

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA**



**Jogador-Informação: uma etnografia dos usos de tecnologias
informacionais no incremento do desempenho de jogadores de
futebol.**

Marcos Silbermann

Porto Alegre

2010



**Jogador-Informação: uma etnografia dos usos de tecnologias
informacionais no incremento do desempenho de jogadores de futebol.**

Marcos Silbermann

Monografia apresentada ao Departamento de Antropologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Ciências Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Arlei Sander Damo

Porto Alegre
2010

A natureza gira, de fato, mas não ao redor do sujeito-sociedade. Ela gira em torno do coletivo produtor de coisas e de homens. O sujeito gira, de fato, mas não em torno da natureza. Ele é obtido a partir do coletivo produtor de homens e de coisas. O império do Centro se encontra, enfim, representado. As naturezas e sociedades são os seus satélites.

Bruno Latour

Agradecimentos:

Este trabalho é fruto do esforço e das idéias de muitas pessoas, esforços que vão além do apoio intelectual e que se refletem com a conclusão deste trabalho. Com isso, quero agradecer especificamente algumas pessoas que me acompanharam durante o desenvolvimento desta monografia. Meus agradecimentos sinceros. Ao clube Grêmio Football Porto Alegre, especialmente na figura do diretor das categorias de base, Sr Élvio Pires que abriu para mim as portas do clube da forma mais solícita possível e à equipe da Central de Dados Digitais Thiago Duarte, Lucas e Thiago Grinchpum. Ao meu orientador Arlei Damo. Aos meus familiares, mãe, vó, tios e várias tias, irmã e pelo apoio incondicional e constante. Por fim, aos sempre presentes amigos que fiz dentro e fora da universidade, Anelise , Leo, Kelly, Chefe Malhão, Buja Boy, Federico, Osama, Thiago Agranonik, Thiago Kieling.

Resumo: O presente trabalho apresenta uma pesquisa etnográfica realizada no Centro de Dados Digitais do clube Grêmio Football Porto Alegrense. Este dispositivo interno do clube é responsável pelo desenvolvimento de análises de jogo, estabelecer meios de feedback para as comissões técnicas do clube. Utilizados para aprimoramento técnico e tático do time e para valorizar os atletas do GFPA através do uso de tecnologias digitais. O estudo buscou descrever como estes diversos processos de produção de informação engendram uma rede sócio-técnica que transforma jogadores de futebol em dados informacionais e como esta rede estabelece interfaces entre o jogo de futebol e a produção de um fluxo de saberes tem o objetivo otimizar o desempenho do time. Buscando compreender o funcionamento destes aparatos e os seus métodos de produzir inscrições, ao mesmo tempo em que articulam, o desenvolvimento tecnológico e a melhoria do desempenho do time em campo. Na tentativa de apreender como o corpo do jogador de futebol passa por processos de complexificação e de controle que ultrapassam as linhas do campo e invadem bancos de dados e mecanismos específicos de organização e de desenvolvimento de modelos de jogo.

Palavras-chave: jogador de futebol; sistema de feedback; dados informacionais; análise de desempenho; rede sóciotécnica.

Sumário

Preâmbulo	2
Introdução	5
Capítulo I - O jogador de futebol como metáfora do Brasil	12
1.1-Por escrever uma nova metáfora.....	15
1.2-O uso da etnografia e a instauração dos mecanismos de controle.	17
Capítulo II- Tecnologias informacionais e futebol	25
2.1-1970: Computadores e filmadoras, o futebol dos “olheiros”.....	29
2.2-2010: Scout: a formação de sistemas de feedback no futebol.	30
Capítulo III- Chegada ao Olímpico	36
3.1-Histórico da Central de Dados Digitais do GFPA.....	39
3.2-“Mas tem que saber ler o jogo”	41
3.3-Informação e Modelagem	43
3.4-Cultura de Jogo: como “construir o jogo a partir do jogo”	45
3.5-Ler e Escrever	48
3.5.1-Time de futebol como Organização complexa	52
Capítulo IV - Catalogar e Analisar	55
4.1-Produzir Imagens.....	56
4.2-Compactos	58
4.3-Relatório de Dvd.....	61
4.4-Scout.....	62
4.5-Vídeos Motivacionais : “Somente os vencedores serão lembrados”	64
4.6-Imagens e palavras.....	65
Considerações Finais	66
Referências Bibliográficas	70

Preâmbulo

Treze de novembro de 2010, Grêmio e Santos na Vila Belmiro, jogo válido pela 35ª rodada do campeonato nacional. Durante a semana anterior ao jogo, jornais e programas de televisão reforçaram o tabu que este jogo representava em 60 anos de história, o Grêmio havia ganhado apenas uma vez na Vila. A partida deste sábado não era diferente e recebia tons ainda mais dramáticos. Jonas o atacante tricolor e artilheiro do Brasileirão, foi expulso, no início do primeiro tempo e com um jogador a menos, a esquadra gremista privilegiava a sua defesa. Victor, o arqueiro gremista era, mais uma vez, o personagem principal de uma grande e dedicada atuação da equipe tricolor. Seguro, o goleiro regia a defesa gremista, que resistia bravamente às insistentes investidas do ataque santista até que em um lance displicente de um dos zagueiros, um carrinho dentro da grande área em uma jogada próxima à linha de fundo resultou em uma penalidade máxima contra a equipe gremista.

O empate por zero a zero, que aos vinte e três minutos do segundo tempo parecia heróico, agora estava sendo completamente abalado com a iminência de mais uma derrota na Vila Belmiro e, sobretudo com a diminuição das chances de lutar por uma vaga na Libertadores da América do próximo ano. Aquele pênalti representava na forma mais pueril, a anulação de toda a bravura e aplicação demonstrada até o momento pela equipe. Mas para os torcedores que ouviam o jogo pelo rádio, um locutor fazia questão de reforçar que se existia ainda alguma esperança: o goleiro Victor, o atual titular da seleção brasileira. Pedro Ernesto Denardin assim narrou, com emoção e eloquência o lance do pênalti.

[...] Não esqueça torcedor do Grêmio: tem o Victor. E Victor é milagroso. Victor é pra essas horas! As horas de maior dificuldade.

[...] Zé Eduardo colocado para a cobrança.

Victor: tu és a esperança da torcida do Grêmio, Victor. O torcedor do Grêmio acredita em ti, Victor.

Tu podes salvar essa situação, Victor. Só tu e mais ninguém.

[...] Zé Eduardo, atenção! Autorizado, correu pra bola, bateu!

VICTOR, VICTOR, VICTOR, santo milagroso!

VICTOR, VICTOR, VICTOR!

Victor, das horas mais difíceis, das maiores dificuldades.

O grande ídolo do Grêmio, o grande Victor.

Victor espetacular!

Quem tem Victor tem o céu, tem o paraíso!

Quem tem Victor, tem a eternidade, tem a felicidade!

Victor! Victor! Victor!" (Transmissão da Rádio Gaúcha 13/11/2010)

A defesa do pênalti confirmou o presságio do narrador. Mas se antes da defesa a presença do goleiro representava a derradeira esperança do locutor e dos torcedores, após a cobrança, pelo menos nas palavras do narrador, Victor havia sido transformado em um santo milagroso. Sinônimo de céu, de paraíso, de felicidade e da tão afirmada eternidade gremista. O goleiro tinha algo de sobrenatural, de fora da realidade, das suas mãos o torcedor gremista poderia esperar qualquer realização

extraordinária. De fato, este era o quinto pênalti defendido durante o campeonato nacional pelo arqueiro gremista. Se o Grêmio era o time com mais penalidades assinaladas contra si, era também o time com a menos penalidades convertidas contra a sua meta. Nove penalidades assinaladas e apenas três convertidas, um padrão que colocava o goleiro gremista bem acima da média.

Na locução do evento Pedro Ernesto Denardin deu ênfase à dimensão extraordinária, qualificando com milagrosa a performance Victor. Trata-se de um estilo bastante peculiar às locuções de rádio, que operam com um olho no s eventos de campo e outro na imaginação dos ouvintes. A dimensão fantasmagórica é acentuada com estratégia para cativar a atenção e suscitar a emoção dos torcedores. Outras narrativas sobre o episódio da Vila Belmiro são possíveis, muito embora remetam-nos a um outro pólo de referências. Ocorre que as defesas de Victor podem ser interpretadas como o resultado de um estudo sistemático realizado laboratório de análise de jogo do clube conhecido como Central de Dados Digitais (CDD) cuja atribuição consiste, nesse caso, em gravar as cobranças de pênaltis dos adversários do Grêmio e entrega-las ao goleiro. Na véspera de cada jogo Victor um pen drive contendo imagens das cobranças de pênaltis realizados pelo outro time. Com as imagens fornecidas o goleiro estuda as estratégias utilizadas por cada batedor para converter as penalidades e com o conhecimento destas estratégias desenvolve formas de anulá-las.

O artifício utilizado pelo goleiro gremista acabou descoberto por Isto não desacreditou seus supostos dotes miraculosos, mas trouxe à tona uma outra face da questão. A Central de Dados A Central de Dados Digitais (CDD) convertera-se no centro das atenções, ocupando reportagens de jornais e de televisão. Em uma das minhas últimas visitas ao campo – realizado junto ao CDD - questionei a um dos informantes, o que ele achava sobre essa fama que a central havia ganhado nos últimos meses, aparecendo em diversas reportagens - eu mesmo havia tomado conhecimento da existência da CDD, por intermédio de um artigo televisivo, alguns meses antes. Ouvi uma resposta reticente, por parte do meu informante. Apesar do sucesso da CDD ser do agrado dos dirigentes, por mostrar o Grêmio como um “clube moderno”, para meus informantes, esse tipo de exposição na mídia não tinha qualquer vantagem, podendo, inclusive comprometer o trabalho por revelar o segredo que estava na base da eficiência do goleiro Victor e, portanto, de seus supostos milagres. A partir de agora qualquer jogador que soubesse do segredo gremista poderia, simplesmente, desenvolver uma estratégia específica batendo a penalidade de forma diferente daquela empreendida nos outros jogos e, assim anular todo o estudo realizado pela CDD. O temor com relação a Victor, cultivado pelos batedores de pênaltis depois de cinco defesas em 9 cobranças, corria perigo. Para todos os efeitos, o trabalho na central devia ser silencioso, preciso e passar despercebido como um serviço de espionagem. A ciência que a CDD produz demanda tais cuidados e, embora paradoxal, é mais conveniente para a sua eficácia que seus resultados sejam publicizados

como milagrosos. Ou seja, trata-se, neste caso, de um registro que é a antítese daquilo que se crê como atribuição e realização da CDD.

Introdução

A intenção do trabalho apresentado aqui é desenvolver um estudo sobre a instauração e os usos de tecnologias informacionais no futebol. O jogador de futebol profissional, cujo estatuto no presente oscila entre o humano e a mercadoria também se apresenta como um dado. Este dado delinea-se no espectro de uma rede informacional que integra simultaneamente o campo de futebol, softwares e analistas de desempenho. A figura do jogador que surge com o traçado desta rede é fluida e dinâmica, ora aparecendo seu corpo físico durante uma partida de futebol, ora como um gráfico demonstrando um índice de desempenho.

Defini como problema de pesquisa a seguinte pergunta: através de quais processos jogadores de futebol são transformados em dados informacionais e como informações transformam os jogadores? Consciente de que o objetivo não era simplesmente estudar como o futebol é manipulado por bancos de dados, softwares de edição de vídeo e programas de análise de dados, mas acompanhar como o futebol é vivenciado cotidianamente a partir de um centro de cálculo¹ ou de um coletivo que integra documentos, máquinas e pessoas. Mesmo sendo este um lugar distante do gramado, das arquibancas e dos bares onde encontramos mais usualmente o futebol acontecendo, o futebol é vivido cotidianamente em um local como uma central de dados. Assim, a pesquisa pretendeu estudar a emergência de uma nova interface formada pelas sobreposições e mediações constituídas entre a figura do jogador e processos de produção e circulação de informações dentro de um de futebol. Estabelecendo como o campo de pesquisa etnográfica a Central de Dados Digitais do Grêmio Football Porto Alegrense(CDD), por permitir apreender a instauração de um sistema de feedback e desenvolvimento de processos e técnicas de produção de informação. Um dispositivo como a CDD gremista é um espaço privilegiado para compreendermos como é constituída dinamicamente esta rede que integra humanos e não-humanos, jogadores de futebol e informações. É através dos softwares utilizados, das práticas de análise aplicadas pelos analistas de desempenho e dos documentos produzidos por eles, que este modo de produção de informações é constituído. Desta forma, a partir da reunião deste coletivo de pessoas, programas de computador, práticas de treinos e aplicação de saberes é que a figura do jogador de futebol como dado informacional emerge, em um circuito que relaciona continuamente campos de futebol, banco de dados e a descrição de tabelas.

¹ Centro de cálculo é definido por Latour como: “Qualquer lugar onde inscrições são combinadas, tornando possível algum tipo de cálculo. Pode ser um laboratório, um instituto de estatística, os arquivos de um geógrafo, um banco de dados etc. Essa expressão situa em locais específicos uma habilidade de calcular que quase sempre se localiza na mente”. (LATOURE, , 2001.p.346)

Não é a toa que este coletivo de pessoas e máquinas responsável pelo estabelecimento da rede seja denominado central. Ele não é simplesmente chamado de central por reunir um extenso banco de dados sobre jogadores e equipes de futebol, mas principalmente por promover vários tipos de serviços e exercer diversas funções que estabelecem mediações entre uma multiplicidade de espaços e saberes. Ou seja, junto ao modo de produção da informação necessariamente material, possibilita-se uma série de novas relações e comunicações. Portanto, o mesmo é central por desenvolver um conjunto de práticas e saberes que são essenciais para o estabelecimento de um regime de comunicação e por consequência de gestão de coletivos de humanos e não-humanos.

No entanto, como identifica Latour (1994) estes espaços são considerados centrais também em um sentido político, pois através da promoção de incontáveis trabalhos como tradução e mediação que articulam entre humanos e não-humanos estes recintos, como ele os chama, produzem e reproduzem uma clara demarcação entre um mundo natural e um mundo social. Formulando estes dois pólos que reconhecem a existência autônoma do outro, mas acordam sobre a impossibilidade de um penetrar no outro, enquanto suprimem a visualização de uma gama grande de seres e agenciamentos que são produzidos justamente através e a partir do estabelecimento destes dois pólos. Esta série de discursos e práticas mediadoras é o que o autor denomina quase-humanos e quase-objetos e são estes que estão no centro entre os dois pólos, entre a natureza e entre a humanidade, sem fazer parte completamente de nenhuma das duas. No seu livro *Jamais fomos modernos* (1994) encontramos a constatação de que a modernidade envolve práticas e não simplesmente discursos, engendrando diversas formas de agenciamento

A modernidade seria portanto uma ilusão? Não, é muito mais que uma ilusão, e muito menos que uma essência. É uma força acrescentada a outras, as quais por muito tempo teve o poder de representar, de acelerar ou de resumir, mas a partir de agora não mais, não completamente².

(Latour, 1994, pag45)

Assim, a CDD constitui-se como uma fábrica de mediações e de articulações entre os quase-humanos e os quase-objetos. Tanto o jogador, como o futebol de maneira geral aparecem no seu sentido objetivo como possuidores de padrões físicos e técnicos que podem ser medidos pelas práticas e máquinas de análise de desempenho, quanto como figura subjetiva, substância misteriosa possuidora de criatividade e talento extra- naturais. Desta forma, a CDD aloca-se entre os polos acima referidos, reproduzindo os processos característicos da constituição da modernidade. O presente trabalho busca compreender as peculiaridades dos processos engendrados por este

² Cabe contextualizar que o final deste parágrafo, no anúncio feito pelo autor “mas a partir de agora não mais, não completamente”. Ele está indicando que através do desenvolvimento de uma Antropologia do Centro, voltada para a descrição do trabalho de mediação exercido pelos modernos, as relações de poder estabelecidas pela modernidade devem ser desmanteladas, na medida em que as distinções entre natureza e sociedade sejam apagadas.

recinto, mas consciente de que a CDD é parte de um processo mais abrangente que não é somente característico do futebol.

O antropólogo francês denomina o acordo e a cisão entre estes dois mundos de Constituição Moderna, por vezes ela é identificada com um texto, em outras como um discurso, que demarca a impermeabilidades tanto práticas, quanto conceituais entre as duas esferas, a dos homens e a da natureza. A constituição moderna é o resultado da combinação de dois paradoxos e é responsável por inviabilizar a fluidez concreta que existe entre natureza e sociedade e o seu numeroso exército de agenciamentos materiais e conceituais que as relações entre quase-humanos e quase-objetos produzem. A constituição não é simplesmente um acordo tácito e conceitual que propõe uma fronteira entre a objetividade da natureza e a subjetividade dos homens, mas ela articula simultaneamente concepções teóricas e epistemológicas sobre estas demarcações e práticas. Como Latour a descreve, ela envolve um trabalho de purificação que divide a realidade em polos, natureza e sociedade e um trabalho de mediação que na prática relaciona os dois polos. Na mesma medida em que a modernidade propõe as distinções entre um pólo e outro ela também prolifera criaturas híbridas, mediadas e mediadoras tanto da natureza quanto da sociedade, o que chamamos de quase-humanos e quase-objetos. A Constituição Moderna e a manutenção de seus paradoxos fundadores atribuem os motivos da sua grande extensão somente ao trabalho de purificação, impossibilitando pensar os coletivos envolvidos na sua constituição. Estes trabalhos produzem um objeto e um contexto³, no caso da CDD a produção de um tipo específico de informação e um ambiente propício para circulação desta informação, denominado pelos nativos como “conduto de informação”.

Desta forma, o presente trabalho tem por objetivo descrever um coletivo específico, que reúne no seu interior, analistas de desempenho, mercado de jogadores, softwares e práticas de treinamento e o modo de produção de informações desenvolvido pela CDD, no qual identificamos de forma clara os trabalhos de purificação e mediação comum aos recintos constituídos pelas sociedades auto-denominadas modernas. Por um lado do paradoxo, as técnicas de análise de desempenho aplicadas pelos especialistas da central visam metrizar⁴ as atuações dos jogadores e das equipes de futebol com o intuito de evidenciar um padrão objetivo de ocorrências ao longo de um período de tempo. A dissecação de cada ocorrência do jogo e a constituição de um saber objetivo

³ Acredito que os exemplos trazidos pelo autor no mesmo livro são bastante ilustrativos para compreender a produção de um objeto e de um contexto por estes recintos. Ele descreve como a bomba de ar inventada por Boyle armou um dos dispositivos mais eficientes para falarmos da natureza, enquanto a criação do Leviatã por parte de Hobbes e seus discípulos permitiu pensarmos o poder, a partir da soberania, da representação e do contrato.

⁴ A procura por medir a atividade física tem uma longa história, em diversos momentos, dialogando com concepções positivistas e utilitaristas relacionadas intrinsecamente com modelos de otimização da produção industrial como o taylorismo e o fordismo, ressaltados por Bancel & Gayman (2002), como abordaremos a seguir.

distancia as metodologias de análise da CDD das posições mormente subjetivas, dos torcedores, mas também de cronistas e até mesmo de técnicos e outros especialistas. Como definido pelos integrantes da central gremista as técnicas de Scout⁵ procuram “melhorar a percepção sobre o desenvolvimento do jogo” defendendo esta posição eles argumentam que “normalmente um técnico de futebol identifica somente 30% das ações realizadas durante uma partida, a análise de desempenho permite elevar esta percepção”. Mas ao mesmo tempo em que os métodos aplicados evidenciam o caráter natural e objetivo do futebol, a produção deste saber busca manipular os mesmos padrões de comportamento tático do time procurando otimizar a eficiência da equipe. Através da produção de um tipo particular de informação que articula clareza do seu conteúdo com a simplicidade de sua forma, como na formulação de relatório e compactos de jogos.

Da mesma forma, o outro lado do paradoxo também funciona, na construção e identificação dos aspectos humanos do futebol e não é à toa que seja comumente denominado como cultura de jogo. A utilização do termo cultura é bastante presente no cotidiano da central de dados, ela serve principalmente para indicar um comportamento padrão de uma equipe ou mesmo de um modelo nacional de jogar futebol. Ao perguntar para um dos informantes o que era realmente a cultura de jogo, ele respondeu usando uma equação muito simples “cultura é tudo, é ela que dá sentido ao trabalho coletivo, é a cultura que dá suporte para pensar um comportamento tático”. Portanto, não basta simplesmente atingir um nível ótimo de eficiência, mas esta eficiência precisa reforçar plenamente um sentido maior e transcendente, algo que não construímos, mas que atravessa os comportamentos individuais dos jogadores e que representa o time e o clube de uma forma abrangente e o diferencia de outros times e clubes. Em particular no caso gremista, a cultura de jogo é identificada com qualidades como a bravura e a dedicação do time que nunca “atira a toalha” ou do clube que na contramão do futebol-arte brasileiro, simboliza o pragmático futebol moderno e a sua falta de um estilo próprio (Damo,1999).

Da mesma forma, o jogador é tratado de maneira ambivalente, passando por variados processos e métodos de análise de seu desempenho. Apesar disso, o jogador continua a ser concebido como dotado de uma substância que lhe é inata e intangível, que é o seu talento. Mesmo com a possibilidade de medir o desempenho físico e técnico e de conhecer os mínimos detalhes do jeito de atuar do jogador, individualmente cada jogador tem uma qualidade, um tanto misteriosa, uma matéria caracteristicamente criativa que excede qualquer sistema de jogo. Assim, o trabalho e os discursos articulados pelos integrantes da CDD são compostos justamente neste tênue equilíbrio, entre de um lado, a constatação de regularidades de cada movimento e de cada jogada efetuada pelo

⁵ Scout: é uma forma importante de coleta de dados estatístico, e também eficiente para o controle e para a avaliação da partida a fim de garantir os objetivos: avaliando o desempenho da equipe, analisando os desvios das variáveis envolvidas no jogo, chegando a uma decisão corretiva a partir dessas análises. (Ferreira, Paoli e Costa, 2008)

time e pelo jogador. De outro lado, a incorporação, no discurso e na formas de gerir a organização da equipe, desta qualidade intangível que é a criatividade e o talento como fatores necessários para o sucesso da equipe.

No entanto, devemos ressaltar que as tentativas para medir o desempenho dos jogadores e para otimizar seu rendimento em campo, empreendidas pela central de dados digitais do GFPA, não são um caso isolado e muito menos pioneiro no desenvolvimento do esporte. De maneira geral, a educação física foi inserida nas práticas escolares, na França no início do século passado, sendo fortemente influenciada pelo modelo científico de produção industrial surgido no mesmo período, o *taylorismo*. Este processo acompanhou a criação de laboratórios de análise fisiológica que utilizavam os mesmos cronômetros fixados nas linhas de produção das fábricas. Rejeitava qualquer relação da atividade física com o prazer ou o instinto criativo, vislumbrando homogeneizar o movimento e aumentar a produtividade das fábricas, enquanto diminuía a fadiga dos operários. Esta concepção de atividade física era contraposta ao modelo sueco de ginástica o qual privilegiava a plasticidade dos movimentos.

Estas tentativas de racionalizar a atividade física reforçavam a concepção positivista de que o organismo deveria ser adaptado a função proposta pelo modelo de produção instalado. Assim a educação física, então instalada nas escolas francesas, procurava formar indivíduos a partir desta “ideologia da racionalização instrumental dos corpos” como anunciado por Bancel e Gayman

C'est bien la préparation aux cadences du travail chronometer, “taylorisé”. Les texts officiels prescrivent le maintien de positions statiques: “Aucune attitude ne sera maintenue plus de trois secondes” (...)

Chaque element de la gestualité est dissequé avec minutie, rationalisé au maximum. Le règlement de 1908 réalise dans la pratique scolaire l'ideologie de la rationalisation instrumentale du corps. (Bancel & Gayman, 2002, p. 195)

Como indicado, uma noção de “economia do movimento” presente no taylorismo que definia minuciosamente cada elemento da gestualidade interligava o trabalho cronometrado realizado nas fábricas com as aulas de educação física ministradas nas escolas. A incorporação da educação física nas escolas francesas justamente em uma época de democratização da educação possibilitou a formação de uma massa de indivíduos educados dentro das concepções de racionalização instrumental dos corpos. Assim, constituindo uma massa de trabalhadores eficazmente talhados para o funcionamento das fábricas e dentro do modo de produção taylorista pautada pela racionalidade do trabalho cronometrado. Como os autores ressaltam a injunção entre as concepções de eficiência de um regime de trabalho e nas concepções sobre atividade física na França no início do século XX formulou um discurso, no qual o organismo era completamente subordinado a função designada a ele. Como identificada no excerto acima com relação a expansão de uma “ideologia de racionalização instrumental dos corpos”.

Da mesma maneira contemporaneamente podemos encontrar na dinâmica cotidiana da CDD e principalmente no estabelecimento de um modo de produção de informações e na constituição de um circuito de comunicação eficiente, as formas de organização e de controle dos corpos dos jogadores de futebol. Evidentemente as formas envolvidas na atualidade diferem das desenvolvidas no início do século XX e baseadas sob o modelo de racionalização e instrumentalização do movimento que acompanhavam a mecanização das fábricas, enquanto na atualidade estas modalidades de controle relacionam-se com o maquinário cibernético e com concepções organizacionais fomentadas pela teoria da complexidade. Neste sentido, acredito que podemos identificar e compreender através da descrição dos trabalhos realizados pela Central de Dados gremista e utilizados para gerir um time de futebol de maneira ótima, algumas das modalidades de controle elaboradas contemporaneamente e que não são específicas do campo futebolístico. Em específico os modos de produção da informação empregados pela equipe de analistas de desempenho e o estabelecimento de um circuito de comunicação eficaz, que une intimamente o trabalho realizado pelo coletivo da CDD e integra documentos softwares e analistas e atuação realizada pela equipe gremista dentro das quatro linhas do campo.

A relação entre um modo específico de sociedade e um tipo de máquina estabelecendo um regime de práticas e discursos engendrados pelas formas de organização pautadas pelas máquinas e pelos modos de produção de cada época, é indicado por Gilles Deleuze em uma passagem do livro *Conversações*

A cada tipo de sociedade, evidentemente, pode-se fazer corresponder um tipo de máquina; as máquinas simples ou dinâmicas para as sociedades de soberania, as máquinas energéticas para as de disciplina, as cibernéticas e os computadores para as de controle. Mas as máquinas não explicam nada, é preciso analisar os agenciamentos coletivos dos quais elas são apenas parte. (Deleuze, 1992 p216.)

Mas como aponta o filósofo as máquinas em si, não explicam nada ou quase nada, constituindo a necessidade de irmos até os agenciamentos produzidos por elas, um conjunto extenso de práticas e discursos. Com isto ele propõe o desenvolvimento de um estudo sócio-técnico que acompanhe a instauração destes mecanismos correspondentes à sociedade de controle. Sob este aspecto, um estudo sócio-técnico que se aproxima dos agenciamentos coletivos produzidos pelas máquinas cibernéticas, no nosso caso computadores e banco de dados permitiria compreender mais profundamente os diversos aspectos de um tipo de sociedade em vias de ser instaurado, a sociedade de controle. Desta forma, justificamos a elaboração de um estudo etnográfico de centros de cálculo como é o caso da Central de Dados Digitais do Grêmio Football Porto Alegre que através da utilização de bancos de dados, softwares de análise de desempenho estabelecem formas de incrementar o treinamento e o funcionamento da equipe.

Neste sentido, o presente trabalho foi dividido em quatro partes. Na primeira parte, desenvolvo uma breve discussão teórica sobre a centralidade dada ao futebol e ao jogador como

representações sociais que revelam valores e “formas de consciência” propriamente brasileiras e como estes foram empregados como metáforas, tanto pelo senso comum, quanto pela teoria social para pensar o Brasil e os brasileiros. Ainda proponho, a escrita de uma nova metáfora do jogador de futebol através do uso da metodologia etnográfica para apreendermos as dinâmicas de um de um recinto como a CDD e as formas como a figura do jogador de futebol é desenhada pelo emprego desta estrutura tecnológica. Na segunda parte, a utilização de tecnologias informacionais no futebol e as modalidades de poder sobre o corpo desenvolvido a partir do uso destes aparatos são abordados. Primeiramente, abordando a sofisticação do trabalho de “espionagem” realizado pelas comissões técnicas dos selecionados durante a copa de 70. A partir da incorporação de tecnologias audiovisuais, como filmadoras, que possibilitaram incrementar a rotina de treinos das equipes com o uso das imagens. De 1970 passamos para 2010 com a formação de um circuito de comunicação eficaz baseado na utilização de softwares de análise de desempenho, como o scout, empregados pela CDD gremista. Por fim, a terceira e a quarta apresentam a pesquisa de campo realizada na Central de Dados Digital do GFPA. No terceiro capítulo, desenvolvo descrição da estrutura da central de dados e da circulação de idéias realizada no seu interior, como o emprego de alguns conceitos e a produção e circulação interna de artigos. No quarto capítulo trato especificamente dos trabalhos realizados para a constituição deste circuito de comunicação, aparecendo a montagem de compactos, o preenchimento de documentos e a utilização dos softwares de análise de desempenho.

Para finalizar, é necessário frisar que no presente trabalho não lidamos aqui com modelos de funcionamento organizacional engendrados pela utilização destas máquinas cibernéticas, mas vislumbramos concepções sobre a própria constituição da pessoa que é produzidas através dos trabalhos de mediação estabelecidos no interior da CDD. Com isso, o objetivo aqui traçado é o de escrever essa narrativa a partir da interface informacional do jogador de futebol emersa da rede de discursos e práticas constituída no interior da sala da central de dados gremista, mas que se estende ao campo de futebol, aos escritórios dos dirigentes e às arquibancadas do estádio. Como salienta Latour, ao partimos das redes e dos intermediários não faz mais sentido falarmos em termos de relações sociais globais ou locais, mas o que a rede estabelece são fluxos, movimentos e torções no tempo e no espaço ao seu redor. A figura do jogador, que emerge ao descrevermos estes intermediários, é dinâmica e ambígua. O corpo do jogador, passa a ser composto de enxertos de poliéster, mas também de conhecimento progressivamente mais específico e mais eficiente. Paradoxalmente, o jogador de futebol não se encontra somente no campo, nem no vestiário, mas também em dispositivos informacionais como bancos de dados. Recintos como centrais de dados têm a capacidade de reforçar este caráter relacional da realidade social incorporando saberes táticos, físicos e mesmo econômicos. A noção de dinâmica está presente no próprio funcionamento do sistema de feedback, desde o estabelecimento de um circuito de informação até a produção de

um tipo de informação especialmente eficaz, produzida de forma a ser universalizada, aplicada, transportada. O jogador de futebol aparece em todos os estágios desse ciclo informacional, ele é objeto, dado e por fim moldado pela informação produzida.

Capítulo I - O jogador de futebol como metáfora do Brasil

Usualmente encontramos nos comentários de especialistas em futebol a imagem de um futebol romântico, um futebol de épocas anteriores, registrado por poucas imagens e na memória de ainda menos pessoas. Uma época em que a bola era mais pesada e os jogadores não tão atléticos como hoje em dia, mas o futebol era concebido como um evento mágico, no qual o valor da camisa do clube tinha um significado maior do que simplesmente ostentar a marca do patrocinador. Distinguindo-se do futebol atual, para estes especialistas, ele foi completamente minado por um ideal de competitividade que sufoca a beleza técnica do futebol, principalmente do futebol brasileiro. As relações entre clubes e jogadores não passariam de frias relações profissionais, os vínculos entre clubes e jogadores desfeitos logo uma proposta mais lucrativa fosse feita.

Para estes especialistas, jornalistas em sua maior parte, o futebol deixou de produzir as grandes personalidades, não existem mais jogadores que simbolizam ou um comportamento elegante como o de Nilton Santos, um inteligente como o de Tostão, ou em um caso ainda mais emblemático, a imagem do brasileiro malandro como Mané Garrincha. Este discurso nostálgico também é bastante presente entre nas conversas do dia-a-dia com um integrante mais velho da família, que tenha assistido as grandes partidas realizadas por estes jogadores nas Copas do Mundo ou ainda nos campeonatos regionais e metropolitanos, nas décadas nas quais o futebol era fortemente marcado pelos clássicos entre equipes da mesma cidade. A era de um futebol mitológico. Em anos de Copa do Mundo como 2010 estas percepções são amplamente reafirmadas, torna-se comum escutarmos repetidas vezes a máxima de Nelson Rodrigues: “... durante a Copa a seleção brasileira é nação de chuteiras.” como se os vinte e três jogadores do elenco da seleção nacional integrassem toda a diversidade do país. Essa máxima é reafirmada nostalgicamente, como se esperássemos pela volta de um chamado futebol-arte que teria representado o país tão genuinamente em décadas passadas. Enquanto, as atuações do selecionado atual não permitem identificar no tipo de futebol jogado a síntese de um país alegre e orgulhoso de sua diversidade.

No entanto, este uso abrangente da figura do jogador de futebol brasileiro, como representativa de um ideal nacional ou afirmadora de diferenças regionais, não é privilégio do discurso dos especialistas ou do senso comum. Na teoria social o futebol também recebeu um papel

central, o desenvolvimento mais reconhecido é certamente o baseado na antropologia do ritual. Estabelecendo a conjunção entre dois momentos de ritualização, esporte e jogo e operacionalizados pela noção de drama. Neste sentido, a noção de drama tira o futebol de suas características habituais, como o sentido de competição e performance, buscando analisar a sua dimensão simbólica. Como proposto por DaMatta (1982b,440p) abordar o futebol no Brasil como um drama possibilitaria elucidar relações sociais, valores e ideologias como são articuladas na vida diária dos brasileiros, “ O futebol permite expressar uma série de problemas nacionais, alternando percepção e elaboração intelectual com emoções e sentimentos concretamente sentidos e vividos (...)”. Desta forma, encontramos nas ciências sociais a construção de várias narrativas que utilizam a larga presença do futebol no país, para pensar através do esporte ou das figuras específicas de alguns jogadores, sínteses do país ou das maneiras de pensar do brasileiro.

São conhecidas as análises que identificam no futebol um esporte por definição democrático (Da Matta, 1982^a), por permitir a diversidade nas formas de jogar, as várias posições e funções ocupadas pelos jogadores dentro de campo que abrangeriam diferenças raciais e sociais presentes no cotidiano do brasileiro. Estas narrativas, em certa medida, compactuam com o ideário da miscigenação e da democracia racial no Brasil, presentes desde os anos 50. O futebol e o jogador em específico são utilizados como uma metáfora do ideal de desenvolvimento nacional e de igualdade do país. Deixando claro que no campo de futebol, as potencialidades deste Brasil forte e miscigenado, eram colocadas em prática através dos belos lances e dos belos gols marcados pela seleção brasileira.

Importante salientar, que este tipo de abordagem que utiliza a figura do jogador de futebol para pensar valores e representações nacionais não é particularidade da teoria social brasileira. Eduardo Archetti relaciona o imaginário nacional argentino do *pibe*⁶ e do *potrero*⁷ com os dois grandes jogadores argentinos das décadas de 80 e 90, Diego Maradona conhecido como “El Pibe de Oro” e Ariel Ortega. As duas figuras do imaginário do futebol argentino remetem a transposição de uma cultura prioritariamente rural para uma cultura urbana. Estas são duas visões românticas do argentino, conquanto no futebol representem a modernidade, relativa a criatividade individual. Para Archetti (1999, 115p), estas duas figuras imaginárias são liminares e representativas das qualidades mais puramente argentinas “ Le pibe et le potrero son l’image de la liminalité, de la liberté et de la créativité. Les pibes son les citoyens des potreros, des individus libres vivant dans un monde d’egaux.” sendo dramatizadas dentro de campo nas figuras de Maradona e Ortega ,

⁶ Pibe, literalmente significa garoto.

⁷ Potrero, especificamente na Argentina o termo é relacionado ao futebol, significando um extenso espaço aberto transformado em campo de futebol, onde é praticado o chamado “futebol potrero” correspondente do futebol de várzea brasileiro.

respectivamente. O autor ainda estabelece a criatividade do futebol de pibes e potrereros argentinos em contraposição ao futebol científico do técnico norueguês, Egil Olsen. De acordo com o próprio técnico, ele havia analisado sistematicamente mais de 2531 jogos, calculado probabilidades de êxito e transformado o futebol da pouco talentosa seleção norueguesa em um sistema de fórmulas simples, mas efetivas.

Por fim, o autor identifica nestes dois tipos de futebol, o científico de Olsen e o livre e criativo de Maradona, como produtos de dois tipos de sociedades muito diferentes. Para ele, os estilos de futebol refletem os contextos culturais específicos de cada país. Enquanto o primeiro seria fruto de uma sociedade conservadora onde a inteligência tática do time era antes de tudo reflexo do nível de educação de toda população norueguesa, um país maduro. Como colocado pelo autor, a sociedade norueguesa adulta produtora de um futebol científico e empiricamente embasado, nunca conseguirá produzir heróis como Maradona ou Ronaldo, nascidos nos potrereros argentinos e nas favelas brasileiras.

Ainda encontramos dentro da bibliografia das ciências sociais análises mais críticas, por exemplo, o trabalho de Leite Lopes (1992). No qual o autor partindo da constatação de que Garrincha havia falecido como um quase anônimo identifica através da comparação entre Garrincha e Pelé dois tipos de trajetórias. A trajetória de Garrincha confunde-se com a de um trabalhador das antigas indústrias da década de trinta, onde era estabelecida entre patrão e empregado uma relação paternalista. Enquanto a trajetória de Pelé, dez anos mais novo do que Garrincha foi marcada pela preocupação com o profissionalismo, com uma espécie de ascetismo e cuidado que teria levado a manutenção de uma imagem que o manteve sob os holofotes mesmo depois do encerramento da carreira⁸. O conteúdo desta análise é relevante e coloca em xeque várias mistificações construídas sobre a figura destes dois jogadores. No entanto, continua a utilizar a figura do jogador de futebol como uma metáfora abrangente e sintetizador do brasileiro, não mais no âmbito da identificação nacional, mas representativo das formas de relação de trabalho presentes no país. Desta forma, o futebol como esporte e o jogador de futebol como personalidade receberam historicamente no Brasil o papel de articulador de “formas de consciência” genuinamente brasileiras. (Toledo, 2001)

O objetivo desta breve passagem foi não demonstrar estas metáforas do jogador de futebol como totalizadoras ou representantes de dois contextos históricos desiguais. Mas é identificar nos seus diferentes usos e em seus distintos contextos como o futebol e o jogador desta modalidade

⁸ Recentemente com os eventos de comemoração dos setenta anos de Pelé foi divulgado pela imprensa que o seu faturamento anual gira em torno de 30 milhões de dólares. Uma cifra maior do que os jogadores mais reconhecidos atualmente como Cristiano Ronaldo e Kaká.

serviram como metáforas do Brasil e/ou dos brasileiros. Estabelecendo formas particulares de pensar em si mesmos através do futebol, por vezes, a reforçar identidades nacionais na sua abrangência ou diferenças regionais em suas peculiaridades. A importância do futebol para o país continua evidente, ele estampa capas de jornais, faz girar montantes incalculáveis de dinheiro, ocupando os mais diversos espaços do tecido social, lugares que em épocas anteriores seria impossível pensar a presença tão expressiva deste mundo futebolístico. Sob este aspecto, busco pensar a “dimensão cotidiana do futebol” (Toledo, 2001), que extravasa as dimensões do campo, da arquibancada e atinge coletivos como a central de dados digitais gremista.

1.1-Por escrever uma nova metáfora⁹

Neste sentido a proposta do presente trabalho é apresentar uma nova metáfora, escrever uma nova narrativa sobre o jogador de futebol. Uma metáfora que não cerceie uma identidade totalizante. Seja ela representante de uma época que o futebol era mágico ou produto de um mercado voraz e perseguidor de grandes lucros. Mas o intuito é traçar as linhas de uma nova narrativa que exemplifique através da sua contingência a figura complexa e fluída do jogador de futebol, a partir da vivência cotidiana da CDD. Não representante de um ideal nacional, nem o produto frio de uma relação mercantil, mas como compósito que articula simultaneamente identidades, corpos, informações e dinheiro. Identificando cada uma das metáforas trazidas anteriormente, como uma interface desta realidade complexa no qual o jogador de futebol está inserido. Mesmo que em seus contextos estas narrativas tenham tido como objetivo formular uma concepção totalizante do jogador de futebol e a sua intrínseca relação com a realidade social do Brasil.

Na sua proposta de construir uma nova narrativa, o presente trabalho tem uma clara identificação com o livro de Donna Haraway, *Antropologia do Ciborgue*. As vertigens do pós-humano (2000). Esta identificação dá-se em dois sentidos, de maneira que o primeiro enseja uma questão metodológica sobre o uso da antropologia para escrever estas narrativas não-totalizantes,

⁹ Para Donna Haraway a imagem do ciborgue não é uma imagem simplesmente existente, mas ela representa uma tentativa política de desenvolver uma narrativa com a qual possamos desenvolver dois argumentos cruciais para um posicionamento do feminismo na atualidade “Em primeiro lugar, a produção de uma teoria universal, totalizante, é um grande equívoco, que deixa de apreender - provavelmente sempre, mas certamente - agora a maior parte da realidade. Em segundo lugar,(...) abraçar a habilidosa tarefa de reconstruir as fronteiras da vida cotidiana, em conexão parcial com os outros, em comunicação Com todas as nossas partes.”(Haraway, 2000, 98/99 págs.)

Neste sentido compreendo a possibilidade de escrevermos uma nova narrativa sobre o jogador de futebol utilizando a potencialidade que a metáfora do ciborgue tem em constituir uma maneira importante de posicionamento político e de desenvolvimento destes dois argumentos. Com isso estabelecer através de uma nova figura do jogador de futebol a reconstrução “das fronteiras da vida cotidiana” em sua interface informacional surgida no trabalho cotidiano realizado em uma central de cálculo como é o caso da CDD gremista.

mais próximas do funcionamento das sociedades contemporâneas e mais arrojadas politicamente. Enquanto no segundo sentido, de cunho teórico, utiliza as demarcações estabelecidas pela antropóloga com relação ao funcionamento de sistemas de feedback¹⁰ e sobre a importância da produção e constituição destes fluxos circulares de informação. Circuitos de informação que por sua vez são necessários na demarcação e produção de uma série específica de relações de poder, próprias da era informacional e cibernética. Aqui apresentado através da central de dados digitais de um grande clube brasileiro que ao estabelecer um sistema de regeneração, procura desenvolver métodos de incremento da rotina de treinamentos do time e a implementação de um comportamento tático particular. Desta forma, descrever o jogador da modalidade em uma interface que o articula simultaneamente como fonte dos dados, enquanto corpo físico e, como o produto de um sistema de informação. Tratando do surgimento de uma nova articulação do composto jogador, a sua interface informacional.

A comparação com o ciborgue definido por Haraway com a figura do jogador de futebol em sua constituição como dado informacional é profícua por possibilitar-nos pensar o uso da metáfora e do recurso imaginativo como uma forma de posicionamento sobre a realidade, mas principalmente na sua capacidade de descrever as ambigüidades das relações sociais. O ciborgue através de suas características dúbias comporta a descrição de uma narrativa fluída que mapeia relações sociais vividas e incorporadas na atualidade. O ciborgue tem por característica essa definição dúbia, nas palavras de Haraway a metáfora do ciborgue serve para tangenciar ao mesmo tempo imaginação e realidade material: “O ciborgue é a nossa ontologia política. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: estes dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica.” (Haraway, 2000, pág 37) Conquanto não estejamos preocupados em descrever um ciborgue no modelo utilizado por ela, muito menos estabelecer uma conexão direta entre o corpo dos jogadores de futebol e o modelo de ciborgue cibernético que ela traçou. A referência utilizada aqui é a da construção de uma figura que articula imaginação e realidade material e ao mesmo tempo pauta uma nova ontologia política, aqui identificada nas formas contemporâneas de gestão de pessoas, demarcadas através do funcionamento do sistema de feedback.

Com isso, o objetivo aqui traçado é o de escrever essa narrativa que na sua contingência e multiplicidade exceda qualquer tipo de totalidade. Uma metáfora que estabeleça e demonstre essa

¹⁰ Em administração, **feedback** (retorno de informação ou, simplesmente, retorno) é o procedimento que consiste no provimento de informação à uma pessoa sobre o desempenho, conduta, eventualidade ou ação executada por esta, objetivando orientar, reorientar e/ou estimular uma ou mais ações de melhoria, sobre as ações futuras ou executadas anteriormente.

definição dinâmica do jogador e em último momento incorpore o corpo do mesmo, redefinido pelas informações produzidas no CDD.

Paradoxalmente, o profissional futebolístico não encontra-se somente no campo, nem no vestiário, mas também em dispositivos informacionais como bancos de dados. Recintos como centrais de dados têm a capacidade de reforçar este caráter relacional da realidade social incorporando saberes táticos, físicos e mesmo econômicos. A noção de dinâmica está presente no próprio funcionamento do sistema de feedback, desde o estabelecimento de um circuito de informação até a produção de um tipo de informação especialmente eficaz, produzida de forma a ser universalizada, aplicada e transportada. O profissional em questão, aparece em todos os estágios desse ciclo informacional, ele é objeto, dado e por fim moldado pela informação produzida.



Modelo de sistema de feedback utilizado para demonstrar o ciclo de informação constituído pela CDD.

1.2-O uso da etnografia e a instauração dos mecanismos de controle.

Como veremos no decorrer da monografia, a utilização de tecnologias informacionais no futebol e por decorrência, a transformação de times e jogadores em dados, não é recente. As funções dadas a estas tecnologias no âmbito do futebol têm um desenvolvimento que não é linear, em diferentes momentos elas foram utilizadas de diversas maneiras, não acompanhando o grau de sofisticação dessas tecnologias que foi rapidamente incrementado. No entanto, a importância dada ao uso destas tecnologias aumentou gradativamente e estes aparelhos começaram a serem utilizados em um número cada vez maior de funções. Em um curto período de tempo, aproximadamente 40 anos, as tecnologias informacionais foram utilizadas no futebol para desenvolver tabelas de campeonatos, na tentativa frustrada de construção de uma bolsa de valores de jogadores e em bolsas de aposta.

Existindo uma única recorrência na utilização de tecnologias informacionais no futebol, o seu uso na elaboração de análises de jogo e na observação do desempenho de equipes e jogadores, nesse caso em particular, a aplicação foi contínua e fundamental para o esporte de alto desempenho como é o caso da elite do futebol. As primeiras referências são de 1950 com a utilização de fotografias como suporte para elaboração de análises de jogos, passando pela grande utilização de filmadoras e dispositivos de som pelos olheiros das seleções nacionais durante a Copa do Mundo de 1970. Atingindo na década atual o uso generalizado pelos grandes clubes de futebol, instaurando recintos como a central de dados digitais do Grêmio Football Porto-Alegrense. Estas centrais são responsáveis pelo estabelecimento de uma coleção de dados reunindo um acervo de mais de 1600 jogos e pela geração de informações referentes ao desempenho técnico do time e de seus adversários. Estes aparelhos produtores de informação agenciam ações e interações humanas e não-humanas, na busca de formas de treinamento mais eficientes e na melhora do desempenho dos atletas com base nas informações produzidas.

Desta forma, o presente trabalho procura estudar a instauração destes mecanismos informacionais, no desenvolvimento de circuitos de informação como uma modalidade particularmente atual de organização, que não está unicamente presente no futebol, mas ocupa variados âmbitos do tecido social. Para isso, a pesquisa foi dividida em duas etapas, de maneira a apreender em um primeiro momento, através de um trabalho com fontes documentais, os diferentes usos destas tecnologias durante os últimos quarenta anos considerando os discursos e relações gerados a partir da aplicação destas tecnologias. As fontes utilizadas foram basicamente reportagens de jornais porto-alegrenses como Zero Hora e Correio do Povo sobre futebol e notícias encontradas na internet sobre tecnologias informacionais no futebol. No entanto, estes documentos são utilizados com o cuidado de demonstrar como nos diferentes contextos nos quais as tecnologias informacionais foram incorporadas ao futebol geraram renovados agenciamentos. Engendrando novas práticas e novos discursos relativos ao incremento dos treinamentos táticos e a modificação das metodologias de análise de desempenho.

Objetivamente nos deteremos sobre a análise de eventos como a incorporação de filmadoras no trabalho dos “olheiros” durante a Copa de 70, sobre a tentativa de desenvolvimento e instauração de uma bolsa de jogadores de futebol brasileiros, no início da década de 1990, baseada no estabelecimento de uma rede integrada de bancos de dados que ligaria a Bolsa de Mercados e Futuros e os clubes brasileiros. E por fim tratarei da utilização de softwares de Scout para a medição do desempenho dos jogadores e a aplicação das informações produzidas no incremento da rotina de treinamentos dos jogadores, iniciada no começo da presente década. Neste sentido, a pesquisa a partir das reportagens mostra-se profícua pela diversidade das informações encontradas que

abrange não somente a opinião dos jornalistas, mas inclusive as falas de dirigentes, treinadores e torcedores.

No segundo momento desenvolver a descrição das atividades do coletivo CDD através do suporte metodológico da observação etnográfica a utilização atual destas tecnologias. É a aplicação da observação participante, como recurso metodológico, que permitirá a apreensão da instauração e do funcionamento desta modalidade de organização, em sua articulação específica com o futebol. Bem como, identificar a geração de agenciamentos, na forma de práticas e enunciados, produzidos pelo uso destas máquinas. Analisando a constituição de redes de relações que articulam humanos e não-humanos, os agenciamentos que no caso do futebol perpassam necessariamente o aparato tecnológico da central de dados digitais, interligando em uma mesma rede de interações, técnicos, jogadores, empresários e dirigentes. Desta forma, a central de dados digitais do Grêmio Football Porto-Alegrense torna-se um espaço privilegiado para realização desta observação etnográfica, por ser considerado atualmente o melhor centro de observação de jogadores entre os clubes do futebol brasileiro.

Bruno Latour, em seu trabalho pioneiro em antropologia da ciência, a etnografia realizada em um laboratório de neurobiologia americano e publicada no livro, *Vida de Laboratório* (1997), defende a utilização da etnografia como método para descrever as especificidades destes locais centrais das sociedades autodenominadas modernas, como laboratório, bibliotecas e coleções, responsáveis pela reprodução da Constituição Moderna. Disciplinar o olhar, saber administrar a distância com os nativos e não transformar a linguagem dos nativos em sua meta-linguagem, são os princípios da etnografia defendidos por Latour (1994, 2004) e de maneira geral são reforçados desde os primórdios da disciplina por seus pioneiros. É principalmente o olhar atento do antropólogo e o seu cuidado em administrar a distância com os nativos, que definem o potencial da etnografia como um método particularmente interessante para compreendermos as peculiaridades destes recintos responsáveis pela produção de práticas e de discursos engendrados pela sociedade contemporânea. A etnografia é o instrumento que na simplicidade, pregada por Latour e, na sua capacidade descritiva é apresentada como capaz de acompanhar o traçado das redes de práticas e traduções as quais integram pessoas e máquinas e deslocam constantemente informações.

O antropólogo francês identifica na metodologia antropológica o potencial para descrever e desenredar os discursos e práticas modernas que continuamente reforçam a separação entre natureza e cultura. Mas assinala como as ciências sociais reforçaram esta separação e em particular como a Antropologia absteve-se de estudar as práticas e discursos empreendidos pelos grupos mais centrais da sociedade. Na tentativa de deslocar a direção do olhar dos antropólogos para o centro das sociedades que se autodenominam modernas o autor propõe a descrição destes recintos. Como

é o caso da Central de Dados Digitais do GFPA, e de suas peculiares produções que articulam em um mesmo momento relações entre humanos e não humanos. Em uma pequena passagem o antropólogo francês define bem como a sua teoria é vertida em um princípio metodológico, no qual nos preocupamos seguir aqui.

O melhor que ela pode fazer por você é algo do tipo: Quando seus informantes misturam organização, hardware, psicologia e política em um mesmo enunciado, não reparta tudo isso por diferentes recipientes; tente ao contrário, seguir as suas ligações que eles fazem entre estes elementos, que pareceriam incomensuráveis.
(Latour, 2006, p. 339-352.)

No excerto acima Latour estabelece que a chamada teoria do ator-rede seja concebida mais como um princípio metodológico a ser aplicado do que como uma teoria a ser seguida. Propondo manter a articulação entre as diversas interfaces de qualquer fenômeno social, como tecnologia, concepções organizacionais e mesmo as relações políticas empreendidas pelos nativos ao invés de desmembrá-las em diferentes tipos de expressão. Para ele, as sociedades autodenominadas modernas instituem espaços dentro dos quais através de uma série de procedimentos tecnológicos, teóricos e metodológicos, é estabelecida esta separação artificial entre natureza e cultura. O estabelecimento desta separação é o que ele denomina de constituição moderna e perpassa necessariamente no interior dos coletivos nos quais são produzidos estes artigos de natureza dúbia, mas que aparecem demarcando e demarcados pela separação entre humano e não-humano.

Neste sentido, o presente trabalho busca desenvolver um estudo etnográfico em um dispositivo responsável por produzir informações dentro dos clubes de futebol, mas tomando o devido cuidado para não colocar em diversos recipientes os diversos aspectos desta produção. Em particular, o Centro de Dados Digitais do Grêmio Football Porto-Alegrense, existente desde 2009, o clube desenvolve um software de análise de jogos produzindo dados qualitativos e quantitativos sobre o desempenho técnico do time gremista e dos seus adversários. Na prática, a CDD gremista produz compactos, monitora jogadores, utiliza métodos de Scout (computadorizado) para elaborar análises de jogos. A CDD do GFPA além de sua estrutura tecnológica é constituída por uma equipe formada por três analistas de desempenho que trabalham nas duas funções de analisar e catalogar informações.

A central é uma sala no estádio Olímpico, que em sua estrutura mistura dispositivos comuns tanto a uma ilha de edição de vídeos quanto a capacidade de armazenar informações como um banco de dados. Os princípios da aplicação do scout no clube GFPA foram implementados pelo técnico Mano Menezes e por um auxiliar técnico no ano de 2006. No entanto, com uma infraestrutura muito inferior a possuída atualmente, ainda não havia o espaço físico da sala e o Scout e o armazenamento dos dados dos atletas era realizado em um notebook apenas.

A proposta é estudar em seu cotidiano este espaço, mistura de laboratório e biblioteca, constituído como um braço do departamento de futebol do clube e responsável por uma série abrangente de funções. A CDD é o espaço onde são articulados e produzidos uma diversidade de intermediários, como compactos de jogos, relatórios de desempenho dos jogadores e analistas de desempenho cada vez mais articulados tanto pelos conhecimentos produzidos, quanto por influências vindas de fora da central, como solicitações de dirigentes, organização de simpósios em parceria com a ESEF e mesmo aparições constantes na mídia. Assim, a central de dados gremista caracterizada como um destes espaços centrais da sociedade contemporânea e responsável por trabalhos de purificação e mediação não pode ser identificado apenas a partir da sua função de medição e racionalização do desempenho da equipe. A constituição deste coletivo de intermediários prolifera a quantidade de trabalhos e de intermediários no interior da CDD, por isso o coletivo da central gremista não exerce apenas um único tipo de função, objetivar e racionalizar o desempenho da equipe e dos atletas. Mas recebe um número grande de outras funções que incluem a função qualitativa de produzir vídeos motivacionais até a elaboração de vídeos com erros de arbitragem¹¹. A existência destes dispositivos internos aos clubes e responsáveis pela produção de análises de desempenho, não é exclusividade do GFPA, os grandes clubes do país possuem este tipo de aparato, em alguns casos utilizam os mesmos programas informacionais. A recorrência destes dispositivos nos clubes ressalta a sua importância ao que concerne tanto ao desenvolvimento técnico-tático do time, quanto no uso de recursos digitais para valorizar os atletas dos clubes e estabelecer um monitoramento contínuo de atletas que futuramente interessar ao clube.

A etnografia aqui desenvolvida pretende descrever os processos de produção da informação e a constituição de um círculo eficiente de comunicação a partir da observação do dia a dia destes profissionais. Como este modo particular de produção da informação que necessita de objetividade, envolvendo simultaneamente a utilização de aparelhos tecnológicos específicos e a articula com concepções sobre a otimização do desempenho de um coletivo, envolvendo diversas funções e propostas de funcionamento tático, como um time de futebol. Os dados produzidos pela CDD devem ter algumas características formais específicas, entre elas, serem objetivos, pontuais e de fácil compreensão. Já com relação ao seu conteúdo deve evidenciar os padrões de comportamento dos elementos técnicos empreendidos durante uma partida, com intuito de divulgar a sua probabilidade de êxito.

¹¹ Pude observar a elaboração de um destes vídeos com erros de arbitragem que havia sido solicitado pelo departamento jurídico do clube. O motivo da solicitação era o julgamento de um jogador do elenco gremista e seria usado como prova para evidenciar como a arbitragem havia favorecido um segundo time que seria beneficiado com a condenação do jogador gremista. Para montar este dvd uma lista com jogos deste time foi organizado e os integrantes da equipe da CDD incumbidos de fazer uma triagem com os lances que mostravam algum erro da arbitragem.

Este recinto tem por objetivo produzir um tipo de informação que através de sua funcionalidade e objetividade pode ser aplicada a uma rotina de treinamentos visando otimizar a performance técnica e aprimorar o comportamento tático da equipe. O objetivo de presente de trabalho, não é traçar os caminhos percorridos pelas informações produzidas, mas descrever as maneiras, os interesses e os métodos utilizados para produzir este saber específico. Por mais, que nos interesse as múltiplas relações estabelecidas pelo pessoal do CDD e as respectivas comissões técnicas do clube e de alguma forma, em algum momento do trabalho de campo a presença de integrantes da comissão técnica travando diálogos e recorrendo aos vídeos do CDD aparecerão. Fisicamente a sala da CDD é uma passagem que liga a social do estádio com o vestiário, o refeitório e outros cômodos internos do estádio Olímpico¹². Assim, é comum a frequência de dirigentes, de técnicos das categorias de base, de membros da comissão técnica profissional na sala que ao atravessarem esta passagem pedem para assistir algum compacto ou comentam sobre o comportamento da equipe na última partida. A presença deste recinto e seu coletivo de computadores, vídeos, relatórios e especialistas de desempenho reorganiza diversas relações ao seu redor, reforçando a imagem proposta por (Latour, 2000,pág21) da biblioteca como um “nó em uma rede” que muda o espaço em seu em torno e constitui fluxos de inscrições progressivamente mais intensos.

Seguindo o que foi apresentado anteriormente, tentamos agora pormenorizar um dos processos ocorridos dentro do âmbito do futebol, o desenvolvimento e absorção de uma série de tecnologias informacionais, que visam otimizar o jogo. Modificando desde as concepções mais abrangentes do que é o futebol, que teria ganhado em competitividade e racionalidade, enquanto perdido em brilhantismo e beleza. Bem como, especificamente mudado o corpo dos atletas e os métodos de formação de jogadores, cada vez mais especializados e voltados para o incremento do desempenho físico dos jogadores. No entanto, o caso particular da Central de Dados Digitais possibilita apreendermos os desenvolvimentos destes processos a partir da constituição de uma modalidade de organização que postula a modulação dos agentes geridos. Através da produção de informações e constituição de um sistema de comunicação que permite um constante controle sobre o desempenho dos atletas. Portanto, a tentativa é aproximar-se de uma das facetas da complexidade do corpo do atleta, corpo que se articula em várias direções e transforma-se na medida em que interage com novas tecnologias e novos conhecimentos. Incorporando saberes mais detalhados sobre sua estrutura fisiológica, sobre o seu funcionamento químico e físico, mas também sobre os padrões de comportamentos empreendidos durante os jogos, na tentativa de modificá-los e

¹² A central de dados digitais recebeu esta estrutura física somente no início de 2009, antes desta data ocupou outras salas, mas sem uma estrutura tão sofisticada. Depois de algum tempo em campo percebi que apesar de toda a estrutura tecnológica esta sala era um arranjo e aproveitava um espaço antes ocioso do estádio.

potencializá-los de acordo com as circunstâncias. Ao passo que o corpo adquire conhecimento sobre si mesmo e relaciona-se com novas interfaces, saberes, táticas e rotinas de treinamento, ele torna-se mais descritível e mais interessante do ponto de vista antropológico. Por materializar uma rede progressivamente maior de relações estabelecidas, entre pessoas, formas de conhecimento, interesses econômicos e aparatos tecnológicos, vivenciadas a partir do cotidiano de um centro de cálculos como a CDD.

Neste sentido, o CDD do GFPA é constituído especificamente como o local que permite a elaboração e desenvolvimento de uma rotina de análise de jogos de futebol, de um sistema de comunicação reflexivo e da utilização de recursos digitais para valorizar os atletas do clube. Aproximando-se do que Bruno Latour denomina recinto, nos quais em seu interior é possível realizar a cisão entre natureza e cultura, própria das sociedades autodenominadas modernas que acaba colocando de um lado a objetividade do mundo natural e do outro a subjetividade das relações humanas e dos posicionamentos políticos. Assim as formas pelas quais a informação circula e é produzida neste tipo de recinto e as tecnologias utilizadas em seu interior, definem tanto a alma como o corpo do conhecimento. E são dependentes do tipo de informação que estes espaços com seus aparatos específicos permitem constituir. Possibilitando estabelecer relações que ao mesmo tempo, ultrapassam a objetividade e a precisão do saber construído no interior do recinto e as contingências do jogo praticado entre as quatro linhas. Como Latour define em um artigo chamado *Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas e coleções*:

A informação não é um signo, e sim uma relação estabelecida entre dois lugares, o primeiro, que se torna uma periferia, e o segundo, que se torna um centro, sob a condição de que entre os dois circule um veículo que denominamos muitas vezes forma, mas que, para insistir em seu aspecto material, eu chamo de inscrição. (Latour, 2000, p. 33)

Alguns parágrafos abaixo o autor reforça o aspecto prático e material da informação, como inscrições que se tornam paulatinamente mais móveis e mais fiéis. Contrapondo-se a concepções que definem a informação como uma estrutura de signos e de pura subjetividade e identificando o que ele chama de um “trabalho de produção material” das informações. É a produção destas inscrições com o seu caráter material que define a relação entre centro e periferia do conhecimento e empreendendo através da relação estabelecida pela comunicação um mecanismo de controle. Desta forma, a relação de poder constituída por esta relação passa necessariamente pela construção desses espaços como o Centro de Dados Digitais e pelos seus aparatos técnicos utilizados na produção da informação. Neste sentido, justifica-se o CDD como objeto de um estudo antropológico que procure descrever as relações estabelecidas pela informação e as formas de produção deste veículo tão particular, nas palavras de Latour, inscrições que através de um trabalho acumulativo e constante, constituem um sistema de comunicação eficaz. Produzindo informações cada vez mais

móveis e mais fiéis, carregando a cada momento um número maior de materiais. É interessante notar, que é justamente o caráter material da produção do saber que permite de forma cada vez mais eficaz o carregamento de materiais. Desta forma, o trabalho realizado na Central de Dados Digitais e as informações produzidas no seu interior pretendem otimizar o desempenho dos atletas imprimindo o desenvolvimento de um modelo, o que por diversas vezes é denominado “cultura de jogo¹³”. Estabelecendo uma ordem de jogo e uma postura tática e ao mesmo tempo potencializa as tomadas de atitudes criativas dos jogadores.

Não é difícil identificar na ambigüidade do corpo do ciborgue de Haraway, a mesma capacidade das redes em articular e descrever os diversos aspectos envolvidos nas produções realizadas no interior destes recintos. Se, partindo da consciência sobre a parcialidade da sua origem, a imagem do ciborgue mapeia a realidade social vivida, a rede como princípio etnográfico descreve a mesma ambigüidade das produções das sociedades autodenominadas modernas, sendo elas máquinas, corpos ou informações. Assim, ao propormos a elaboração de uma narrativa sobre o jogador de futebol que seja necessariamente dinâmica, a etnografia aparece como o método apropriado pela sua capacidade de descrever estas interfaces. Desta forma, a narrativa sobre o jogador de futebol escrita através dos softwares utilizados, das teorias aplicadas e das informações produzidas pela Central de Dados Digitais do GFPA mostra uma figura fluída formada pela articulação de alguns aparatos tecnológicos junto a concepções de gestão que misturam futebol e ciência. O jogador de futebol atravessa todos os estágios de um sistema de feedback, por vezes apresentado em seu corpo físico, em outras como informação e em um dado momento como um compósito inseparável de corpo e informação.

¹³ Cultura de jogo foi definido por um dos analistas como “cultura que atinge da base ao profissional, são os aspectos que se mantêm”.

Capítulo II- Tecnologias informacionais e futebol

L'éducation physique devra enseigner l'économie des forces: á la fois école de mouvement et école de résistance, elle prepare au travail labarieux :

“ De là um résultat économique qui se traduit par um maximum de rendement em travail utile avec le minimum de fatigue. Ce résultat est obtenu par l'éducation de nos mouvements; on doit s'efforcer tout travail sans gaspiller les forces dans des contractions superflues ou dans des efforts supérieurs aus résistances que nous avons à vaincre.” (Bancel & Gayman, 2002, pág 194)

Falar sobre o uso de tecnologias no futebol não é propriamente uma novidade, são notórios o desenvolvimento nos métodos de treinamento e a crescente sofisticação do conhecimento sobre fisiologia, bioquímica e nutrição aplicadas ao esporte¹⁴. Cada vez mais, estas tecnologias são utilizadas na preparação física dos jogadores, envolvendo desde o cuidado específico com o quadro nutricional dos atletas e até no caso de contusões, complexas cirurgias são realizadas e técnicas para aceleração da recuperação são desenvolvidas constantemente. Por exemplo, o uso de poliéster em lugar de ligamentos das pernas dos jogadores, evidencia o desenvolvimento de uma tecnologia enxertada no corpo do atleta e utilizada para acelerar o processo de recuperação e que dribla a demora do tecido humano para regenerar-se. O jogador torna-se um ciborgue no corpo e na alma, modificado pelo poliéster (Bittencourt, 2008) e pelas informações. Estabelece-se um regime de vigilância constante sobre os atletas com o objetivo de alcançar e manter o ápice físico dos mesmos, seu peso é controlado através da organização de uma dieta precisa e o ganho de massa muscular é cada vez mais necessário para resistir à incansável sequência de jogos.

Em certa medida, mesmo o senso comum reconhece a grande evolução nos treinamentos no futebol e no aumento da força física dos jogadores, é comum escutarmos na mídia ou nas conversas do dia-a-dia, comparações entre preparo físico dos jogadores atuais e os das décadas anteriores. Escutamos comentários sobre como o futebol tornou-se um jogo competitivo e os prejuízos que a competitividade trouxe para a índole criativa tão característica do futebol brasileiro. Acabaram os tempos em que, até mesmo jogadores com as pernas tortas eram craques, agora estamos na era dos superatletas, dos jogadores que impressionam por sua força física, versatilidade para exercer várias funções em campo, sem primar necessariamente pela beleza do jogo. De alguma forma estas mudanças ocasionadas pela utilização de tecnologias que mudaram o próprio corpo dos jogadores tornando-os mais rápidos e fortes mudou as próprias concepções estéticas sobre o futebol

¹⁴ O doping é um caso de tecnologia largamente utilizada no esporte. As tecnologias de doping e as regulamentações antidoping travam uma constante corrida de sofisticação, na qual, uma das partes tenta sempre estabelecer-se a um passo a frente da outra. No caso do futebol a primeira regulamentação ocorreu na copa de 70 com a obrigação do exame antidoping realizado em pelo menos dois jogadores de cada time. O doping representa mais uma tentativa de manipular o corpo do atleta para elevá-lo acima das suas condições naturais.

identificados entre a estética barroca e dionisíaca do futebol brasileiro e a estética moderna do futebol europeu¹⁵.

No entanto, o interesse aqui é abordar um tipo diferente de tecnologia empregada no futebol, o uso de tecnologias informacionais e a formação de meios de feedback como bancos de dados, armazenamento de imagens, utilização de softwares de Scout de jogo e etc. Quando falamos em bancos de dados e em tecnologias de registro e armazenamento de dados, intencionamos designar uma coleção estruturada de itens individuais ou sistemas de dados armazenados e de programas aos que se tem acesso principalmente via redes computacionais. Anteriormente, reforçamos o papel da racionalização do movimento e a instrumentalização dos corpos desenvolvidas a partir do final do século XIX na relação entre educação física e modo de produção taylorista (Bancel&Gayman,2002). A articulação destas concepções estabelecia a subordinação do organismo sob a função reportada a ele. Assim, estruturou-se através da educação física uma noção de economia de forças e de diminuição da fadiga que deveria resultar em um trabalho mais eficiente dentro das fábricas.

Evidentemente em nosso caso o tipo de conhecimento produzido é portanto o tipo eficiência almejado do corpo e do movimento correspondente é diferente. No entanto, o objetivo é demonstrar como atualmente relaciona-se o desenvolvimento de um conhecimento sobre o corpo atlético e sobre a eficiência do movimento. Evidenciando como a incorporação de certas tecnologias permite desenvolver novas e sofisticadas concepções sobre o corpo e os movimentos dos jogadores de futebol. Portanto, expor como o jogador de futebol e o futebol, são compostos de informações e concepções que articuladas com tecnologias de preparação física transformam o corpo do jogador em um ciborgue de carne, poliéster e informações.

A utilização deste tipo de tecnologia desenvolveu-se no futebol durante os últimos quarenta anos e recebendo diferentes funções com o passar do tempo. No entanto, tornou-se cada vez mais necessária a presença destes centros de dados digitais entre os grandes clubes do país. Na realidade, de maneira melhor ou pior desenvolvida todos os grandes clubes possuem um centro de dados digitais que formula informações sobre o desempenho do time e adversários, permitindo a

¹⁵ Identificando cada vez mais fortemente o futebol brasileiro com a competitividade do futebol europeu, esta representação vem principalmente desde a incorporação da função do líbero (zagueiro central ou o zagueiro da sobra que exerce a função de fechar as brechas da defesa) instituída pelo técnico Sebastião Lazzaroni na copa do mundo de 1990. Dando início a chamada “Era Dunga” representando a absorção de um modelo de futebol competitivo pela seleção brasileira.

aplicação destas informações no treinamento dos times com o objetivo de modular comportamentos táticos.

No caso da Central de Dados Digitais do GFPA este dispositivo concentra funções diversas, do armazenamento e tratamento de dados, como a análise de jogos à elaboração de vídeos motivacionais para as categorias de base do clube. Utilizando-se também de um número diverso de aparatos, programas de análise de dados estatísticos como, por exemplo, o SPSS, além de programas de edição de vídeo. Anunciado como o melhor “espião” entre os clubes do campeonato nacional pela sofisticação da sua central de dados, colocando-o em evidência entre clubes nacionais e internacionais. Durante o período presencia na CDD, o GFPA recebeu a visita de uma comitiva do clube português Vitória de Guimarães interessada em observar a estrutura da central de dados gremista .

Desta forma, pretendemos apresentar alguns dos usos que bancos de dados e tecnologias informacionais receberam em momentos diferentes do desenvolvimento do futebol. Apresentaremos estes desenvolvimentos em ordem cronológica, desde os primeiros usos de bancos de dados e outras tecnologias até as formas mais recentes de empregá-lo como é o caso dos sistemas de feedback. No entanto, a preocupação é em mostrar como estas tecnologias foram utilizadas de diferentes maneiras com o passar do tempo. Houve um acréscimo de qualidade e sofisticação destes aparatos, mas os empregos dados às tecnologias também mudaram. E são estas mudanças de emprego e os discursos que estes suscitaram em diferentes contextos, que nos preocupamos em descrever nesta pequena passagem.

Com isso, pretendemos passar pelos últimos 40 anos remontando a história da utilização destas tecnologias informacionais dessa modalidade esportiva. A intenção é atentar para os diferentes agenciamentos que a aplicação destes aparelhos gerou, identificando discursos e práticas que foram possíveis somente através de sua utilização. Ressaltando como o emprego destas tecnologias possibilitou a instauração de uma modalidade de controle que paulatinamente vem sendo estendida por diversos espaços do tecido social e não é exclusiva do futebol. Modificando formas anteriores de gerir as relações sociais e produtivas e reproduzindo este modelo emergente que reúne novos discursos e práticas nas mais diversas esferas.

Saindo de um regime organizacional que forjava discursos e práticas, justificavam a especialização funcional como forma de gerir os indivíduos visando estabelecer um padrão de funcionamento da organização considerado perfeito. Instaurando um regime renovado em que os discursos de perfeição e dão lugar a práticas de otimização do desempenho, como no nosso caso, o estabelecimento de um sistema de comunicação reflexiva voltado para o incremento de práticas de treinamento. Enquanto, o sujeito não é mais levado a especializar-se para ser enquadrado

funcionalmente no organismo, mas é moldado para encaixar modularmente em qualquer local da estrutura. No caso do futebol, o circuito de produção e transmissão de informações precisas sobre o desempenho dos atletas possibilita a constante moldagem de suas características com o intuito de imprimir de forma benéfica o modelo de jogo almejado. A informação estabelece um processo de aprendizagem contínuo no qual a criatividade dos jogadores, por mais intangível que possa ser esta qualidade, é uma variável integrada. Neste sentido, as práticas de treinamento incrementadas pela informação absorvidas devem potencializar o entendimento que o jogador tem do jogo, tornando-o uma substância maleável que se adapta conforme as dificuldades de cada situação.

Sob este aspecto, o clube de futebol reproduz uma forma de biopoder característica das sociedades de controle centradas nas práticas e discursos produzidos por máquinas cibernéticas (Deleuze, 1992, 216p.) como bancos de dados e softwares de Scout. Estabelecendo uma modalidade de controle que organiza as ações e o funcionamento da equipe de futebol, baseado na tentativa de promover atuações do time progressivamente mais eficientes e mais pragmáticas. Michel Foucault (2005, 287p.) sinaliza que durante os séculos XIX e XX um tipo novo de relação de poder foi instaurado entre Estado e pessoas, o que gerou uma nova forma de governo sobre a vida das pessoas envolvendo tecnologias específicas que permitem o estabelecimento desta forma de gestão sobre a vida.

O autor define biopoder como um novo tipo de direito expresso na equação “o direito de fazer viver e deixar morrer”. No caso da modalidade de poder instaurada pelo coletivo CDD aplicada ao futebol¹⁶, a equação funciona de maneira parecida o “fazer viver” é possibilitado através da aplicação e da sistematização de análises de jogo pelas tecnologias da informação empregadas, que buscam potencializar o desempenho da equipe articulando com o talento e a capacidade criativa dos jogadores, incluindo estes aspectos humanos no modelo de gestão desenvolvido mesmo não sendo este uma qualidade objetivada. Por outro lado, o “deixar morrer” de uma equipe de futebol seria efetuar uma administração desequilibrada, partindo de uma organização tática completamente regulada baseada somente no coletivo sem permitir o desenvolvimento das individualidades. Ou partir do extremo oposto baseando o funcionamento da equipe, somente sob os talentos individuais dos jogadores o que significaria o caos do ponto de vista do funcionamento coletivo da equipe. Estas duas formas de organizar um time de futebol acabariam por sufocar as possibilidades da equipe crescer e multiplicar-se, ser enfim uma equipe vencedora, ocasionando a sua morte.

¹⁶ Como veremos a seguir, a correspondência estabelecida entre teoria organização complexa e sua aplicação ao funcionamento de um time de futebol, depende especificamente da noção de *organismo vivo* e de um tipo de gestão que possibilite através do equilíbrio entre regulação e desenvolvimento das capacidades criativas. Da manutenção deste equilíbrio depende a vida da organização gerida

2.1-1970: Computadores e filmadoras, o futebol dos “olheiros”

Durante a disputa da Taça Jules Rimet, encontramos mais um uso de tecnologias informacionais, particularmente importante por tratar-se de uma temática que será retomada pelos veículos midiáticos quando tratarem da eficiência do Centro de Dados Digitais do GFPA. Os jornais da época ressaltam a presença de os olheiros tanto nos jogos quanto nos treinos dos selecionados antes e durante a Copa. Certamente a função de olheiro, como é denominado o integrante da comissão técnica responsável por recolher informações sobre o time adversário, não foi inventada naquele período. A peculiaridade que chamou a atenção dos jornalistas naquele momento foi a inclusão de um aparato tecnológico até aquele período nunca utilizado. Para as jornalistas o evidente sentido do termo “olheiro” não incluiria o uso destas máquinas que começavam a ser utilizadas, por eles, o olheiro caracterizado pela aparelhagem que utilizava parecia mais um espião do que o simples olheiro comum até aquele momento. Como vemos em uma reportagem da época,

Guardadas as proporções, objetivos e tipos de ação: o papel do espião no futebol é o mesmo do que em uma guerra: observar tudo o possível sobre as atividades, planos, deficiências etc.. do inimigo. E que o equipamento utilizado é o mais sofisticado possível, destacando-se os mini-gravadores de som, rádio transmissores, as filmadoras e as máquinas fotográficas. (Correio do Povo 22/05/70)

A comparação com equipamentos de guerra e em particular de espionagem é um tanto óbvia naquele período do século passado, no entanto, ela perdura até hoje no discurso dos jornalistas sobre a utilização das tecnologias para realizar análises de jogos, como veremos a seguir. Mas o que de fato chama a atenção é a utilização destes artefatos de inscrição e as formas de discurso que estas inscrições engendram. A capacidade de apreender através das filmagens, fotografias e sons, um dado concreto sobre o comportamento do time adversário e a característica dos atletas, com uma especificidade até então impossível, estabeleceu pela primeira vez um sistema de feedback de forma objetiva e acurada. Ou seja, a formação de um sistema de circulação de informação que permitia com a análise dos dados inscritos concretamente por máquinas fotográficas e filmadoras, prever o comportamento do outro time e com isso, formular estratégias de como anular os jogadores mais habilidosos e identificar falhas na tática do time adversário.

A mesma pequena reportagem do Correio do Povo de Junho de 1970, nos traz um exemplo do discurso do técnico de um dos selecionados, ao explicar para os seus jogadores a partir do vídeo de um jogo do selecionado adversário, a maneira de dominar e carregar a bola de um dos principais jogadores do time adversário.

Observem bem como ele chuta na corrida, sempre de pé esquerdo: invariavelmente ele vem com a bola controlada com o pé direito. É exatamente nessa hora que o nosso homem deve fazer tudo para lhe tomar a bola. Isto por que quando ele está controlando a bola, o pé direito que vai

passá-la, curto e rasteiro, para o esquerdo e daí o tiro, sempre certo. Vamos passar o filme várias vezes para que vocês assistam atentamente a ação desse homem, sem dúvida o mais perigoso da seleção que vamos enfrentar logo mais. Depois estudaremos o melhor meio de neutralizá-lo. (Correio do Povo 22/05/70)

A exatidão na apreensão das características do jogador adversário, no seu controle da bola, na sua forma de correr e na formulação de uma estratégia precisa para anulação desta técnica, como foi apresentada pelo discurso do técnico, parece realmente de um general. No entanto, a precisão alcançada pelo olhar do técnico e no discurso evidenciado pela identificação da invariabilidade do movimento do jogador, só pode ser realizada a partir da capacidade de inscrição destes dados que o uso das câmeras e dos gravadores possibilitou. E como veremos posteriormente, a tentativa de trazer um pouco mais de objetividade para um esporte aparentemente tão impreciso e tão fundamentado sobre a opinião dos técnicos como o futebol. De uma forma sutil, nas poucas palavras do técnico conseguimos identificar o estabelecimento de um fluxo de informação que começa com o trabalho do olheiro e a captação das imagens através dos aparelhos, passa pela análise minuciosa realizada pelo técnico. Chegando à apresentação da análise para os jogadores e por último, como indicado no final do excerto a reprodução do vídeo, se necessária até a exaustão, para que os jogadores pudessem compreender de forma clara a característica do jogador adversário e saber como neutralizá-lo dentro do campo.

Portanto, durante a Copa de 70 identificamos a emergência de um novo e particular tipo de informação e de discurso o qual é somente possível graças aos meios de produção material desta informação. Com intuito de estabelecer meios objetivos, neste sentido também podemos compreender como mais eficientes, de aprimorar estratégias de jogos e treinos. É importante identificarmos este primeiro momento, no surgimento de um fluxo de informação, mas deste então, as tecnologias de captação e análise destas informações foram aprimoradas e mesmo as concepções sobre o futebol em termos de funcionamento e comportamento tático mudaram. Desta forma, as características e as demandas da organização futebolística, também tiveram certa complexidade, como será tratado a seguir. As funções da CDD gremista são bem mais variadas do que a dos olheiros da época da Copa de 70, em que diversos momentos excedem a função inicial de promover a análise de jogos.

2.2-2010: Scout: a formação de sistemas de feedback no futebol.

O uso de banco de dados reaparece na metade dos anos 2000, como afirmado, já na metade da década, todos os grandes clubes do futebol brasileiro possuíam pelo menos um integrante da comissão técnica responsável por analisar os jogos do time e os de seus adversários. A função do

olheiro transformada tão drasticamente a partir dos anos 1970 continuou a existir dentro dos departamentos de futebol dos clubes, mas utilizando aparatos tecnológicos cada vez mais sofisticados. No entanto, cabe lembrar, que o grau de sofisticação destes dispositivos de análise é bastante relativo, nos grandes clubes não seguem necessariamente um padrão de desenvolvimento, como veremos com a continuação do presente trabalho, o caso da CDD gremista incorpora uma gama grande de funções, não restrita somente a análise de jogos. Encontramos algumas referências (Bitencourt,2008) indicando que pelo ano de 2006 diversos clubes brasileiros já armazenavam dados sobre os jogos do campeonato nacional e possuíam softwares próprios, desenvolvidos para monitorar o desempenho físico e técnico dos jogadores, em alguns casos os clubes compartilhavam o mesmo programa de análise de jogo, demonstrando certa indistinção, sinal do pouco desenvolvimento, mas da já crescente importância deste tipo de tecnologia para os times.

Devemos demarcar que existem diferenças na utilização de tecnologias no futebol e nos demais esportes, estas diferenças reforçam os diferentes usos estratégicos destas tecnologias do ponto de vista político e mercadológico nestes esportes. Ou seja, absorção destas tecnologias nos diferentes esportes está ligada com correspondências de demandas mercadológicas, com isto distinguindo entre os tipos de treinamento empreendidos para o desenvolvimento físico e outras para o desenvolvimento técnico dos jogadores, refletindo na distinção entre o futebol e outros esportes com relação ao tipo de demanda pelas quais estes respondem. Por exemplo, quando falamos da utilização de metodologia e estatística pela comissão técnica precisamos ressaltar a presença de estatísticos na comissão técnica das seleções de vôlei. Enquanto no caso do futebol durante muito tempo a ênfase nos treinamentos é dada ao preparo físico e a sofisticação das tecnologias utilizadas desenvolveu-se de forma muito mais rápida. Correspondendo a um tipo de demanda mercadológica pela qual exige-se que os jogadores estejam em condições físicas plenas muito mais rapidamente. Voltamos ao caso do enxerto de poliéster no lugar dos ligamentos da perna do jogador que proporcionaria a recuperação em um período de tempo menor.

Entre a utilização destas tecnologias, nos deteremos sobre dois usos principais, o armazenamento dos jogos e o desenvolvimento de meios de análise de desempenho através do Scout. Em termos práticos o primeiro uso refere-se, a constituição de um banco de dados com vídeos das partidas do time e informações sobre todos os jogos de seus adversários, sendo estes as equipes do campeonato nacional. Este banco de dados tem um escopo bastante amplo e é utilizado de diversas maneiras tanto na montagem de compactos com o desempenho dos adversários, quanto a sua utilização em casos bastante específicos.

Um exemplo recente que chamou a atenção da mídia, foi a utilização pelo goleiro gremista de vídeos com as cobranças de pênaltis dos adversários. Toda véspera de jogo o goleiro gremista

recebe um *pen drive* com imagens das cobranças de pênaltis dos batedores adversários, como resultado desta utilização, o arqueiro defendeu mais da metade das cobranças de pênaltis feitas contra a sua meta durante o campeonato nacional. Este fato chegou a ser publicado pela mídia e transformou a Central de Dados Digitais do GFPA em notícia de jornal. Assim, encontramos em agosto de 2010 esta forma de utilização das tecnologias de vídeo bastante próxima ao da copa de 1970, ainda que as técnicas e os suportes de inscrição já não são os mesmos, passamos de metros de rolos de filme para um pequeno *pen-drive* acessível de qualquer computador.

O segundo uso é a formação de sistema de Scout¹⁷ e o seu armazenamento, é importante salientar que não existe propriamente um modelo único deste, as características de cada modelo são relativas às suas aplicações, contudo, de forma ilustrativa trazemos algumas noções básicas sobre tal sistema. Primeiramente, podem ser definidos dois modelos básicos, o longitudinal e o transversal, o primeiro leva em conta a análise de desempenho do próprio time, baseada na média de acertos e erros em uma sequência determinada de jogos. O modelo transversal estabelece a análise de desempenho do futuro adversário baseado no comportamento do mesmo durante a sua última partida. Entre as preocupações básicas que o Scout deve levar em conta está: a) a função temporal determinada pela posse de bola e o tempo de realização das ações em campo; b) função espacial relativa às formas da equipe ocupar os espaços do campo com ou sem a posse da bola e, c) função-tarefa analisando os tipos de ação realizados pela equipe qualificando e quantificando-as.

Cabe notar, que o termo inglês Scout tem o seu uso quase exclusivo referente à estratégia militar e é utilizado tanto para definir o indivíduo que pratica o mesmo, em português traduzido como *observador*, quanto para definir a ação de realizar traduzido pela expressão *fazer reconhecimento* ou *vigiar*. A analogia aqui é evidente e esclarece a capacidade do Scout em produzir informações precisas sobre o desempenho do time e seus adversários, bem como, reforçar o estabelecimento desta vigilância constante sobre o seu desempenho. Vigilância que não acaba na produção de dados quantitativos sobre os desempenhos, mas que visa reconhecer padrões de comportamento e estratégias tomadas pelas equipes com o claro objetivo de traçar futuras estratégias e alcançar padrões de comportamento ainda mais eficientes e competitivos.

Apesar de termos defendido anteriormente que o funcionamento destas centrais de dados e o estabelecimento deste fluxo circular de informação articulando o campo de futebol e a base de dados, serem próprios de uma “forma empresa” que se torna cada vez mais presente no tecido

¹⁷ Scout: Encontrei ainda outras duas definições para Scout, que levam em conta a diferença entre o Scout realizado pelo técnico sobre a própria equipe, denominado *Scout Técnico* e o realizado sobre o desempenho dos adversários, definido como *Scout Tático*.

social. A analogia com o uso militar reforça a aproximação com a metáfora do ciborgue proposta por Donna Haraway(2000). A autora não teme em extrapolar este modelo e identificá-lo em diversos espaços onde condutos de informação são estabelecidos, pois os sistemas de feedback, por definição, procuram dar resposta ao problema de codificação que está presente em todos sistemas. Como desenvolver uma informação móvel o bastante para poder ser transportada sem perdas no conteúdo e ao mesmo tempo manter um padrão de eficiência alto?

É justamente no símbolo utilizado pelos militares para definir a sua teoria das operações, que a antropóloga encontra o uso da metáfora C³I significando a união entre quatro elementos necessários para o estabelecimento de um circuito de comunicação eficaz, são eles: comando, controle, comunicação e inteligência. O uso militar desta metáfora para definir um sistema de comunicação baseado nestes quatro pressupostos, procura estabelecer a constituição de uma rede de comunicação que a autora denomina “comunicação eficaz”. Na qual, a informação é necessariamente um elemento quantificado possibilitando a mobilidade desejada e a sua universalização sem perda do conteúdo da informação. Ou seja, o modelo de organização militar pretende estabelecer um regime de poder que só pode ser universalizado através de um tipo de informação que articula a objetividade de seu conteúdo e a mobilidade da sua forma.

No entanto, a comparação entre as artimanhas do serviço de espionagem ou a pesada vigilância pretendida pelo aparato militar e o cotidiano de uma Central de Dados Digitais de um clube de futebol é pouco precisa. Por isso, o que propomos é a comparação entre modelos de produção e circulação de informação, identificados por Donna Haraway na fórmula do C³I, da teoria das operações militares e a sua reprodução em outros sistemas informacionais como na elaboração de tecnologias de Scout aplicados a sistemas de feedback nos clubes de futebol. Sendo possível relacionar entre os dois modelos, a busca por uma “comunicação eficaz” instaurada pela produção de informações que primem por sua mobilidade e eficiência, ou seja, a produção material de informação dentro das CDDs dos clubes. Junto a estratégias aplicadas à gestão do conhecimento que possibilitem um fluxo contínuo e reflexivo entre um dispositivo periférico de produção de informação, a central de dados digitais do clube e um centro concreto de aplicação do saber, o jogo ou o treinamento da equipe.

Os dois modelos comparáveis constituem modalidades de exercício do poder que são contemporâneas e são conversões de um modelo de organização cada vez mais presente no tecido social que é o modelo empresarial. É importante notar que o modelo militar apontado pela metáfora do ciborgue não é mais o do regime disciplinar voltado para a casamata, mas o das redes integradas de informações e de mecanismos autônomos de controle. No caso dos sistemas de feedback dos clubes de futebol o modelo de organização almejado e alimentado pela circulação de

informação é esta modalidade que permite a autonomia dos indivíduos, conquanto dentro de padrões de controle. Através da informação produzida pelo scout que deveria permitir adaptar as qualidades e talentos técnicos do jogador às atitudes necessárias para o funcionamento do sistema tático. Nas palavras de um dos integrantes da equipe da CDD gremista: “fazer o jogador enxergar a construção do jogo” através daquela informação que lhe é dada e de um modelo tático bem definido.

Como exemplo do funcionamento de um sistema de feedback em um clube de futebol e as concepções que ele gera, trago um momento experiência de campo. Em uma das tardes que passei na CDD o coordenador da central passou-me um pequeno artigo recém escrito por ele. O artigo não tinha a pretensão de ser publicado academicamente, mas a sua função era bem definida por uma espécie de pré-título que havia no alto da primeira página: Artigo de Reflexão. O texto apresentava algumas interessantes reflexões sobre organização e futebol. Partindo da definição de organização como interações e relações entre ordem e desordem, que resultam em um sistema “organizado e organizável”. O artigo postulava que a dificuldade permanente destas relações estabelecidas entre ordem e desordem é o estabelecimento de um equilíbrio entre os dois.

Assim, o futebol apresenta-se como caso exemplar deste tipo de organização complexa, que poderá funcionar otimamente a partir do momento em que encontrar o esperado equilíbrio entre ordem e desordem. Reforço neste momento, a relação defendida anteriormente entre futebol e organização na sociedade contemporânea, como uma modalidade específica de gerir pessoas e potenciais. De fato, ao identificar no futebol como se articulam as organizações atuais, compreendendo a organização futebolística como uma expressão das formas mais exemplares de gestão de pessoas e saberes, podemos compreender que a CDD é constituída como um mecanismo de poder com uma função específica neste tipo de organização.

Após a leitura do artigo feita no próprio CDD, comentei com o autor do texto, que eu ainda estava com algumas dificuldades em definir qual o estatuto do saber-informação construído ali dentro. Questionei-o sobre a relação do conhecimento produzido e armazenado ali e as concepções sobre a formação dos jogadores e de um modelo de jogo apresentadas no artigo. Como as informações coletadas pelo CDD possibilitam a constituição desta organização complexa no seu difícil equilíbrio entre ordem e desordem?

Evidentemente no momento a pergunta sou retórica, recebendo uma risadinha e uma resposta quase evasiva, mas que fazia ressurgir o problema trazido anteriormente, a partir de um artigo de Latour (2000) relativo a produção da informação, que transforma os lugares os quais ela comunica, estabelecendo uma relação entre centro, o local para onde o saber produzido é destinado e periferia, o local de onde o conhecimento é retirado.

Como resposta, recebi algumas poucas palavras, mas bastante esclarecedoras: “Aqui, o que nós produzimos é a matéria da matéria-prima, o jogo está distante, ele é o último produto”. A resposta esclarece bem esta relação estabelecida entre os dois espaços; Centro de Dados Digitais e o jogo ocorrido entre as quatro linhas do campo de futebol. É importante lembrar, que estas quatro linhas, estavam a poucos metros de nós separados pelas bancadas da social do estádio. Diferente do exemplo trazido pelo antropólogo francês, o auto-retrato do naturalista Sonnerat em sua viagem à Nova Guiné desenhando um pássaro sendo segurado por uma indígena. O enviado do rei francês era responsável por coletar dados, como desenhos, animais empalhados, mudas de plantas, enfim, todo o conhecimento que pudesse acumular sobre este lugar até então desconhecido e carregá-lo para o seu país, para o centro relativo estabelecido pela informação.

No entanto, esta característica relacional que é, para Latour, a condição primordial da informação é estabelecida entre centro e periferia do conhecimento. É necessariamente constituída através de processos de inscrição, dos quais ele ressalta o caráter concreto e material de sua produção. No caso da CDD, o movimento realizado pela informação, ou seja, a relação estabelecida entre os diferentes locais, é ainda mais complexa, não se estabelecendo entre centro e periferia. Mas em um sistema de feedback, no qual a informação circula entre os pólos treinamento/jogos e tratamento dos dados, passando por estágios intermediários de produção da informação, como a observação do jogo, a catalogação e a análise dos dados através do software, a elaboração de relatório, o uso desta informação na elaboração de rotinas de treinamento e visando o aprimoramento tático.

A constituição deste sistema retroalimentado que inicia com a transformação do jogo/ treino em dado e termina com a informação aplicada novamente no jogo/treino. Somente é possível por ser construído através de uma aparelhagem tecnológica específica que permite produzir um tipo de inscrição concreta e coerente, na maioria das vezes a elaboração da imagem do campograma ou de um gráfico, uma informação que por sua natureza móvel e comparativa possibilita uma visibilidade maior sobre as características e desempenho de uma equipe, que por fim permite moldar o time e moldá-lo a um comportamento tático.

Portanto, encontramos este tipo de exercício de poder próprio da modalidade de organização empresarial e que é identificado por alguns autores como uma moldagem auto-deformante (Isenrath, 2010). Definido como autodeformante por preocupar-se em manter esta maleabilidade que permite modificar constantemente o indivíduo gerido por este sistema, otimizando o seu desempenho frente qualquer tipo de contingência. Desta forma, encaramos a instauração destes mecanismos de controle, nos quais os aparelhos cibernéticos têm um papel fundamental. Como sinaliza Foucault, em suas obras derradeiras, estamos testemunhando a emergência de uma sociedade de controle, tendo como característica principal esta forma de

ordenar as diferentes esferas da vida e que se justifica no futebol pelo incremento no desempenho. As modalidades de poder como definidas por Foucault funcionam sempre em um jogo duplo que se por um lado estabelecem uma ordem reguladora das ações das pessoas, por outro lado, faz engendrar novas possibilidades de atualizar o modo de vida das mesmas.

Capítulo III- Chegada ao Olímpico

Chegar ao Olímpico em uma manhã de quinta-feira, atravessar as arquibancadas vazias da social do estádio e o silêncio quase total, muito diferente da noite anterior e dos outros dias nos quais eu estava acostumado a ir ao estádio. Há algumas horas antes o estádio estava lotado e iluminado pela luz dos refletores e no campo uma partida de futebol movimentada. Mas naquela manhã, passei pelo estádio silencioso, tive uma sensação diferente ao ver o gramado completamente vazio e fui em direção a uma daquelas portas de metal que nunca havia prestado muita atenção. Estava acompanhado do diretor das categorias de base do clube, para o qual na noite anterior eu havia sido apresentado e quando pude lhe falar sobre os meus interesses em pesquisar o renomado Centro de Dados Digitais do GFPA.

Após alguns comentários sobre jogo da noite anterior, o solícito dirigente explicou-me um pouco da sua função e seguimos em direção ao seu escritório, onde ele mostrou-me alguns troféus e apresentou alguns dos membros da sua equipe, dizendo que eu estudava na Ufrgs e iria passar um tempo por ali fazendo uma pesquisa. Depois de poucos minutos em sua sala ele disse que me levaria para o CDD, para finalmente, apresentar-me aos integrantes da equipe. Nos poucos metros que percorremos do seu escritório até a Central de Dados Digitais, o dirigente foi comentando de como aquela sala era diferente das outras salas do estádio, que parecia um laboratório de informática, cheio de computadores e monitores. No entanto, sem explicar muito bem como se dava a relação entre o trabalho nas categorias de base e o laboratório daqueles, como eles utilizavam os dados produzidos ali.

Ao entrarmos na sala, comecei a compreender algumas das peculiaridades daquele espaço, como havia salientado o dirigente, a sala é demarcada pela disposição dos quadros, aparelhos e monitores, a bancada comprida colada na parede com os vários computadores sobre ela, dá ao CDD um ar de sala de observação. São monitores de computador e de televisão dispostos em seqüência, os três integrantes da equipe trabalham em linha um do lado do outro. Esta disposição, além de facilitar a comunicação entre eles, possibilita com um pequeno afastamento da mesa observar simultaneamente todos os monitores.

A maior parte do trabalho realizado pelo CDD acontece nesta bancada e por que haja uma divisão hierárquica de funções, como nos deteremos a seguir, a disposição da aparelhagem permite que a comunicação seja fluída, de maneira que os comentários feitos pelos integrantes relativos jogadores, comportamentos táticos e mesmo assuntos alheios ao o trabalho sejam sempre compartilhados. Na prateleira superior estão colocados dois monitores de televisão o primeiro ligado aos aparelhos de vídeo e som foi também o primeiro adquirido pelo CDD. Enquanto o segundo, um aparelho mais novo é mantido continuamente ligado e invariavelmente em programas esportivos trocados somente quando o programa transmitido não fosse um jogo ou uma mesa redonda de futebol. A impressão é que este aparelho de televisão sempre ligado funciona mais para criar uma sociabilidade entre os integrantes e as pessoas que passam pela sala. É comum pararem para assistirem o lance de um jogo ou alguma entrevista, sempre gerando um comentário relacionado com o trabalho, mesmo que por vezes seja um comentário jocoso.



Visão aberta Sala da Central de Dados Digitais do GFPA: podemos identificar a porta de entrada voltada para a arquibancada social do estádio e a bancada com os computadores e a mesa de reuniões.

Ainda há na sala dois elementos importantes são dois quadros, um contendo todos os jogadores dos times da primeira e segunda divisão do campeonato nacional e o segundo, constantemente atualizado, contendo informações, como peso, idade, posição de jogadores brasileiros em clubes de vários países do exterior. Já tinha conhecimento destes quadros, a primeira reportagem que li sobre a Central de Dados Digitais revelava que eram através daqueles quadros que o clube monitorava possíveis adversários e futuras contratações, constatando que muitos dos jogadores que compunham o elenco atual do clube tinham sido nomes anteriormente marcados nestes quadros. Apesar de não ter participado da atualização destes quadros, o seu funcionamento é bastante simples, agrupados por posição, os jogadores destacados do time são circulos com a cor vermelha. O segundo é dividido por áreas relativas aos cinco continentes e novamente divididas

pelos respectivos países, a área de cada país é preenchida por uma ficha com as informações do jogador e uma foto.



Quadro de monitoramento contendo a formação de todas as equipes das séries A e B do campeonato nacional. Cabe salientar que no quadro ainda não encontramos nenhum jogador destacado.

Por mais que o trabalho do CDD seja majoritariamente concentrado na sala e na sua infraestrutura, algumas funções são realizadas fora dela. O coordenador do CDD é integrante da comissão técnica da equipe profissional como preparador físico e acompanha os treinos no gramado suplementar. O scout realizado pelos integrantes da equipe durante os jogos tanto dos profissionais quanto das categorias de base é realizado das tribunas de imprensa do estádio ou quando algum jogo das categorias de base é realizado no centro de treinamentos do Grêmio em Eldorado do Sul. Tive a oportunidade de participar da realização de um Scout nas salas de imprensa do estádio, em um jogo do grupo sub- 20 do Grêmio pela Copa Enio Costamillan.



Quadro de Monitoramento de jogadores brasileiros no exterior.

Ainda chama a atenção o fato de esta sala ter uma porta para a social do estádio e outra para o vestiário e outras partes internas ao estádio como alojamentos. O que transforma a sala em uma espécie de passagem tendo um constante fluxo de pessoas que cruzam a sala, membros da direção de futebol, da comissão técnica e outros funcionários do clube. De dentro da sala escutasse continuamente o barulho vindo das sociais do estádio, diferente da vibração da torcida das noites de jogo. O barulho das tardes é composto pelas crianças que são trazidos às escolas conhecer o estádio e assistir o treino coletivo realizado pelo grupo profissional. Seguidamente ouvimos algum cântico sendo entoado pelas crianças para os jogadores ou algum amigo apresentando o estádio para algum gremista do interior que ainda não conhecia o Olímpico.

3.1-Histórico da Central de Dados Digitais do GFPA

Como afirmado na metade da década atual os grandes clubes brasileiros já possuíam softwares de análise tática e a elaboração de Scout era comum. No entanto, sem o grau de sofisticação de uma central de dados, a análise de jogos era elaborada por um integrante da comissão técnica responsável por acompanhar os jogos dos times adversários e de informar ao técnico os resultados de sua avaliação. A criação destas ilhas de edição dentro dos clubes brasileiros potencializou, não somente, a qualidade e precisão das análises realizadas, mas também possibilitou o exercício de uma gama mais diversificada de funções por estes dispositivos.

A implementação da central de dados digitais do GFPA que atualmente é considerada a melhor do país tem o seu histórico particular que acompanha o incremento da infraestrutura disponível, em termos concretos isso significa a aquisição de melhores equipamentos, como novos softwares e computadores, junto ao aumento da equipe de analistas de desempenho. É interessante salientar que a cada gestão de um técnico e da sua comissão a importância dada ao CDD muda, coincidindo gestão de cada técnico dependendo da importância que cada comissão técnica dá ao trabalho elaborado ali dentro. No caso gremista a implementação da CDD se deu durante a passagem pelo clube, do atual técnico da seleção brasileira Mano Menezes, entre a metade de 2005 e o final de 2007. Naquela ocasião o técnico pede a integração de um profissional na comissão técnica exclusivamente para a realização de Scout e a elaboração de um cadastro de jogadores. Com isso, Rafael Vieira, hoje analista de desempenho seleção brasileira, sai da comissão técnica das categorias de base do Grêmio para ser integrado à comissão da equipe profissional e assume a função proposta pelo técnico, estes são os primeiros momentos do que é hoje a CDD.

No primeiro momento, a CDD possuía um computador e um notebook e as funções exercidas eram apenas a atualização do cadastro de jogadores e o Scout das partidas era feito no vestiário. Antes de chegar à estrutura atual com seus computadores, monitores de televisão e a fixação dos quadros de monitoramento o trabalho fora realizado em outras dependências do clube. Em 2010, tiveram a última atualização no equipamento utilizado com a instalação do software de edição de vídeo *Avid Liquid 7*. A equipe hoje composta por três integrantes, dois deles formados pela UFRGS, sendo o coordenador Mestre em esporte de alto desempenho por uma universidade portuguesa e só um dos integrantes ainda não é graduado em educação física.

Ao ser apresentado a equipe de analistas da Central de Dados Digitais surpreendi-me com a boa recepção que tive, havia chegado um tanto receoso ao campo de pesquisa, não sabia como um estudante de ciências sociais seria recebido. No entanto quando apresentei minha questão de pesquisa ela criou quase que imediatamente uma identificação entre meus informantes e eu, ela pareceu fazer sentido a eles. Certamente a identificação não vinha somente com meu problema de pesquisa, a equipe da CDD os três analistas de desempenho, todos com as idades parecidas com a minha. Nesse sentido, pudemos conversar sobre diversos assuntos fora do tema da pesquisa e sobre as nossas primeiras memórias e contatos como Grêmio Football Porto Alegrense, que iniciava por 1993 passando pelas conquistas dos anos seguintes. Por diversas vezes, tive lições de posicionamento tático e de definições de conceitos, como as diferenças entre posição e função de um jogador quanto à proposta tática de um time. Ou participei de diálogos que utilizavam conceitos presentes nas ciências humanas, diversas referências à filosofia da complexidade que pensavam a sua operacionalização no futebol. Desenvolvendo um discurso especializado com diversas

referências a concepções abrangentes e filosoficamente apoiadas, as quais sustentam o discurso, tornando-o atraente e criando uma imediata aparência de legitimidade.

3.2-“Mas tem que saber ler o jogo”

Ao apontar as qualidades da etnografia como recurso metodológico para descrever os grupos que ocupam os pontos centrais da sociedade contemporânea, Bruno Latour salienta como um dos princípios metodológicos a serem relevados, a manutenção da distância entre a linguagem aplicada pelo antropólogo e a utilizada pelos nativos. Resguardando-se para não se apropriar da linguagem nativa ou iludir-se com a sua capacidade de articulação e de precisão, treinando os ouvidos e a escrita para não transformar a linguagem dos nativos em uma espécie de meta-linguagem sua, apoiada na legitimidade e precisão da terminologia nativa. No entanto, é justamente esta percepção imediata de legitimidade dos discursos produzidos e correntes no interior destes recintos, que o antropólogo deve suspender por um momento, resguardando para não transformá-lo em sua própria linguagem de apoio. Neste sentido, no decorrer da pesquisa estabeleci duas formas de lidar com a capacidade dos meus interlocutores de empregarem esta linguagem especializada, através da qual articulam termos especializados do esporte de alto rendimento e concepções teóricas presentes em outras áreas do conhecimento, sem torná-la parte do meu próprio discurso.

Clifford Geertz (2006) também ressalta alguns temas metodológicos usuais a antropologia e que podem ser perfeitamente explorados em um estudo sobre o pensamento moderno, como a preocupação com encontrar as categorias lingüísticas utilizadas por cientistas e acadêmicos, a identificação de um ciclos vitais de maturação e renovação de campos acadêmicos, bem como a descrição de dados convergentes que revelem os sentidos empregados pelos cientistas em suas ações cotidianas. Estes são temas e técnicas descritivas usadas pela antropologia, que ao serem aplicados para compreender os sentidos compartilhados dentro dos diferentes locais de produção do pensamento moderno podem ser bastante profícuos. Porém, no nosso caso exploraremos apenas o segundo recurso metodológico proposto pelo antropólogo americano, evidenciar a formação e a utilização de algumas categorias lingüísticas pelos integrantes.

No entanto cabe fazermos uma ressalva, no caso proposto por Geertz, o antropólogo ao estudar cientistas e acadêmicos deve preocupar-se em identificar e interpretar os termos utilizados usualmente para definir as ciências, por exemplo, termos como *hard e soft science* ou ciências naturais e ciências humanas. Contudo, no caso da central de dados digitais do GFPA não encontramos termos de sedimentados, mas um vocabulário em vias de construção, que exprime uma preocupação bastante evidente dos integrantes da CDD em diferenciar as suas concepções

precisas sobre futebol frente à terminologia opinativa e pouco precisa do jargão futebolístico. Para isso a equipe de analistas desenvolveu um vocabulário próprio como tentativa de comunicar de forma objetiva as informações produzidas por eles, devemos salientar que esta terminologia é completamente particular, os termos são cunhados pelos analistas gremistas para usar no seu cotidiano, este vocabulário é contextualizado, tendo o uso restrito aos integrantes da CDD que o compartilham, desta forma, não serve necessariamente para comunicar-se com um analista estrangeiro, por exemplo.

Sob este aspecto, devemos desenrolar os sentidos dados por meus interlocutores ao empregarem esta terminologia em seu discurso e determinar como a absorção destes termos comuns às ciências humanas ou o desenvolvimento de algumas metáforas para exemplificar o trabalho realizado na CDD. Bem como, a utilização destes discursos para conduzir, pelo menos no plano subjetivo o trabalho desenvolvido ali. De fato, é comum a utilização de figuras exógenas ao campo futebolístico para definir e exemplificar modelos de jogo analisados e funções exercidas pela CDD, no discurso dos membros da equipe em artigos produzidos por eles ou por artigos de outros profissionais da área do esporte de alto desempenho de países como Portugal e Espanha e que circulam entre os integrantes. Por exemplo, a metáfora da planta baixa de um prédio, seguidamente utilizada para representar um modelo de jogo sobre as quais todas as ações do time deverão ser guiadas.

Por fixar-se entre uma postura objetiva e o jargão futebolístico a terminologia empregada pela equipe do CDD é constituída por uma tensão contínua e evidente mesmo durante a confecção de relatórios e compactos e na dificuldade dos analistas em aplicar tal vocabulário. Por vezes fica no ar a impressão de que a utilização, já sedimentada, do jargão permitiria uma comunicação mais eficiente esclarecendo de maneira mais simples o conteúdo da informação produzida. Ao acompanhar o preenchimento de um relatório de avaliação de um DVD promocional encaminhado ao CDD pude perceber que o analista tinha uma certa dificuldade em encontrar termos específicos para enquadrar a atuação do jogador analisado. Enquanto eu como leigo resolvia a equação de forma simples usando um termo corriqueiro, mas eficiente, pois sem dúvida seria tão inteligível quanto o outro. Perguntei a ele o porquê de tal dificuldade, foi quando ele explicou-me que aquele vídeo não permitia muitas conclusões, os lances retratados eram óbvios e ele encontrava dificuldade em conseguir exprimir esta constatação de forma objetiva. No momento de definir se o jogador avaliado era realmente eficiente ele levantou-se para o colega do lado e perguntou “qual palavra mesmo nós utilizamos para o volante?” recebendo a resposta de que um “volante é combativo e um zagueiro é seguro”. Quando questionei o porquê daqueles termos, eles explicaram-me que haviam formulado um pequeno esquema de palavras para apresentar objetivamente as avaliações criando

um consenso entre eles e quem lê os relatórios. Em suas palavras, as avaliações “seriam subjetivas demais e perderiam toda a sua função”. Outros termos utilizados são definidor para representar um bom atacante ou criativo para meio de campo.

Ainda na elaboração dos relatórios de avaliação dos DVDs, um pequeno texto é elaborado a partir da avaliação de desempenho do jogador contido no vídeo, este texto não deve ter mais do que duas ou três frases, sendo sintético e preciso. Como no exemplo da avaliação realizada sobre o vídeo de um goleiro solicitado por um dirigente, no qual o desempenho, mesmo no DVD editado, não demonstrava muitas qualidades do arqueiro, cito aqui as poucas palavras utilizadas para definir o seu desempenho: “O material analisado apresenta em sua maioria, lances burocráticos e defesas aparentemente sem grandes dificuldades. O atleta demonstrou possuir boa reposição de bola com os pés. Aparentou ser um atleta que sai muito da área para disputar a bola”. Nestas curtas frases identificamos a avaliação negativa do goleiro constatada pelo uso do termo “lances burocráticos” que especifica uma atuação sem brilho. Cabe ressaltar, que especificamente o termo “burocrático” é recorrentemente utilizado, para retratar lances, posturas da equipe e outras coisas, sempre com o objetivo de definir a apresentação apática.

Com esta breve passagem busquei evidenciar, como durante as diversas funções exercidas na central emerge a necessidade de criação de um vocabulário próprio, que expresse de maneira clara e objetiva o conteúdo das análises. Reforçando a tese inicial sobre a relação mantida entre a forma e o conteúdo da informação, que para estabelecer um circuito eficiente de comunicação deve ser cada vez mais objetiva e mais simples. No entanto, este vocabulário não é estabelecido naturalmente, ele surge a partir de uma tensão, de uma tentativa de distinguir-se do vocabulário comum do futebol, este segundo embebido de caráter opinativo e subjetivo. De certa forma, esta terminologia empregada pela equipe da CDD é uma espécie de vocabulário de transição, ainda pouco fundamentado, mas que tende a afirmar-se paulatinamente.

3.3-Informação e Modelagem

Nada mais é que um processo de codificação da performance. Ou seja, modelagem. Modelar algo que quero seguir, que tenho como verdadeiro, perante minhas experiências, crenças e valores.

Vitor Frade, professor da faculdade de desporto da Universidade do Porto

Ao ser apresentado ao coordenador do projeto repeti meu discurso ritual de apresentação da pesquisa, ressaltando o interesse em compreender como a CDD insere-se nesse contexto de formação e produção de jogadores. Apresentando o meu trabalho como a seqüência de uma

pesquisa que vinha sendo desenvolvida desde o início do ano e buscava compreender o estatuto atual do jogador de futebol, frente a um mercado internacional de jogadores consolidado e a emergência de organizações como os clubes-empresa, funcionando como fábricas de jogadores, voltados para produzi-los para suprir este mercado externo. Tentando compreender esta tênue linha que por vezes coloca os jogadores como mercadorias e em outros momentos como profissionais. Nesse sentido, apresentei meu interesse em etnografar a CDD, na possibilidade de mostrar uma terceira interface, pensar o jogador de futebol na atualidade a partir da inserção e uso de tecnologias informacionais. Jogadores de futebol, não mais compreendidos a partir de uma linha que os separe em momentos humanos e/ou momentos mercadorias, mas descrevê-los a partir dos processos que os transformam em dados informacionais constituintes de uma rede. Então, coloquei uma questão abrangente e pouco cuidadosa, mas que naquele instante permitiu identificar o interesse de um aluno de ciências sociais naquele ambiente, uma questão que de alguma forma sintetiza a minha estada na CDD: gostaria de compreender através de quais processos jogadores de futebol são transformados em dados informacionais?

Ao exemplificar o objetivo do trabalho da Central de Dados o coordenador do projeto utilizou uma metáfora comparando o jogador de futebol a uma roupa. Assim como a roupa deve ser ajustada ao corpo da pessoa, respeitando as suas medidas e estilo, da mesma forma, o jogador pode ser adaptado às necessidades do time, bem como, ao modelo de jogo proposto pela comissão técnica e pelo clube. Seguindo este raciocínio ele respondeu-me que o jogador não é produto de um processo de produção específico como uma mercadoria, nem formado por um modelo de aprendizado como um profissional de qualquer outra área. Para ele, o jogador é uma matéria bruta dotada de talento e criatividade naturais e que pode e deve ser moldada de acordo com as propostas da equipe. Ao dar esta resposta ele foi bastante preciso em escolher o termo moldar estabelecendo uma clara contraposição aos termos utilizados anteriormente por mim, produzir e formar, mesmo que eu tivesse demarcado as diferenças entre os dois termos.

Neste caso, a utilização do termo moldar permite identificar um discurso presente no dia a dia do trabalho realizado na CDD, que reconhece o jogador que chega ao clube ou formado nas categorias de base como uma matéria bruta. Esta matéria composta de todas suas capacidades físicas, mas também de substâncias quase imponderáveis que são o talento e a criatividade, duas características propriamente humanas. Assim, moldar o jogador significa permitir enquadrar e redefinir as características singulares de cada jogador para que correspondam as necessidades técnicas e táticas propostas pelo modelo de jogo imprimido. Identificando esta sutil articulação entre uma substância considerada imponderável e inata ao jogador que é o seu talento junto a uma metodologia precisa de determinação e avaliação do desempenho do atleta. Utilizada justamente

para através desta medição exata, controlar a capacidade criativa do jogador e imprimi-lo a um modelo de cultura de jogo, ou seja, os comportamentos e os conjuntos de operações táticas, almejadas pela comissão técnica.

Portanto, cabe ao CDD dissecar o desempenho dos jogadores e transforma-los em informações precisas e objetivas e estabelecer um circuito de “comunicação eficaz”, permitindo desenvolver a constante moldagem do jogador. Através da produção material da informação, do uso do banco de dados e do modelo de Scout continuamente atualizados que se organiza esta capacidade adaptativa de integrar os jogadores com as suas características singulares. Numa ordem tática que postule um padrão de comportamento denominado por vezes como “cultura de jogo”, mas que junto às atitudes criativas respondam a contingências impostas nos diferentes momentos. Estabelecendo o que é chamado pelos analistas de desempenho um “processo de ensino-treino eficaz”. Desta forma, a CDD é o instrumento utilizado para tirar as medidas necessárias para ajustar cada jogador às necessidades do time. No entanto, diferente do caso da roupa ajustada ao corpo, que usualmente somente um acerto de medidas é feito, no caso do futebol, os ajustes são constantes e precisam de um sistema que continuamente meça o desempenho dos jogadores. Desta forma, moldar um jogador de futebol não se apresenta somente como um termo que identifica a maneira do clube lidar com os jogadores contratados ou os formados pela base, mas com uma concepção organizacional dependente de um sistema de comunicação reflexiva. Que produza as informações precisas, mas também estabeleça a possibilidade destas informações engendrarem novas práticas de treinos mais eficazes.

O processo de moldagem do jogador não tem um fim, é constante e modulado de forma a não constituir uma especialização funcional do jogador, mas a estabelecer um processo contínuo de construção e aprendizado, que mantenha presente a capacidade de interagir com criatividade. Portanto, esta capacidade de aprender a moldar-se é uma qualidade constituinte do corpo é através do corpo que se aprende. Sendo a característica mais presente do corpo esta sua capacidade de articular-se a partir dos diversos processos de aprendizagem que passa. O jogador quando absorvido por esse sistema informacional ao fim do processo ele transformasse um todo articulado, seu corpo já não é o mesmo do início, ele torna-se uma interface cada vez mais descritível a medida que vai incorporando mais informações e por conseqüência, um número ainda maior de relações promovidas por estas inscrições.

3.4-Cultura de Jogo: como “construir o jogo a partir do jogo”

Afirmamos anteriormente que o coletivo de softwares, documentos, analistas de desempenho e jogadores de futebol engendrados pelo modo de fabricar informações instituído pela

CDD estabelece uma série de trabalhos de purificação e de mediação que continuamente articulam e distinguem entre duas esferas, a esfera da natureza e a esfera da sociedade/cultura. Assim não é de se estranhar o emprego constante do termo cultura pelos integrantes da equipe do CDD para definir o que existe se mais abrangente e importante no funcionamento no time de futebol que é corresponder de maneira ótima, “cultura de jogo”. Como já falamos neste caso particular o Grêmio é identificado tanto por cronistas, torcedores e dirigentes como a representação de um futebol não identificado com o “futebol-arte brasileiro”. Definido por vezes como detentor de um antiestilo ou como um futebol moderno e competitivo que contraporá a plasticidade do futebol brasileiro.

Desta forma cultura apresenta-se como um conceito caro aos integrantes da CDD e responsável por articular grande parte dos aspectos não objetiváveis do futebol. Conquanto devemos novamente ressaltar, o que é sempre afirmado pela equipe do CDD, os métodos de análise e as tecnologias instauradas para objetivar o desempenho do time e dos jogadores de futebol têm como objetivo último reforçar a característica particular de cada clube na forma de jogar futebol. Esta preocupação também é identificável no cuidados do chefe dos analistas CDD em utilizar a metáfora do ajuste da roupa para expressar a moldagem das capacidades técnicas de cada jogador ao modelo de jogo abrangente proposto pelo clube.

Durante a pesquisa de campo pude dialogar algumas vezes com meus informantes sobre o que seria esta “cultura de jogo” com a qual eu tanto me questionava por estar tão presente nos discursos dos analistas e por ser tão dificilmente explicado. Ao chegar em uma das tardes no Estádio Olímpico fui recebido por um dos meus informantes que logo ao me cumprimentar falou que estivera durante a manhã na ESEF para assistir uma palestra de uma professora portuguesa, sobre pedagogia no esporte partindo da abordagem teórica construtivista. Perguntei a ele qual havia sido sua impressão sobre a palestra e como ele considerava a utilização desta abordagem aplicada ao esporte. Ele respondeu-me que o princípio básico era o mesmo a basear as concepções e os outros analistas do CDD utilizavam para pensar o futebol, “construir o jogo, a partir do jogo”. De acordo com ele, este princípio também é identificável no modelo utilizado por técnicos vencedores como José Mourinho do Real Madrid e Bernardinho da Seleção Brasileira Masculina de Vôlei.

Contudo nosso diálogo não terminou na sua primeira explicação continuamos a debater sobre o tema cultura de jogo sobre o qual havíamos conversado algumas vezes sem ter chegado alguma conclusão. Neste sentido, ele continuou a explicar-me sobre as utilizações da abordagem construtivista no futebol e a sua ligação com o desenvolvimento de uma cultura de jogo específica. Questionei-o novamente “o que significa realmente construir o jogo a partir do jogo?”. Ele replicou utilizando duas formas bastante comuns para um estudante de ciências humanas “construir o jogo a partir do jogo, significa compreender que todo aprendizado é contextualizado, ou seja, todo

aprendizado é construído a partir da *tua* interação com o objeto”. Questionei ainda mais uma vez “Ok. Mas qual a aplicação disto tudo no futebol? E no trabalho que vocês realizam na central, como eu consigo enxergar este princípio? “. Ele respondeu que aplicado ao futebol este princípio precisa conduzir o jogador a pensar, a compreender as dinâmicas do jogo e assim ter atuações cada vez mais eficientes. Neste contexto o papel do treinador é “fazer perceber”, é estimular esta capacidade no jogador de pensar o jogo e de pensar-se no jogo, assim, o material produzido pela CDD e o circuito de comunicação são inseridos no dia-a-dia de um clube de futebol, pois buscam dar substrato informativo aos jogadores para perceberem de forma mais apurada as dinâmicas de uma partida. Sob este aspecto a abordagem construtivista possibilitaria propor o modelo de jogo ao mesmo tempo maleável por estar sempre em construção, mas também bem definido por estabelecer um modelo de jogo claro.

Em suas palavras pensar a partir do construtivismo possibilitaria desenvolver e aplicar um modelo eficaz de “cultura de jogo”. Neste momento não me dei por satisfeito mais uma vez e senti-me obrigado a questioná-lo novamente “então o que é cultura para você?” E ele viu-se compelido a dar uma resposta a mais específica possível, mas que reforçava o paradoxo da cultura nas sociedades auto denominadas modernas para as quais a cultura tem o duplo caráter de ser simultaneamente transcendente e por isso acima de qualquer ação individual e imanente e por isso construída a partir da ação humana. Para ele “Cultura é tudo! Tudo que emerge da construção do homem.” No caso do Grêmio ele dizia que o espírito aguerrido do clube é de alguma forma absorvido pelos jogadores que transportam para o campo esta característica. Eu o repliquei mais uma vez constatando que era bastante compreensível que os jogadores formados dentro do clube e, portanto, possuíssem o tal “ espírito gremista “, mas não conseguia entender a influência disso sobre sos vários jogadores adquiridos pelo clube todos os anos e que não foram formados pelo Grêmio. Por fim ele respondeu que de alguma forma quase misteriosa algo a qual ele não sabia explicar direito “talvez no ar do Olímpico” fazia com que os jogadores incorporassem este espírito “peleador” tão característico do Grêmio.

Neste diálogo encontramos alguns pontos importantes para compreendermos como o termo “cultura de jogo” é definido. Sendo operacionalizado em diversos momentos remetendo principalmente a aspectos transcendentais da atuação de jogadores e clubes, como identificado por um dos analistas, com o qual mais conversei sobre o assunto. Frequentemente ele relacionava a cultura de jogo à influência do ambiente, “alguma coisa no ar do Olímpico”, em suas palavras ela tinha um aspecto inexplicável, “cultura atinge da base ao profissional, todos expressam de alguma forma a cultura do Grêmio”. Em outras vezes, cultura remetia a uma “questão cultural na

organização do jogo” que abrangia todos clubes brasileiros¹⁸ na mesma característica, serem times pouco coletivos e que priorizam os talentos individuais, enquanto na Europa a formação tática-técnica da equipe e o jogo pela equipe são as qualidades mais reforçadas. Estas diferenças tão marcantes nas formas de jogar futebol brasileiro e europeu são explicadas por essa “questão cultural”, que transcende qualquer distinção concreta.

Portanto, no interior deste recinto o conceito de cultura aparece inserido em diversos discursos, reforçando o caráter híbrido das praticas e discursos engendrados por um coletivo como a central de dados gremista. Surgindo tanto como um conceito misterioso e intocável e por isso mesmo deve ser relevado e incorporado a gestão do time, mantendo viva uma certa noção de criatividade e de humanidade que supera qualquer sistema ou regulação do jogo e permite ajustar o time a cada contingência. Contudo, ao mesmo tempo a própria cultura de jogo é manipulada, torcida, rearranjada, pelas informações produzidas pelos instrumentos da CDD. Desta forma, cultura não é somente um conceito incluído no discurso dos analistas, mas articula mesmo as práticas de análise que visam potencializar as características consideradas naturais de cada clube, a cultura de jogo. Cultura é antes de tudo um intermediário que permite pensar o time e o jogador de futebol simultaneamente como um uma substância inata e criativa, mas podendo ser moldada para atingir a eficiência desejada.

3.5-Ler e Escrever

O que a organização perde em coesão e rigidez ao se complexificar, ela ganha em flexibilidade, em aptidão a se regenerar, a jogar com o acontecimento, com o acaso, com as perturbações. (Edgar Morin, extraído da epígrafe de um dos artigos)

Nesta breve passagem pretendo analisar alguns artigos que circulam pela Central de Dados Digitais. Esses artigos foram-me disponibilizados pelos próprios integrantes da CDD com exceção de dois artigos que baixei do site¹⁹ www.mcsports.info que vende livros sobre esporte de alto desempenho. Tomei conhecimento deste site e de mais alguns por indicação dos meus informantes que os acessam habitualmente. Entre estes artigos estão alguns de autoria dos integrantes da equipe da CDD sendo que um destes foi apresentado em um simpósio anual de futebol profissional,

¹⁸ Ele concordava que o Grêmio tratava diferente o aspecto coletivo do jogo, mas mesmo assim era uma exceção no futebol brasileiro.

¹⁹ A pesquisa na internet é freqüente dentro da CDD. Além dos sites especializados como o www.mcpports.com contendo material técnico e o www.soccerassociation.com possuindo informações específicas dos jogadores. O banco de dados com informações dos jogadores e equipes ainda é atualizado com informações coletadas em páginas de notícias como a globo.com e enciclopédias virtuais como a Wikipédia.

o Footecon²⁰. Os outros tratam da aplicação da teoria da complexidade em organizações, os quais relacionaremos com a imagem de organização que de alguma forma é potencializada através dos dados produzidos pela CDD e imaginada para conceber também o modelo organizacional de um time de futebol.

A atenção dada a estes artigos é justificada pela possibilidade de através da sua leitura entrar em contato tanto com o tipo de teoria que os integrantes absorvem e tentam aplicar no seu trabalho, quanto permitir captar alguns dos discursos desenvolvidos pelos meus informantes nos artigos escritos por eles. Discursos estes que sintetizam a forma e o conteúdo das informações produzidas pela CDD. Desta forma, dividi os artigos em dois grupos, o primeiro apresenta de forma específica um artigo produzido pela CDD, identificando o discurso utilizado para caracterizar as informações produzidas na CDD, bem como, o conteúdo de algumas informações. O segundo tipo de artigo engloba aqueles referentes ao pensamento e desenvolvimento das organizações complexas, estes artigos de cunho majoritariamente teórico, servem para identificarmos qual o substrato teórico absorvido pelos integrantes da equipe da CDD. Sendo utilizados para pensar as aplicações e a correspondência entre as organizações complexas e o funcionamento de um time de futebol.

Cabe ainda ressaltar que os meus informantes são profissionais especializados e que mantêm contato constante com professores das suas respectivas universidades nas quais foram formados, no Brasil e no exterior, bem como, um grupo de estudos sobre futebol que conta com a presença de professores e dirigentes do clube. Uma semana após ter encerrado a minha pesquisa de campo a CDD do GFPA junto com a ESEF UFRGS promoveu um seminário sobre esporte de alto desempenho com a presença de professores de outros países e com a frequência de cerca de 160 pessoas durante uma semana.

Fica manifesta a preocupação e o interesse destes profissionais em manterem-se atualizados e em um processo contínuo de formação. Se a CDD procura estabelecer este circuito de comunicação que possibilita moldar tanto jogadores, como times de futebol, formando um processo constante de aprendizagem, os integrantes da equipe da CDD reproduzem esta preocupação, mas com relação a sua atualização frente aos modelos teóricos que permitam pensar o futebol e seus arranjos táticos. Desta forma, estes artigos inserem-se neste contexto de contínua formação, do qual o próprio sistema em desenvolvimento depende.

²⁰ O Footecon, Fórum Internacional de Futebol é anualmente realizado no Copacabana Palace, no Rio de Janeiro. É patrocinado pelo governo estadual do Rio de Janeiro e a empresa de marketing esportivo Traffic, recebendo apoio institucional da CBF e divulgação realizada pela Rede Globo. Este ano ele será realizado nos dias 07 e 08 de dezembro, recebendo a participação de profissionais das varias áreas relativas ao futebol, desde palestrantes sobre a gestão de estádios e arenas até a divulgação de material médico esportivo.

O primeiro artigo que escolho para analisar, representante do primeiro grupo de artigos tem como título: “*Análise de desempenho do jogo de futebol: estudo sobre o comportamento de variáveis técnicas no jogo de futebol*” foi apresentado em 2009, pelo coordenador atual da CDD e pelo anterior no seminário anual sobre futebol FOOTECON. Ele introduz o uso do Scout justificando a sua utilidade como possibilidade de incrementar a percepção sobre os acontecimentos em campo criando um padrão técnico quantitativo. O artigo postula que a percepção comum de um treinador durante a partida é de cerca de 30% das interações ocorridas em campo, assim, através da aplicação de técnicas quantitativas e qualitativas utilizadas no desenvolvimento e interpretação do Scout pretendem otimizar o nível de percepção das ocorrências durante um jogo. A busca por um padrão de comportamento do time com o intuito de prever e incrementar a possibilidade de êxito do time é manifestado em parágrafos como este:

Nesse pressuposto, o principal escopo desse estudo foi observar o comportamento das variáveis técnicas perante o resultado do jogo de futebol, a fim de encontrar algum padrão dos elementos técnicos que definam e/ou possibilitem divulgar probabilidade de êxito.
(Vieira&Duarte, 2008. Pág1)

Estes são os pressupostos apresentados na introdução do trabalho, no entanto, considero relevante atentarmos para o tipo de discurso criado pela análise dos dados. Ou seja, constituído nesta busca pela identificação de padrões dos elementos técnicos de um time e a evidência dos padrões comportamentais do mesmo durante a partida. Cabe reafirmar, a procura pelo estabelecimento do chamado “comportamento das variáveis táticas” que não é definido simplesmente pela descoberta de padrões táticos, mas inclui a identificação de padrões qualitativos, o que em alguns momentos confundem-se com a denominada “cultura tática de um time”. Posteriormente, trataremos da constituição de um vocabulário específico entre os analistas de desempenho, que entre outras coisas pretende precisar estes comportamentos através do emprego de termos racionalizados comuns a outras áreas pautando estendendo a distinção entre o conhecimento objetivo produzido pela CDD e o vocabulário comum do futebol pautado usualmente na opinião.

A continuação do artigo apresenta dados estatísticos descrevendo a frequência do desempenho do time relacionado com o resultado da partida constituindo um tipo de discurso como o apresentado no resumo do artigo:

Os resultados mostraram uma indicação do comportamento dos elementos técnicos com relação ao resultado do jogo. Sendo que na derrota os atacantes erraram mais passes. Na vitória os volantes e zagueiros roubam mais bolas. Contudo, a análise do desempenho tático-técnico se torna de fundamental para a construção de um processo de ensino-treino eficaz. (Vieira&Duarte, 2008, Pág 2)

Este excerto evidencia o que no anterior havia sido definido como padrão de comportamento tático, encontrando o desempenho apresentado em campo e relacionando a cada

posição um tipo de comportamento técnico. Podemos identificar claramente o conteúdo das informações produzidas pela CDD, o excerto ainda apresenta a necessidade do desenvolvimento de um ambiente propício para a aplicação das informações produzidas. Constituindo um “conduto de informação” definido pelos integrantes da CDD como o estabelecimento de um ambiente que facilita a comunicação e a absorção da informação produzida. Bem como, a leitura dos dados objetivos produzidos através da análise com a justificativa de possibilitar a sua absorção da informação e a instauração de uma rotina de treinos renovada e mais eficiente.

No entanto, ainda considero relevante apresentar de maneira mais específica a forma e o conteúdo das informações produzidas. Devemos lembrar que o conteúdo e a forma da informação produzida são indissociáveis, relacionando-se com seu modo de produção material, no caso deste artigo apresentado pelo uso de programas de estatística como o SPSS (*Stathistics Packcage for Social Sciences*) e a construção de tabelas que descrevem analiticamente os dados inscritos pelos aparelhos utilizados. Com isso reproduzo um último excerto do artigo referido que constitui a descrição de uma tabela referente à frequência de roubadas de bola durante uma partida, identificando um padrão de comportamento técnico relativo a cada posição, nos diferentes resultados.

Foi identificado que as posições de atacante, meia e lateral roubam mais a bola na derrota que na vitória, porém os zagueiros e volantes roubam mais a bola dos adversários na vitória do que na derrota. Identificando um aumento na participação da vitória de 60% e 19,44%, respectivamente, no elemento analisado. (Vieira&Duarte, 2008, Pág 11)

O excerto acima exemplifica de maneira bastante clara a informação produzida pela CDD em sua forma e conteúdo e em particular na sua preocupação em constituir uma informação que seja objetiva. De alguma forma, o scout possibilita quantificar o desempenho do jogador de maneira contextualizada, atentando para os índices relativos a cada resultado. No nosso exemplo, o padrão das roubadas de bola é evidenciado pela porcentagem crescente durante as vitórias, portanto durante as vitórias o time inteiro rouba mais bolas do que nos casos de derrota. No entanto, é identificada também uma diferença com relação às roubadas de bola pela posição do atleta, reforçada pela porcentagem do incremento deste quesito nos casos dos jogadores de ataque e os de defesa, os segundos superando os primeiros nos casos de vitória.

O nível de objetividade alcançado por estas informações determina o tipo de comunicação que poderá ser desenvolvido, cabe lembrar, que o sistema de feedback visa estabelecer um sistema de comunicação mais eficiente possível. Para isso, os aparelhos empregados devem ser os mais precisos e a informação produzida só consegue constituir uma relação eficaz quando apresenta a forma e o conteúdo extremamente objetivos. A objetividade da informação é proporcional a sua capacidade de estabelecer uma relação eficiente entre o pólo de produção da informação e o pólo de

sua aplicação. Quanto mais a informação representar de forma objetiva um acúmulo anterior de informação, o seu conteúdo será mais móvel e mais universalizável, facilitando assim a sua aplicação no outro pólo relacionado, a rede construída pela CDD torna-se paulatinamente mais extensa. Ou seja, o contínuo acúmulo das informações e inscrições geradas pelas análises dos jogos e pelo armazenamento dos dados dos jogadores permite comparações cada vez mais abrangentes e eficazes. A comparação de todas as inscrições produzidas sobre os jogadores e os jogos possibilita uma visão sinótica sobre todos os dados armazenados, quanto mais informação, maior é que visibilidade e a capacidade de relacionar os dados produzidos. No caso do futebol os dois pólos integram uma única rede em forma de círculo pela qual o jogador de futebol percorre, em momentos como matéria empírica em outros como um dado informacional, em um sistema que busca o incremento do desempenho dos atletas.

3.5.1-Time de futebol como Organização complexa

Logo após apresentar as minhas intenções de estudar os processos de transformação de jogadores de futebol em informação, um dos meus informantes deu uma definição para o trabalho realizado na central que chamou a minha atenção, ele o definiu como “*a tentativa de aplicar ao futebol a teoria da complexidade desenvolvida pelo epistemólogo Edgar Morin*”. Naquele momento, esta definição soou um pouco estranha, era uma das últimas coisas que eu imaginava escutar em uma central de análise de futebol, afinal estava esperando ser apresentado a programas de computador que eu nunca tinha visto e não propriamente uma discussão sobre epistemologia. O meu interlocutor tentou esclarecer que a teoria da complexidade pode ser útil para pensar o desenvolvimento de um padrão de comportamento em campo que estabeleça um equilíbrio entre um modelo proposto de jogo e a potencialização da criatividade dos jogadores. Neste momento, compreendi que a teoria da complexidade orientava o sentido de grande parte do trabalho realizado na CDD, apesar de naquele instante ainda não visualizar como esta sobreposição de teoria e práticas de análise de jogo funcionava.

Neste contexto, insiro o segundo grupo de artigos definindo-o como o conteúdo teórico do trabalho desenvolvido na central de dados digitais, a sua correspondência aos pressupostos da teoria da complexidade e suas aplicações no desenvolvimento de organizações como um time de futebol, entendido ali como um exemplo de organização complexa. Assim, escolhi dois artigos, o primeiro apresenta algumas das aplicações das diferentes teorias da complexidade no desenvolvimento organizacional e um segundo de produção de um dos informantes que estabelece o paralelo direto entre futebol e organizações complexas. Desta forma, descrevo duas linhas de

incidência destes artigos e por consequência da própria teoria da complexidade sobre o trabalho realizado dentro da central. O primeiro identificado com um fluxo de informações externas absorvidas pela equipe e o segundo identificado pelo seu título “artigo para reflexão” corresponde ao fluxo interno de conhecimentos produzidos pela CDD, demarcando exemplarmente os desdobramentos da teoria da complexidade no futebol.

O primeiro texto tem o título de “A Complexidade das Organizações” (2008) foi escrito por um especialista em consultoria organizacional e sinaliza para o declínio da organização clássica e para a emergência do que ele denomina organização complexa. Ao final ele apresenta as possíveis contribuições das diferentes teorias da complexidade para a aplicação organizacional. Este artigo deixa clara a relação entre a teoria da complexidade e uma noção de moldagem, como referida anteriormente. No entanto, neste artigo a questão da moldagem aparece como uma questão colocada desde o início pelas organizações complexas, o termo moldagem não chega a aparecer, mas surge como uma noção intrinsecamente ligada com a concepção de complexidade, uma necessidade corrente de adaptação contínua às circunstâncias.

Mas a contribuição mais relevante desta forma de pensamento complexo sobre as organizações é a identificação das mesmas não como uma máquina a funcionar, mas como um sistema vivo composto por vários seres humanos e que ganha vida justamente a partir das interações destes humanos. O desafio do gestor em uma organização deste tipo é fazê-la crescer e possibilitar através de uma gestão equilibrada, fazer com que esta organização mantenha-se viva. O parágrafo a seguir expõe alguns pontos importantes da teoria da complexidade e da sua aplicação no desenvolvimento e gestão de organizações

Conceber organizações como máquinas ordenadas e controladas, não faz sentido porque elas são sistemas vivos. Impor apenas ordem e controle a qualquer sistema vivo é buscar estabilidade de quem depende da instabilidade para manter-se vivo, ou seja, tal busca representa a morte do sistema. Devemos ter em mente que uma organização é, antes de tudo, formada e gerenciada por seres humanos, portanto ela é um sistema vivo que, como qualquer outro organismo vivo, também prospera na desordem onde se situa o misterioso campo da criatividade humana. (Sales Neto, 2008 pg2.)

Do parágrafo acima dois pontos devem ser destacados, o primeiro uma definição específica de organização que a coloca como um sistema vivo e em segundo um comentário sobre a forma destes sistemas vivos serem geridos. Como vimos, a gestão de uma organização é uma questão de vida e de morte, a imposição de leis muito rigorosas pode estancar as veias criativas por onde escoar a vida do sistema e com isso fazê-lo morrer. Em contraposição, a consciência de que a organização é composta e dirigida por humanos deve fazer os gestores compreenderem a importância da desordem.

A desordem é definida como um estado onde naturalmente o organismo vivo prospera, fazendo florescer a criatividade entendida como uma característica natural e misteriosa dos organismos vivos. Portanto, o equilíbrio entre ordem e desordem é necessário, a ordem funciona como o cinzel que lapida e potencializa as capacidades criativas do organismo, presentes na manutenção da desordem. Por fim, a criatividade é considerada esta substância imponderável e misteriosa, mas que deve ser incorporada e considerada pelos gestores da organização. A gestão eficiente é esta que reconhece a necessidade de estabelecer o equilíbrio entre ordem e desordem.

O segundo artigo intitulado “Artigo para Reflexão” foi escrito pelo coordenador da central e através de sua leitura pude compreender a forma pela qual eles utilizam a teoria da complexidade para pensar o futebol. Este artigo identifica na equipe de futebol um caso exemplar de organização complexa e como qualquer organização deste tipo, deve estabelecer o difícil, mas necessário equilíbrio entre ordem e desordem, como evidenciado no texto anterior. A equipe de futebol, para funcionar de forma ótima, deve propor um modelo de jogo que faça as qualidades individuais dos jogadores serem singularizadas. De forma a dar aos jogadores as chamadas “liberdades” para atuarem criativamente, mas correspondendo ao comportamento tático proposto. Como salientado no excerto a seguir:

No entanto, o desenvolvimento dessa organização, não significa necessariamente crescimento das imposições, das leis impostas sobre os atletas; a verdadeira organização, dita complexa, se estabelece nas “liberdades” dos indivíduos que constituem a equipe de futebol. (Sales Neto, 2008 Pag2)

O parágrafo identifica abertamente a equipe de futebol como uma organização complexa e realiza a sobreposição dos valores apresentados no artigo anterior, o respeito à desordem e a consciência da imposição das regras, mas de forma moderada são reconhecidos como a manutenção de “liberdades” dadas aos jogadores dentro de campo.

A principal modificação que pretendo para minha equipe como conjunto e para meu atleta como individual, é na questão comportamental. Como devo me comportar perante os diversos momentos de jogo (ataque, defesa e transições), diante das diversas adversidades que o meu adversário tende a me oferecer. (Sales Neto, 2008, Pág3)

O discurso formado pelos integrantes da equipe da CDD sobre a moldagem dos jogadores fica bastante evidente no excerto acima. A informação produzida pelo sistema de feedback deve transformar o jogador nesta substância continuamente modificada. No entanto, esta maleabilidade deve corresponder às circunstâncias adversas de cada partida e é neste sentido que intervém a noção comportamental do time. A execução de um modelo de jogo, algumas vezes definido como “cultura de jogo”, depende deste fino equilíbrio que a equipe de futebol, como qualquer outra organização complexa precisa saber imprimir. Estabelecendo uma frutífera relação entre a

criatividade florescente nas relações de desordem e a aplicação e eficiência presente nos sistemas ordenados.

Assim, concluímos esta passagem sobre a circulação de idéias e discursos dentro da Central de Dados Digitais, a qual é a base deste processo contínuo de aprendizado implementado pela central e que envolve desde a equipe de futebol, modificada pelas informações produzidas pela CDD. Até os analistas de desempenho que estão sempre a absorver e produzir conhecimento através da escrita e leitura de artigos sobre o funcionamento de organizações complexas e a comparação destas com equipes de futebol. Partindo da circulação permanente destes discursos e idéias, evidenciamos como se articulam aplicações da teoria da complexidade na gestão de organizações e no funcionamento de uma equipe de futebol, concebida como modelo exemplar de uma organização complexa. Como peça chave desta engrenagem formada por concepções teóricas, modo de produção de informação e práticas de aprendizagem-treinamento, está a circulação destes conhecimentos mantida pelo fluxo dos artigos. A noção de modelagem proposta para compreender a forma de gerir jogadores e equipes repete-se na contínua atualização dos integrantes da equipe da CDD. O modelo de gestão de organizações baseado na circulação constante de informações aplicado a equipe de futebol e tão demarcado pela noção de modelagem é reproduzido entre os próprios integrantes da CDD, através da corrente de produção interna de conhecimento e absorção de saberes externos a CDD.

Capítulo IV - Catalogar e Analisar

Ainda um pouco em dúvida sobre como definir o tipo de recinto no qual eu estava desenvolvendo a minha pesquisa, se por causa da produção de análises poderia caracterizar a CDD como um laboratório ou se a descreveria como uma biblioteca por causa do exaustivo trabalho de catalogação e atualização dos inventários, questionei a um dos meus informantes como ele definiria o trabalho realizado por ele diariamente. A resposta não veio imediatamente, a pergunta criou uma dúvida em meu informante. Depois de pensar um pouco, ele começou a pinçar entre as tarefas realizadas cotidianamente “se eu for parar para pensar o trabalho analisando, separando vídeos, observando parece mais com um laboratório, mas também tem o trabalho mais cansativo de ficar atualizando cadastros”. De fato, algumas se encaixavam nas análises produzidas em um laboratório, enquanto outras se assemelhavam a função de catalogar própria de uma biblioteca²¹. Entre os

²¹ Devemos lembrar que a noção de biblioteca com a qual articulamos aqui, não é a noção corrente do depósito de conhecimento estático. Mas nos identificamos com a imagem definida por Latour (2000,pág 21) da biblioteca como um “nó em uma rede” pelo qual atravessam inscrições e agenciamentos. Assim, a biblioteca é caracterizada por um movimento contínuo de informações, um espaço transformador.

trabalhos, nos quais, ele arrolou como idênticos aos realizados por um laboratório estão a dissecação do movimento dos jogadores, a evidenciação de regularidades, como por exemplo, como a frequência de gols marcados por um time durante um certo período do jogo. Ou por qual lado do campo o time leva mais gols ou indicar ao goleiro quais as características dos batedores de penalidades do time adversário. Por outro lado, o cuidado em inventariar mais de 1.600 jogos, catalogar jogadores das series A e B do Campeonato Brasileiro, incluindo jogadores brasileiros destacados em clubes do exterior continuamente compara-se ao serviço do bibliotecário que organiza cada elemento de sua coleção com dedicação.

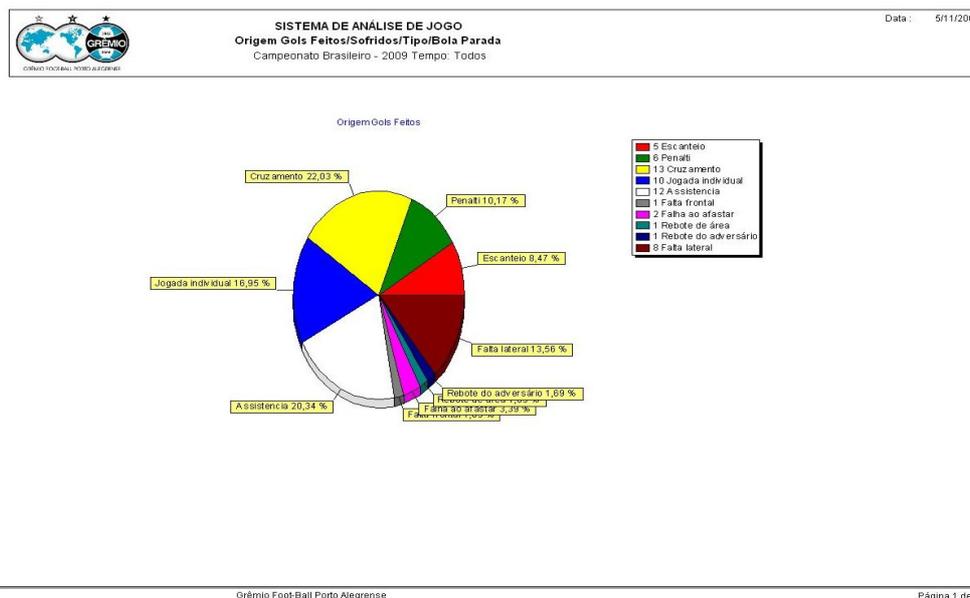
O trabalho realizado na central de dados digitais do GFPA é composto por estes dois estágios necessários para a produção de informação e para o estabelecimento do circuito de comunicação reflexiva, o sistema de feedback. Por um lado armazenar e catalogar dados e por outro analisar e interpretar padrões de jogo são as etapas primordiais para a produção de um tipo de informação que seja necessariamente móvel e universalizável, como almejado pela CDD. Como tratado anteriormente somente este tipo de informação poderá instaurar este mecanismo de controle particular, o circuito de comunicação eficaz. O que deve ser ressaltado no presente capítulo são os modos de produção material desta informação, enfocando os produtos específicos desenvolvidos por este processo, como por exemplo, a montagem de compactos ou a elaboração de relatórios de avaliação dos jogadores, levando em consideração os dispositivos tecnológicos empregados na sua fabricação.

4.1-Produzir Imagens

Como vimos anteriormente, a estrutura física da CDD aparenta em primeiro momento com o de uma ilha de edição modesta, conquanto possua a infra estrutura mais sofisticada entre os clubes brasileiros. É notória a importância das tecnologias audiovisuais no desenvolvimento de técnicas de análise de jogo, em sua origem a utilização de fotografias para desvendar os modelos táticos aplicados pelos times adversários e posteriormente com avanço destas tecnologias o emprego de vídeos. A partir da aplicação destas tecnologias geraram-se uma série de novos discursos e estratégias de treinamento possibilitados pelas características de reprodutibilidade e simplicidade das informações produzidas por estas tecnologias.

No caso da central de Dados Digitais do GFPA, os aparatos utilizados não se restringem a estes de produção audiovisual, são empregadas também tecnologias de análise de dados quantitativos, como programas de análises de dados como o SPSS e outros que permitam gerar tabelas e gráficos. Permitindo interpretar os dados de forma quantitativa e qualitativa, desta forma, as informações produzidas, pela infra-estrutura tecnológica da CDD, são em sua maioria, imagens e

palavras. Reforçando a idéia de que a forma extremamente simples e reproduzível destas imagens e palavras é responsável por possibilitar o estabelecimento deste circuito de comunicação eficaz. Em concreto, os artigos produzidos pela CDD são compactos de jogos, tabelas de desempenho e relatórios, como analisaremos detidamente a seguir.



Sistema de Análise de jogo: este gráfico exemplifica o resultado de uma análise de Scout realizada durante todo o campeonato nacional de 2009. Neste caso demonstrando percentualmente a origem dos gols feitos pelo time gremista: jogadas individuais, bolas paradas, cruzamentos e etc.

Assim, os resultados deste modo de produção material da informação são imagens e palavras. Essas imagens e palavras exercem um modelo de relações de poder e estabelecem um mecanismo de controle particular baseado necessariamente na coerência ótica e na compatibilidade possibilitadas por elas. Esta padronização é o que permite que estas inscrições contidas nas imagens e palavras transitem continuamente através desta rede informacional que interliga campo de futebol e banco de dados. A cada gráfico e relatório produzido a informação escrita pode ser comparada com outras e transportada para os mais diversos cantos da rede. A informação escrita é por definição parte da rede, é ela que traça a rede a partir da complexa relação que ela estabelece entre forma e conteúdo. Por isso, não pode em nenhum momento desligar-se da rede. Em cada nova trama traçada pela rede, em cada deslocamento realizado pela informação, ela é reproduzida em sua integralidade, ou seja, a informação sobre o jogador de futebol é somente eficiente se permitir uma visão sinóptica de toda a rede ao reproduzir o padrão de forma e conteúdo. Com isso, os produtos finais deste modo de produção particular de informações são imagens e palavras que repetem em sua forma a clareza e a objetividade com relação ao futebol que a CDD propõe.

4.2-Compactos

Apesar de depender principalmente de vídeos a CDD não os produz. Os vídeos utilizados para montagem dos compactos possuem duas procedências. No caso dos jogos realizados no Estádio Olímpico ou no centro de treinamentos do clube em Eldorado do Sul, onde são realizadas a maioria das partidas das categorias de base, os vídeos são feitos por um cinegrafista do clube. Nos jogos realizados fora de casa e nos jogos dos adversários que serão enfrentados naquela semana, são utilizadas as imagens da transmissão televisiva. Evidentemente, esta diferença na origem dos vídeos se reflete no nível de precisão das análises feitas. Em uma análise produzida, a partir de um vídeo oriundo da transmissão televisiva a dificuldade para identificar posicionamentos táticos e a forma pela qual os jogadores conduzem a bola, é maior por depender das tomadas por vezes fechadas demais, pela repetição de lances, o que acaba impossibilitando a visualização dos lances completos e do posicionamento da equipe. Portanto, a produção desta análise e a montagem do compacto decorrente da mesma envolve uma questão técnica que articula uma questão relativa a filmagem e a precisão da análise decorrente.

Durante a experiência de campo, presenciei um diálogo entre o cinegrafista do clube responsável pelas filmagens e o coordenador da CDD, eles conversavam sobre a exigência feita por um dos coordenadores técnico das categorias de base. Este havia proposto que fosse incluída, às filmagens dos jogos do time B do clube, uma tomada de câmera que nunca havia sido feita. O diretor técnico havia proposto que a filmagem fosse feita de cima, de maneira que a câmera captasse a imagem do campo inteiro. Esta imagem possibilitaria apreender toda a movimentação dos jogadores e a obediência destes ao comportamento tático proposto. No entanto, esta exigência não levava em conta a necessidade de haver mais uma câmera e do esforço que o cinegrafista precisaria fazer para instalar esta câmera.

Pinnacle: software de edição de vídeo utilizado para a elaboração dos compactos. Nesta imagem podemos identificar um display com um vídeo demonstrando a circulação de uma equipe. Ao seu lado um quadro com vários pequenos quadrados, cada um é uma cena diferente. E a linha que vemos na parte de baixo na qual os lances considerados interessantes são cortados.

Na tentativa de receber o apoio do coordenador da CDD, o cinegrafista argumentava que a posicionamento lateral da câmera que ele utilizava abrangia de forma ótima os deslocamentos realizados em campo. Em seu argumento ele defendia que no posicionamento de câmera exigido, os jogadores “*pareceriam como formigas*”. Esta pequena discussão do posicionamento da câmera exemplifica a relação entre conteúdo da informação desejada e a técnica utilizada para produzi-la.

Boa parte da rotina da equipe da CDD é voltada para a elaboração destes compactos. As semanas nas quais freqüentei a rotina da Central de Dados Digitais do GFPA coincidiram com o período de rodada dupla do campeonato nacional, no qual cada time joga duas partidas semanalmente. A preparação para cada jogo envolve a análise de outros três jogos anteriores, sendo do último jogo do time do Grêmio e os dois últimos jogos do próximo adversário, destas análises serão gerados dois DVDs com lances do jogo do Grêmio e outro com os jogos do adversário. Em média um compacto demora 2 horas pra ficar pronto.

Cabe salientar, que o conteúdo do compacto produzido pelo CDD difere dos compactos que habitualmente vemos na televisão. Estamos habituados a assistir no intervalo dos jogos, os melhores lances da partida, nos quais são mostrados quase que exclusivamente lances de ataque e ainda alguns lances polêmicos. Concentra-se sobre as jogadas individuais dos jogadores, raramente é possível vermos o lance inteiro, acompanhar a movimentação dos jogadores do início ao fim do lance, o interessante é mostrar o gol. O primeiro tipo tenta identificar os posicionamentos táticos do time, o que é definido pela equipe como “momentos ofensivos e o compacto procura encontrar as brechas do time adversários, falhas de compactação²² da equipe, muito menos interessado em identificar os lances individuais do que na postura coletiva do time, na forma pela qual os jogadores organizam-se coletivamente. A idéia é apreender com os adversários atacam e defendem, e como se organizam para isso.

Desta forma, o resultado da montagem deste tipo de compacto, é um produto, no qual, os pressupostos técnicos são os destacados. O integrante da equipe que realiza a montagem do compacto interessa-se por comparar as funções táticas de cada jogador da outra equipe, o posicionamento tático e as coberturas realizadas pela defesa, identificando assim padrões no jogo da equipe Gremista e dos seus adversários. O fornecimento destes dois DVDs contendo imagens das

²² Compactação é a capacidade do time ocupar o campo sem deixar espaços abertos. Subir ao ataque, mas sem desguarnecer a defesa.

duas equipes acaba por possibilitar a comparação entre o comportamento tático das duas, criando assim uma espécie de artefato que muna a comissão técnica Gremista com conhecimento sobre a equipe adversária. É importante frisar que cada DVD destes tem uma duração de 7 a 8 minutos possuindo um modelo mais ou menos estruturado de cenas que deve conter. Por exemplo, as movimentações defensivas e ofensivas, cenas de gol e um ou dois exemplos de jogada de bola parada.

Quando do enfrentamento com um adversário mais forte é requerido um compacto mais preciso contendo um número maior de lances e também um vídeo com todos os gols marcados pelo outro time e catalogados por espécie, gol de bola parada, gol de jogada individual, etc... É fornecido junto ao compacto uma análise de cada jogador da equipe adversária contendo dados básicos como altura, peso e idade, observando os principais jogadores da equipe. Simultaneamente um dos integrantes da equipe atualiza o inventário com as informações de todos os jogadores da série A e B do Campeonato Nacional. Cabe ressaltar, como indicado por um dos informantes a informação produzida através do compacto ou desta relação dos jogadores do time adversário é crua, dando total liberdade a quem recebê-la e interpretá-la, livremente. Em suas palavras este procedimento é chamado “Constatação Empírica” por fornecer o dado empírico, mas, não produz nenhuma interpretação sobre os dados coletados.

No entanto, durante a elaboração destes compactos constatamos a utilização de um vocabulário próprio dos integrantes da CDD, como salientamos anteriormente. Ainda que os dados produzidos sejam puros, sem adição de uma interpretação, entre os integrantes da equipe várias explicações emergem, nas quais, este vocabulário é empregado. Identificado pela preocupação em empregar termos que definam objetivamente as movimentações reconhecidas no decorrer do vídeo, os termos utilizados tendem a diferenciar-se no jargão futebolístico. Abundam expressões como efeito de compensação que define a cobertura de um lateral em ajuda a defesa quando do avanço do lateral oposto. Ou termos mais reconhecidos como “compactação” e “descompactação” que determina a capacidade de um time posicionar-se defensiva e adiantadamente sem perder a sua formação tática.

Desta forma a elaboração contínua dos compactos apresenta-se como um artifício importante no estabelecimento deste circuito de comunicação, por possibilitar uma avaliação constante tanto do time gremista quanto dos times adversários. O compacto compõe uma das técnicas utilizadas durante o estágio de análise de informação de sistema de feedback. Permitindo à comissão técnica articular o time conforme as exigências colocadas por cada adversário, reforçando a idéia da imagem do jogador e da equipe permanentemente moldados e automoldados pela informação disponibilizada a eles. Comparados aos vídeos produzidos pelos os olheiros desde a

década de 70, os compactos distinguem-se pela precisão e versatilidade do seu conteúdo, apesar de manter a mesma capacidade de reprodutibilidade dos vídeos antigos.

No entanto, o compacto produzido pela CDD difere como artifício justamente por fazer parte deste mecanismo de controle instaurado através do circuito de comunicação, colocando a comissão técnica do time Gremista um passo a frente de seus adversários. O trabalho dos primeiros olheiros era comparado a espionagem realizada durante a guerra fria por disponibilizar importantes informações do inimigo. O serviço da CDD pretende com a informação produzida transformar a equipe Gremista em um dispositivo muito mais acurado por permitir um ajuste cada vez mais aprimorado com relação às estratégias a serem tomadas. Transformando a equipe em um mecanismo autônomo que com o auxílio das informações incorporadas modifica-se constantemente de forma a ser mais eficiente durante os embates.

4.3-Relatório de Dvd

Faz parte do assédio comum aos dirigentes realizado pelos empresários, o envio de DVDs promocionais, contendo a performance de jogadores, prestigiados ou desconhecidos, brasileiros ou estrangeiros. Estes DVDs são encaminhados pelos dirigentes, que solicitam um relatório do conteúdo dos mesmos. Em uma tarde pude participar da análise de dois DVDs, o relatório produzido é inventariado e uma cópia é enviada ao dirigente solicitante. Evidentemente analisar um DVD tem várias desqualificações por ser descontextualizado e sempre mostrar as boas jogadas realizadas. No CDD até o momento da realização da pesquisa nunca havia sido recebido um DVD de algum goleiro que aparecesse tomando um gol. Muitas vezes o interesse do clube em um determinado jogador surge com a análise de um desses DVDs promocionais.

Este relatório deve ser conciso contendo informações básicas do jogador como peso, altura, posição, times que jogou, participação em seleções. Os dados não contidos no próprio DVD são procurados na internet em sites variados como ao Wikipédia, o site oficial da FIFA e o da *soccerassociation*. Em seguida o profissional responsável pelo preenchimento do relatório deve elaborar um pequeno texto avaliando o desempenho do atleta, este pequeno texto tem uma estrutura particular que deve indicar dois pontos principais. O primeiro se o jogador cumpre com eficiência as expectativas de sua função e segundo as características deste jogador. Como afirmado, durante o preenchimento deste relatório evidencia-se a dificuldade do profissional em identificar o termo apropriado para definir de forma não subjetiva as características do jogador. Para isso, elaborou-se uma lista de termos a serem empregados para definir eficientemente as características do jogador avaliado.

A simples função de elaborar um relatório, na realidade, revela um dos momentos cruciais do trabalho de catalogar, de montar uma coleção. Como afirmado por Latour, a informação produzida

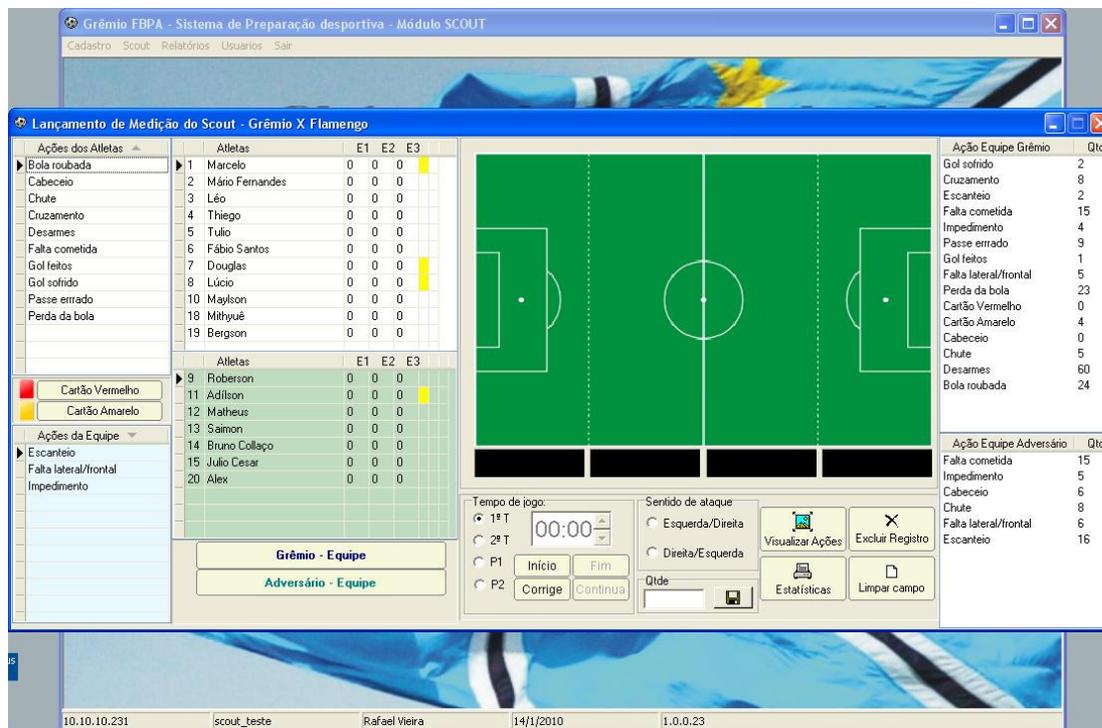
não é simplesmente um signo, ela é sempre uma relação estabelecida entre dois locais, uma relação afirmada no aspecto material da informação. Na produção e na interface material da informação revelam-se as relações de poder instauradas por elas, por isso, o preenchimento e a inscrição sobre o relatório é o que estabelece um tipo de domínio baseado sob a condição de circulação deste documento. Por isso, durante a escrita do documento encontramos esta tensão em preenchê-lo, por encontrar-se no limite proposto entre objetividade/precisão e subjetividade/opinião. Ao ser constituído este documento que tem por objetivo estabelecer em um controle comparativo, pois, através da informação objetiva contida nele, o jogador avaliado poderá ser comparado com os outros já avaliados e incluídos no sistema informacional. Desta forma o preenchimento do relatório exerce o difícil trabalho de transformar o jogador em um dado que fica continuamente armazenado no banco de dados e com isso pode ser comparado. Neste sentido o jogador de futebol aparece como um dado informacional gerado a partir deste processo de construção de um pequeno texto simples e objetivo e assim esta informação irá circular por este circuito de comunicação podendo ser comparada constantemente.

4.4-Scout

Anteriormente discorremos sobre a medição do scout e a sua importância para o desenvolvimento do circuito eficaz de informação, no entanto, aqui nos deteremos em descrever ainda que brevemente, o uso do software de scout e a produção de gráficos a partir dele. É comum vermos durante partidas de futebol, vôlei ou basquete um auxiliar técnico sentado próximo ao treinador e com um computador no colo, em geral este profissional está fazendo o scout da partida. No caso particular do GFPA o scout, é realizado pela equipe da CDD direto de uma das cabines de transmissão do Estádio Olímpico, eu participei da montagem de um scout durante um jogo do time B do Grêmio.

O scout é elaborado a partir de um software de medição que estima as ações realizadas por cada atleta, durante o jogo, relacionadas com as variáveis tempo e espaço. Visualmente o programa de scout reproduz a imagem de um campo de futebol dividido em quatro áreas horizontais, em cada vez que um jogador toca na bola em determinada área do campo, o técnico responsável faz uma marcação na área determinada e em um marcador de tempo localizado abaixo do modelo do campo. O resultado é uma marcação com os números dos atletas espalhados por este modelo de campo, a imagem produzida é muito similar a de um gráfico de campograma, que marca os toques de cada jogador nas diversas áreas do campo. Porém, as informações contidas no scout são muito

mais específicas e precisas por relacionar as ações realizadas pelos jogadores com variável tempo e possibilitar especificação de várias outras ações que não somente toques na bola.



Software de Scout de Jogo: identificamos o mesmo modelo do campograma com a divisão das quatro áreas do gramado. Abaixo vemos o cronômetro que possibilita marcar a posse de bola e o período do jogo de realização da ocorrência. À direita da tela um quadro com as “ações dos atletas” e ao lado uma lista com os nomes dos jogadores do GFPA, em branco os jogadores titulares e em verde os reservas.

Entre as ações situadas pelo programa de scout estão categorias bastante variadas, como por exemplo, passes errados, roubadas de bola, faltas cometidas. Após a estruturação de um banco de dados contendo as informações colhidas e demarcadas através do software, durante todas as partidas do Campeonato Nacional, uma análise longitudinal pode ser realizada. Ou seja, os dados acumulados no scout determinam o desempenho da equipe em fundamentos específicos e a partir destes dados um gráfico é gerado para determinar o nível de desempenho em cada fundamento. Como o caso de gols sofridos de bola parada, nos quais, se consegue determinar se o gol foi sofrido a partir de um cruzamento ou de um escanteio. Identificando assim as deficiências da equipe e podendo desta forma adaptar os treinos para suprir estas deficiências.

Neste caso, temos o exemplo mais evidente do forjamento de uma informação objetiva, pois o seu resultado é um simples e claro gráfico. No qual, o jogador e/ou a equipe aparecem como uma imagem completamente descolada de seu corpo físico, na figura de uma informação imagética, mas

que será incorporada ao corpo físico do jogador no momento que for absorvida pela rotina de treinamentos. O gráfico produzido pelo scout é a visão otimizada deste processo material de produção da informação que estabelece este circuito que interliga campo de futebol e base de dados.

4.5-Vídeos Motivacionais : “Somente os vencedores serão lembrados”

Logo na minha primeira visita à CDD pude observar a produção de um vídeo motivacional direcionado à equipe Sub- 20 do clube. Que participaria em breve de um jogo decisivo de um dos campeonatos promovidos pela Federação Gaúcha de futebol, o retrospecto da equipe não era bom e havia sido solicitado pelos diretores das categorias de base um vídeo motivacional. Este vídeo seria passado aos jogadores antes da partida e era constituído de cenas da final de um campeonato, no qual, eles haviam vencido, ainda continha cenas dos jogadores comemorando com a torcida. O vídeo tinha como título: “SÓ OS VENCEDORES SERÃO LEMBRADOS”.O aporte do vídeo era basicamente individual composto por pequenas cenas com lances de cada jogador, mostrando jogadas bem realizadas pelos mesmos. Com isso aparecia o goleiro defendendo alguns pênaltis, o atacante marcando gol, o zagueiro realizando um desarme. Ao fundo a música “We Are The Champions”, culminando com a cena dos jogadores comemorando a vitória. O vídeo utilizava destes artifícios para despertar motivação nos jogadores.

A montagem do vídeo motivacional faz parte de uma série de funções exercidas pela CDD que excedem o trabalho corriqueiro de catalogar e analisar dados. Porém, utilizam a estrutura da CDD para produzir imagens, são na sua maioria vídeos com os mais diversos intuitos. No caso presente era o uso como suporte motivacional para uma equipe de base, mas encontramos funções requeridas por outros departamentos do clube como o Jurídico, Pessoal, etc... Entre estes usos estão a elaboração de vídeos com lances polêmicos das partidas utilizados pelo Jurídico do clube para basear a defesa de jogadores do time processados pelo STJD. Ou a montagem de DVDs promocionais dos jogadores do próprio clube, este serviço é definido pelos integrantes do CDD como valorização dos atletas do clube através de meios digitais.

Esta função contrasta com as funções quantitativas de racionalizar o desempenho do time de futebol normalmente desenvolvidas pela CDD. A elaboração de vídeos motivacionais evidencia uma função qualitativa que opera com a emoção dos jogadores. Nesse momento a informação produzida não pode ser identificada com a frieza técnica característica dos outros tipos de informação constituídas pelos softwares de scout. Ela deve utilizar outros artifícios como músicas e frases de efeito para com isso atingir as emoções de cada jogador, a central de dados apresenta-se não apenas como este espaço de medição do desempenho dos atletas, mas aparece em sua função de gerir pessoas e não somente corpos físicos.

4.6-Imagens e palavras

Nestas quatro breves passagens acompanhamos a produção de imagens pela central de dados do GFPA através da utilização de softwares de edição de vídeo, softwares de análises de Scout e elaboração de relatório avaliando desempenho de jogadores. Estes serviços formam a rotina da central, em cada caso encontramos as dificuldades geradas pela sua posição entre o desvelamento de padrões objetivos no futebol considerado como um espaço de propriedade da opinião e do julgamento subjetivo. Ao produzir imagens e textos claros e objetivos a central cria um dispositivo que articula simultaneamente a corpo físico do jogador presente em campo e pressupostos técnicos e científicos. Cada imagem e texto escrito conecta-se com todos os outros produzidos anteriores a ele. Assim cada jogador catalogado, cada jogo analisado não é simplesmente um elo de uma corrente que se liga ao primeiro dado produzido, mas, ele de alguma forma repete no seu processo de inscrição todas as informações produzidas anteriormente. O dado produzido estabelece uma coerência ótica que permite ao encará-lo enxergar todas as conexões e relações produzidas pelos dados anteriores.

Estas inscrições materiais e padronizadas, as imagens e as palavras são compatíveis e transversais por causa desta coerência que as integra. Desta forma o dado produzido interliga campo de futebol e central de dados digitais, a edição do compacto e o treino do time principal, simultaneamente. É justamente a padronização exercida por este processo material de produção de informações que permite a circulação contínua destas informações entre o campo de futebol e a CDD. Os trabalhos de reduzir e ampliar feitos pela produção de compactos, de relatórios e de scout engendra a comunicação eficaz entre os dois estágios do circuito. Então, esta possibilidade de moldar constantemente os jogadores de futebol está diretamente ligada ao deslocar repetitivo que estas imagens e palavras instituem. A imagem torna indissociável a forma e o conteúdo da informação. Como afirmado, a informação é esta relação otimizada através das imagens e palavras claras e objetivas.

A figura do jogador de futebol desenhada a partir das conexões e movimentos que esta rede informacional institui é necessariamente dinâmica e localizada.

Considerações Finais

A imagem do ciborgue pode ajudar a expressar dois argumentos cruciais deste ensaio. Em primeiro lugar, a produção de uma teoria universal, totalizante, é um grande equívoco, que deixa de apreender - provavelmente sempre, mas certamente agora - a maior parte da realidade. Em segundo lugar, assumir a responsabilidade pelas relações sociais da ciência e da tecnologia significa recusar uma metafísica anti-ciência, uma demonologia da tecnologia e, assim, abraçar a habilidosa tarefa de reconstruir as fronteiras da vida cotidiana, em conexão parcial com os outros, em comunicação Com todas as nossas partes.(Haraway, 2000, 100p.)

No início deste trabalho propusemo-nos escrever uma nova narrativa sobre o jogador de futebol que emergisse da sua interface informacional constituída a partir da dinâmica de expansão de uma rede sóciotécnica. A tentativa era descrever o jogador de futebol de forma dinâmica e não totalizante, demonstrando-o como um compósito formado de carne, talento e informação. Com isso desviar o olhar antropológico normalmente vinculado a narrativas que colocam o jogador e o futebol como representantes de processos e imagens do Brasil e do brasileiro, reveladoras de “formas de consciência” propriamente brasileiras. Desta forma, a proposta defendida foi aproximar-se da dimensão cotidiana do futebol tal como ele é “jogado” e “vivido” (Toledo, 2001). No entanto, esta aproximação não foi dada na direção usualmente tomada das arquibancadas ou do campo de futebol.

Assim escolhi como campo etnográfico um espaço, no qual, o futebol é vivido cotidianamente junto a produção e transformação de jogadores de futebol em dados informacionais. A opção foi direcionar-me a um centro de cálculo de um clube de futebol e aos trabalhos de análise de desempenho do time e de seus jogadores na articulação das tecnologias e incremento dos treinamentos técnicos e táticos do time. Esta nova narrativa sobre o jogador de futebol é desenhada a partir dos fluxos de expansão desta rede sócio técnica que interliga central de dados e campo de futebol integrando softwares, documentos e analistas de desempenho. No entanto, a proposta deste estudo etnográfico não se priva de “(...) abraçar a habilidosa tarefa de reconstruir as fronteiras da vida cotidiana, em conexão parcial com os outros, em comunicação.”(Haraway) partindo das relações estabelecidas entre pessoas e ciência e tecnologia. Desta forma tentou compreender e escrever uma nova imagem do jogador de futebol que estabeleça esta fina fronteira, mesmo não sendo esta uma especificidade do campo futebolístico. O jogador de futebol transformado em dado informacional descreve estas fronteiras da vida cotidiana pautadas na nossa interação e incorporação progressiva com máquinas cibernéticas.

Desta forma, escrevemos uma narrativa sobre o jogador de futebol na circulação deste, dentro de um circuito de informação, a figura que aparece nesta narrativa é fluída. Ela circula constantemente estabelecendo uma multiplicidade de relações que interligam banco de dados e

campo de futebol. Ou apresentando uma mobilidade ainda maior, como no caso do goleiro gremista que recebe antes de todas partidas, um pen drive com informações sobre os batedores de pênalti do próximo adversário, acessíveis de qualquer computador. A figura do jogador de futebol como dado informacional é necessariamente relacional carregando e estabelecendo uma gama de ramificações que o permitem ocupar diversos espaços simultaneamente. Dentro de um circuito de comunicação eficaz como, um sistema de feedback, o jogador emerge em todos os momentos do circuito, ele é objeto, dado e por fim moldado pela informação produzida.

O sistema estabelece um processo contínuo de aprendizado somente possível graças ao tipo de informação produzida, como vimos gráficos, vídeos e relatórios que a partir de sua simplicidade e objetividade permitem estabelecer um circuito de comunicação cada vez mais eficiente. Este aprendizado é contínuo e tem por objetivo modular o jogador de futebol, incorporando o seu talento e transformando em uma substância que possa moldar-se de acordo com as necessidades táticas de cada partido. Assim o jogador que emerge deste processo de aprendizado sem fim é uma figura articulada que aprende a ser afetado pelas informações a ele disponibilizadas. É o seu corpo que ao assimilar estes conhecimentos aprendem a adaptar-se de acordo com as circunstâncias de cada partida. O próprio corpo do jogador surge como esta interface articulável que comporta todo tipo de enxerto sendo músculo, poliéster ou informação.

Voltar-se para constituição desta figura cheia de interfaces possibilitou-nos traçar as pontes que ligam humanos e máquinas e para isso acompanhamos o dia-a-dia de um local como uma central de dados que têm a capacidade de reforçar este caráter relacional da realidade social incorporando saberes táticos, físicos e mesmo econômicos. Envolvendo um coletivo formado de quase-objetos e quase-humanos que ao articular cotidianamente a produção de informações com absorção de teorias tanto técnicas como organizacionais. Ela integra diversos compostos, vídeos, relatórios, circuitos de informação, dos quais o jogador de futebol simultaneamente é produto e produtor. Assim ao desenvolver uma pesquisa etnográfica em uma central de dados digitais de um clube de futebol foi preciso interagir como uma série destes componentes intermediários que tem por característica comunicarem entre espaços tão distantes como campos de futebol e central de cálculo.

Cabe ressaltar a condição necessária para a instauração destes intermediários passa pelo seu caráter material, na produção daquilo que Latour denomina inscrição. Inscrição é mais do que simplesmente um signo ou uma informação, ela é erigida a partir de um processo de produção material que desvela as relações de poder que a sustentam, bem como, o trabalho dos intermediários que relacionam a todo momento humanos e não humanos, pessoas e tecnologias. Com isso fomos traçando uma tênue linha que interligava teorias organizacionais, produção de

vídeos, utilização de conceitos e outras funções, na medida em que ela ia sendo formada a figura do jogador de futebol ganhava em complexidade.

Neste contexto a cada uma das diferentes etapas do trabalho realizado pela CDD por quais passamos o jogador aparecia. Ele era formado por teorias organizacionais, incorporadas ao trabalho de análise dos profissionais da CDD. Ou nas concisas e objetivas frases dos relatórios da avaliação, ou ainda aparece como um deslocamento coletivo dentro do campo em um compacto montado por um dos integrantes da CDD. Nas palavras do coordenador chefe da central o jogador foi transformado em uma roupa ajustável e pelo software de scout em um gráfico. No entanto, ele não surge simplesmente como uma imagem ou uma frase acabada, mas como o produto de uma rede de relações sociais e tecnológicas que se expande continuamente. A descrição destes diversos processos de produção de informações a partir do cotidiano da central de dados gremista possibilitou-nos apreender como estas relações conectam aspectos humanos e científicos sem criar uma polaridade entre estes aspectos.

As relações estabelecidas entre máquinas cibernéticas e treinamento tático e técnicos do time de futebol revelam uma forma renovada de instrumentalizar o corpo e conceber os seus movimentos. Assim uma modalidade de controle é instaurada que depende necessariamente de todos os intermediários produzidos e articulados pela CDD. A conseqüência disto é a concepção do jogador de futebol como uma substância que deve ser constantemente moldada e redefinida pelas informações produzidas a partir de sua atuação e que deve incrementar os desempenhos futuros do time. Ele não pode ser mais concebido puramente pela sua capacidade física e nem simplesmente pelo seu talento, mas ele deve ser colocado neste sistema contínuo de aprendizado. De forma a incorporar uma percepção complexa do próprio jogo e partindo disso modificar-se para forma mais eficiente possível.

Ao final, a imagem e o corpo do jogador emerge como produtos de todas estas funções engendradas pela central de dados digitais do GFPA, que integram um sistema de feedback e acompanham a dinâmica deste sistema. Neste momento, ele perde o seu caráter totalizante e de representação de “formas de consciência” genuinamente brasileiras e estabelece-se como um produto deste coletivo de intermediários. Agora ele é composto pelos diversos traços e direções pelos quais a rede sócio técnica estende-se, incorporando informações e massa muscular. O jogador de futebol deixou de ser simplesmente o bem frio envolvido em uma transação econômica ou a representação melhor acabada das ideologias e valores do país. Transformando-se em um movimento complexo que restabelece uma série de relações sociais cotidianas, concretas ou simbólicas e que atravessam obrigatoriamente pela articulação de pessoas e tecnologias.

Reformulando o seu papel na atualidade através das comunicações e agenciamentos que estabelece entre todas as suas partes agregadas.

Referências Bibliográficas

ARCHETTI, Eduardo. Possession ou Mouvement:: le football en Argentine et en Norvège. **Les Cahiers de L'insep**, Paris, n. 25, p.113-120, 1999.

BITTENCOURT, Fernando Gonçalves. **NO REINO DO QUERO-QUERO: corpo e máquina, técnica e ciência em um centro de treinamento de futebol-Uma etnografia do ciborgue do mundo vivido**. 2009. 314 f. Tese- Departamento de Antropologia, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

BANCEL, Nicolas; GAYMAN, Jean-marc. Éducation physique et travail: le moteur humain (1862-1914). In: BANCEL, Nicolas; GAYMAN, Jean-marc. **Du Guerrier à l'athlète: Éléments d'histoire des pratiques corporelles**. Paris: Puf, 2002. Cap. 7, p. 166-196. (Pratiques corporelles).

CONDE, Manuel. Capítulo 4: Cualidades de un entrenador. In: CONDE, Manuel. **Transición ataque-defensa. Pautas táctico-emocionales**. Lisboa: Mcsports, 2010. p. 30-44. Disponível em: <<http://www.mcsports.info/>>. Acesso em: 01 out. 2010.

CONDE, Manuel; MARTINEZ, Luís. Introdução: Algunas notas sobre el Fútbol en categorías de formación. In: CONDE, Manuel. **Fútbol Base: El entrenamiento en categorías de formación..** Lisboa: Libreria Deportiva, 2008. p. 38-52. Disponível em: <<http://www.mcsports.info/>>. Acesso em: 01 out. 2010.

DAMATTA, Roberto. Esporte e Sociedade: Um Ensaio sobre o Futebol Brasileiro, *in* DaMatta, Roberto *et al* (orgs), **Universo do Futebol**, Rio de Janeiro, Pinakotheke, 1982

_____. Futebol: Ópio do povo x Drama de justiça social. **Novos estudos Cebrap (São Paulo)**, volume1 , n° 4, p. 54-60, nov.1982.

DAMO, Arlei Sander. **Do Dom a profissão: Uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França**. 2005. 430 f. Tese (Doutorado) - Departamento de Antropologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

DAMO, Arlei Sander. **Para o que der e vier: o pertencimento clubístico no futebol brasileiro a partir do Grêmio FootBall porto Alegrense e seus torcedores**. 1998. 237 f. Dissertação (Mestrado) - Ufrgs, Porto Alegre, 1998.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. 1ª edição São Paulo: 34, 1992. 232 p.

_____. **Foucault**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1991. 142 p.

FOUCAULT, Michel. **Em Defesa da sociedade: Curso dado no Collège de France (1975-1976)**. São Paulo: Martins Fontes, 2005. 382 p.

_____. **História da Sexualidade I: A vontade de saber**. 13. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1999. 151 p.

_____. **O Nascimento da Biopolítica: Curso dado no Collège de France (1978-1979)**. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 474 p.

GEERTZ, Clifford. Como pensamos hoje: a caminho de uma etnografia do pensamento moderno. In: GEERTZ, Clifford. **O Saber Local**. 8. ed. Petropolis: Vozes, 2006. Cap. 7, p. 220-248.

HARAWAY, Donna. **Antropologia do Ciborgue: As vertigens do Pós-Humano**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

ISENRATH, Maria Cecília Diaz. **Máquinas de pesquisa: o estatuto do saber no capitalismo informacional**. 2008. 221 f. Tese (Doutorado) - Departamento de Ciências Sociais, Unicamp, Campinas, 2008. Disponível em: http://cteme.files.wordpress.com/2009/06/diaz-isenrath_2008_maquinas-de-pesquisa-e28093-o-estatuto-do-saber-no-capitalismo-informacional_tesedoutoradoifchunicamp.pdf. Acesso em: 26 maio 2010.

LATOUR, Bruno. **Jamais Fomos Modernos**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2008. 152 p.

_____. **A Esperança de Pandora: Ensaio sobre a realidade dos estudos científicos**. Bauru: Edusc, 2001. 370 p. (Filosofia & Política).

_____. Por uma Antropologia do Centro. **Mana**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, p.397-412, 2004.

_____. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. In: BARATIN, Marc; JACOB, Christian. **O poder das bibliotecas: a memória do livro no Ocidente**. Rio de Janeiro: Ufrj, 2000. p. 21-44.

_____. Como falar do corpo? A dimensão normativa dos estudos sobre a ciência. **Body And Society**, Nottingham, Uk, v. 10, n. , p.205-229, 01 jun. 2004. Disponível em: <www.bruno-latour.fr/articles/article/77-BODY-AKRICH-PORTUGAIS.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2009.

_____. **Reflexão sobre o culto moderno dos deuses fe(i)tiches**. Bauru: Edusc, 2002. 106 p. (Filosofia & Política).

_____. Como terminar uma tese de sociologia: pequeno diálogo entre um aluno e seu professor (um tanto socrático). **Cadernos de Campo: Revista dos Alunos de Pós-Graduação em Antropologia Social da USP**, São Paulo, v. 15, n. , p.339-352, 01 jan. 2006. Semestral.

LEITE LOPES, J.S. : A morte da alegria do Povo. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, no. 20 ano 1992. pp. 114-134.

MAÇÃS, Victor; BRITO, José Jorge. Futebol? ensinar a decidir no jogo. **Treino Desportivo**, Lisboa, n. 25, p.4-11, ago. 2004.

PAOLI, Próspero Brum ; [COSTA, F. R.](#) ; RAFAEL BERTULOZO FERREIRA . Proposta de 'scout' tático para o futebol. Lecturas Educación Física y Deportes **JCR**, v. 12, p. 01-12, 2008.

RABINOW, Paul. *Representações são fatos sociais: modernidade e pós-modernidade na antropologia*. In: RABINOW, Paul. **Antropologia da Razão**. Rio de Janeiro: Relumé Dumará, 1999. Cap. 4, p. 71-105.

RIOS NETO, Antonio Sales. **Complexidade nas Organizações**. Disponível em: <<http://api.ning.com/files/CwwJB68RRcit7BAetGvNPQMDGCBgFMKPi71XNF2bykBOWw5eyyQX7YULI6ooZgyxJfYa1VhHoEsh83tN7iMqIp6HKDQLmfu/ComplexidadenasOrganizaes.pdf>>. Acesso em: 22 out. 2010.(texto disponibilizado pela equipe da CDD)

TOLEDO, Luiz Henrique. Futebol e Teoria Social: Aspectos da Produção Científica Brasileira (1982-2002). **Bib- Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais**, São Paulo, n. 52, p.133-147, 2002.

TOLEDO, Luiz Henrique. **Lógicas no Futebol**. São Paulo: Hucitec, 2002. (Paidéia).

VIEIRA, Rafael; DUARTE, Thiago. Análise de desempenho do jogo de futebol: estudo sobre o comportamento de variáveis. In: FOOTECON, 2008. Rio de Janeiro. Este artigo foi disponibilizado pelos integrantes da Central de Dados Digitais, (não publicado)