “série” e seus distintos significados para a documentação de acervos bibliográficos, itens de arquivo e objetos museológicos. Após consulta a diversos especialistas das três áreas, decidiu-se, para o banco de dados do Museu do Futebol, eliminar esse campo dos itens básicos de catalogação. Tal “heresia” é justificada ao se criar um campo com uma nova denominação, doravante “conjunto original”, mas que cumpre a função dada pela palavra “série” nos diferentes contextos mencionados. O campo “série”, em seus significados não contemplados nessa resolução do MF, aparece em abas específicas do banco de dados, como por exemplo o dado “série e volume”, exclusivo a periódicos bibliográficos. Tal discussão está atualmente em voga nos projetos que visam integrar os acervos de distintas naturezas. Por se tratar de uma ferramenta nova e não testada suficientemente, ainda não é possível saber se as escolhas feitas pelo MF foram acertadas ou não. O fato é que, a despeito disso, acredita-se que foi dado um passo importante para a reflexão sobre a integração de bases de dados de outras instituições e a ferramenta construída pelo MF poderá servir como modelo a outros projetos.

Como mencionado, o projeto de constituição de um centro de referência no Museu do Futebol parte da ideia de que o banco de dados reunirá tanto informações dos acervos do MF quanto de outras instituições. Por isso, a carga de dados vindos de outras instituições tende a crescer mais que a dos dados produzidos pelo museu. Assim, os campos foram planejados de modo a respeitar as informações primárias dos acervos originais, mas, ao mesmo tempo, pretende avançar no tratamento da informação, principalmente na descrição do conteúdo relacionado ao futebol. Deste modo, almeja-se referenciar no banco de dados

do Museu do Futebol todos os itens presentes em um acervo como o da Biblioteca Nacional, por exemplo, que se relacionem com a temática do MF, sempre mantendo as informações originais (como dados de suporte, técnica, autoria, localização do objeto na instituição, local de produção, dados de conservação, formas de aquisição etc.) e adicionando à catalogação presente na instituição de origem um aprofundamento sobre a temática futebolística: quem são as pessoas retratadas, em que local, em que campeonato, como se chamavam os times... de que futebol trata o objeto é o objetivo final do nosso trabalho de tratamento de informações. Vale lembrar que muitas vezes a busca por objetos relacionados ao futebol em outros bancos de dados encerra-se em palavras-chave como “esporte”, por exemplo, sem maiores aprofundamentos. Para os itens referenciados no banco de dados do MF, a estratégia é avançar nesse quesito, e para isso está sendo elaborado um vocabulário controlado específico para a temática e único no país. Esse vocabulário reúne termos como os nomes de jogadas em campo, por exemplo, ou nomes de posições de jogadores. Quem acompanha esse esporte sabe que os nomes das posições variaram ao longo da história, assim como os estilos de jogo. Meia, ala, lateral, volante são exemplos de palavras do vocabulário controlado que, aliados a explicações de seus significados, ajudam a reconstituir a memória do estilo de jogo brasileiro ao serem associados, no banco de dados, a personalidades do futebol e suas representações materiais.

Por ser uma ferramenta hospedada em servidores on-line, é perfeitamente possível avançar no projeto de referenciamento de acervos de outras instituições, uma vez que há tanto a possibilidade de migrar informações de outros bancos preexistentes quanto de realizar uma nova catalogação no local de guarda do acervo, sem a necessidade de transportá-lo até o MF. Para tal empreitada, torna-se de fundamental importância a parceria com diferentes instituições, de clubes a centros de pesquisa e memória, uma vez que é necessário o interesse desses locais para que o projeto do MF seja exitoso. Se afinadas tais parcerias, lograr-se-á uma rede efetiva de informações sobre o esporte que mais mobiliza agentes, práticas e símbolos no país.

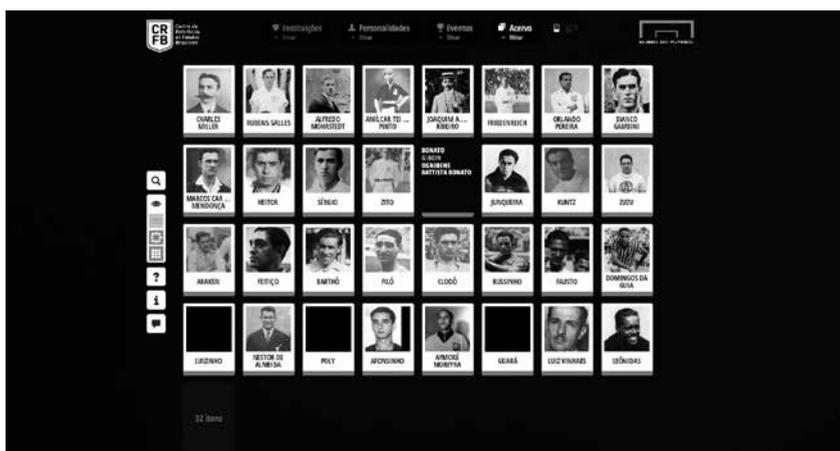
A interface de consulta: destaque para a conectividade

A breve descrição da estrutura do banco de dados do Museu do Futebol focou, até o momento, a interface administrativa da ferramenta, a ser utilizada pelos funcionários do MF e seus parceiros. Outra etapa do desenvolvimento do banco de dados, não menos trabalhosa,

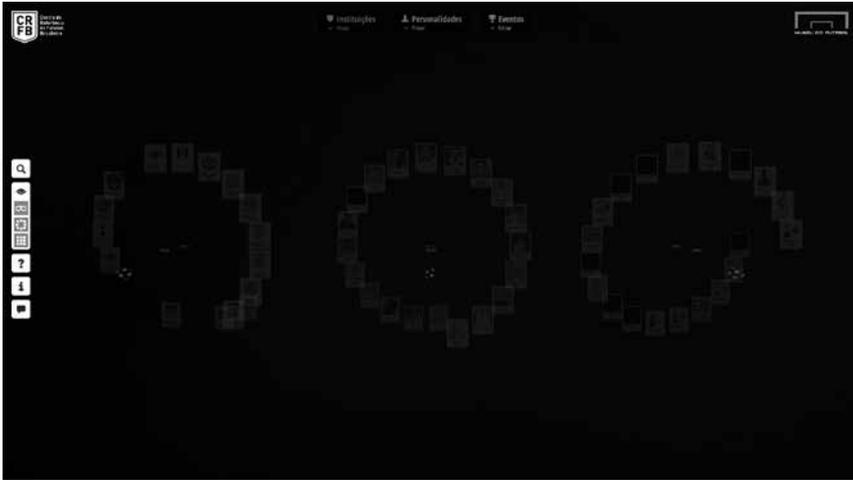
é a construção de uma interface de consulta ao usuário, esteja ele no próprio Museu ou em qualquer ponto do planeta, via internet.

Um princípio que norteou a construção da interface de pesquisa foi a busca pela interatividade e para uma apresentação gráfica atrativa e de fácil inteligibilidade das informações. Em outras palavras, o banco de dados deveria ser palatável a um público que não está habituado a esse tipo de ferramenta museológica. Graças às novas tecnologias de *rendering* em tempo real, e mais uma vez utilizando plataformas web, a interface de consulta é apresentada em 2D e 3D.⁷ Nesta última, o usuário navega em três túneis, cada um relacionando um tipo de entidade do banco: personalidades, instituições e eventos. Cada entidade é mostrada como um *card*, linguagem visual familiar aos famosos *cards* de jogadores que se tornaram muito populares a partir dos anos 1980. Ao clicar em uma entidade qualquer do túnel, ou ao buscar por alguma informação em um serviço de busca como o Google, a interface mostrará ao usuário não apenas a ficha do item pesquisado, mas todas as outras entidades a que ele se relaciona, sejam elas personalidades, instituições ou eventos. O mesmo tipo de lógica guia a busca na interface 2D, porém com uma apresentação visual adequada a esse tipo de visualização.

As imagens a seguir mostram as duas interfaces:



⁷ A interface em 3D requer, além dos óculos especiais, computadores com configuração avançada. O sistema automaticamente levará o usuário para a interface 2D caso seja identificado que a interface em 3D não funciona corretamente na máquina utilizada para a consulta. Os conteúdos das duas interfaces são idênticos e, a qualquer momento, desde que as configurações do computador permitam, é possível alternar entre 2D e 3D.



Para acessar as informações sobre a pesquisa é preciso clicar no *card* da entidade e abrir a ficha desta. Junto à ficha, destacam-se todos os acervos relacionados a essa entidade, independente de sua natureza, sejam livros, teses acadêmicas, objetos de coleção, fotos, vídeos etc. O consulente, então, pode acionar cada um dos itens para saber mais, e assim ilimitadamente.

COPA DO MUNDO DE 1970

DATA
31/05/1970

DATA DE INÍCIO
21/06/1970

LOCAL
México

TÍTULO DO EVENTO
Campeonato

DESCRIÇÃO
9^o

CLASSE
Seleção Brasileira
Copa do Mundo 1970

PERSONALIDADES
Seleção Italiana
Copa do Mundo 1970

IMAGEM
Ajude-nos a aprimorar este conteúdo.

CAMPEONATO
Bateria de equipes
Mista
Misto
Campeonato do mundo
Organização do torneio de futebol
Fase de grupos: 4 grupos de 4 seleções, se enfrentam em turno único, dentro do próprio grupo, classificando-se os dois primeiros colocados. Quartas de final, semifinal e final: jogo único.

PERSONALIDADES RELACIONADAS
Mundial
Taça Jules Rimet
17 de equipes
16
17 de países
32
1961 de gols
55
1962 de gols
2.34
1963 de equipes
33
17 de empresas em DDI
3

IMAGEM
Médico 430 El Salvador - 07/06/1970

Acervo Relacionado (27)

Personalidades Relacionadas (4)
veja mais informações

Instituições Relacionadas (16)
veja mais informações

Eventos Relacionados (2)
veja mais informações

Essas relações são possíveis pois, em sua interface administrativa, em cada um dos módulos, há uma aba para criar relações com demais módulos, além de relações de entidades intramódulo. Tal como uma análise combinatória de elementos, as relações serão de natureza: pessoa-pessoa; pessoa-instituição; pessoa-evento; pessoa-acervo; instituição-instituição; instituição-acervo; instituição-evento; evento-evento e evento-acervo e, por fim, acervo-acervo. Todas essas abas e as relações são reversas. Para exemplificar uma relação pessoa-pessoa, pode ser denominada como “relações de amizade” ou “relações de parentesco” ou ainda “pertence à mesma rede de colecionadores”. Uma relação pessoa-instituição pode ser, por exemplo, a do jogador que é “contratado” por um clube ou que foi “escalado” para determinada seleção ou time. Ou, para sair do universo futebolístico, aqui estarão escalonados os “proprietários” de acervos e/ou direitos autorais, numa relação pessoa-acervo, que comporta também as relações de “autoria”, “editoria”, “produção”, ou a de “pessoa retratada”, tão importante para a catalogação de imagens. Como exemplo de relação instituição-evento, temos as de tipo “patrocínio”, “apoio”, “realização”. Já na categoria acervo-evento relacionaremos quais são os “eventos geradores” de documentos de arquivo, por exemplo. Tal arquitetura faz com que se suprima o campo “autoria”, tão caro às fichas catalográficas dos acervos, por exemplo. Mas, na estrutura desse tipo de banco de dados, tal campo é dispensável, uma vez que a mesma pessoa que é “autor” de uma obra pode ter inúmeras outras relações, seja com os acervos, seja com eventos e instituições. Assim, todas essas relações ganham o mesmo peso e estão arroladas em uma mesma aba no banco, facilitando a catalogação. O risco de duplicidade de informação diminui consideravelmente nesse tipo de sistema.

A lista de possibilidades de relações no banco de dados é infinita e o sistema permite que sejam acrescidos quantos tipos de relações forem necessários para criar os cruzamentos entre as entidades. Esses cruzamentos serão a base para a criação dos elos de sentido entre os registros e para explorar todas as potencialidades do acervo. Nesse contexto, o documento de arquivo, por exemplo, em vez de isolar-se em seu fundo ou sua coleção original, ganha força ao ser relacionado com outros itens da mesma natureza ou de natureza diversa. Ademais, ao nomear as relações a partir de uma pesquisa de cunho etnográfico permite-se que relacionamentos típicos do universo de regras e de sociabilidade do futebol entrem em um banco de dados. Por exemplo, dois clubes ou duas torcidas organizadas de futebol, que são cadastrados como entidades separadas no módulo de instituições, podem ser relacionados entre si a partir dos termos “aliança” ou “rivalidade”, termos caros ao mundo clubístico e de torcedores. Esse foi um dos mecanismos encontrados para transpor ao banco de dados do MF elementos intangíveis desse universo tão rico e cheio de significados.

A aposta nessa conectividade permitirá, num primeiro momento, que o consulente amplie suas buscas e surpreenda-se com as conexões que o banco mostrará. Em um segundo momento, e para os especialistas no tema, que no Brasil são muitos, o consulente poderá escrever ao Museu do Futebol sugerindo correções e adições de informações. Desta maneira, espera-se, poderá ter sua contribuição particular referenciada no banco de dados do MF, integrando-se na rede.

Considerações finais

Apresentou-se neste artigo as linhas gerais do banco de dados do Museu do Futebol, assim como um breve histórico do seu desenvolvimento. Ressaltou-se o princípio que norteou a construção dessa ferramenta, qual seja, a não hierarquização entre os tipos de informação registrada. Assim, os objetos de arquivo, de exposição, da biblioteca etc. — os acervos — não possuem, necessariamente, a primazia na hora de construir o dado da catalogação. As pessoas, as instituições, o vocabulário e os eventos, todos são fundamentais para que a catalogação do item de acervo seja realizada. O caminho que está sendo desenvolvido para a interface de consulta aos dados, inteligível a leigos e especialistas, é a aposta no relacionamento entre as entidades.

O banco de dados do Museu do Futebol foi assim constituído pois pretende dar conta de um universo aberto de possibilidades de fontes de informação, tendo em vista os temas abordados e a amplitude territorial do assunto tratado. Isso porque se acredita que o banco de dados será uma ferramenta muito útil tanto para pesquisadores do tema quanto para interessados pelo esporte, que não necessariamente sabem ler uma ficha descritiva de acervo. Busca-se uma maneira de congrega a catalogação especializada, do domínio dos *experts* em documentação, mas pensando no usuário final, não especialista. Isso porque o tema é um esporte dos mais populares do planeta, assim, esperamos que o interesse pelas informações deste banco de dados e rompa com as fronteiras da área de documentação e pesquisa, *strictu sensu*.

Referências

AZEVEDO, Clara; ALFONSI, Daniela. A patrimonialização do futebol: notas sobre o Museu do Futebol. *Revista de História* — Dossiê história e futebol. São Paulo, Faculdade de

Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, Departamento de História, n. 163, 2 sem. 2010.

DAMATTA, R. Esporte e sociedade: um ensaio sobre o futebol brasileiro. In: DaMatta (org.). *Universo do futebol*. Rio de Janeiro: Pinacothèque, 1982.

TOLEDO, Luiz Henrique de. *Lógicas do futebol*. São Paulo: Hucitec, 2002.