

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA NETO”

INSTITUTO DE ARTES

MARIA DA GRAÇA BERMAN

UMA TROCA DE PASSES ENTRE TEATRO E FUTEBOL

Reflexões sobre alguns elementos dos dois espetáculos

São Paulo

2017

Maria da Graça Berman

UMA TROCA DE PASSES ENTRE TEATRO E FUTEBOL

Reflexões sobre alguns elementos dos dois espetáculos

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Artes Cênicas, sob orientação do prof. Dr. Erick Orloski.

São Paulo

2017

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da UNESP

B516t	<p>Berman, Maria da Graça, 1958-.</p> <p>Uma troca de passes entre teatro e futebol: reflexões sobre alguns elementos dos dois espetáculos. / Maria da Graça Berman. - São Paulo, 2017.</p> <p>241 f.</p> <p>Orientador: Prof. Dr. Alexandre Mate.</p> <p>Co-orientador: Prof. Dr. Erick Orloski.</p> <p>Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.</p> <p>1. Teatro. 2. Futebol. 3. Competição. I. Mate, Alexandre. II. Orloski, Erick. III. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. IV. Título.</p>
-------	--

(Mariana Borges Gasparino - CRB 8/7762)

Maria da Graça Berman

UMA TROCA DE PASSES ENTRE TEATRO E FUTEBOL

Reflexões sobre alguns elementos dos dois espetáculos

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista- UNESP para a obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas no Curso de Pós-Graduação em Artes, com a Área de concentração em Estética e poéticas cênicas, APROVADA pela seguinte banca examinadora:

Prof. Dr. ERICK ORLOSKI- Departamento de Artes Visuais / Centro Universitário Estácio/Radial de São Paulo- Coorientador

Prof.^a. Dr.^a. Profa. Dra. LUIZA HELENA DA SILVA CHRISTOV- Instituto de Artes da UNESP

Prof. Dr. ANDERSON, DE SOUZA ZANETTI DA SILVA - Centro Universitário / FIAM/FAAM

São Paulo, 8 de dezembro de 2017

AGRADECIMENTOS

Como disse Fernando Pessoa: “tudo vale a pena se a alma não é pequena.” E valeu muito a pena ter convivido com o Prof. Dr. Erick Orloski que, além de me orientar, tornou possível a continuidade e a redação dessa dissertação. Também valeu a pena ter ouvido a Prof. Dra. Rosangela Leotte, que me apoiou nos momentos difíceis que vivi no meu programa de mestrado. Agradecimentos especiais e prioritários aos dois. Valeu muito a pena ter tido na minha banca de qualificação os professores Dra. Luiza da Silva Christov e Dr. Anderson de S. Zanetti da Silva. Agradeço as críticas e sugestões que fizeram à minha pesquisa, pedindo desculpas antecipadas pelo que não pude cumprir.

Vale muito a pena ser amada de pessoas como Renata Pallottini, Claudio Lúcio Gravina, Maria Alice Machado Gouveia, Níveo Diegues e Joaquim Machado, que me ajudaram com traduções, comentários e sugestões de leituras muito importantes para a redação desse texto. Agradeço o carinho que têm por mim e declaro incondicionalmente o amor que tenho pela nossa amizade e convivência de tantos anos. Valeu muito a pena ter podido contar com a paciência e a atenção dos funcionários da secretaria de Pós-Graduação do Instituto de Artes da UNESP, que sempre souberam lidar com as minhas infinitas dificuldades com sistemas on-line e com as múltiplas exigências burocráticas que cercam o estudo em universidades públicas brasileiras.

Valeu muito a pena ter trabalhado com os artistas e os técnicos que fizeram comigo as nossas três peças sobre futebol: *Nossa Vida é uma Bola*, *Nos Campos de Piratininga* e *A Bola da Vez: Plínio Marcos*. Agradeço o talento, a dedicação e o amor ao teatro de cada um deles. Agradeço especialmente ao nosso amado maestro e criador musical Paulo Herculano, que, além de brindar nossas peças com criações geniais, foi sempre um companheiro empenhado e presente, mesmo quando a saúde já o castigava. Tenho certeza de que a sua vida foi cheia de realizações marcantes no teatro brasileiro e que valeu a pena ser vivida.

Vale muito a pena saber da existência e acompanhar o trabalho de todos os gênios, de todos os bons, de todos os regulares e de todos os fracos e cabeças de bagre que já entraram nos campos e nos palcos desse planeta. Cada um deles fez crescer a minha paixão por esses espetáculos, a vontade de levantar da cama todos os dias e a crença de que a vida vale a pena.

RESUMO

Esta pesquisa analisa as relações entre teatro e futebol, enquanto espetáculos que apresentam aspectos em comum, dentre os quais serão destacados a competitividade, a passionalidade dessa relação e o fato de se constituírem em experiências lúdicas de uma comunidade. **Teatro e futebol** são considerados espetáculos da sociedade contemporânea que, a partir da sua recepção, propõem uma experiência, estabelecendo formas de participação e interação com o público. Teatro e futebol são espetáculos historicamente determinados, reveladores de semelhanças e diferenças entre os elementos que os compõem e a natureza das relações que estabelecem com o público. Essas manifestações podem ser comparadas por apresentar categorias comuns e revelar características humanas definidas. A pesquisa é de natureza fundamentalmente teórica. Seu objetivo principal é esboçar uma reflexão que possa, de alguma maneira, contribuir com o desenvolvimento profissional e social das atividades teatrais.

Palavras-chave: teatro, futebol, paixão, comunidade e competição.

ABSTRACT

This research analyses the relations between theater and soccer, as spectacles with aspects in common, among which the competitiveness, the passion between this relation and the fact they are built as ludic community's experiments. Theater and Soccer are considered shows of contemporary society that, from its reception, proposes an experience, establishing ways of participation and interactions with the audience (public). Theater and soccer are historically determined spectacles, revealing similarities and differences between the elements that compose them and the nature of the relationships they establish with the public. The research is essentially theoretical in nature. Its main objective is to sketch a reflection that be able, somehow, of contributing to the professional and social development of the theatrical practices.

Key words: theater, soccer, passion, community and competition.

Sumário

Introdução	9
Aquecimento/ Reconhecendo o campo	17
1. Teatro e futebol como experiências lúdicas de uma comunidade	
1.1. Aquecimento Afetivo	19
1.2. Jogando com a experiência	21
1.3. Jogando com a paixão	24
1.4. Jogando com experiências estéticas	30
1.5. Jogando o jogo	31
1.6. Jogando com a comunidade	34
2. Jogando com a competição	45
2.1. Jogando com alguns autores	48
2.2. Jogando com Elias e Bordieu	53
2.3. Jogando na Grécia antiga	65
2.4. Jogando com as festas e os deuses	72
2.4.1. Jogando com Zeus	79
2.4.2. Jogando com Atená	84
2.4.3. Jogando com Posídon	87
2.4.4. Jogando com Apolo	89
2.4.5. Jogando com Dioniso	96
2.5. Jogo rápido com Nietzsche	102
3. Jogando com a competição no futebol	113
3.1. Competindo no esporte bretão	118
3.2. Competindo no Brasil	126
3.2.1. Competindo no Brasil do amadorismo	129
3.2.2. Competindo no Brasil do profissionalismo	142
4. Jogando com a competição no teatro	155
4.1. Competindo na estrutura do teatro	163
4.2. Competindo no teatro grego	168
4.2.1. Outras características do teatro grego	177
4.2.2. Competindo nas festas dionisíacas	
4.2.2.1. Leneias	182
4.2.2.2. Dionisíacas Urbanas	184
4.2.3. Vencendo e querendo vencer	192
Considerações Finais	197
Referências Bibliográficas	206

INTRODUÇÃO

Treino é treino. Jogo é jogo. – Didi, meio-campista da Seleção brasileira.

O difícil, o extraordinário, não é fazer mil gols, como Pelé. É fazer um gol como Pelé. Aquele gol, que gostaríamos tanto de fazer, que nos sentimos maduros para fazer, mas que, diabolicamente, não se deixa fazer. O gol. – Carlos Drummond de Andrade, crônica PELE 1000, Jornal do Brasil, 28/10/1969.

Talvez, todos os artistas queiram marcar gols. E como é difícil marcar um gol. Mais ainda: marcar o gol, como queria Drummond que, contrariando a sua modéstia mineira, certamente foi um artilheiro artístico.

Como artista de teatro, vejo que as dificuldades começam pela própria definição do que é o gol teatral: sucesso de público, prêmios, linguagem cênica inovadora e marcante, pesquisa aprofundada, trabalho continuado, reconhecimento e consagração feita pelos pares, etc. Esses resultados são bem menos objetivos e palpáveis do que uma bola ultrapassando a linha do travessão ou caindo no fundo de uma rede. Porém, creio que nem tão distantes e estranhos ao mundo do futebol.

Contrariando os que priorizam o processo ao resultado, Didi, eleito o melhor jogador da Copa de 1958, afirmava que existe o treino, entretanto, o que fica para a história é o resultado, no caso teatral, o espetáculo, principalmente se ele conseguir superar os limites e furar as redes da obra de arte. Para o público em geral, pesquisa aprofundada, currículos recheados, prêmios anteriores, etc., tudo se torna acessório, se não conseguir ser traduzido em um espetáculo que consiga ser O gol.

Gols teatrais também estiveram na trilha de pensamento de intelectuais como Patrice Pavis (2015). Visando à captação do espetáculo no momento em que a sua experiência é vivida pelo espectador, em que ele é interpelado emocional e cognitivamente pela representação, o paradigma com o mundo esportivo é declarado na definição de análise-reportagem:

Ela teria como modelo a reportagem esportiva efetuada ao vivo pela rádio; comentaria o desenrolar da representação como um jogo de futebol, indicando o que se passa em cena entre os ‘jogadores’, esclarecendo a estratégia utilizada, anotando o resultado, os ‘gols’ marcados, metas atingidas pelas equipes em conflito. (2015: 5).

Nesta análise, o espetáculo deve ser captado por dentro, no exato momento em que a experiência atinge o espectador, reagindo ao fluxo emocional, sensorial e cognitivo

proposto. A análise-reportagem deve colher suas observações no calor da hora, a partir das reações vivas do público presente. É exatamente nesse ponto que o resultado fica comprometido, segundo a análise de Pavis, pois, na cultura ocidental, principalmente o espectador adulto de teatro de texto, raramente está autorizado a se manifestar em voz alta, expondo suas impressões, sentimentos e opiniões. As reações represadas acabam por se perder, na sua maioria, em racionalizações realizadas a posteriori.

A postura de grande parte do público teatral contemporâneo é exatamente oposta àquela vivida pelos torcedores de futebol, acostumados e estimulados a reagir durante toda uma partida com cantos, palavrões, vaias, bordões e aplausos. Além de estranho ao mundo do futebol, este comportamento contido é historicamente determinado, pois o público teatral reagia constante e explicitamente ao que percebia em cena, até por volta do século XVIII. Muitos teóricos chamam de espetáculo especificamente a manifestação cênica que passou a predominar a partir deste período, isto é, uma arte que é recebida sem intervenções externas, dirigida a um público aristocrático e burguês, uma plateia bem-comportada, fiel seguidora das regras de etiqueta e de contenção das emoções. A explosão das paixões, seja em risos, lágrimas ou aplausos, raramente ocorre em espetáculos cênicos. A maior parte dos ‘gols’ são festejados em espetáculos esportivos ou em grandes shows musicais.

Apontar uma lista de ‘gols teatrais’ é tarefa extremamente complexa. A primeira dificuldade é que não teríamos a mesma lista entre críticos, artistas e estudiosos, mesmo que eles, supostamente, tivessem estado presentes aos mesmos espetáculos. Sendo uma arte efêmera e que se faz em relação viva com o seu público, o teatro estabelece relações mediadas por uma série de fatores que extrapolam qualquer tentativa de sistematização racional.

Esta objetividade parece ser característica do futebol, que tem seus gols registrados em placares definidores da posição dos times nos seus campeonatos. Mesmo sendo efêmero, o futebol é muito diferente do teatro, pois uma partida é transmitida por várias mídias e pode ser recuperada a todo tempo. E, justamente em função disso, a pretensa evidência de seus gols também se torna objeto de infundáveis discussões. O avanço dos recursos tecnológicos compromete cada vez mais as decisões dos árbitros, validando ou anulando gols. Por outro lado, a maior parte dos gols que permanecem na memória de uma comunidade não são aqueles que necessariamente definiram campeonatos, mas os que conquistaram os torcedores por sua beleza plástica ou por seu

significado simbólico. Portanto, ainda que teatro e futebol tenham gols, eles são e sempre serão objeto de discussão e polêmica.

Segunda dificuldade: o reconhecimento do caráter de uma obra de arte não pode ser visto como uma verdade absoluta que, se é que existe em algum campo, na estética sofre constantes revisões, acréscimos, supressões e ressignificações. Estudando o teatro pós-dramático, Hans-Thies Lehmann (2007) acrescenta alguns elementos à essa reflexão:

O que sempre conta nas coisas da arte é mais o **aberto** do que o alcançado. Com razão, Adorno observa que todas as obras de arte significativas permanecem a bem dizer apenas **indicações** de obras bem-sucedidas. Grandes apresentações teatrais entusiasma mais como promessas do que como recompensa. Naquilo que acontece, a experiência estética registra a cintilação de **outra coisa**, uma possibilidade que ainda está aberta, conservando utopicamente a condição de algo indeterminado que se anuncia. (2007: 35-36)

Nessa perspectiva, o teatro deveria ser experimentado e avaliado pelas suas propostas e pelo que deixa entrever na sua realização, pela sua abertura estética, pela sua pulsão formal e significativa e pelas múltiplas e infinitas possibilidades de relacionamento com o público, ainda que, muitas vezes, este seja deixado no meio do caminho. Um dos pontos de partida dessa dissertação foi a sensação que passou a me dominar, após ver algumas peças que estiveram em cartaz em São Paulo nos últimos anos: a de ter vivido uma experiência inútil que, durante infindáveis minutos ou horas, me fizera participar de uma reunião de iguais, de um círculo restrito e fechado, que só consegue se comunicar entre si.

Em direção contrária, o futebol faz com que todos viajem juntos, independentemente de cor, sexo, faixa social, escolaridade, orientação sexual, etc. Ele promove uma sensação de pertencimento a uma comunidade, que impulsiona racional e emocionalmente as pessoas. O problema é que essas comunidades se afirmam, negando outras, o que retira do futebol a possibilidade de ser uma festa de todos, mas apenas dos vitoriosos. Já o teatro, ao não lidar diretamente com derrotas e vitórias, pode promover festas coletivas, entendidas não necessariamente pela quantidade de pessoas envolvidas, mas pela capacidade de inserção existencial e comunitária da peça em questão. De qualquer maneira, teatro e futebol são práticas sociais que operam uma interrupção na

realidade cotidiana das pessoas, constituindo experiências lúdicas de uma comunidade, conceitos que serão analisados nessa dissertação.

As categorias de tempo e de espaço estão presentes em qualquer evento cênico. Quanto à dimensão espacial, a menor variabilidade está no futebol, já que são sempre necessários um campo e duas metas em lados opostos, que podem estar em modernas arenas ou em precárias áreas esburacadas, mas seu formato é semelhante. Por outro lado, peças teatrais acontecem em espaços totalmente diversos: palcos, praças públicas, igrejas, quadras esportivas, etc. Com relação ao tempo, o futebol é mais regrado do que o teatro: são duas partes de 45 minutos cada, podendo ocorrer acréscimos dificilmente maiores do que 5 minutos por tempo e, em partidas eliminatórias, prorrogação de 30 minutos e disputa de pênaltis. Somando-se estas etapas, raramente uma partida de futebol supera 3 horas de duração. O passar do tempo é sempre acompanhado pelo crescimento das expectativas e da tensão emocional do público. O tempo não passa, ele voa para os torcedores de futebol.

O teatro vive tempos heterogêneos e complexos. Um mesmo texto pode ser montado em espetáculos de duas ou de cinco horas, já que o tempo não é medido pela quantidade de minutos, mas pela qualidade da experiência compartilhada entre artistas e espectadores, entrelaçados numa mesma realidade corporal, sensorial e mental. Há vários tempos em jogo, entre eles o preenchido pela encenação, o real representado ou narrado pelos personagens, o específico ao contexto da criação dramaturgica e o vivido pelo público presente. Sem a rigidez das regras esportivas, os artistas podem comprimir ou ampliar livremente o tempo das suas criações. Porém, nem sempre esta liberdade favorece a recepção teatral: o tempo pode ser dilatado sem necessidades claras, correspondendo apenas ao gosto pessoal de seus criadores, levando o público a aguardar com impaciência e cansaço o final da peça.

Como práticas humanas, teatro e futebol têm um passado que pode ser recuperado pela memória. No futebol, cada partida se insere em uma narrativa que encontra seu significado no campeonato em curso, nos confrontos anteriores, nos recordes a serem batidos e nas trajetórias de jogadores e técnicos. Além disso, as transmissões por rádio ou TV, a mídia esportiva e os torcedores recuperam esta história, definitivamente incorporada ao cotidiano daquela comunidade. No caso de uma montagem teatral, é mais

difícil a localização da sua inserção em uma trajetória cultural e a sua recuperação pela memória poucas vezes transcende um grupo de especialistas ou profissionais do ramo.

Historicamente, os espetáculos de teatro e futebol têm sido acompanhados por um público de dimensões quantitativas e características bastante variadas. Normalmente, o conceito de multidão aparece associado ao futebol, omitindo-se várias experiências teatrais, antigas e recentes, que contaram com um público superior a 20 mil pessoas, inclusive o teatro da Grécia antiga, referência retomada ao longo desta dissertação.

O futebol integra as práticas dos povos das mais diversas culturas e localizações geográficas; cada partida é acompanhada ao vivo por milhares e transmitida para milhões de pessoas; há um público que paga pelo seu sustento financeiro: diretamente, pela compra de ingressos, de pacotes nos canais de TV e de produtos associados aos times; e indiretamente, pela garantia de audiência às transmissões e de visibilidade às marcas patrocinadoras. Mas nem sempre foi assim.

Surgindo na segunda metade do século XIX, o futebol disputou espaço com outros esportes para conquistar adeptos e torcedores. Em 1895, Charles Miller e seus companheiros tiveram de enxotar os burros da Cia. Viação Paulista, que pastavam na Várzea do Carmo, para poder realizar a primeira partida de futebol no Brasil. Em menos de 100 anos, de um mero ‘joguinho bom’¹, o futebol se tornou uma potência econômica cultural e isto não pode ser analisado de forma simplista e esquemática, encontrando justificativas apenas no baixo nível educacional do povo, na potencialidade mercadológica e nas articulações de marketing.

Sendo um fenômeno muito mais antigo que o futebol, alguns autores têm criticado o teatro por não conseguir aumentar de forma significativa seu público e, menos ainda, sobreviver economicamente, estando longe de ter uma resposta prática às plateias vazias da maioria das suas sessões. Ao mesmo tempo, a quantidade, fidelidade

¹ ‘*Que joguinho bom!*’ Exclamação feita pelos participantes do primeiro jogo de futebol no Brasil, realizado em 14 ou 15 de abril de 1895, na Várzea do Carmo (atual Parque Dom Pedro, no Brás, em São Paulo). A partida foi entre o The Gaz Team (funcionários da companhia inglesa de gás) e o The S.P. Railway (funcionários da companhia inglesa São Paulo Railway), time de Charles Miller que venceu por 4 a 2, conforme HAMILTON, Aidan. *Um Jogo Inteiramente Diferente*. Tradução de Beatriz Sedou. Rio de Janeiro: Gryphus, 2001: 42-43.

e catarse crítica do público de futebol tem sido analisada com admiração e, também, um pouco de inveja. Em seu estudo sobre Brecht, Gerd Bornheim (1992) faz afirmações contundentes:

A urgência está toda aqui: descobrir para o teatro uma nova forma. Do jeito que as coisas vão, o teatro está destinado ao fracasso: foge-lhe a criatividade, a tradição torna-o maçante, o público desaparece. (...) o público acorre a este novo endereço, e concentra-se em torno da arena de esportes. A fuga do público para tais paragens mostra-se incontornável? Tudo indica que sim. (1992:71).

Para Brecht, as engrenagens do teatro alemão não funcionavam e estavam perdendo importância social. Em 1936, ele colocava suas esperanças no público do esporte, pensando no boxe, cujo público admirava por viver, ao mesmo tempo, um estado catártico (de purgação de emoções e de empatia completa com os lutadores) e crítico (de conhecimento das regras do esporte, tornando-se especialistas).

O futebol sai dos estádios, espalhando-se por todos os locais de encontro e de reunião de pessoas; é o fenômeno da concórdia e da discórdia, dos amores e dos ódios, da inclusão e da exclusão, da vida e da morte. O torcedor de futebol supera seu isolamento subjetivo para viver uma experiência coletiva que lhe confere identidade e pertencimento. Mais do que um jogo, ele é uma brincadeira universalizada em todas as culturas, abrindo espaço para craques e cabeças de bagre, que jogam em grandes estádios ou em campinhos de terra esburacada. Sobre a sua relevância social, um pensador profundamente crítico como Terry Eagleton (2004) afirma:

(...)existe uma forma específica de cultura que possui significado político extraordinário. Trata-se do esporte e, em particular, o futebol. Basta pensar em como seria transformada a paisagem social e política britânica se não mais existisse o futebol para fornecer às pessoas a tradição, o ritual, o espetáculo dramático, o senso de existência corporativa, a hierarquia, a lealdade, a agressividade selvagem, o combate, o espírito de rivalidade, o panteão de heróis e a apreciação de habilidades estéticas que fazem falta tão grande ao cotidiano capitalista (2004).

Para muitos analistas, o futebol só se tornou um fenômeno de massa porque foi concretamente apropriado pelo povo, que se organizou para jogar e exigiu participar dos campeonatos amadores da elite. Em seus primórdios, negros, analfabetos e trabalhadores braçais eram impedidos de integrar os times que disputavam os campeonatos em São Paulo e no Rio de Janeiro. Reagindo a esta situação, o profissionalismo foi estabelecido

em 23 de janeiro de 1933 e é analisado como um dos períodos mais ricos da história social do futebol brasileiro:

É o precioso momento da negação das raízes elitistas do futebol no Brasil. Não sem grandes lutas, é claro. É ainda o momento em que o futebol conquista definitivamente o grande público. (...) a pressão das torcidas que se formavam em busca de vitórias para seus times, é que determinou a popularização do futebol, através da presença de jogadores não pertencentes à elite. (...) O segregacionismo racial e o preconceito de classe perdiam terreno. Pelo menos, dentro do campo de futebol. Mais importante que a cor e a classe social de cada jogador, era a vitória do seu time. (CALDAS, 1990:44-45).

O futebol rompeu sua origem elitista, espalhou-se por todas as classes sociais e mantém-se distante das crises que poderiam comprometer a sua existência. Apesar dos 7 X 1 sofridos pela Seleção brasileira, dos casos de corrupção e das prisões de dirigentes esportivos dos mais diversos países, a bola continua rolando em todo mundo. Provando a potência da atividade, aparece a média de público de 15 mil pessoas por partida. Quantas peças teatrais atingem esta cifra em todo o período de sua temporada? Ainda que um 'gol' teatral não possa ser avaliado apenas em termos da quantidade de público de uma peça, este dado não pode ser indiferente aos que vivem profissionalmente de teatro.

Isso não quer dizer que o futebol brasileiro não tenha problemas econômicos: somos recordistas na exportação dos chamados 'pés de obra'; 90% dos jogadores dos clubes que não estão na primeira divisão ganham menos de mil reais por mês; os grandes clubes têm tido muitas dificuldades em se manter em dia com o pagamento dos salários e dos direitos de imagem dos seus atletas; não temos conseguido revelar e desenvolver jogadores de alto nível e temos sido surpreendidos em campo por seleções que há pouco tempo eram tidas como 'freguesas'. Porém, mesmo entre escândalos e decepções, o futebol continua participando do cotidiano de grande parte da população, traduzindo suas vitórias e derrotas em situações que deixam marcas nas suas vidas.

Além das questões da comunidade vinculada aos dois fenômenos, do seu caráter lúdico, da natureza das experiências propostas e das dimensões de público dessas práticas, será focalizado no 2º capítulo, um aspecto comum ao teatro e ao futebol que, talvez, possa somar mais elementos à essas reflexões: a competitividade. Analisada inicialmente em termos conceituais, a competição será tratada de forma específica no futebol e no teatro nos dois capítulos seguintes.

Teatro e futebol envolvem relações de competição no seu processo criativo e na sua situação particular em relação aos seus pares. No futebol, isto é bastante claro: jogadores disputam a titularidade no interior de cada time que, por sua vez, disputa com outros times um campeonato. A competitividade é estimulada e exaltada positivamente. No teatro, a situação é bem diferente, embora a competição também esteja presente desde a sua origem, manifestando-se em várias concepções estéticas e filosóficas que assumiram o conflito como um fator de mudança e de realização das potencialidades humanas. Uma reflexão sobre os diferentes níveis de competição presentes nestas práticas pode ajudar a promover tranquilidade entre seus participantes a partir da aceitação mais positiva da existência objetiva das disputas.

Nas considerações finais, será feita uma síntese das reflexões organizadas nessa dissertação através da formulação de hipóteses que possam, de alguma maneira, serem úteis ao processo de criação e de produção teatral. Considerações comparativas entre os dois espetáculos estão longe de se tornarem respostas definitivas, restando aos analistas a possibilidade da formulação de hipóteses, que é exatamente o que busco fazer nessa troca de passes: destacar elementos que possam ser jogados pelo teatro e pelo futebol para, talvez, desenharem lances que possam resultar em gols.

Na crônica citada, Drummond se questiona sobre a validade de se escrever mil livros, já que o livro único, o gol, não tem condições, regras ou receitas que o façam existir, aparecendo, talvez, como um produto divino, como uma diversão de um Deus que resolve distribuí-lo a seu bel-prazer, às vezes até a um mau elemento:

A obra de arte, em forma de gol ou de texto, casa, pintura, som, dança e outras mais, parece antes coisa-em-ser na natureza, revelada arbitrariamente, quase que à revelia do instrumento humano usado para a revelação... Não sei se devemos exaltar Pelé por haver conseguido tanto, ou se nosso louvor deve antes ser dirigido ao gol em si, que se deixou fazer por Pelé, recusando-se a tantos outros. Ou ao gênio do gol, que se encarnou em Pelé, por uma dessas misteriosas escolhas que a genética ainda não soube explicar, pois a ciência, felizmente, ainda não explicou tudo neste mundo (1969).

Se nem um dos nossos maiores poetas conseguiu explicar o que são gols artísticos, não será esse o objetivo dessa reflexão, que entra em campo apenas para trocar passes, deixando para os artistas da bola e do palco a tarefa de furar as redes.

AQUECIMENTO: RECONHECENDO O CAMPO

Para Pavis (2015), espetáculo é tudo que se oferece ao olhar; é um termo genérico que se aplica à parte visível da peça, a todas as artes da representação (circo, ópera, dança, cinema, mímica, etc.) e às atividades que se colocam diante do público (esportes, rituais, cultos, desfiles cívicos, etc.), constituindo-se em um objeto concreto e empírico. Podemos comparar teatro e futebol, enquanto espetáculos realizados diante de um público, em determinados espaços e períodos, propondo vários tipos de experiências lúdicas e resultantes de um processo que envolve diferentes níveis de relações pessoais e sociais, sem perder de vista suas especificidades, naturezas e trajetórias socioculturais. Temos dois espetáculos que marcam gols bastante diferentes, mas comparáveis.

Futebol está sendo considerado como o esporte que se definiu na era vitoriana do Império Britânico, no bojo da sua Revolução Industrial e expansão colonialista. Vários jogos com bola chutada pelos pés foram seus antecessores, ainda que o objeto esférico em questão pudesse ser a cabeça de um inimigo derrotado em combate. A trajetória dos chutes remonta a China e ao Japão de 2.600 a.C. Porém, o futebol que estamos estudando é o *football association*, estabelecido em 1863, através da publicação de suas regras pela Universidade de Cambridge. A prática esportiva era bastante estimulada nas escolas inglesas. Porém, cada escola tinha suas próprias regras para jogar, não sendo possível a organização de competições entre elas, já que as partidas se transformavam em uma balbúrdia generalizada:

Foi durante esse furor de lançar regras e tentativas de padronizá-las que Ebenezer Cobb Morley solicitou uma reunião dos representantes dos clubes da área de Londres tencionando formar uma associação com o objetivo definido de estabelecer um código de regras para o futebol. (...) essa histórica reunião realizou-se em 26 de outubro de 1863, na *Freemason's Tavern, Great Queen Street*, em Londres, e assim foi fundada a *Football Association* (FA) - Associação Inglesa de Futebol (MILLS, 2005:30).

Desde então, o *football association* ganhou o mundo. Confirmando a origem inglesa do esporte, a palavra gol deriva etimologicamente de *goal*, que indica não apenas a transposição pela bola de um local determinado, mas também objetivo, finalidade, meta a ser perseguida, palavras que integram o cotidiano das atividades humanas, e, portanto, do teatro e do futebol. Atores, jogadores, técnicos e diretores, entre outros, projetam resultados e organizam objetivos em escalas crescentes, processo que se apoia nas

condições objetivas de exercício da atividade e na autoconfiança, isto é, na capacidade individual de acreditar em si mesmo.

Muitos criticam e atacam o futebol como sendo apenas uma prática tipicamente capitalista, cada vez mais afastada da paixão dos seus torcedores:

O futebol é atividade capitalista, na maior parte do planeta rege-se pelo livre mercado e grandes clubes se transformaram em multinacionais de entretenimento. Times populares viraram corporações que visam ao lucro e à expansão da marca, não apenas à conquista de taças e títulos como outrora. (...) não é por acaso que muitos têm ações em bolsa e despertam a cobiça de biliardários com fortunas originadas em fontes tradicionais ou obscuras. Não é à toa que autoridades de diversos países desconfiam que, por trás da paixão, a máquina de lavagem de dinheiro esteja ligada a todo vapor (GRECO, 2016).

A exposição deste quadro torna claro que o futebol não pode ser encarado como um modelo a ser integralmente seguido por outras manifestações culturais, perdendo-se a dimensão crítica necessária a qualquer reflexão aprofundada. Entretanto, diante das dimensões quantitativas e qualitativas do seu público e diante da sua permanência contraditoriamente artesanal e midiática nas mais diversas comunidades, o levantamento de alguns aspectos que possam iluminar criticamente a prática teatral pode ser útil aos seus praticantes e estudiosos.

1 TEATRO E FUTEBOL: EXPERIÊNCIAS LÚDICAS DE UMA COMUNIDADE

*Embora hoje seja noite escura
num tempo tão difícil de viver,
sei bem que a minha arte é muito pura
e uma nova madrugada há de nascer.*

*Esse palco é que é minha paixão
minha vida, tudo aquilo que eu sonhei.
E por ele eu esparramo coração
com toda essa beleza que eu criei.*

*O Teatro Brasileiro sou bem eu.
eu sou um, sou mais de dois, sou mais de três.
E pra mim Cacilda Becker nem morreu.
Eu agradeço os aplausos de vocês.²*

1.1 Aquecimento afetivo

Flávio Rangel foi um trabalhador de teatro, apaixonado e incansável. Sua vida pessoal e profissional inspirou profundamente a formulação das questões tratadas neste texto. Em suas criações, Flávio buscava o equilíbrio entre emoção e pensamento, sendo lembrado como um grande encenador, que sabia comover o público com inteligência, que atraía milhares de pessoas às suas peças e que conseguia viver de teatro, atualmente um sonho quase impossível. Sem ser comercial, também não aderiu ao experimentalismo e ao irracionalismo que estavam entrando em cena. Suas posições políticas e estéticas não alinhavam diretamente aos blocos antagônicos de sua época, tornando muito caro o:

(...) preço que ele ia ter que pagar por se colocar abertamente contra a corrente da experimentação de novas linguagens teatrais. Como não fechava também do lado dos encenadores meramente comerciais, ficava impossível enquadrar a sua posição individual nos contextos vigentes. Flávio tornou-se uma pessoa difícil para o preto-e-branco das opiniões exigidas pelo clima dominante no país (SIQUEIRA, 1995:205).

O clima do país estava pautado pelo mais negro período da ditadura militar, sob o comando do General Médici. Em 1970, Flávio se viu desempregado, após 12 anos de carreira, 22 direções teatrais e os memoráveis sucessos de *Gimba* (1959), *Liberdade*,

² RANGEL, Flávio. *Samba de encerramento da peça Capital Federal*, de Arthur de Azevedo, em 1972.

Liberdade (1965) e *Esperando Godot* (1969). Passou a escrever artigos para o *Pasquim*, porém, em 1º de novembro de 1970, os militares mandaram prender toda a redação e os funcionários do jornal. Após o período de incomunicabilidade e de trocas de cárceres, Flávio foi solto em 31 de dezembro. Dias depois, perdeu seu amigo, o ex-deputado Rubens Paiva, preso e assassinado pela ditadura.

Flávio estava cansado do Brasil: de ser preso arbitrariamente, de ver seus amigos serem assassinados e de não conseguir fazer teatro. Estava até pensando em ir embora, quando foi convidado por Paulo Autran, para dirigir uma peça de Pirandello, que não teve muito êxito. Mas os deuses do teatro voltariam a sorrir para Flávio com os grandes sucessos de *Abelardo e Heloísa*, de *A Capital Federal* e de *O Homem de la Mancha*. A sucessão de êxitos em sua brilhante carreira só seria interrompida pela sua morte precoce, aos 54 anos de idade, em 1988.

Dirigidas por Flávio Rangel, as peças *Amadeus*, de Peter Schaffer, e *Cyrano de Bergerac*, de Edmond Rostand, foram experiências marcantes na minha vida pessoal e artística. Delas participei como atriz iniciante, dando meus primeiros passos como figurante, aprendendo a viver no teatro e a aprimorar diariamente a minha técnica insipiente. Nelas, tive o prazer de contracenar com grandes atores, como Raul Cortez e Antonio Fagundes, e, também, de encarar plateias lotadas de 4ª a Domingo, sendo que em *Amadeus*, havia sessões duplas aos sábados e domingos. As peças foram apresentadas no Teatro Maria della Costa, então com 450 lugares, e no Teatro Cultura Artística, de 1200 lugares. Éramos atores registrados na carteira de trabalho (22 em *Amadeus* e 36 em *Cyrano*) e tínhamos um salário fixo, ao qual se somavam variadas porcentagens de participação na bilheteria.

Em nossos dias, praticamente apenas os musicais conseguem ter semelhante resultado de público, de bilheteria e de número de apresentações. Às vezes, uma ou outra produção média consegue se colocar no mercado e ficar em cartaz por um tempo superior a dois meses. Mesmo assim, geralmente, com apenas 3 sessões semanais. Ao mesmo tempo, é muito maior o número de produções teatrais em uma cidade como São Paulo. Porém, além das poucas sessões semanais e das temporadas reduzidas, a maioria se apresenta em teatros de 20 a 250 lugares.

Sem pretender fazer uma análise quantitativa da atividade teatral na cidade de São Paulo, é evidente que as características e a natureza dessa experiência têm mudado

bastante. O teatro já foi um exercício de paixão compartilhada entre artistas e público que, por sua vez, pagava pela maior parte do seu sustento. As razões externas que tentam explicar as mudanças já são bem conhecidas: encarecimento de bens e de serviços; oferta maior de peças, exigindo maiores gastos com divulgação; concorrência com um crescente número de ofertas de lazer a serem desfrutadas em casa; insegurança crescente das grandes metrópoles, etc. Raramente, a própria prática teatral é questionada sobre a eficácia da sua comunicação com o público, sobre o aprimoramento das suas técnicas competitivas em relação a outras formas de lazer e sobre os seus esforços em sobreviver gerando os recursos necessários, respostas dadas pelo futebol em um período histórico bem menor.

Os tempos atuais não são escuros pelas mesmas razões dos de Flávio, mas abalados por trovoadas econômicas e políticas, aprofundadas por desencantos e intolerâncias radicais. A aproximação entre teatro e futebol pode tentar trilhar um caminho diferente, entrando em campo e em cena para retomar a experiência da paixão e do pertencimento a uma coletividade que muitas vezes definiram as duas atividades.

1.2 Jogando com a experiência

Para JORGE LARROSA (2011), experiência é um “isso que me passa”. O sujeito estaria relacionado a uma pessoa ou a um acontecimento, a algo que lhe fosse diferente, mas não indiferente, isto é, que não fosse um ‘isso que passa’. Vive-se uma experiência com alguma coisa que, de alguma maneira, permanece na memória e modifica o sujeito. Várias peças teatrais e partidas de futebol conseguiram se immortalizar na vida de muitas pessoas, tornando-se verdadeiras experiências para elas. Neste sentido, artistas e jogadores devem se questionar sobre a natureza e a qualidade da experiência que estão proporcionando ao seu público.

O conceito supõe, em primeiro lugar, um acontecimento ou o passar de algo que não sou eu. A experiência é, portanto, outra coisa diferente de mim, gozando do “*princípio de alteridade*” e, também, do “*princípio de exterioridade*” e do “*princípio de alienação*”. O “*princípio de exterioridade*” já está expresso no *ex* da própria palavra

ex/periência. O prefixo latino *ex* também aparece em *ex/trangeiro*³, *êx/tase*⁴ e *ex/ílio*⁵, indicando fora de alguma coisa, saída, separação, privação ou negação. Não há experiência, portanto, sem a aparição de alguém ou de algo que é exterior a mim, fora de mim. O “*princípio de alienação*” indica que o que me passa é alheio a mim, não é meu, não está apropriado por minhas palavras, ideias, sentimentos, saberes, poder ou vontade.

A experiência é um acontecimento diferente de mim, exterior e irredutível àquilo que sou. Ela supõe algo que não sou eu, mas que me passa, isto é, um acontecimento que não passe ante mim, ou frente a mim, mas em mim. Eu sou o lugar da experiência, que é, portanto, *subjetiva, reflexiva e transformadora*.

A experiência é *subjetiva* porque o lugar da experiência é o sujeito. Trata-se de um sujeito capaz de deixar que algo lhe passe, ou seja, de alguém aberto, sensível, vulnerável, exposto. Não há experiência em geral, ela é sempre experiência de alguém, de um modo único, particular, próprio.

A experiência é *reflexiva*, porque é um movimento de ida e volta:

Um movimento de ida porque a experiência supõe um movimento de exteriorização, de saída de mim mesmo, de saída para fora, um movimento que vai ao encontro com isso que passa, ao encontro do acontecimento. E um movimento de volta porque a experiência supõe que o acontecimento afete a mim, que produza efeitos em mim, no que eu sou, no que eu penso, no que eu sinto, no que eu sei, no que eu quero, etc. (LAROSSA,2011: 6-7).

A experiência é *transformadora* porque o sujeito está aberto à sua própria transformação; vive a experiência de algo e, ao mesmo tempo, a experiência de sua própria transformação.

Sendo um isso que me passa, a experiência realiza um movimento de passagem pelo sujeito e, nesse movimento, deixa-lhe vestígios, marcas, rastros ou feridas. Neste sentido, o sujeito da experiência se torna paciente, deixando de agir, para padecer. O movimento da experiência ganha a dimensão de uma paixão, no sentido de *pathos*, que quer dizer:

³ ESTRANGEIRO: derivado de EXTRANEUS (estranho, de fora, que não pertence à família ou ao país).

⁴ ÊXTASE: do grego ÉKSTASIS, "sair fora de si"

⁵ EXÍLIO: (do latim EXILIUM = banimento, degredo) é o estado de estar longe da própria casa e pode ser definido como a expatriação, voluntária ou forçada de um indivíduo.

Paixão ou sentimento; emoção; aquilo que se sente; aquilo que se sofre; ânimo agitado por circunstâncias exteriores; perturbação do ânimo causada por uma ação externa; acontecimentos ou mudanças nas coisas causadas por uma ação externa ou por um agente externo; passividade humana ou das coisas; doença (donde: patológico, patologia); emoção forte causada por uma impressão externa (donde: patético); passividade física e moral; sofrimento (CHAUÍ, 2002: 508).

O radical *pathos* também aparece nas palavras simpatia e empatia, ambas de origem grega. *Sympatheia* resulta da junção do prefixo *syn*, que significa junto, com *pathos*. Seria a capacidade de sentir o mesmo que o outro, de ser afetado pelas emoções e pelos sofrimentos do outro, isto é, de ter piedade e compaixão a partir do outro, reação do público diante da tragédia, descrita por Aristóteles. Já *empathia* surge da junção do prefixo *em*-dentro com *pathos*. Esse ‘sentir dentro’ indica uma profunda identificação com o outro, ao ponto de sentir no seu lugar, dentro do seu pulsar e existir humano, vivendo o mesmo terror sofrido pelo outro, mais uma paixão participante da catarse aristotélica. Nesse sentido, a catarse surgiria a partir de um processo simpático e empático do público em relação ao herói trágico, configurando uma experiência subjetiva, reflexiva e transformadora.

Aristóteles (1973) também aborda a questão da experiência em vários de seus textos. Segundo o estagirita, um indivíduo julga bem as coisas que conhece, para as quais foi instruído. Assim, um jovem não é um bom estudante de ciência política, pois:

(...) ele não tem experiência dos fatos da vida... além disso, como tende a seguir as suas paixões, tal estudo lhe será vão e improfícuo, pois o fim que se tem em vista não é o conhecimento, mas a ação. E não faz diferença que seja jovem em anos ou no caráter; o defeito não depende da idade, mas do modo de viver e de seguir um após outro cada objetivo que lhe depara a paixão (1973: 250).

O conceito de experiência aristotélica não está vinculado à cronologia, ou à quantidade de anos vivida por um indivíduo. Experiência se relaciona à maturidade, entendida como a capacidade de ouvir as paixões, sem ser dominado por elas, buscando-se a moderação e um princípio racional na condução das próprias ações. A ciência política não visaria ao acúmulo de conhecimentos, mas a ações racionalmente dirigidas a um fim.

Em síntese, no conceito de experiência como *isso que me passa*, *isso* corresponde ao acontecimento, associado às ideias de exterioridade e alteridade; *me* corresponde ao sujeito e às ideias de reflexividade, subjetividade e transformação e, finalmente, *passa* indica o movimento de passagem do acontecimento pelo sujeito que

vive níveis de paixão. A experiência é alguma coisa proporcionada por um outro, que me atinge, enquanto espaço da passividade, não entendida como inatividade corporal e espiritual, mas como uma paixão que pode ser vivenciada em várias atividades, inclusive no teatro e no futebol.

1.3 Jogando com a paixão

Adauto Novaes (1987) afirma que o pensamento objetivo ignora tanto o sujeito da paixão, quanto o fato de que ela também pode ser agente do conhecimento. Sem serem acontecimentos acidentais, as paixões preenchem inteiramente a vida humana, não podendo ser ignoradas e condenadas por um moralismo ressentido, nem, por outro lado, glorificadas ideologicamente pela história oficial. Sendo o campo das ações cotidianas do indivíduo, as paixões apontam os limites do intelectualismo, do positivismo e da construção de modelos teóricos totalizantes, cuja falência prática e explicativa determinam os tempos atuais.

Aristóteles também tratou das paixões, principalmente no seu estudo sobre a Retórica, onde afirma que os argumentos de intenção persuasiva logram a sua finalidade através do Ethos, do Logos e do Pathos, ou seja, da credibilidade e respeito vinculados à pessoa do orador, da racionalidade lógica do seu pensamento e da disposição emocional do ouvinte, que pode ter ou não a sua simpatia e imaginação acionadas na experiência:

As provas de persuasão fornecidas pelo discurso são de três espécies: umas residem no caráter moral do orador; outras, no modo como se dispõe o ouvinte; e outras, no próprio discurso, pelo que este demonstra ou parece demonstrar. Persuade-se pelo caráter quando o discurso é proferido de tal maneira que deixa a impressão de o orador ser digno de fé... Persuade-se pela disposição dos ouvintes, quando estes são levados a sentir emoção por meio do discurso, pois os juízos que emitimos variam conforme sentimos tristeza ou alegria, amor ou ódio.... Persuadimos, enfim, pelo discurso, quando mostramos a verdade ou o que parece verdade, a partir do que é persuasivo em cada caso particular (2015: 62-63).

Ethos, pathos e logos atuam em conjunto, podendo variar segundo critérios de grandeza. O discurso retórico tem lugar em várias relações no teatro e no futebol, como, por exemplo, na atuação de técnicos e de diretores que devem persuadir jogadores e atores a executarem determinada proposta tática ou cênica, contando com a sua

autoridade e confiabilidade (*ethos*), com a sua capacidade de emocionar seus ouvintes (*pathos*) e com a argumentação lógica e comprovada por experiências anteriores (*logos*).

Segundo Aristóteles, a experiência dos fatos da vida faria com que as paixões fossem ouvidas, mas não seguidas cegamente, pois os fatos não são vistos da mesma forma pelas diferentes pessoas, dependendo do amor ou do ódio por eles despertados:

Os fatos não se apresentam sob o mesmo prisma a quem ama e a quem odeia, nem são iguais para o homem que está indignado ou para o calmo, mas, ou são completamente diferentes, ou diferem segundo critérios de grandeza (...) As emoções são as causas que fazem alterar os seres humanos e introduzem mudanças nos seus juízos, na medida em que elas comportam dor e prazer: tais são a ira, a compaixão, o medo e suas semelhantes, assim como as suas contrárias (2015:115-116)

Verificável no cotidiano de todas as pessoas, a afirmação aristotélica é flagrante no mundo do futebol, movido por ‘paixões críticas’, isto é, arrebatamentos emocionais que não perdem de vista seus interesses concretos. Torcedores, jogadores e técnicos veem pênaltis e faltas que contribuem para a vitória do seu time e, paralelamente, deixam de ver os lances que lhes são prejudiciais.

Gerando mudanças no comportamento humano, as paixões deixam de ter um caráter meramente passivo, integrando um movimento de transformação. Ontologicamente, o paciente é imperfeito, pois recebe do outro a sua mobilidade, que o transformará em agente de novas relações. A paixão revela a dependência do outro, já que um ser autossuficiente não teria paixões:

Pois as paixões e as ações são movimentos e, como tais, contínuas, isto é, grandezas que podem ser divididas sempre em partes menores e em graus menores, de tal forma que, quando ajo, me é sempre possível fixar a intensidade passional exata apropriada à situação... o homem ‘virtuoso’ ou ‘bom’ não é aquele que renunciou às suas paixões (como seria possível?), nem o que conseguiu abrandá-las ao máximo. O homem virtuoso ou bom é o que aprimora sua conduta de modo a medir da melhor maneira possível e em todas as circunstâncias o quanto de paixão seus atos comportam inevitavelmente (LEBRUN, 1987:19-20).

Distante da mentalidade cristã, Aristóteles entende que a conduta de um indivíduo não deva ser avaliada por leis morais abstratas, mas pela opinião ética da comunidade. Uma pessoa deve ser julgada pelo que faz e não pelo que pensa ou sente. Na sua estética, o mito, enquanto trama de ações, também é mais importante que o caráter e o pensamento das personagens. As paixões podem e devem ser expostas, desde que

sejam proporcionais às causas que as produzem e às suas circunstâncias. Especificamente humanas, as paixões auxiliam a razão ao estabelecer as finalidades das ações, as pulsões que reclamam satisfação. Aristóteles definiu como finalidade da tragédia a purificação dos sentimentos de terror e de piedade, processo conhecido como catarse, tema de inúmeras discussões conceituais. Terror e piedade estão relacionados entre si e ambos com a tragédia:

(...) a piedade é o sentimento em face do que é 'infeliz sem o merecer', e o terror invade-nos ao vermos o 'nosso semelhante desditoso'. O semelhante desditoso sem o merecer atrai e repele, ao mesmo tempo, as almas dos espectadores e dos leitores. A piedade, comiseração ou simpatia, é a tonalidade emocional de uma atração; o terror, medo ou angústia, é a tonalidade emocional de uma repulsão. Cedendo à primeira, aproximamo-nos; cedendo à segunda, afastamo-nos; equilibradas as duas forças, nem demasiado longe, nem demasiado perto, nos situaremos perante a história que importa reconhecer como natureza (SOUZA, 1966: 67).

Provocando paixões e movimentos contraditórios, a tragédia deleitaria seu público em termos estéticos e gnosiológicos, pois suscitaria emoções e conhecimento. Após afirmar que o imitar é congênito no homem, Aristóteles reflete sobre a experiência estética, reconhecendo que os homens têm prazer em contemplar e conhecer.

Propondo um teatro anti-aristotélico, Brecht concorda com Aristóteles que a narrativa seja a parte mais importante do drama, mas trilha um caminho diferente:

O teatro consiste na apresentação de imagens vivas de acontecimentos passados, relatados ou inventados, entre seres humanos com o objetivo de divertir (...) Como característica, basta-lhe o prazer; o teatro não necessita de outro passaporte. Não devemos, de maneira nenhuma, conferir-lhe um status maior: estaríamos assim tornando-o um mercado abastecedor de moral; ao contrário, o teatro tem de se precaver nesse caso, para não se degradar (...) Nem sequer se deve exigir que o teatro sirva como instrução, ou utilidade maior do que uma emoção de prazer, físico ou espiritual. O teatro tem de permanecer algo de absolutamente supérfluo, o que significa que nós vivemos para o supérfluo (BRECHT, 1967: 183-184).

Condenando a catarse, a empatia, a metamorfose e os recursos teatrais que servem para criar ilusão no público, Brecht aspira a um novo teatro que suscite pensamentos e sentimentos que ajudem a transformar a realidade. O conceito de distanciamento ou estranhamento é uma técnica que se opõe a todo tipo de empatia que possa se estabelecer entre atores e público, levado a estranhar o que, à primeira vista,

poderia lhe parecer familiar. Os atores deixam de se identificar com seus personagens, para mostra-los criticamente ao público, o que é feito através de várias técnicas: gestualidade, dicção, apartes, etc. Em termos de encenação, pode-se ter uma história dentro de outra, cenários imprevistos, troca de figurinos e de cenografia aos olhos do público, etc.

O distanciamento causa emoções de uma outra qualidade. Assim como já havia falado de prazeres fracos e de prazeres fortes criados pelo teatro, há emoções piegas e há aquelas que estabelecem conexão com a humanidade como um todo:

O abandono da empatia não se origina de um abandono das emoções e não leva a isso. A tese da estética vulgar de que somente podem ser criadas emoções através da empatia é uma tese errada. Em todo caso, uma dramática não-aristotélica tem que se submeter a uma crítica cuidadosa quanto às emoções que pretende criar e que estão contidas nela (...) Se nós conseguimos participar das emoções de outras pessoas, que viveram em épocas passadas, em outras classes, etc., através das obras de arte que sobreviveram, então devemos supor que nós, neste caso, participamos de interesses que de fato eram generalizadamente humanos (BRECHT, 1967: 175-177).

Para despertar a consciência crítica do público, o ator não deveria se transformar completamente no seu personagem, nem fazer com que os espectadores tivessem um enlevo imobilizante, ilusionista e passivo. Brecht afirma admirar os atores por conseguirem emocionar os espectadores com mais intensidade do que o mundo real, apesar de contarem com recursos precários (painéis, mímica, textos). Porém, há os que entendem que o ator precisa se metamorfosear, para poder se distanciar, na medida em que só quem vestiu a máscara, pode tirá-la. Assim, o distanciamento seria posterior à metamorfose:

(...) no teatro de Brecht, o fenômeno fundamental do teatro, a metamorfose do ator, é pressuposto: o ator deve ser a personagem para poder afastar-se dela... A grande personagem e o grande ator, cujo silêncio pode ser muito mais expressivo do que centenas de palavras, beneficiam-se mutuamente de um carisma que só através da presença viva se manifesta (ROSENFELD, 1973: 25-26).

De qualquer maneira, a contribuição de Brecht vai no sentido de transcender as paixões, sem eliminá-las, propondo-lhes uma mudança qualitativa. É neste sentido que se pode pensar em uma ‘catarse crítica’, presente no público esportivo e que teria estimulado o próprio Brecht a repensar o teatro. O público de futebol vive uma catarse, no sentido de

estar arrebatado pelo espetáculo e expressar suas paixões. Porém, esse arrebatamento não lhe impede de continuar sabendo o campeonato que está sendo disputado, quantos gols são necessários para a vitória do seu time, como está o desempenho simultâneo dos seus adversários, etc. No futebol, a paixão aparece ligada ao logotipo, porém, muitas vezes, em prejuízo do ético, transformando-se em violência.

Sendo uma das maiores autoridades brasileiras no assunto, o sociólogo Maurício Murad (2012) nos informa que a violência no futebol é feita por 5 a 7% de vândalos, integrantes das torcidas organizadas que, por sua vez, representam apenas uma pequena parte dos torcedores de um clube. O problema não pode ser banalizado, pois é fatal, recorrente e extremamente prejudicial ao espetáculo do futebol; nem generalizado, através da criminalização de todos os torcedores de futebol:

Os torcedores são o 12º jogador, parte integrante do mundo e da cultura do futebol. São responsáveis pela carnavalização do espetáculo, com suas coreografias, cânticos e cores. Motivam os jogadores e ajudam no faturamento dos clubes, além de defenderem o nome deles, seus símbolos e muitas de suas decisões, mesmo sem participar delas diretamente. Um mercado muito peculiar, porque movido quase somente por paixão (2012: 31).

A violência no futebol geralmente ocorre quando os indivíduos integram uma multidão, que potencializa seus instintos primitivos. Além de ser um fenômeno social, a violência é também um fenômeno humano. Em grupo, o indivíduo se modifica, apresentando características que não necessariamente manifestaria isoladamente. É como se o grupo potencializasse a sua vontade de poder, fazendo-o render-se a instintos que, sozinho, teria reprimido. Além disso, o anonimato conquistado pelo grupo permite uma liberdade de movimentos subjetivamente irresponsável:

Para julgar corretamente a moralidade das massas, deve-se levar em consideração que, ao se reunirem os indivíduos numa massa, todas as inibições individuais caem por terra e todos os instintos cruéis, brutais, destrutivos, que dormitam no ser humano, como vestígios dos primórdios do tempo, são despertados para a livre satisfação instintiva. Mas as massas são também capazes, sob influência da sugestão, de elevadas provas de renúncia, desinteresse, devoção a um ideal. Enquanto a vantagem pessoal, no indivíduo isolado, é quase que o único móvel de ação, nas massas ela raramente predomina. Pode-se falar de uma moralização do indivíduo pela massa (FREUD, 2011:15).

Portanto, as multidões podem ser perigosas ou benéficas, potencializando no indivíduo a violência ou a solidariedade, em um contexto de mobilização passional.

Sendo raramente uma multidão, o grupo de pessoas que constitui o atual público de teatro também participa do espetáculo, em uma forma bem menos explícita do que a dos torcedores de futebol. Os atores são agentes e pacientes ao mesmo tempo: ator é aquele que responde ao outro, ao coro e ao próprio público, que se manifesta através de várias reações (vaia, aplausos, risos, gritos, etc.). Além disso, uma pessoa sempre reage ao que vê, escuta ou sente, associando e combinando sensações e pensamentos, desejos e vivências passadas, paixões e intuições de felicidade. A passividade é apenas aparente, pois há um movimento intelectual e emocional em curso no público.

Qualquer ator sabe que o público interfere na sua atuação, relação viva que acontece em um aqui e agora de múltiplas determinações e interferências. Metamorfoseado em personagem, o ator se torna fonte da palavra que, na literatura, existia enquanto jogo imaginativo do leitor. A cada espetáculo, renovam-se as opções estéticas e intelectuais feitas por artistas e, também, pelo público, pois:

Por mais que o teatro se tenha distanciado de suas origens rituais, seu público conserva algo da sua qualidade primitiva de **participante** numa realização comum. Sua presença ativa, de certo modo criadora, distingue-se da passividade conformista do público manipulado pelo suave terror totalitário das indústrias culturais (ROSENFELD, 1973:37).

O ator faz o público viver o destino de sua personagem através da identificação e, ao mesmo tempo, contemplá-la à distância, criticamente, pois tudo ocorre dentro de um jogo convencional e simbólico, deliberadamente criado e estabelecido em conjunto: uma celebração de transcendência individual é proposta, em que cada um sai de si para se identificar com o outro, enriquecendo com isso a sua própria existência. Sem se confundir com alegria ou comicidade, o teatro propõe uma relação de entusiasmo, no seu sentido etimológico, que é o de ter o deus em si, ser arrebatado por algo mais forte e coletivo, sair de si mesmo e unir-se a todos. Trata-se de uma celebração: todos 'saem' de si mesmos, atores e público participam de uma transformação.

Somente o homem consegue desenvolver uma capacidade de se separar de si, de se identificar com o outro. O animal não desempenha papéis, não consegue se projetar além de si mesmo. Todo ato de comunicação pressupõe uma troca de papéis, um sujeito que se projeta no outro, pressentindo a intimidade da sua alegria ou tristeza, dos seus desejos e projetos. Esta vivência do sentimento alheio, esse olhar o outro com o olhar deste próprio outro são fundamentais à existência de uma experiência estética.

1.4 Jogando com experiências estéticas

Analisando o processo de leitura, Larossa (2011) apresenta reflexões que podem servir a outras experiências estéticas. Para ele, o importante não é o texto, mas a relação estabelecida com o seu leitor. Deve existir alguma coisa de incompreensível, de ilegível, que capture o leitor, tornando-se um acontecimento para ele e atingindo uma dimensão que consiga lhe transformar a linguagem, os pensamentos e os sentimentos. O leitor deve ser arrebatado pela leitura que se torna, assim, uma experiência fundamental, deixando de ser só um passatempo ou um meio para adquirir conhecimentos.

Para Walter Benjamin (1933), *experiência* é algo que sempre foi comunicado aos jovens: de forma concisa, através de provérbios; de forma prolixa, por narrativas. Experiência é algo que os mais velhos passavam para os jovens. Na modernidade, os modos de perceber e de sentir o mundo se alteraram drasticamente. As transformações sociais foram profundas, acentuando a fragilidade e a impotência do indivíduo. A experiência entrou em declínio, sendo suplantada pela *vivência*, enquanto percepção fragmentada, descontínua e passageira.

A redução da experiência corresponde à destruição da tradição, isto é, de algo que seja transmitido ou trazido do passado para o presente. A experiência é um fato coletivo; enquanto a vivência remete à vida particular e solitária do indivíduo. A pobreza de experiências não é privada, mas coletiva, pertence a toda a humanidade, provocando o aparecimento de uma nova barbárie. O bárbaro é aquele que segue em frente, sem olhar para os lados, contentando-se com pouco.

O bárbaro seria aquele que, exercendo sua prepotência e autossuficiência, tenta se apropriar do texto, sem ouvi-lo jamais. Em outras palavras, alguém apresenta um comportamento bárbaro ao tentar reduzir o outro a si mesmo, fazendo com que o poder e a arrogância da sua personalidade se tornem as medidas para todas as coisas, incapazes de viver relações empáticas. A relação é surda se tudo o que é lido se reduz ao já sabido. Ao contrário, quando realmente se escuta, quando se ouve aquilo que não se sabe, a relação acontece e pode gerar transformações.

Ao contrário do experimento, a experiência não pode ser planejada de modo técnico. São raras as ocasiões em que a atividade da leitura consegue se tornar uma experiência, dependendo da ocorrência simultânea da adequação de texto, momento e

sensibilidade do leitor. Por isso, a leitura de um mesmo texto pode gerar experiência para alguns leitores e para outros não. É impossível determinar o resultado de um processo de leitura, já que ele envolve sempre uma dimensão de incerteza e a possibilidade de que nenhum objetivo ou meta sejam atingidos, propondo uma abertura ao desconhecido.

Já que cada sujeito vive a experiência de acordo com a sua sensibilidade, maturidade e momento existencial, a singularidade da experiência atesta, também, a sua impossibilidade de repetição e a sua pluralidade. O mesmo texto tem inúmeras leituras, o que vale, para qualquer experiência e, portanto, para o teatro e para o futebol. A peça é a mesma para um público de 300 pessoas, mas cada uma delas vai experimentá-la de um modo único ou deixa-la passar de um modo indiferente. A experiência da derrota nem sempre é vivida do mesmo jeito pelos jogadores de um mesmo time.

A experiência teatral e futebolística deve ser valorizada na sua subjetividade, provisoriedade, fugacidade e finitude. Isto é, nas diferentes formas de prática social, existencial e profissional, que a experiência gera na vida do público, dos atletas e dos artistas de teatro. Toda experiência é finita e limitada em termos temporais e espaciais; está vinculada ao corpo do sujeito que a sofre, às suas sensações e sentimentos e é, fundamentalmente, aberta ao imprevisível. Não podendo ser controlada ou antecipada, a experiência é uma porta para o risco, para a aventura e para o perigo. Ela é feita de incertezas e regida pelo princípio da liberdade, características fundamentais das atividades lúdicas, como o teatro e o futebol.

1.5. Jogando o jogo

Embora sua análise tenha sido realizada em 1938, época anterior à espetacularização globalizada do mundo esportivo em geral, e do futebol em particular, Huizinga (2010) aprofunda uma série de conceitos úteis a essa reflexão. Para ele, o jogo está presente em tudo o que acontece no mundo e é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. O jogo é um elemento da cultura e não na cultura, não sendo uma das suas várias manifestações, mas uma das suas próprias características. A função lúdica é vital e não pode ser definida unicamente em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O jogo é anterior à cultura, na medida em que também ocorre entre animais, não pressupondo, portanto, a existência de uma organização social. O jogo é uma atividade

voluntária e destituída de qualquer interesse material: “É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo, existe alguma coisa em jogo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa.” (2010:3/4).

O autor entende por ‘material’ aquilo que tem uma realidade objetiva e empírica, associado à satisfação das necessidades de sobrevivência e de reprodução da espécie. Assim, teriam interesse material e não poderiam ser considerados jogos as atividades envolvidas na caça de animais comestíveis, no torneio que define o casamento da princesa, nas partidas de futebol jogadas por Neymar e nas peças feitas por Fernanda Montenegro. Porém, ao afirmar que no jogo algo está em jogo, ele confirma a existência do interesse na vitória, seja ele expresso em autoconfiança ou prestígio social, conquistas cuja ‘materialidade’ tem sido cada vez mais elaborada cientificamente, por exemplo, pela psicologia cultural, ramo em que se destaca a contribuição de Ernest Boesch (1991 e 2007).

Para Boesch, a cultura é um campo de ação: o mundo é o espaço no qual ocorre a ação humana, que toma forma e significado através da experiência pessoal. O comportamento humano é dirigido por objetivos culturalmente representados, que vão se organizando em cadeias crescentes. Constitui uma dimensão importante da cultura a maneira como os indivíduos formam, antecipam os resultados e lidam com seus objetivos, que manifestam interesses conscientes e inconscientes na orientação das suas ações.

Por exemplo, a beleza e a perfeição acabam funcionando como mitos sociais cuja busca dirige o trabalho de determinados profissionais. O bom ator nunca julga ter acabado o seu trabalho de construção do personagem, buscando novos objetivos a cada dia de atuação. O craque de futebol, geralmente, é aquele que mais treina e reconhece que não foi genial em todos os lances da partida, errando passes e perdendo gols. A busca da beleza é permanente para os inquietos, seja ela traduzida em aplausos, gols, prêmios, bons contratos ou qualquer outro índice de satisfação pessoal e social.

No teatro e no futebol, é decisiva a organização de objetivos em escalas crescentes, processo que se apoia na autoconfiança, isto é, na capacidade individual de acreditar na sua própria potência. Em geral, os jogadores mais talentosos e autoconfiantes são os que erram mais, porque se arriscam mais, mas também são os que podem nos brindar com lançamentos difíceis, chutes improváveis, dribles ousados e belos movimentos corporais:

Enquanto o talento é inato ao jogador, embora aperfeiçoável por meio de treinamento, a autoconfiança deve ser construída. A psicologia esportiva já mostrou que todo atleta pode desenvolver sua 'expectativa de capacidade', ou seja, a convicção de que pode render mais. É comum futebolistas europeus (e raro no Brasil), antes de partidas importantes, mentalizarem determinadas jogadas. Eles visualizam os gestos técnicos que pretendem fazer, fato que, estudos recentes comprovaram, ativa o córtex motor como se ele fosse ordenar a ação imaginada. Em outras palavras, antever de forma repetida e concentrada certo lance pode facilitar sua execução. Há treinamento mental tanto quanto físico (FRANCO JUNIOR, 2007:343).

Segundo Huizinga, o jogo se caracteriza por ser uma atividade voluntária realizada na mais ampla liberdade; por ser um momento de evasão da vida real que possui uma esfera de orientação própria vivida pelos jogadores com seriedade, entusiasmo e absorção, tornando-se um complemento integrante da vida geral; por ser algo que ocorre dentro de certos limites de tempo e de espaço; por ser ordem e criar ordem, introduzindo na confusão e imperfeição do mundo uma organização temporária e limitada.

O jogo começa, desenvolve-se e acaba quando atinge um fim determinado. Enquanto ocorre, é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. Quando acaba, permanece como uma nova criação do espírito a ser conservada pela memória e que pode ser repetida a qualquer momento. Todo jogo ocorre no interior de um campo previamente delimitado, onde determinadas regras são respeitadas. Tendo uma profunda afinidade com a ordem, o jogo está ligado à estética, apresentando uma tendência a ser belo. Os elementos do jogo são normalmente identificados por termos estéticos: tensão, equilíbrio, união, desunião, contraste, variação, solução, fascinação, ritmo e harmonia.

Em certos aspectos, o teatro e o futebol podem ser pensados a partir das características elencadas por Huizinga. Para os praticantes amadores e o público em geral, são atividades voluntárias, por não serem impostas por necessidades físicas ou deveres morais e poderem ser interrompidas a qualquer momento. Não são vida real, pelo contrário, são evasões da vida real, possuindo esferas de orientação própria, vividas com seriedade, entusiasmo e absorção. Constituem um intervalo na vida cotidiana que, por sua qualidade de distensão, se tornam complementos integrantes da vida geral, necessários ao indivíduo e à comunidade pela sua função cultural.

Teatro e futebol acontecem dentro de certos limites de tempo e de espaço, acabando quando é atingido um fim determinado. São atividades que podem ser repetidas a qualquer momento e, muitas vezes, permanecem como novas criações do espírito a serem conservadas pela memória. Criam ordem, introduzindo na confusão e imperfeição do mundo, uma organização temporária e limitada. Mesmo no pós-dramático e nas formas mais radicais de teatro de intervenção, sempre há algum nível de convenção que deve ser respeitado. Vinculando-se à ordem, seja de que natureza for, teatro e futebol se tornam manifestações estéticas que apresentam uma tendência a serem belos. Artistas e jogadores têm a sensação de que estão “separadamente juntos”, isto é, têm comportamentos, valores e necessidades pessoais semelhantes, diferenciando-se do resto das pessoas. Fala-se em ‘classe teatral’. No futebol, as comunidades de jogadores e de torcedores tendem a se tornar permanentes, mantendo seus vínculos fora do campo de jogo e, geralmente, conduzindo à formação de times.

1.6. Jogando com a comunidade

As comemorações que envolveram o IV Centenário da cidade de São Paulo em 1954, incluíram a publicação do livro do professor norte-americano Richard Morse: *De Comunidade à Metrópole- uma Biografia de São Paulo*. Mais uma vez foi reconhecido o caráter de uma cidade ‘em formação’, em constante movimento de transformação, em eterna construção. O ritmo acelerado das mudanças vividas pelos seus habitantes já era marcado pela despersonalização, pela perda de vínculos existenciais e pela desorientação dos referenciais da memória coletiva. O título aponta para esse processo e o seu autor define comunidade como um conceito que envolve relações de vínculos entre as pessoas, sejam eles de natureza familiar, religiosa, social, cultural ou econômica. Porém, apesar dos indivíduos sentirem e viverem uma relação de pertencimento:

(...) quando uma comunidade agrária se transforma em cidade, seus líderes e seus cidadãos, particularmente e associados, defrontam, na maioria dos planos da experiência, com uma necessidade muito mais intensa de enunciar as esperanças e os problemas da vida em termos abstratos e intelectuais, e de constantemente planejar, tomar decisões e fazer novas avaliações nessa base racional (MORSE, 1954: 15).

Geralmente associado a um processo massificante, o conceito de metrópole coloca essa exigência de racionalização das relações humanas, de otimização do tempo e

do espaço, de organização do cotidiano das pessoas. Entretanto, Morse deixa claro que a vida da cidade não é, necessariamente, desintegradora. Seus habitantes não precisam viver isolados uns dos outros, podendo estabelecer vínculos que, de alguma maneira, criem um sentido coletivo às suas existências.

A dissociação entre as várias atividades e capacidades humanas também corresponde a um processo de abstração, como, por exemplo, aquele que separa as artes ou os esportes da vida cotidiana de uma comunidade. Os gregos tinham uma concepção orgânica do mundo, todas as partes eram consideradas membros de um todo, nada estava isolado, tudo se conectava de um modo vivo e essencial, ganhando posição e sentido. A natureza constituía o homem e, ao mesmo tempo, a ele pertencia; artes e esportes não se separavam da vida da comunidade, sendo traços dominantes da vida grega, não servindo apenas para a sua diversão, mas unindo-se a todo um conjunto de preocupações higiênicas, medicinais, estéticas, éticas, religiosas e políticas.

A educação ateniense do século VI a.C. estava apoiada na ginástica e na música. Entre os gregos, além dos templos e da ágora, os ginásios e os teatros eram edifícios que se tornaram essenciais à vida da comunidade. Em termos artísticos, a tragédia estava intimamente vinculada à pólis e buscava dar sentido à existência humana. A desmedida dos heróis poderia gerar a dissolução da polis e, nesse sentido, o processo trágico vinha para corrigir a presença do Caos, através do exercício da justiça e da política. O teatro grego era profundamente vinculado à sua comunidade. A tragédia grega é cívica, religiosa e mítica. Embora seja universal, falando ao homem sobre os seus mais profundos impulsos, sentimentos e decisões, suas origens estão relacionadas às características específicas do povo que a gerou:

Uma tragédia é **cívica** na medida em que é uma instituição criada pela própria cidade, e como toda manifestação institucional, tem regras e objetivos a seguir. Ela é **religiosa** porque a cidade preserva os mitos e os ritos e não desvincula o religioso do ético e do político em todas as suas manifestações. Afinal, a peça trágica é uma celebração a Dioniso e ocorria, entre outras celebrações ao deus, nas Dionísias, durante a primavera. Ela é **mítica** porque narra acontecimentos ocorridos entre homens comuns, heróis e deuses num só universo imediatamente dado, reafirmando a memória dos antepassados e da própria raça (GAZOLA, 2004:24).

A palavra comunidade vem do latim *communitas* que indica companheirismo, derivada de *communis*, significando aquilo que é comum, público, compartilhado por

muitos. O conceito se aplica àqueles que integram a população de uma região ou país, tendo em comum a língua e a localização geográfica e, também, a grupos formados em torno de costumes, valores e visão de mundo, características que determinam, entre outros comportamentos, a frequência ao teatro e a geração de torcedores de futebol.

Embora o conceito envolva diferentes visões, é bastante comum a ideia de que a comunidade se caracteriza pela proximidade, por relações pessoais, pela coesão e por um sentimento comum. Em estudos mais recentes, a comunidade não é algo inexoravelmente perdido nos tempos modernos e, também, não deve ser idealizada ou definida em termos puristas, pois isto pode levar a práticas sectárias e de exclusão, baseadas em uma perigosa homogeneidade entre seus membros:

(...) a comunidade está relacionada com um fenômeno social particular, mas também pode designar um espaço comum, um símbolo, ideia de pertença ou laços de solidariedade. Categoria abstrata e simbólica que está para além da localidade partilhada, a comunidade é um mecanismo que permite aos seus membros uma reflexão sobre as suas diferenças e uma apropriação coletiva do seu sentido. Como uma referência para a sua identidade, a comunidade existe enquanto símbolo comum e o teatro pode contribuir para a construção e debate do seu sentido (ANDRADE, 2013:29).

A comunidade seria uma construção simbólica, maior do que as relações de parentesco e mais concreta do que a abstração entendida como sociedade; seria uma arena de experiências vividas e adquiridas pelas pessoas, em um âmbito mais amplo do que o das suas relações familiares. Neste sentido, existem comunidades permanentes ou circunstanciais, eletivas ou impostas pelas condições objetivas. Por exemplo, aquelas organizadas em torno dos espetáculos de teatro e de futebol, cujos membros alternam hábitos constantes e eventuais, imposição e liberdade de escolha.

Para muitos pesquisadores, a existência de atividades não ligadas diretamente à sobrevivência material dos homens, como o teatro e o futebol, só se torna possível pelo trabalho complementar de uma comunidade garantindo o sustento de todos. No paleolítico, por exemplo, a arte era feita por caçadores e girava em torno da obtenção de alimentos. Dados conhecidos permitem concluir que a arte era instrumento de uma técnica mágica, atendendo diretamente a objetivos pragmáticos, apoiados na crença de que a posse da imagem se identificava com a posse do objeto representado de forma naturalista: quanto mais perfeita fosse a reprodução do objeto desejado, maiores seriam as chances da sua dominação se efetivar. Se a representação de animais atendia a objetivos mágicos,

é de se crer que a sua execução tenha passado às mãos daqueles considerados dotados de poderes especiais. Para pintar com mais perfeição, garantindo com isso a obtenção da caça necessária à alimentação do grupo, é de se supor que o indivíduo fosse liberado da caça propriamente dita. A técnica apurada exibida pelas pinturas paleolíticas revela uma execução feita por profissionais do ofício, e não por diletantes, sendo bastante provável que tenha havido uma espécie de escola artística para a sua formação:

O artista mágico parece ter sido o primeiro representante da especialização e da divisão do trabalho (...) É também na qualidade de possuidor de dons especiais, o precursor da classe sacerdotal propriamente dita (...) a isenção, mesmo parcial de uma classe, das tarefas do trabalho diário de coleta de alimentos, é prova de condições técnicas e sociais relativamente adiantadas: significa que esta sociedade já pode suportar o luxo dos especialistas. (HAUSER, 1972: 36).

A necessidade do trabalho artístico faria com que a comunidade promovesse seus executores ao status profissional, liberando-os do exercício de outras atividades que poderiam privá-los do tempo exigido pelo seu aprimoramento. Ou seja, nos casos do teatro e do futebol, a necessidade de práticas cênicas e de times competitivos que estejam regularmente disponíveis à fruição de uma comunidade, exige que seus praticantes se tornem profissionais. A dicotomia entre amadorismo e profissionalismo, tanto no teatro como no futebol, parece comprovar esta hipótese, ainda que ela se manifeste de formas diferente nas duas áreas. Sempre existirão práticas amadoras nos dois terrenos, atendendo às necessidades de diversão, expressão e solidariedade presentes nas mais diversas comunidades. Porém, estas práticas nem sempre se tornam espetáculos acessíveis a grupos externos e, quando o fazem, não conseguem manter a constância exigida por públicos mais amplos.

No caso do futebol, a várzea ainda existe, lutando contra a especulação imobiliária que lhe rouba os campinhos e contra as escolinhas de futebol, normalmente dirigidas por ex-profissionais da bola. Para muitos, ela deixou de ser o ‘celeiro de craques’ que já foi no passado, revelando jogadores como Basílio, Zé Maria, Adãozinho, Solito, Serginho Chulapa e, mais recentemente, Denílson, Leandro Damiano e Gabriel Jesus. O futebol amador está cada vez mais parecido com o profissional: preocupado em ganhar as competições, desvincula-se da comunidade, contratando jogadores de fora. Alguns clubes surgem a partir de interesses empresariais em negociar jogadores e promover seu próprio marketing. Mesmo assim, o futebol amador ainda guarda características comunitárias em alguns clubes espalhados por bairros de São Paulo.

Historicamente, opondo-se e impedindo o advento do futebol profissional, o amadorismo atendia a interesses sociais elitistas e gerava distorções:

(...) as estruturas do amadorismo privilegiavam os estudantes e candidatos a bacharel na prática do esporte (e dada a composição étnica da nossa estratificação social, este era um universo quase que exclusivamente branco nas primeiras décadas do século XX) (...) O caminho da superação das barreiras sociais e raciais para a prática do futebol (...) foi coroado pela implantação generalizada do profissionalismo na década de 30. Este regime abriu definitivamente as portas dos grandes clubes brasileiros para jogadores profissionais negros, mulatos e de origem humilde (FERNANDES, 2003:12-13).

No caso do teatro, o amadorismo pode ocorrer por diversão, reflexão, pregação ideológica, motivações pedagógicas e crescimento sociocultural de uma comunidade. Pode expressar uma cultura, a ser mantida por imigrantes em terras estrangeiras e, também, o compromisso com montagens nem sempre artística ou comercialmente viáveis para o teatro profissional, revelando atores, diretores e autores que dariam continuidade à sua expressão artística.

A presença do amadorismo remonta aos tempos coloniais, havendo registros de representações teatrais antes da intervenção dos jesuítas. No século XIX, dezenas de grupos amadores espalhavam-se por todo o país, e, na falta de palcos específicos, apresentavam suas peças em praças ou residências, integrando-se perfeitamente à comunidade. Em outra direção, alguns grupos, como os estudantes de Direito em São Paulo, alugavam palcos teatrais, montando clássicos ou investindo na criação de uma dramaturgia própria, preocupada com a construção de uma nação livre.

No século XX, a tradição amadora continuou vigorosa e presente no cotidiano da população. Em 1938, o diplomata Paschoal Carlos Magno criou o *Teatro do Estudante do Brasil*, no Rio de Janeiro, montando *Romeu e Julieta*, com direção de Itália Fausta. Além de unir no seu elenco e equipe estudantes de diferentes estratos sociais, o espetáculo obteve um enorme sucesso de público, impulsionando o aparecimento de iniciativas semelhantes. Assim, foi organizado o grupo *Os Comediantes* que, em 1943, promoveu a estreia do autor Nelson Rodrigues, com *Vestido de Noiva*, em marcante montagem dirigida por Ziembinski.

Em São Paulo, o trabalho de vários grupos amadores estimulou o industrial Franco Zampari a criar o *Teatro Brasileiro de Comédia*, marco do profissionalismo teatral

no Brasil. Na criação do TBC, em 1948, estavam presentes o *Grupo de Teatro Experimental*, de Alfredo Mesquita e Irene Smallbones; o *Grupo Universitário de Teatro*, de Décio de Almeida Prado e Lourival Gomes Machado, o grupo da atriz Madalena Nicol e a *Sociedade de Amadores Ingleses*.

Os festivais de amadores e de estudantes revelaram talentos que deram continuidade à sua trajetória no profissionalismo, como Ariano Suassuna, Plínio Marcos, Aldomar Conrado, José Celso Martinez Corrêa, entre outros. Em 1959, o I Festival de Teatro dos Estudantes, promovido por Paschoal Carlos Magno no Recife, revelou *Morte e Vida Severina*, de João Cabral de Melo Neto. Posteriormente, esta peça seria encenada pelo *Teatro da Universidade Católica-TUCA*, com direção de Silney Siqueira e músicas de Chico Buarque de Holanda. Esta montagem fez um enorme sucesso em São Paulo e que ganhou o primeiro prêmio no Festival de Nancy, na França.

Grupos amadores de teatro continuam existindo, vinculados a escolas, igrejas e comunidades locais. Uma experiência bem-sucedida, mantida pela Secretaria Municipal de Cultura, é a do Teatro Vocacional, projeto que envolve mais de 1000 jovens em várias regiões da cidade de São Paulo:

O traço mais característico do amadorismo- a possibilidade de trabalhar coletivamente uma ação dramática sintonizada com a atualidade – encontra-se agora, ao que parece, nos bairros distantes. É onde o teatro procura ser um momento de cultura, reflexão e solidariedade (VARGAS, 2009:29).

Portanto, tanto no teatro como no futebol, o amadorismo convive com o profissionalismo, alimentando-o com a descoberta de talentos e inovando as suas práticas, em termos táticos ou estéticos. Historicamente, o amadorismo perdeu a condição de ser obrigatório, como o foi no futebol. Por sua vez, cabe o questionamento sobre até que ponto o profissionalismo tem mantido o caráter de ser necessário a uma comunidade que se disponha a trabalhar para que ele possa existir, tal como ocorria no paleolítico.

Os clubes de futebol motivam uma série de comportamentos comunitários em seus torcedores com seus hinos, gritos e cânticos de ‘guerra’, locais de encontro, de formação e de sociabilização, além de ações e campanhas promovidas em apoio a outros grupos. Estas comunidades articulam identidades comuns, diferenciando-se de outros grupos. No Brasil, segundo Murad (2012), temos várias manifestações culturais, fixando identidades coletivas, marcadas em termos antropológicos e simbólicos, compondo um

arcabouço de lendas, histórias, fábulas, mitos e representações. Ele diferencia *identidade* e *identificação*: a primeira corresponde às manifestações culturais permanentes de um povo, definindo-o enquanto *ser*; a segunda corresponde às manifestações culturais imediatas e passageiras de um povo, definindo-o enquanto *estar*.

Neste sentido, o futebol é uma identidade dos brasileiros, enquanto que, no caso teatral, cabe o questionamento sobre a existência de identidades capazes de caracterizar os diferentes públicos e sobre o seu papel na dinâmica cultural do país. Ainda que exista identificação com determinados artistas, espetáculos e grupos teatrais, a mudança qualitativa de uma identificação para identidade existe apenas em pequenos grupos intelectualizados ou em moradores de algumas regiões menos favorecidas, que encontram no teatro uma possibilidade de diversão e expressão cultural comunitária.

A identidade cultural de um grupo também está apoiada na existência de narrativas que foram vividas e são lembradas coletivamente. Porém, pensadores apontam para o desaparecimento progressivo desta arte e das comunidades de ouvintes:

Cada vez mais rara vai-se tornando a possibilidade de encontrarmos alguém verdadeiramente capaz de historiar algum evento (...) É como se nos tivessem tirado um poder que parecia inato (...) a capacidade de trocarmos pela palavra experiências vividas (...) a capacidade de ouvir atentamente se vai perdendo e perde-se também a comunidade dos que escutam. Pois narrar estórias é sempre a arte de transmiti-las depois, e esta acaba se as estórias não são guardadas. (BENJAMIN, 1975:63/68).

Assim, podemos identificar uma das características que poderíamos considerar na avaliação da existência ou não de uma experiência comunitária com o teatro e com o futebol: a capacidade da relação se converter em uma história ou em um conjunto de imagens e sensações vivenciadas, a serem contadas ou transmitidas para outras pessoas. Ou seja, a capacidade de uma experiência transcender o seu espaço de realização e multiplicar-se no tempo existencial de vários indivíduos de uma comunidade, tornando-se um dos elementos a reforçar e definir a existência do grupo.

No futebol, as torcidas funcionam como comunidades que dividem a população e, ao mesmo tempo, geram relações de pertencimento aos indivíduos que delas participam. A divisão de uma população em times rivais:

(...) obedece, para além dos perfis sociológicos, a uma necessidade antropológica: a de se dividir em 'clãs totêmicos' mesmo no mundo moderno, e disputar ritualmente, num mercado de trocas agonísticas, o primado lúdico-guerreiro, como se não fosse possível ao grupo social

existir sem suscitar por dentro a existência do outro- *o rival cuja afirmação me nega, me afirmando...* o futebol é um instrumento de elaboração de diferenças, um campo festivo e polêmico de diálogo não verbal, projetado no terreno da disputa lúdica, que atualiza a necessidade de que haja um outro para que eu seja , de que um outro me afirme ao me negar (WISNIK, 2008:51).

As vitórias são vividas numa imaginária sensação de completude, as derrotas remetem ao real permeado pelo sentimento de falta e os empates fazem recomeçar o jogo. A incerteza e a falibilidade que cercam o futebol podem se tornar insuportáveis ao grupo, transformando a rivalidade simbólica em violência real, fazendo com que a existência do outro seja uma ameaça a ser eliminada. Ao mesmo tempo, as massas organizadas em torno de um time formam comunidades que contrastam dialeticamente com a globalização que caracteriza o negócio do futebol:

O futebol sintetiza muito bem a dialética entre identidade nacional, globalização e xenofobia dos dias de hoje. Os clubes viraram entidades transnacionais, empreendimentos globais. Mas, paradoxalmente, o que faz o futebol popular continua sendo, antes de tudo, a fidelidade local de um grupo de torcedores para com uma equipe. E, ainda, o que faz dos campeonatos mundiais algo interessante é o fato de que podemos ver países em competição. Por isso acho que o futebol carrega o conflito essencial da globalização. Os clubes querem ter os jogadores em tempo integral, mas também precisam que eles joguem por suas seleções para legitimá-los como heróis nacionais (HOBSBAWN, 2007).

Essa fidelidade local de torcedores para com seus times resiste às tendências globalizantes, provocando sentimentos às vezes mais profundos do que a religião e transcendendo os limites esportivos. Foer (2005) nos dá inúmeros exemplos, alguns ocorridos durante a ditadura franquista na Espanha, quando o Atlético de Bilbao e o Real Sociedad eram os únicos espaços de expressão do orgulho cultural do povo basco, sem a ameaça das prisões.

Segundo Lehmann (2014), o teatro desperta enquanto práxis, a expectativa de uma condição comunitária, embora isso não passe de uma utopia. Sem ser um meio de propagação ideológica, o teatro envolve questões de várias naturezas religiosas, morais e políticas, promovendo uma celebração divertida de aprendizagem em conjunto e instaurando uma comunidade provisória entre artistas e público:

O acontecimento teatral oferece a possibilidade de uma ‘comunidade’ estabelecida de forma passageira e que se manifesta, entretanto, não em

uma ideologia afirmada em conjunto... Uma comunidade sem obra, interesse comum e paradoxal das singularidades não-comuns, que permanecem separadas umas das outras e se encontram somente no interesse comum da finitude, da morte, partilhando a experiência para não poderem se encontrar (2014:6).

Caracterizada por valores e hábitos comuns, os costumes de uma comunidade podem se opor, muitas vezes, ao espírito crítico e investigativo, promovendo o conformismo às regras sociais como uma condição necessária à vida coletiva. Os gregos usavam o termo *nómos* para identificar as leis não escritas, mas determinantes e imperativas na vida da comunidade, identificadas com a opinião geral e assumidas como regras de conduta. O reconhecimento da comunidade atribuía valor aos homens e às suas ações e os gregos competiam por prestígio social:

O elogio e a reprovação são fontes da honra e da desonra.... A ânsia de se distinguir e a aspiração à honra e à aprovação surgem ao sentimento cristão como vaidade pessoal pecaminosa; os Gregos, porém, viram nisso a aspiração da pessoa ao que é ideal, onde começa o valor (JAEGER, 1979: 28/30).

A poesia épica de Homero canta o mundo nobre a partir dos cantos heroicos que a geraram, sendo que o homem é apresentado na sua luta contra o destino, em busca de um elevado objetivo: a realização da *arete*⁶, isto é, da excelência humana. A *arete* do corpo são o vigor e a saúde; do espírito, a sagacidade e a penetração. A *arete* gerava aceitação social, respeito e prestígio. Portanto, os termos da *arete* homérica corresponderam por muito tempo aos costumes da comunidade grega. Como ainda não existiam leis escritas, os exemplos humanos cantados nas epopeias e, posteriormente, nas tragédias, conquistaram um significado pedagógico fundamental naquela comunidade. A glória do passado é celebrada pelo mito e participa da educação dos homens o conhecimento do que é magnífico e nobre, do que é digno de louvor e de elogio.

⁶ ARETE corresponde à perfeição ou excelência de uma coisa ou de uma pessoa. A *arete* estaria relacionada à realização de uma função: um olho é perfeito se serve adequadamente à visão, seu *telos* ou finalidade. A *arete* é identificada àquilo que permite uma pessoa viver bem ou de modo bem-sucedido, embora seja controverso se a virtude é apenas um meio para uma vida bem-sucedida ou uma parte essencial da atividade de viver bem.

Os costumes de uma comunidade correspondem à internalização das vozes dos outros, da opinião alheia que louva ou condena as ações humanas. Porém, as convenções não precisam ser aceitas exatamente como são, havendo espaço para a crítica e a reflexão. Diferentes necessidades e desejos condicionam o aparecimento de convenções, que não são arbitrárias, mas têm sua importância e legitimidade apoiadas nos propósitos a que atendem. O teatro e o futebol têm, historicamente, seguido e desrespeitado os costumes da comunidade e, neste movimento contraditório, reside a sua força de inovação e a sua necessidade social e simbólica. As tradições e convenções são historicamente determinadas e, portanto, sujeitas e carentes de mudanças, em quaisquer épocas e lugares, na medida em que, muitas vezes, dão base cultural a preconceitos e arbitrariedades. No teatro, o costume de se impedir a atuação de mulheres, vigente até a época de Shakespeare, foi desafiado por grupos de atores ambulantes, como os mimos, até ser completamente extinto a partir do século XVII. No futebol, a excelência técnica e profissional exibida por negros e mulatos tem desafiado o racismo, não apenas existente nas suas origens, mas que insiste em se manifestar em povos que ainda não superaram o estágio animal de seus costumes comunitários.

Portanto, teatro e futebol estão intrinsecamente vinculados à comunidade, porém, é necessário que as duas atividades mantenham com ela níveis de tensão para que possam ampliar constantemente o seu potencial criativo, simbólico e, também, humano. Para Lehmann (2014), a necessidade do teatro aparece quando ele se coloca radicalmente em questão, superando a inocência falaciosa da observação, problematizando-se como exposição e espetáculo. O teatro deve jogar um jogo diferente do discurso ideológico, moral e político, renunciando ao show e à representação, tornando-se um processo experimentado em conjunto, em que todos são participantes e espectadores da mesma experiência, de uma comunidade transitória que questiona seus próprios costumes:

(...) um teatro só é profundamente condenável moral e politicamente quando é inofensivo. Quando não causa dor. Quando nos satisfaz como pessoas cultivadas. Pois essa “cultura” é a que quer esquecer a catástrofe na qual quase todos os corpos desse mundo se encontram objetivamente. Cabe à arte assumir o risco de fazer algo nos tocar – de forma dolorosa, embaraçosa, assustadora, perturbadora – algo esquecido, desmentido, que não emergiu na superfície da consciência. Contudo, acusações “morais” (na verdade profundamente amorais) são constantemente lançadas justamente contra aqueles artistas que querem sair da superfície e provocar inquietações nos porões da cultura. Apenas colocando a si mesmo em questão o teatro chega às redescobertas (2014:13).

Em outras palavras, o risco é necessário. Teatro e futebol precisam daqueles que ousam questionar suas estruturas, seus hábitos esclerosados, suas linguagens gastas, seus espetáculos repetitivos, suas comunidades consumidoras infinitas das mesmas atitudes, das mesmas estéticas e dos mesmos valores. Ao mesmo tempo, é importante tirar do esquecimento narrativo os transgressores destas duas práticas humanas, aqueles que desafiaram limites, cunhando novas linguagens e comportamentos que contribuíram para o crescimento ético, cognitivo e emocional de suas comunidades.

2 JOGANDO COM A COMPETIÇÃO

*“O medo de perder tira a vontade de ganhar”
(frase atribuída a Wanderley Luxemburgo)*

“Mas, se alguém, tendo prosperidade, supera os outros na forma e, sendo o melhor nas competições, demonstra sua força, que se lembre que veste membros mortais e será vestido de terra, o fim de todos.”⁷

Quando Lauro César Muniz foi para a Rede Globo, no início dos anos 70, encontrou um grupo de autores que começavam a escrever para a televisão, na sua maioria, vindos do teatro. Entre outros, lá estavam Janete Clair, Dias Gomes, Walther Negrão e Benedito Ruy Barbosa. A censura que castigava os palcos brasileiros durante a ditadura militar, voltava suas atenções para as novelas. Lauro conta que foi proibida até a menção ao nome de Juscelino Kubitschek como o presidente que construíra Brasília, na sua novela *Escalada*, em 1975. Mesmo assim, a teledramaturgia brasileira se desenvolveu, atingindo milhões de espectadores diários e fazendo das novelas um importante produto de exportação:

Havia a enorme dificuldade da censura. Ao mesmo tempo, nós não queríamos fazer outro tipo de novela. Nós nos estimulamos e começamos a entrar num processo de emulação. O Dias Gomes escrevia e eu queria também. Surgiu um ambiente de disputa muito saudável entre nós, porque um estimulava o outro a se superar. Então implantamos ali uma teledramaturgia com raízes muito fortes (MUNIZ, 2011).

Assim, a competição teria levado um grupo de escritores a buscar uma qualidade crescente, traço que pode ser apontado como um dentre os vários fatores que determinaram o sucesso mundial das telenovelas brasileiras. Essa situação pode ser pensada em outras áreas. No caso do teatro e do futebol, há uma enorme defasagem entre a oferta de profissionais e a demanda do mercado de trabalho. Em outras palavras, as oportunidades são limitadas e cada vez contingentes maiores de pessoas estão à sua procura. Nas múltiplas formas de exercício profissional dos artistas e dos futebolistas, cada um pode agir dentro dos parâmetros da competição, da cooperação ou da omissão, as quais, por sua vez, não são mutuamente excludentes, compondo-se e complementando-se nas mais diversas atividades humanas. Nos jogos, por exemplo, há competição entre

⁷ PÍNDARO- *Neméia 11*, versos 13-16, tradução de Gustavo Henrique Montes Frade, in *Contingência em Píndaro*, dissertação de mestrado, UFMG, Belo Horizonte, 2012:106/107.

times e cooperação interna entre os jogadores, além de existir sempre a possibilidade da omissão, isto é, de se ficar no banco ou no departamento médico, ignorando-se a disputa.

No futebol, compete-se pela bola, pelos gols, por bons contratos de trabalho, pela titularidade no time, pelas vitórias que somam pontos à disputa do campeonato. No teatro, compete-se por papéis, por desempenhos melhores, por espaço de visibilidade junto ao público, por prêmios que garantam destaque social, por verbas que viabilizam a concretização de espetáculos. Jogadores, técnicos, diretores e artistas em geral disputam respeito entre seus pares e direito de pertencimento contínuo ao campo de trabalho.

Significando concorrência, luta, rivalidade, antagonismo, emulação, competição deriva etimologicamente do latim *competitione*, a partir da junção do prefixo *com*: junto com o radical *petere*: disputar, procurar. Cooperação resulta da união de *co* + *operare*, isto é, de um prefixo que denota em conjunto com um radical que significa operação e produção de uma obra, gerando o significado de trabalho em conjunto. Muitos pensam que a competição seja um instinto intrínseco à espécie humana, o que pode ser desmentido por várias pesquisas científicas, principalmente na área da Antropologia. A análise de diferentes sociedades tem demonstrado que as estruturas sociais determinam a predominância de cooperação ou de competição:

Margaret [Mead] identificou, por exemplo, que entre os índios zuni e os iroquois a competição é desconhecida. A existência de um grupo social que desconhece a competição inviabiliza a crença de que os humanos são biologicamente competitivos. A naturalização da condição humana em “ser competitivo” pode ser um processo político e ideológico, há quem diga que a naturalização da competição no âmbito social é fruto de um processo ideológico isento de mediação (FREITAS, 2014).

A ordem econômica capitalista promove a competição entre os homens apoiada na existência de oportunidades desiguais de vida. Sem terem garantidas as suas condições de sobrevivência ou mesmo do desfrute de um padrão aceitável de vida, os indivíduos competem consciente ou inconscientemente entre si. Para sobreviverem e ampliarem constantemente os seus lucros, as empresas tendem a estimular comportamentos, ao mesmo tempo, competitivos e cooperativos entre seus funcionários. Por um lado, a competição pode produzir níveis de desempenho e de produtividade cada vez maiores. Por outro lado, se faz necessário o espírito de equipe, fortalecendo os laços cooperativos entre todos em prol da organização que os envolve. Subordinados cooperam com os

chefes, proletários com burgueses, irmanados na luta pela sobrevivência, que se expressa em termos desiguais e contraditórios para cada membro dos pares, em um antagonismo social não declarado, mas ideologicamente aceito e justificado.

Embora seja costumeiramente associada a um processo predatório e alienante da exploração do homem pelo homem, a competição pode ser muito mais do que isso, além de, historicamente, preceder em vários séculos o modo de produção capitalista. Competir em condições cada vez mais próximas à igualdade e dentro de regras livremente estabelecidas, isto é, com isonomia, lealdade e seriedade, pode ser estimulante à qualificação crescente de artistas e de jogadores, que estariam buscando incessantemente melhorar o seu desempenho diante do público.

Normalmente, quando um indivíduo ou grupo é muito superior aos demais, tendo sempre garantidas as suas vitórias, a competição se torna desinteressante e perde suas condições de existência. Por exemplo, há uma indiscutível superioridade do PSG em várias temporadas do Campeonato Francês. Entretanto, o clube nunca venceu a UEFA Champions League. Alguns explicam esse ineditismo pelo baixo nível da disputa no território francês. Em 2011, a chegada dos investimentos catarianos fez com que o clube sonhasse mais alto, gritando o slogan *Rêve plus grand*. O presidente Nasser Al-Khelaifi não para de investir, recheando o clube com jogadores da seleção brasileira, como Marquinhos, Tiago Silva e Daniel Alves. Seu lance mais ambicioso ocorreu através do pagamento de uma multa milionária ao Barcelona, para ter Neymar até 2022. Porém, o fortalecimento do PSG depende do aumento da competitividade no campeonato local:

Para o PSG, no entanto, não é interessante participar de um campeonato tão chato. O desejo do clube é competir com adversários mais fortes na França. Por isso, as notícias são de que o presidente Nasser Al-Khelaifi tem conversado com príncipes do Oriente Médio para que eles invistam em outros clubes franceses. Há chances do Olympique de Marseille, Bordeaux e Lille também serem comprados por árabes. O PSG é como se fosse um brinquedo para os seus donos, mas agora eles começaram a perceber que não tem muita graça ficar brincando sozinho (FROSIO, 2016: A-20).

Portanto, a superioridade de alguém em um determinado jogo só pode se manifestar se há competidores em igualdade ou, pelo menos, em condições semelhantes, ainda que a história bíblica de Davi e Golias continue presente no imaginário da humanidade, sendo exemplificada pela guerra do Vietnã, pelos azarões vencedores no futebol e pelas peças de poucos recursos financeiros que conseguem conquistar o público.

Desde os seus primórdios, teatro e futebol envolvem relações de competição no seu processo criativo, nas suas estruturas de produção e nas relações entre ocupantes da mesma função técnica ou artística. Presente em ambos, a competição tem natureza bastante diferente nos dois espetáculos: no futebol, ela é estrutural; no teatro, é circunstancial e, embora possa ganhar aspectos estruturais no teatro dramático e no teatro da Grécia antiga, seu desenvolvimento segue caminho diverso do encontrado no mundo esportivo. Em outras palavras, a competição existe nos dois espetáculos, assumindo papéis e características diferentes. Mesmo assim, trocar passes com a competição pode ser teórica e praticamente útil ao teatro e ao futebol, justificando uma reflexão inicial sobre algumas formas de se pensar este traço social e humano.

2.1- Jogando com alguns autores

“Não te deves pavonear perante o mundo, quando venceres, nem te abater e te lamentar quando fores vencido; alegre-te com o que é digno de alegria, não desfaleças em excesso na desgraça, conhece o ritmo que mantém os homens nos seus limites.”⁸

Enquanto característica humana, a competição causa calafrios em educadores, sociólogos e pessoas de esquerda em geral. Integrando campos semânticos próximos, mas não idênticos, competência e competição derivam da mesma palavra latina: *competere*, que significa lutar e procurar ao mesmo tempo. Partindo de uma origem comum, as palavras foram pragmaticamente separadas: competência passou a identificar uma mistura de saberes e de experiências acumuladas por um indivíduo ou grupo social; fora de contextos esportivos ou científicos apoiados nas teorias darwinistas, a competição passou a ser majoritariamente identificada como uma característica prejudicial ao desenvolvimento humano, como uma prática predatória e que pressupõe a vitória de uns poucos e o aniquilamento da maioria.

Na sua valorização negativa, a competição do sistema capitalista é associada a um processo de desumanização crescente. Para vencer, o homem não se importa em passar por cima dos demais:

(...) o neoliberalismo fragmentou o mundo do trabalho e a sociedade, deu ao mercado a chave da suposta racionalidade do mundo, fez da competição individual a condição da existência bem-sucedida, fortaleceu a ideologia da competência ou a divisão social entre os que

⁸ ARQUÍLOCO, *Fragmento 67*, citado por JAEGER, 1979: 149.

supostamente sabem e devem mandar e os que não sabem e por isso devem obedecer, introduziu o desemprego estrutural e a divisão, em todos os países, entre a opulência jamais vista e a miséria jamais vista (CHAUÍ, 2014:50).

A aceitação dessa análise não impede a consideração de outros aspectos. Além de gerar desigualdades, a competição também pode promover a qualidade dos produtos e serviços colocados no mercado. Cada vez mais, a concorrência entre as empresas tem gerado inovações e formas diferenciadas de relacionamento com os consumidores, buscando garantir a sua fidelização. Muitos analistas e consultores de mercado destacam que têm sido bem-sucedidas as empresas que fizeram da qualidade uma parte integrante do seu negócio. Para aumentar suas fatias de mercado, os produtos e serviços devem ser confiáveis e, preferencialmente, favorecer a imagem de compromisso da empresa com uma causa humanitária, como a defesa da ecologia, a valorização da terceira idade, a inclusão social, entre outras.⁹ Embora sendo um instrumento para a concentração do capital e a perpetuação das desigualdades sociais, a competição pode se apoiar em vários tipos de ações que acabam por interferir de forma positiva na vida da maioria das pessoas.

Huizinga (2010) inclui a competição na categoria lúdica, pois ela possui todas as características formais e funcionais do jogo. A tensão competitiva torna o jogo mais apaixonante, conferindo-lhe, de certa maneira, um valor ético, pois são testadas as qualidades dos jogadores, como força, tenacidade, habilidade, coragem e, também, suas capacidades espirituais, como a inteligência e a lealdade pelo respeito das regras. O êxito dá ao jogador uma satisfação que pode durar mais ou menos tempo, podendo se gabar do fato para outros. Faz parte do jogo a ideia de ganhar e, para isso, é preciso que haja um parceiro ou adversário. A vitória garante a obtenção da honra, da estima e do prestígio social, além da conquista de um prêmio de valor material ou simbólico:

Ele ganha alguma coisa mais do que apenas o jogo enquanto tal. Ganha estima e conquista honrarias que concorrem para o benefício do grupo ao qual o vencedor pertence. Chegamos aqui a outra característica muito importante do jogo: o êxito obtido passa prontamente do indivíduo para o grupo (...) É curioso que as palavras ‘prêmio’, ‘preço’ e ‘apreço’ derivem mais ou menos diretamente do latim *pretium* (...) que surgiu originariamente na esfera da troca e da avaliação, e pressupõe um valor (2010: 57-58).

⁹ Vários exemplos podem ser encontrados nos sites da Natura, da Petrobrás e das instituições ligadas ao capital financeiro, como a Fundação Bradesco.

A competição não ocorre apenas por alguma coisa, mas também ‘em’ e ‘com’ alguma coisa: busca-se a superioridade em força, agilidade, conhecimentos, riqueza, etc., através do uso da força corporal, das armas, da razão, das palavras, dos insultos e, também, da astúcia. O exercício do direito é um jogo competitivo: a justiça é ministrada em um local afastado do mundo vulgar; os juízes se afastam da vida comum, colocando togas e perucas, enquanto os advogados se atacam uns aos outros, através de argumentos e de recursos os mais variados possíveis, visando ganhar a disputa em julgamento. Além disso, a competição judicial é sempre submetida a um sistema de regras restritivas que colocam o julgamento no interior do domínio do jogo ordenado e antitético.

Huizinga (2010) defende a existência de um instinto agonístico, correspondente à necessidade humana de lutar, e que estaria presente nas diversas formas de jogo. Todo indivíduo quer ser elogiado e homenageado por suas qualidades e este é um dos mais fortes incentivos para a busca pela perfeição. Porém, ele também critica os excessos competitivos, por exemplo, quando um Estado proclama os seus interesses como única forma de comportamento político, comprometendo não apenas os vestígios de um imemorial espírito lúdico, mas toda e qualquer pretensão de civilização:

A sociedade desce ao nível da barbárie, e a violência original readquire seus velhos direitos. A conclusão de tudo isto é que sem o espírito lúdico a civilização é impossível. Contudo, mesmo numa sociedade completamente desintegrada pelo colapso de todos os vínculos jurídicos, o impulso agonístico não se perde, pois é inato. O desejo inato de ser o primeiro continuará levando os grupos de poder a entrar em competição, podendo até conduzi-los a inacreditáveis extremos de cegueira e megalomania desenfreada (2010: 114).

Embora seja reconhecido o seu pioneirismo ao tratar da questão lúdica em 1938, várias posições de Huizinga têm sido bastante questionadas nas últimas décadas, como a sua separação radical entre ludicidade e trabalho, ignorando as várias mediações entre estas atividades, e a sua afirmação da existência de um instinto competitivo inato entre os homens, crença desmistificada por estudos antropológico mais recentes. Como um educador especialista em jogos cooperativos, Brotto (1999) reconhece o valor da obra de Huizinga, mas ressalta que o conceito de jogo se modificou bastante ao longo dos anos, tornando mais próximas e incertas as fronteiras entre brincadeira, luta, dança, ginástica, jogo e esporte. O jogo também proporciona o prazer da convivência íntima com as coisas do mundo, com os outros e com a gente mesmo, permitindo um processo de

autoconhecimento e exigindo uma análise ética sobre os valores presentes ou ausentes na sua prática:

(...) sustento a ideia da aproximação entre o jogo e a vida, compreendendo ambos como reflexo um do outro: eu jogo do jeito que vivo e vivo do jeito que jogo. Por isso, o jogo é tão importante para o desenvolvimento humano em todas as idades. Ao jogar, não apenas representamos a vida, vamos além. Quando jogamos estamos praticando, direta e profundamente, um exercício de coexistência e de reconexão com a essência da vida (1999: 16-17).

Brotto entende o jogo como uma atividade que transcende o campo lúdico, possibilitando o exercício das potencialidades humanas, pessoais e coletivas, buscando a solução dos seus problemas, a harmonização de conflitos, a superação de crises e a conquista de objetivos comuns. Partindo do pressuposto de que a plenitude da felicidade só pode ser vivida por todos de forma coletiva, o autor entende que os jogos devem preparar as crianças para esta percepção da vida. O autor percebe a competição e a cooperação como processos distintos, mas não totalmente distantes; como movimentos que podem se misturar em diferentes momentos e etapas de um processo, a ser avaliado enquanto propiciador de comportamentos e estimulador de valores que viabilizem o crescimento individual e coletivo. Mesmo assim, ele recorre a vários dualismos exclusivistas, como egoísmo X solidariedade, indivíduo X coletivo, desumanização X humanização, e assim por diante, afirmando sinteticamente:

Competir ou cooperar são possibilidades de agir e de ser no mundo. Enquanto possibilidades, dependem da vontade, do discernimento e da responsabilidade pessoal e coletiva, para se concretizarem na realidade (...) Não sou contra a competição, mas sou francamente a favor da cooperação. E adoto esta posição, não porque cooperação é boa e competição é ruim. Mas, porque acredito que cooperação é mais adequada e mais necessária, e não apenas para este momento, mas para os próximos tempos e para as gerações que virão (1999: 41).

Ainda que muitos pais defendam a competição como uma forma de preparar seus filhos para viver no mundo atual, muitos educadores a entendem como cruel e nociva à socialização das crianças. Brotto defende a importância de práticas que estimulem a cooperação e não o confronto, ainda que afirme não ter, por enquanto, garantias sobre a eficácia prática de sua proposta. Sem visar à derrota dos adversários, os jogos cooperativos propõem a superação de desafios pessoais ou coletivos, estimulando o prazer de jogar, para além da lógica da separação e da exclusão, em um permanente exercício de convivência.

Muitos depoimentos relatam o choro e a tristeza das crianças derrotadas ao final de um jogo competitivo. Entretanto, dificilmente elas são levadas a perceber que os vencedores foram competentes e que disputaram e obedeceram às regras que existiam igualmente para todos. Além disso, em todos os campos da vida, ninguém consegue ser sempre vitorioso. A derrota participa do cotidiano do teatro e do futebol: para que um time vença o atual Campeonato Brasileiro, dezenove deixam de conquistar o título; para que um projeto teatral seja contemplado em um edital, dezenas são deixados para trás. Competição e cooperação são conceitos complementares, cujos conflitos progressivos podem levar a superações e mudanças qualitativas. Chorar após uma derrota é uma reação comum em crianças, mas também em adultos. Para muitos, faz bem à saúde. Além de extravasar as emoções, é importante aprender com o ocorrido, preparar-se melhor para o próximo confronto e entender que tudo muda, inclusive a posição dos vitoriosos.

Neste contexto, pode ser importante a lembrança de histórias de superação, de quebra de expectativas e de resultados improváveis e inesperados. Na Inglaterra, o Leicester escreveu a sua quando, após 133 anos de história, conquistou seu primeiro campeonato na temporada 2015-2016, dois anos após ter subido da segunda divisão. Considerado um time de média expressão, o Leicester quase fora rebaixado mais uma vez, na temporada anterior, ficando no 14º lugar entre 20 times. Nas bolsas de apostas, ninguém jogava suas fichas em um time com essas características. Contrariando as expectativas, o Leicester venceu, deixando para trás 22 anos de domínio absoluto do Arsenal, do Chelsea e dos dois times de Manchester, o United e o City. Os perdedores podem se tornar vencedores, os desacreditados por todos podem ser autoconfiantes, superar os seus limites e somar conquistas. Nada como um dia após o outro.

Para outros professores, a proposta e a fundamentação teórica dos jogos cooperativos apresentam evidentes limitações diante da complexidade do processo educativo a formação. Aqueles que opõem competição e cooperação estariam se perdendo em afirmações retóricas, sem evidências práticas e sustentação teórica adequada, além de confiarem excessivamente no poder transformador da educação, sem considerar que sistemas educacionais considerados tradicionais, geraram personalidades tão diferentes quanto Marx, Hitler, De Gaulle e Gandhi.

Estes professores não deixam de reconhecer que a educação tem um papel no processo de transformação das pessoas e do contexto social e que os jogos cooperativos devem ser utilizados, sem a criação de falsas esperanças e o uso de uma retórica vazia e

ideológica. Defendem que sejam levados em conta os conceitos e as análises produzidas por Norbert Elias sobre o lazer, a excitação, o trabalho e a teia de interdependências que configuram uma civilização no seu tempo e espaço. Nesta perspectiva, os esportes competitivos seriam uma forma de substituição mimética das guerras e dos confrontos violentos:

Esportes e jogos se caracterizariam pelas restrições à violência impostas pelo respeito obrigatório às regras que os estruturam. Para Elias, o esporte moderno, controlado por regras e juízes, seria um vetor do processo civilizatório que diminui o umbral de aceitação da violência, gerando uma excitação socialmente aceitável. Ou seja, o esporte não elimina o confronto, apenas substitui uma forma violenta de confronto por uma violência que é controlada e diminuída (LOVISOLO, FERREIRA BORGES e MUNIZ, 2013: 131).

Além de Elias, Pierre Bordieu também trouxe novas categorias e métodos de análise ao estudo de vários problemas sociológicos, acrescentando elementos que podem ser úteis a esta reflexão sobre competição.

2.2- Jogando com Elias e Bordieu

Além de contemporâneos, Norbert Elias e Pierre Bordieu são sociólogos de formação filosófica que inscreveram seus nomes no pensamento crítico do século XX. Ambos foram afetados por guerras, que devastaram vidas, cidades e a rigidez das crenças intelectuais. Ambos defendiam a independência da pesquisa científica e a necessidade de estudos interdisciplinares na análise dos processos sociais. Além disso, há proximidades entre os seus conceitos fundamentais: o campo de Bordieu e a configuração social de Elias são semelhantes, além de trabalharem com a noção de *habitus*.

Bordieu viveu entre 1930 e 2002. Nasceu em uma pequena cidade do sudoeste da França, mas passou a maior parte de sua vida em Paris. Aos 25 anos, após graduar-se em filosofia, foi convocado para servir o exército, em combate contra as lutas pela independência da Argélia, então colônia da França. Em 1955, foi para Argel; trabalhou em funções vinculadas ao exército e, em 1957, tornou-se professor universitário, cargo exercido até 1961, quando voltou a Paris. Na bagagem, trazia experiências e investigações inovadoras sobre uma cultura e um modo de vida diferentes do europeu, sem serem, por isso, inferiores ou superiores, categorias que deixariam de existir em uma sociologia

distante de critérios etnocêntricos e de defesas ideológicas, camufladas em análises científicas.

Em 1897, Norbert Elias nasceu em Breslau, cidade alemã que, atualmente, pertence à Polônia. Sua família judia trabalhava no comércio local. Prestando o serviço militar, participou da Primeira Guerra Mundial. De volta a Breslau, começou a estudar filosofia e medicina, prestando serviços de enfermagem. Em seguida, abandonou seu curso de medicina, terminou o de filosofia e se tornou doutor em 1924. A crise econômica da época fez com que Elias fosse trabalhar em uma fábrica de produtos metálicos. Somando-se à vivida na guerra, essa experiência o conduziu aos estudos sociológicos em Heidelberg, onde se tornou assistente de Karl Mannheim e teve o irmão de Max Weber, Alfred Weber, como orientador de sua tese de habilitação. Diante da ascensão do nazismo, abandonou a Alemanha em 1933, indo para a França e depois para a Inglaterra. Em 1939, soube que sua mãe havia desaparecido no campo de concentração de Auschwitz.

Em 1954, tornou-se professor de Sociologia em Leicester, onde se aposentou em 1962. Sem parar de trabalhar e de produzir, entre 1962 e 1964, foi lecionar na Universidade de Gana. Voltando a Leicester, continuou informalmente sua vida acadêmica. Até a sua morte em 1990, publicou diversas obras que procuraram viabilizar uma visão de sociedade distante dos preconceitos de qualquer natureza e de visões que deformem a atuação científica.

Os estudos de Bordieu tentam articular as relações entre agentes e estrutura social, analisando a concorrência pelo poder existente nos mais diversos campos; as formas como são distribuídos os recursos disponíveis, sejam eles financeiros, institucionais ou simbólicos; as várias competições entre dominantes e dominados e as diferentes maneiras de reprodução e de transformação sociais.

Os campos são o espaço de manifestação e de confronto entre os *habitus* dos agentes. A escolástica definia *habitus* como um *modus operandi*, isto é, uma disposição estável para se operar numa determinada direção, uma postura repetida que garantia a realização de uma ação. Partindo desse conceito, Bordieu introduz o seu exercício no interior de campos determinados. *Habitus* passa a ser um sistema de disposições (valores, normas e princípios sociais) internalizadas pelo indivíduo ou por um grupo social, que se repetem por um tempo considerável, funcionando como estruturas estruturadas prontas

para funcionar como estruturas estruturantes no seu espaço de forças sociais. O *habitus* é a base e o princípio que gera e estrutura as ações, as práticas e as representações dos agentes sociais; é um produto das relações sociais e, também, uma garantia da reprodução (e, às vezes, da transformação) dessas mesmas relações objetivas que o produziram. *Habitus* indica a potência criativa e inventiva dos agentes na constituição das práticas e da realidade social, que os determina, sem abolir a sua atividade.

As estruturas exteriores são interiorizadas pelo sujeito e complementadas pelo princípio ordenador e operador que ele desenvolveu até então. A prática será uma exteriorização das disposições incorporadas, modificadas pela experiência pessoal:

(...) as ações sociais são concretamente realizadas pelos indivíduos, mas as chances de efetivá-las se encontram objetivamente estruturadas no interior da sociedade global (...) a noção de *habitus* não somente se aplica à interiorização das normas e valores, mas inclui os sistemas de classificações que preexistem (logicamente) às representações sociais. O *habitus* pressupõe um conjunto de ‘esquemas generativos’ que presidem a escolha, ele se reporta a um sistema de classificação que é, logicamente, anterior à ação (ORTIZ, 1983:15-16).

Sendo históricas e sociais, estas categorias de classificação reproduzem a arbitrariedade da própria sociedade que as engendrou. Há, portanto, uma dupla dominação, feita pelo discurso ideológico vigente: uma que justifica os valores, as normas e os princípios sociais; e outra que garante a interiorização de uma hierarquia de classificação dos objetos, produtos e práticas colocados diante dos agentes sociais ou por eles gerados. A história de vida de um indivíduo seria uma variante estrutural do *habitus* do seu grupo, seu estilo pessoal seria um desvio codificado do estilo do seu grupo. Neste sentido, o gosto é uma objetividade interiorizada, pressupondo certos esquemas classificatórios e valorativos que determinam a escolha estética:

Na medida em que os sistemas de classificação são engendrados pelas condições sociais e que a estrutura objetiva de distribuição dos bens materiais e simbólicos se dá de forma desigual, toda escolha tende a reproduzir as relações de dominação. A luta de classes pode, dessa forma, ser ‘lida’ através do estilo de vida das diferentes classes ou grupos sociais (ORTIZ, 1983: 17-18).

A prática é definida em função da relação dialética que se estabelece entre o *habitus* e a situação objetiva, isto é, entre um sistema de disposições duráveis e matriz de percepções, de apreciações e de ações, realizadas em condições sociais determinadas. Bordieu propõe uma teoria da prática que leve em conta as necessidades do agente em

uma situação social, um campo onde as posições dos agentes se encontram fixadas anteriormente.

O conceito de campo indica um espaço de forças sociais, desiguais, antagônicas ou complementares, em permanente luta pela sua manutenção ou transformação. Cada agente compete com os demais, empenhando a força relativa que detém, e que, por sua vez, define a sua posição no campo e as suas estratégias de luta. O campo é o espaço de uma luta concorrencial, onde os agentes competem para conquistar melhores posições de acordo com o seu *habitus* de classificação e ordenamento da realidade objetiva.

Enquanto espaço de manifestação das relações de poder, o campo se estrutura a partir de uma distribuição desigual de um *quantum* social que determina a posição de cada agente, isto é, do capital social detido por cada integrante, colocando-o como dominante ou dominado. Os dominantes detêm o máximo do capital social e os dominados parcelas bem menores. O prestígio, o carisma e o reconhecimento público são fatores que agregam capital ao agente, que concorre para acumulá-lo cada vez mais. As ações nunca são neutras, revelando o jogo de interesses de um campo específico. Ao mesmo tempo, os dominantes precisam dos dominados, a ortodoxia precisa da heterodoxia, porque o confronto implica em reconhecimento dos valores dominantes e dos interesses que estão em jogo: o antagonismo delimita o espaço legítimo da discussão.

Há campos distintos que apresentam mecanismos comuns, ainda que as formas e os objetivos pelos quais ocorram as disputas sejam particulares a cada um, bem como os *habitus* ou disposições dos agentes sociais para agir. Todos os campos funcionam como um espaço estruturado de posições desiguais de poder, onde há lutas entre o novo, que tenta se impor, participar e subverter a ordem existente, e o dominante, que defende a manutenção do que está estabelecido e a eliminação da concorrência. Para lutar, cada ator deve conhecer as regras do jogo próprias ao seu campo social.

Porém, cada campo tem as suas especificidades em relação aos objetos que são disputados e aos *habitus* das pessoas que o movimentam. Em cada campo social, as posições dos agentes são determinadas de acordo com o seu capital financeiro, econômico, social, artístico, cultural, técnico ou físico. O capital se torna importante quando implica em formas de distinção naquele espaço determinado. Por exemplo, no campo da arte, compete-se pela legitimidade dos produtos artísticos, que se manifesta através de várias formas de conquistas: de prêmios simbólicos e financeiros, de espaços

privilegiados na mídia especializada, de locais considerados nobres para a sua exibição e do respeito devotado pelos seus pares.

No campo científico, compete-se pela autoridade apresentada como detentora do monopólio da competência. A chamada ‘ciência pura’ encobre um campo de lutas e de estratégias, de interesses e de lucros que assumem uma forma específica:

O campo científico, enquanto sistema de relações objetivas entre posições adquiridas (em lutas anteriores), é o lugar, o espaço de jogo de uma luta concorrencial. O que está em jogo especificamente nessa luta é o monopólio da autoridade científica definida, de maneira inseparável, como capacidade técnica e poder social; ou, se quisermos, o monopólio da competência científica, compreendida enquanto capacidade de falar e de agir legitimamente (isto é, de maneira autorizada e com autoridade), que é socialmente outorgada a um agente determinado (BORDIEU, 1983: 123-124).

A competência integra a luta entre os grupos, como uma palavra autorizada e de autoridade, reproduzindo relações de poder, de distinção e de interesses simbólicos e pecuniários. A ‘ciência desinteressada’ interessa aos que dominam o campo, aos que transformam suas capacidades intelectuais e institucionais em metodologia imprescindível e necessária a todos que queiram ser seus respeitosos seguidores, isto é, ingressar neste espaço de luta de forças sociais.

O capital de um campo é socialmente transmitido de várias maneiras: os indivíduos que dele participam naturalmente vão sendo sucedidos por outros, mas as relações de poder e os lucros acumulados, tendem a se perpetuar e a se reproduzir, dialeticamente, em um processo de constante transformação:

(...) a vida do mundo social não é outra coisa senão o conjunto das ações e das reações tendentes a conservar ou a transformar a estrutura, ou seja, a distribuição dos poderes que a cada momento determina as forças e as estratégias utilizadas na luta pela transformação ou conservação e, em consequência, as possibilidades que essas lutas têm de transformar ou perpetuar a estrutura (BORDIEU, 1983:40).

A noção de autonomia é fundamental nas análises de Bordieu, implicando no reconhecimento de uma relativa independência dos campos em relação às transformações políticas e econômicas que ocorrem na sociedade. Este princípio impede a redução mecanicista que vê a superestrutura como um reflexo da infraestrutura. A autonomia relativa do campo está ligada à ideia da sua reprodução: a história do campo é a história da luta entre os concorrentes no interior do campo. Como os agentes são perpassados por

diferentes campos sociais e as suas lutas ocorrem no curso do movimento histórico, o processo de reprodução se relativiza, podendo engendrar transformações que transcendam os limites de cada campo.

A importância dos estudos de Bordieu está na tentativa de desvendar os mecanismos profundos de poder, revelando quem o utiliza e com quais finalidades, saber necessário ao próprio processo da sua transformação. Os conceitos de campo e de *habitus* ajudam a compreender como se reproduz e se mantém a distinção, como se constroem objetivamente as diferenças e como se consolidam processos de exclusão no interior de uma sociedade.

Elias e Bordieu não trabalham com opostos, como sujeito e objeto, indivíduo e sociedade, pois há uma interpenetração permanente entre ambos. Elias considera enganadora a oposição entre indivíduo e sociedade, pois ela pressupõe a existência de indivíduos fora da sociedade e de sociedades sem indivíduos. Os conceitos são totalmente relacionados e interdependentes. Entretanto, tiveram suas diferenças reforçadas no período da Guerra Fria, cuja disputa ideológica se dava em torno de sistemas políticos que valorizavam e priorizavam um dos lados.

Para evitar a reificação e a separação de conceitos analisados como se estivessem em repouso, Elias trabalha com o conceito de configuração, enquanto conjunto entrelaçado de relações de indivíduos interdependentes, processadas historicamente, em determinadas sociedades. O futebol pode exemplificar o conceito de configuração social como um processo de interligações de planos e de ações, modificado no desenvolvimento do confronto e atingindo resultados inesperados por ambos os lados. Cada equipe traça anteriormente uma estratégia de jogo, considerando suas próprias competências técnicas e os pontos fracos de seus opositores. Porém, quando a bola rola, surgem situações imprevistas para as duas equipes e o jogo só pode ser considerado a partir da interação que se vai produzindo entre os dois times, integrantes da mesma configuração. Cada time tem uma autonomia relativa, pois ambos estão presos ao processo do jogo que toma um curso que não era totalmente previsto e intencional.

A hostilidade criada pelo profundo envolvimento pessoal a favor de um setor ou de outro, sejam times de futebol, nacionalidades, facções políticas ou seitas religiosas, impede a percepção da configuração em mudança constituída pelas duas partes, da sua dinâmica relativamente autônoma que conduz as facções interdependentes, mas fechadas

em suas posições, para situações que nenhuma delas tinha a intenção de seguir. A configuração em mudança exige distanciamento crítico para poder ser percebida.

A partir dos jogos de futebol, a análise configuracional é introduzida no estudo das tensões e dos conflitos. Elias refuta os estudos que opõem duas alternativas: por um lado, problemas de grupo em situação de tensão; por outro, problemas de cooperação e harmonia. Apoiada na atribuição de valores éticos diferentes aos dois termos, há uma tendência a se tratar a competição e a cooperação como fenômenos independentes. O estudo dos esportes permite a moderação das paixões no campo científico e a abordagem das tensões e da cooperação como fenômenos interdependentes, que vão se revezando no processo de um jogo, de uma peça teatral e na vida como um todo.

Para Elias, os costumes individuais e os coletivos integram o mesmo processo, no qual gestos e gostos pessoais não se desvinculam de uma mentalidade coletiva, de uma configuração de indivíduos inter-relacionados, em um determinado tempo e lugar. Cada indivíduo é único e coletivo; tem uma carga genética e um processo de vida próprios, ao mesmo tempo em que vive conectado aos outros, a uma estrutura social que age sobre ele e se coloca como espaço de suas ações, onde corpos e mentes se formam e se transformam em um mesmo processo. Em uma configuração, indivíduos são interdependentes e lutam para manter seu prestígio nas relações de poder, em um processo civilizador de crescente controle de suas emoções, gerador de um *habitus* social ordenador dos costumes, atitudes e sentimentos pessoais.

Em Elias, o lazer é entendido como semelhante e complementar ao trabalho. Nos seus vários estágios de desenvolvimento, as sociedades possuem atividades de lazer enquanto espaço social de libertação das restrições vividas no seu cotidiano. Os dois conceitos foram distorcidos por juízos de valor: o trabalho aparece como um fim em si mesmo, como um dever moral e uma atividade que enobrece os seus praticantes; já o lazer desfruta de valores inversos e é visto como uma atividade associada à preguiça, à indulgência e ao prazer, estados e características de valor negativo nas sociedades industriais.

Trabalho indica a atividade feita para ganhar a vida e tempo livre corresponde aquele que não é vivido no exercício dessa função. Uma parte do tempo livre é voltada ao lazer, enquanto atividade escolhida e agradável para quem o pratica. Grande parte do tempo livre das pessoas é dedicada a trabalhos sem remuneração, como os necessários à

vida doméstica e familiar, à sociabilidade em geral e ao provimento das necessidades biológicas de comer, dormir e ter relações sexuais. Ao contrário do lazer, o tempo livre pode ser preenchido por uma série de atividades restritivas e obrigatórias, que independem da vontade e do prazer do indivíduo para serem executadas.

Historicamente, o tempo de trabalho teve consideráveis mudanças: do trabalho artesanal e rural da Idade Média, a humanidade passou ao industrial e urbano da Era Moderna e, mais recentemente, ao estabelecimento de sistemas produtivos globalizados. Até a era industrial, as pessoas trabalhavam de 700 a 1000 horas por ano:

Era um trabalho duro, porém mais adaptado ao clima e às estações, com momentos de repouso e festa ditados pela família e sobretudo pela religião, com os seus incontáveis dias santos. Com a disseminação das indústrias, esses mesmos trabalhadores saíram do campo em direção à cidade, onde foram submetidos a jornadas massacrantes de 3.500 a 4.000 horas anuais e, o que é pior, em ambientes e contextos sociais artificiais. Nessa situação dramática, não havia tempo para se divertir, nem mesmo no domingo, que também passou a ser dia de trabalho (CAMARGO, 1998:11).

Após muitas lutas operárias, a jornada de trabalho dos brasileiros foi reduzida para 1.800 a 2.000 horas anuais, ainda maior do que as 1.600 das sociedades desenvolvidas. O processo de redução progressiva da jornada de trabalho levou ao crescimento significativo do tempo livre e das horas de lazer das pessoas, fazendo com que este fator participasse da preocupação de políticos, empresários, professores e pesquisadores.

Elias valoriza as competições esportivas, já que uma parte significativa do tempo de lazer do homem contemporâneo é dedicada à sua prática ou assistência, enquanto atividades que envolvem força física, proezas não militares e regras que visam reduzir ao mínimo os danos físicos dos participantes. A partir do século XX, o esporte se tornou uma representação simbólica não violenta e não militar da competição entre Estados, justificando, muitas vezes, a agressão entre os atletas em confronto e o uso de meios ilícitos, como drogas e esteroides, para a conquista da vitória. Os Jogos Olímpicos forneceram uma série de exemplos em que a luta pelos records mundiais extrapolou os limites esportivos e passou a espelhar as rivalidades entre os vários Estados, transformados nos verdadeiros competidores das modalidades.

Nas sociedades industrializadas, o esporte tem a função de permitir que uma população trabalhadora em ofícios sedentários tenha uma prática de exercícios físicos, o que é bastante saudável, mas não esgota a sua importância na vida das pessoas. A sobrevivência destas sociedades está apoiada cada vez mais na capacidade de autocontrole pessoal de seus membros, limitando-se o espaço para a demonstração de sentimentos fortes e para a realização de alguns instintos humanos básicos. Quem não consegue controlar seus instintos e emoções deve seguir para o hospital ou para as prisões. Uma excitação elevada de um indivíduo ou de uma multidão significa um perigoso prelúdio de violência.

No exercício do autocontrole, as pessoas passam a viver novas tensões, canalizando seus impulsos e sentimentos para atividades nem sempre benéficas a si próprias e à coletividade. É muito comum a existência de um conflito entre as necessidades de autocontrole e de satisfação dos instintos e impulsos afetivos e emocionais.

Em oposição ao stress vivido pelas pessoas empenhadas em manter suas relações sociais, são desenvolvidas múltiplas formas de lazer, entre as quais o teatro e o futebol, que, para cumprirem sua função, devem se conformar à sensibilidade diante da violência existente em uma sociedade temporal e espacialmente definida. Dificilmente os povos ocidentais contemporâneos teriam prazer em assistir a um combate de gladiadores ou às lutas entre feras e seres humanos, que, provavelmente, lhes despertariam repugnância. Historicamente, os padrões sociais de autodomínio sofrem mudanças de um período para outro, sendo quase impossível a determinação precisa de quando a barbárie terminou e quando a civilização começou, se é que isso tenha ocorrido em todas as partes e povos do planeta. Em outras palavras, o processo de civilização é um processo social sem um início absoluto.

As sociedades contemporâneas criaram múltiplas formas de lazer para que as tensões geradas pelo autodomínio sejam relaxadas e trocadas por uma agradável sensação de prazer. Nestas atividades, as pessoas são autorizadas a deixar fluir os seus impulsos, afetos e emoções, dentro de um quadro imaginário emoldurado pela excitação criada, sem os riscos e a seriedade da vida real, ainda que com ela se pareça. Sob a forma de prática ou de espetáculo, o lazer mimético proporciona um descontrole emocional agradável e controlado. Em filmes, danças, jogos de carta, futebol, peças de teatro, etc., a excitação é

favorecida e dinamizada pela criação de tensões, em que sentimentos e instintos são colocados em contraste, mimetizando aqueles vividos na realidade. Assim, uma tragédia:

(...) pode evocar nos espectadores sentimentos de medo e de piedade, que estão profundamente relacionados com aqueles que são experimentados pelos seres humanos quando são testemunhas próximas da condição real de outros, presos tragicamente nas ciladas das suas vidas (...) Do mesmo modo, os espectadores de um jogo de futebol podem saborear a excitação mimética de um confronto entre duas equipes, evoluindo de um lado para o outro no terreno de jogo, sabendo que nenhum mal acontecerá aos jogadores, nem a si mesmos. Tal como na vida real, podem agitar-se entre esperanças de sucesso e medos de derrota (ELIAS e DUNNING, 1992: 71-72).

Estes medos e esperanças são potencializados quando vividos em companhia de muitas outras pessoas, rompendo-se o isolamento emocional das sociedades modernas através de espetáculos que estimulam a manifestação coletiva de sentimentos intensos. Os esportes se inserem no quadro imaginário das lutas, relacionando-se mimeticamente aos combates enfrentados na realidade, em processo semelhante ao das obras de arte, abordado, primeiramente, em Aristóteles (1966). Apesar das dificuldades em se precisar séculos depois os conceitos aristotélicos, Elias acredita que eles continuam a explicar, pelo menos parcialmente, o caráter mimético das atividades de lazer, destacando as noções de mimese e de catarse.

Quanto à mimese, Elias não a entende como uma simples cópia da realidade, mas como a possibilidade de uma experiência criada pela representação, que transpõe o objeto real para um novo contexto. Os esportes imitam as lutas reais, permitindo aos vitoriosos usufruírem a sua conquista sem sentimento de culpa, pois o confronto se desenvolve, em condições normais, sem mortos ou feridos. Em outras palavras, as competições esportivas são guerras sem sangue.

Quanto à catarse, Elias acredita que o conceito, ainda que polêmico, possa ser utilizado no estudo do lazer. Aristóteles formulou sua interpretação a partir das observações dos físicos e dos médicos, explicando os efeitos da música e do drama através da catarse, conceito ligado à expulsão de substâncias nocivas ao corpo. Simbolicamente, a música e a tragédia poderiam ter um efeito curativo, não através dos intestinos, mas dos movimentos da alma. A música, por exemplo, pode acalmar ou aliviar a tristeza das pessoas, mimetizando o ritmo e os sentimentos que estão vivendo:

A essência do efeito curativo destes atos miméticos consiste no fato de a excitação que produzem, em contraste com a excitação de situações críticas sérias, ser agradável. (...) o prazer sob uma forma comparativamente moderada, proporcionada pelos fatos miméticos, pode ter um efeito curativo. Sem o elemento hedonista do «entusiasmo», da excitação produzida pela música e pelo drama, nenhuma catarse é possível (ELIAS, 1992:122).

Aristóteles considerou seriamente o problema da necessidade do efeito restaurador da satisfação do lazer, sem ignorar, ao contrário, valorizando os seus aspectos agradáveis e prazerosos como condições necessárias ao efeito catártico. Despertando emoções relacionadas às experimentadas na vida real, as atividades miméticas não são perturbantes ou perigosas, pois proporcionam prazer; elas não representam exatamente os fatos da vida real, mas as emoções desencadeadas por eles.

Os esportes movimentam e estimulam emoções, aliviando e gerando tensões a partir de uma excitação, geralmente, controlada que pode ter um efeito libertador e catártico. Porém, ao contrário das artes, a violência descontrolada pode se tornar um problema, pois em todas as formas esportivas, pessoas estão competindo, direta ou indiretamente. A derrota no jogo pode passar a ter a amarga sensação de derrota na vida real e um apelo de vingança; a vitória mimética pode apoiar a luta pelo triunfo numa batalha fora do espaço de jogo. O Barcelona é '*mais que um clube*', pois suas vitórias não são apenas esportivas, mas a afirmação do povo catalão que pretende se tornar independente da Espanha.

Quando o confronto esportivo passa a adquirir contornos de uma real hostilidade entre os competidores, cresce o nível emocional e de excitação entre jogadores e torcedores. Nesse ponto, surge a contradição do problema da violência colocado às autoridades: por um lado, para que o lazer seja eficaz, é necessário desencadear sentimentos e excitação agradável; por outro, para que a prática não se torne uma disputa real e sangrenta, deve ser desenvolvido "um conjunto de dispositivos de vigilância para manter o agradável descontrolo de emoções sob controle." (ELIAS, 1992:80). Para não comprometer o sucesso das atividades miméticas, esta vigilância terá de se equilibrar entre liberdade e restrição, descontrolo e controlo das emoções.

Assim, os fatos miméticos deveriam ser analisados ao longo de uma escala, cujos polos seriam dados pela sua capacidade de proporcionar o máximo e o mínimo de prazer; o seu sucesso e o seu fracasso. A maioria das atividades ficaria situada no meio

desses polos. A necessidade de fortes emoções deve ser satisfeita e estudada, ainda que não se tenha certeza de que ela seja tão elementar como a fome, a sede e o sexo. Até o momento, as investigações revelam que a excitação é um fenômeno complexo, não somente biológico e que uma das maiores lacunas na abordagem dos problemas da saúde mental é a desatenção dada ao seu papel.

Analistas antigos e contemporâneos destacam que as pessoas não procuram aliviar suas tensões nas atividades miméticas de lazer, mas buscam um tipo específico de tensão, uma forma de excitação relacionada frequentemente ao medo, à tristeza e a outras emoções que seriam evitadas na vida real. Neste sentido, o aumento das tensões é um ingrediente essencial em todos os tipos de lazer miméticos. Não há libertação das tensões, mas a experiência com uma tensão de outro tipo. Também não se busca no lazer uma recuperação do trabalho, que poderia ser obtida através do repouso e da mera sociabilidade, sem a participação em uma atividade mimética.

Apesar do sentido negativo que o conceito de tensão encontra em vários discursos sociológicos e psicológicos, os estudos e as observações práticas têm sugerido que, provavelmente, ela seja necessária à vida humana. Se a ausência de tensão pode tornar os jogos desinteressantes, o seu excesso é perigoso aos praticantes e ao público. Por isso, deve-se trabalhar com o conceito de tensão ótima e normal que pode, no decurso da configuração dinâmica, tornar-se demasiado alta ou demasiado baixa. Da mesma maneira, os indivíduos vivem com níveis baixos ou elevados de tensão, só deixando de tê-la quando morrem.

Quase todos os esportes têm como característica fundamental o fato de se constituir em um tipo de dinâmica de grupo originado por tensões competitivas e controladas entre, pelo menos, duas equipes. Uma partida de futebol é delineada e construída sucessivamente pelos dois times em tensão. A dificuldade para se analisar esta relação em tensão, e outras como as relações trabalhistas, políticas e internacionais, é que os sistemas são abordados por um participante comprometido com um dos pontos de vista e que, por isso, é incapaz de visualizar e de perceber a dinâmica da configuração que os diferentes elementos formam entre si e que determina os movimentos de cada lado.

Se pudesse escolher, Elias não viveria em um mundo onde as lutas entre seres humanos são consideradas excitantes e agradáveis. Porém, como cientista, não pode apresentar o mundo como gostaria que ele fosse, mas do jeito que descobriu que ele é:

E descobri que os seres humanos, tal como eu os posso observar, para além da excitação agradável do sexo, também necessitam de outras formas de excitação deleitante, sendo a excitação da luta uma delas, e que, na nossa sociedade, quando se atingiu um nível razoavelmente elevado de pacificação, esse problema foi até certo ponto resolvido pela provisão de combates miméticos, confrontos realizados por meio do jogo num contexto, o que pode originar uma excitação agradável, desencadeada pelo combate, com o mínimo de ferimentos nos seres humanos (ELIAS, 1992:95).

Nesta reflexão sobre a competição, Bordieu e Elias são autores que se complementam. Ambos analisaram as relações de poder existentes em grupos sociais, onde dominantes e dominados concorrem entre si. Ambos pressupõem a competição, a disputa, o confronto como fatores que impulsionam um movimento que tende à reprodução ou à transformação da configuração ou do campo a ser analisado. O teatro e o futebol também envolvem relações de competição, implícitas ou explícitas, entre os profissionais que neles trabalham, propondo tensões agradáveis ou não para o seu público.

Sem serem exclusivas ou totalmente criadas por eles, os gregos desenvolveram e aprimoraram várias formas de lazer mimético que, com diferentes níveis de presença da violência e condições objetivas de realização, ainda têm suas estruturas básicas vivenciadas nos dias de hoje. Sendo um povo agonístico, os gregos antigos exibiam um prazer por lutar, por empreender uma constante superação pessoal e por buscar a plena realização da sua potencialidade humana. A história da Grécia apresenta vários exemplos de uma competição permanente por melhores resultados artísticos, esportivos, filosóficos e políticos.

2.3 -Jogando na Grécia antiga

“Aqui Dândis de Argos, corredor de estádio, jaz, tendo glorificado a pátria abundante em pastos para cavalos com suas vitórias, duas vezes em Olímpia, três em Delfos, duas no Istmo, 15 em Neméia. E as outras vitórias não é fácil de enumerá-las.”¹⁰

Foi na Grécia que se desenvolveram as atividades esportivas, principalmente nos Jogos Olímpicos, que, deixando de ocorrer durante mil e quinhentos anos, voltaram a ser realizados a partir de 1896, unificando a imensa maioria dos países do planeta em

¹⁰ SIMÔNIDES DE CÉOS- *Epigrama XXXV* (Cruz da Silva, 2014:70).

competições esportivas. Foi na Grécia que as atividades teatrais se aprimoraram durante as festas dedicadas a Dioniso, que, a partir de 534 a.C., passaram a envolver competições, premiando autores e textos ainda montados atualmente. Foi na Grécia que algumas concepções filosóficas entenderam os opostos, o choque dos contrários, as competições e os conflitos como fatores de mudança e de realização humana, artística e cultural, postura retomada por pensadores posteriores. Em vários aspectos, a Grécia antiga ainda está entre nós.

A partir do final do século XVIII, os gregos passaram a ser vistos como um povo único na história, de irrepetíveis estilos de vida e contribuição à humanidade. A vida grega passou a ser idealizada e a apresentar qualidades inexistentes em outras culturas:

Os gregos seriam o povo da luz, da unidade entre matéria e espírito, sensibilidade e intelecto, natureza e humano; seriam o povo da pura objetividade racional, da relação orgânica e perfeita entre forma e conteúdo; seriam o povo da simplicidade racional, capaz de descobrir e de operar com um pequeno número de princípios racionais, sistemáticos e universais que regeriam a totalidade do real (...) Os gregos seriam o povo da harmonia entre os contrários, da capacidade para impor medida, limite ou freio às paixões humanas, submetendo-as às normas da virtude (...) Nada disso poderia ser resgatado pelos modernos, frutos da civilização cristã dualista (CHAUÍ, 2002:26).

Para Chauí (2002), uma análise deste tipo é abstrata, por desconhecer as condições históricas que viabilizaram a contribuição cultural grega, ainda que apresente características que efetivamente se objetivaram entre eles. Ao mesmo tempo, as criações normalmente vinculadas aos helenos, não eram consensualmente defendidas nem por todos eles. Platão (1965), por exemplo, atacava os poetas, que deveriam ser banidos da sua república ideal por serem mentirosos e imitadores de aparências. Ele também condenava a democracia, que colocava o poder de decisão nas mãos de uma turba ignorante, pronta para ser manipulada por demagogos.

A contribuição grega à cultura universal pode estar relacionada à uma estrutura social baseada na escravidão, já que os cidadãos livres não precisavam trabalhar e podiam se dedicar à plena expressão de suas capacidades físicas, artísticas e intelectuais. O comércio e as atividades manuais eram desprezados, acabando por gerar uma nova classe social que passaria a se opor ao ethos aristocrático dominante. Portanto, sem viverem uma unidade orgânica ou uma totalidade perfeita, os gregos se formaram através de um antagonismo estrutural entre as diferentes póleis, os seus cidadãos e a sua configuração

social: “Longe de serem os homens da moderação ou da medida, seriam as criaturas da desmedida- a *hýbris*- e da luta sem trégua entre os contrários- do *agón*- palavra grega que significa: batalha, luta, jogo, disputa interminável entre os opostos (CHAUI, 202:27).

Além de lutarem entre si, as pólis gregas abrigavam vários tipos de disputas internas: a vida política exigia verdadeiras competições verbais entre seus dirigentes e concursos atléticos e artísticos integravam suas festas e celebrações. Historicamente marcados por conflitos internos e externos, os gregos se tornaram bastante competitivos, porém, esta característica não se confunde com a que é conhecida nas sociedades contemporâneas, pois era através da competição que o cidadão exercitava a sua capacidade para a condução das tarefas na polis:

(...) a virtude e a honra, a nobreza e a glória encontram-se desde o início dentro do quadro da competição, isto é, do jogo. A vida do jovem guerreiro de nobre extração é um permanente exercício de virtude, uma luta permanente pela honra de sua posição. Este ideal é exprimido de maneira perfeita no famoso verso da *Ilíada* VI de Homero: ‘ser sempre melhor, ultrapassando os outros.’ (HUIZINGA, 2010:73).

O agonismo grego estimulava o comportamento dos cidadãos e as atividades das cidades-estado, solidárias aos vencedores, cujos atos as valorizavam:

A polis incitava os seus cidadãos a competir nos Jogos Olímpicos e em outras disputas, premiando com as honras mais altas os que regressavam vencedores (...) O cuidado que as cidades dedicaram, sob a forma de grandes e onerosos concursos, a esta cultura, originariamente aristocrática, não se limitava a desenvolver o espírito de luta e o interesse musical. Era na competição que se formava o verdadeiro espírito comunitário (JAEGER, 1979: 131).

Além de significar luta, disputa e competição, a palavra *agón* era empregada em vários contextos, indicando partes determinadas do teatro da Grécia antiga e o momento nas festas onde havia competições, com prêmios para os vencedores. A agonística integrava o cotidiano grego, prolongando, em certa medida, a luta dos heróis nos campos de batalha. Quanto à sua origem, há indícios de que ela tenha surgido no culto aos mortos, constituindo-se em uma forma de homenagem aos heróis, já que *agônes*, enquanto jogos fúnebres, são temas recorrentes na épica heroica. Porém, as disputas atléticas não eram realizadas apenas nos funerais dos heróis, ocorrendo, também, nas disputas pela mão de uma jovem e pela soberania de um reino. De qualquer maneira, o herói aparecia como uma personagem especial, sempre preparado para a luta, para os sofrimentos, para a

solidão e até mesmo para a morte, o que o transformava no verdadeiro protetor de sua cidade e de seus concidadãos, podendo receber um culto particular e iniciático. O herói é uma idealização que talvez reafirmasse para o homem grego o valor superlativo da vida helênica, assumida como física e espiritualmente superior às demais.

Elias diferencia as provas-agón gregas das competições contemporâneas, entendendo as primeiras como um tipo de disputa ou combate ritual, onde se destacavam os melhores, seja na luta, na dança, na poesia ou no teatro, importando as vitórias e não os processos e as regras envolvidas. As competições ocorriam sem normas escritas, estendendo-se até a obtenção de um resultado e expressando, para a maioria dos gregos, a vontade dos deuses. Ao contrário, os esportes contemporâneos respeitam regras escritas que devem ser seguidas por todos, ainda que, como tudo que é humano, também estejam sujeitas a algumas polêmicas.

Apesar da sucessão histórica, os jogos da antiguidade e os contemporâneos também são completamente diferentes quanto ao nível de aceitação da violência. Segundo a teoria do processo de civilização, o desenvolvimento das sociedades, de acordo com o grau de formação e de estruturação do Estado e da consciência coletiva, está interligado a diferentes formas e níveis de violência física e limiares de repugnância. Sem se levar em conta estes fatores, vive-se, no caso da Grécia, um sentimento contraditório: como combinar os elevados valores artísticos, filosóficos, científicos e culturais atribuídos aos gregos, com os valores bárbaros que os faziam conviver com a violência física dos ferimentos e até das mortes de homens que competiam pela sua honra e pelo prazer do público?

A contradição desaparece se a análise factual for substituída pelo estudo da dinâmica das configurações sociais e pela superação de valores etnocêntricos expressos nas dicotomias que opõem os bons aos maus, os civilizados aos bárbaros. Cada pessoa evolui de acordo com a organização social e o controle dos meios de violência específicos do seu Estado-nação, com os consequentes padrões de autodomínio dos impulsos violentos. Estes padrões internalizados determinam a sua sensibilidade à violência: os níveis em que ela é tolerada e a partir dos quais é repulsiva. No caso grego, a vivência de um nível de violência permanente nas questões entre as cidades-estado teria levado a uma diminuição das restrições e das defesas contra os impulsos violentos.

Isto pode ser comprovado, por exemplo, nas lutas, enquanto modalidade que envolve diferentes níveis de violência permitidos aos praticantes e tolerados pelo público.

Atualmente, elas são regulamentadas por uma federação internacional, sediada na Suíça, que admite determinados golpes e proíbe socos, pontapés e cabeçadas, estabelece o tempo de duração do confronto e a presença de um árbitro, três juízes e um cronometrista. Dificilmente o público atual gostaria de ver ossos partidos e sangue correndo, ao contrário dos gregos que assistiam ao pancrácio, luta muito popular na época:

Arrhachion de Phigalia, duas vezes vencedor olímpico no pancrácio, foi estrangulado em 564 durante a sua terceira tentativa para vencer a coroa olímpica, mas, antes de ser morto, conseguiu partir os dedos do pé do seu opositor, cuja dor o forçou a desistir da luta. Por esse motivo, os juízes coroaram o cadáver de Arrhachion e proclamaram o morto vencedor. Na sequência disso, os seus compatriotas erigiram uma estátua de Arrhachion na praça da sua cidade (...) Havia um juiz, mas não um cronometrista, não existindo limites de tempo. A luta durava até que um dos oponentes desistisse. As regras eram tradicionais, não escritas, indiferenciadas e na sua aplicação eram, por certo, flexíveis (ELIAS e DUNNING, 1992: 201-202).

De uma certa maneira, os gregos não se preocupavam com a justiça dos confrontos, pelo menos como ela é entendida nos dias atuais. Suas lutas agonísticas acentuavam o clímax, o resultado de vitória ou de derrota, geralmente associado à intervenção dos deuses. Assim, a beleza da arte grega e a brutalidade dos confrontos nos jogos não são incompatíveis, mas manifestações intimamente relacionadas do mesmo nível de desenvolvimento, da mesma estrutura social.

A posição social dos atletas era muito diferente da atual: a maior parte provinha das famílias mais ricas, que podiam proporcionar as condições necessárias à longa e árdua preparação exigida pelos jogos agonísticos. Se o atleta não tivesse condições para treinar, poderia encontrar um patrono ou treinador profissional que lhe emprestasse dinheiro. Sendo vitorioso em Olímpia, atrairia fama para a sua família e cidade natal, podendo se tornar um membro da elite dirigente.

Não havia especialização de funções: Milon de Crotona, provavelmente, o lutador mais famoso da Antiguidade Clássica, era também um dos melhores alunos de Pitágoras e foi comandante do exército da sua cidade natal; Ésquilo, Sócrates e Demóstenes passaram pela árdua escola de combate dos hoplitas¹¹; Platão obteve vitórias

¹¹ Nos exércitos gregos, o hoplita era o soldado de infantaria, armado para combater nas falanges. Ele usava capacete, cinturão, perneiras, couraça de bronze, lança curta e o escudo de dupla empunhadura, que permitia a proteção do soldado e do seu companheiro à esquerda. Os escudos podiam formar um

em alguns festivais atléticos. Assim, a idealização artística do herói, a representação dos deuses de acordo com a aparência física ideal do guerreiro e a ostentação das competições manifestavam os valores, o pensamento e os costumes do mesmo grupo social: a aristocracia grega.

Nos tempos atuais, o extermínio em massa causa repugnância, indicando que as sociedades humanas sofreram um processo civilizador, ainda que limitado no seu campo de ação e instável nos seus resultados. Já entre os gregos e romanos antigos, uma cidade derrotada e conquistada tinha exterminada a sua população masculina ou vendida como escrava, o que atingia inclusive as crianças. Ainda que pudessem despertar piedade, estes atos não provocavam uma condenação generalizada, já que todo o período antigo é marcado pela escravidão e pelos massacres de homens.

Portanto, a imagem dos gregos como um povo equilibrado e harmonioso é totalmente falsa, já que o autocontrole individual aparecia como exceção e não como norma. O elevado nível de violência presente nos combates dos seus jogos não era desaprovado pela sociedade. Os gregos confiavam menos em suas barreiras internas para refrear suas paixões, do que nas ações externas e sanções.

Os costumes e os valores das competições nos festivais gregos refletiam os seus antepassados heroicos, imortalizados nos poemas épicos de Homero, perpetuados na educação dos jovens. As disputas eram regulamentadas por um ethos guerreiro de ostentação e, se ocorressem mortes, os assassinos não eram punidos, nem estigmatizados. A morte dos competidores não era o objetivo da disputa, mas poderia suceder:

Lutar, nos jogos como na guerra, centrava-se na exibição ostentatória das virtudes guerreiras que atribuíam o mais elevado louvor e honra a um homem, no interior do seu próprio grupo e para o seu grupo — para o seu grupo familiar ou para a sua cidade — em relação aos outros grupos. Vencer inimigos ou adversários era motivo de glória, mas dificilmente seria menos glorioso ser vencido, como Heitor o foi por Aquiles, desde que se lutasse o mais que se pudesse até ser mutilado, ferido ou morto e não se pudesse lutar mais. A vitória ou a derrota estavam nas mãos dos deuses. Renunciar à vitória, sem uma demonstração de bravura e de resistência, é que era inglório e vergonhoso (ELIAS e DUNNING, 1992: 204).

muro diante do inimigo. A partir do século VII, a adoção da falange hoplítica ampliou a participação social nas guerras, até então restrita à antiga aristocracia, além de tornar iguais todos os seus membros. Para vários analistas, os hoplitas contribuíram à democratização das pólis gregas.

Os gregos tinham o hábito de erguer monumentos e instituir prêmios àqueles que se destacavam na guerra, nas competições atléticas ou artísticas. Um dos prêmios mais comuns era a trípole, vaso ou peça de três pés dado aos vencedores em competições. A palavra também se referia ao banco de três pés usado pela Pítia no Oráculo de Delfos. Os vencedores das competições dramáticas expunham as suas trípoles em uma rua de Atenas. Como uma forma de prêmio, as odes de Píndaro ou de Simônides de Céos louvavam os guerreiros ou os atletas vitoriosos em competições esportivas. Antes deles, a épica homérica já tinha registrado a presença marcante das competições. Na *Ilíada*, ocorrem os jogos fúnebres organizados por Aquiles em honra a Pátroclo. Na *Odisséia*, há os jogos promovidos pelo rei Alcínoo em honra a Ulisses, feitos para mostrar a superioridade dos feáceos em algumas modalidades atléticas. Ainda que realizados em circunstâncias diferentes, estes jogos apresentam a ética heroica e agonística.

A essência do homem agonístico ganhou vida e voz na poesia de Píndaro, poeta tebano nascido por volta de 520 a.C. Sua obra é marcada pelas odes vinculadas às principais competições atléticas de sua época: *Odes Píticas* (498-446 a.C.); *Odes Olímpicas* (488-460 a.C.); *Odes Neméias* (485-444 a.C.); e *Odes Ístmicas* (480-454 a.C.). Entre 556 e 468 a.C., teria vivido o poeta lírico Simônides, da ilha de Céos, que criou cerca de 901 epigramas de natureza histórica, agonística, votiva ou funerária. Ele é contemporâneo dos grandes concursos esportivos e, também, das Guerras Médicas contra os persas, temas de suas odes, hinos e epigramas¹². Simônides teria sido o primeiro poeta profissional, já que cobrava por seus trabalhos, feitos por encomenda.

Píndaro cantou não apenas os vencedores, mas o modo de vida dos antigos aristocratas, que defendiam um alto ideal de homem, uma *arete* enquanto excelência da alma, do corpo e da inteligência, base de formação dos *aristoi*, isto é, dos melhores, dos que estão sempre buscando provar e ampliar a sua virtude. Os melhores não eram somente os que estavam no topo da pirâmide social; eram os qualitativamente superiores pela sua coragem e virtude, eram os que estavam próximos aos heróis. As vitórias não eram cantadas apenas pelos dotes físicos do competidor, mas pela sua astúcia, coragem e

¹² Epigramas são textos curtos, integrados por pequenas sentenças e gravados em lápides tumulares, estátuas honoríficas ou objetos doados às divindades em agradecimento a uma graça recebida.

inteligência. Os versos são cantos marcados por passos de dança, celebrando o esforço dos atletas e os desígnios dos deuses, que se combinaram para concretizar a vitória.

O ideal da velha agonística aristocrática estava assentado na unidade indissolúvel entre o espírito e o corpo que, quando quebrada, jogou por terra a possibilidade dessa *arete* entendida e experimentada pelos gregos. Vinculados a esse momento histórico, os poemas de Píndaro eram, geralmente, cantados por um coro de jovens por ocasião do regresso do vencedor, tornando-se semelhantes aos hinos dedicados aos deuses. Porém, em Píndaro, o próprio homem é objeto de louvor, divinizado por ter vencido uma competição atlética:

É em Píndaro que pela primeira vez os hinos aos vencedores se convertem numa espécie de poesia religiosa. Ao colocar a sua concepção aristocrática dos concursos, em que o homem luta para atingir a perfeição da sua humanidade, sob o ponto de vista de uma interpretação religiosa e ética da vida, torna-se o criador de uma nova lírica que penetra de modo inaudito no mais fundo da existência humana e parece elevar-se até os mais altos e misteriosos problemas do seu destino (JAEGER, 1979: 235).

Ao glorificar o vencedor, o poeta também se diviniza, participando da sua glória e tecendo a sua própria imortalidade através de uma obra de arte. Diante dos olhos de Píndaro, estava um homem vitorioso e, principalmente, a vitória da *arete* de uma família e de uma cidade, na sua busca permanente pela excelência, testada nas festas feitas em honra aos deuses.

2.4-Jogando com as festas e com os deuses

*“Seres efêmeros! Que é cada um de nós? Que não é cada um de nós? O homem é o sonho de uma sombra! Mas, quando os deuses pousam sobre ele um raio de sua luz, então vivo fulgor o envolve e adoça-lhe a existência.”*¹³

Definitivamente, os gregos eram festeiros. Em Atenas, as festas ocupavam cerca de um terço dos dias do ano, associadas aos cultos religiosos e heroicos. Ainda que apresentassem diferenças entre as várias pólis gregas, os calendários sistematizavam e ordenavam a vida religiosa da comunidade, com os seus doze meses indicando os deuses e as festas em sua homenagem. As festas eram um momento de felicidade desfrutado

¹³ PÍNDARO. *Pítica* VIII. (BRANDÃO- II, 1987:131).

comunitariamente, sendo que muitas destinavam dias específicos às competições atléticas e artísticas, contribuindo decisivamente ao desenvolvimento dessas atividades.

No seu período arcaico, a Grécia viveu a expansão das cidades-estado e das expedições de colonização, além de significativas mudanças culturais e artísticas apoiadas, principalmente, no surgimento da escrita. A educação grega valorizava a música e a ginástica, praticadas desde a infância. Nesse ambiente, ganharam importância as competições esportivas, que se expandiram por todo o território grego, realizadas em áreas próximas aos santuários das cidades-estado, e servindo:

(...) para reforçar o orgulho que os Gregos sentiam em relação a sua política e cultura. Em consequência, Olímpia, lugar em que ocorriam os jogos mais importantes da Grécia antiga, transformou-se num local de reunião que atraía cada vez mais um número maior de participantes e espectadores. Sendo o mais importante entre as quatro principais competições atléticas, os Jogos Olímpicos serviram de modelo para os outros. De fato, os Jogos Píticos, Ístmicos e Nemeus se assemelhavam em termos de organização, prêmios e prestígio ao festival de Olímpia (CRUZ DA SIVA, 2014: 114).

Dadas as dimensões e a diversidade do mundo grego, deuses e cultos variavam bastante de uma região a outra, além de algumas festas terem um caráter local, enquanto outras eram pan-helênicas, isto é, envolviam público e participantes oriundos das várias cidades-estado gregas, que se espalhavam não só pelo que é conhecido por Grécia, como pelas costas dos mares Negro e Mediterrâneo, atingindo o sul da Itália e da França, a costa da Líbia e toda a parte ocidental da atual Turquia.

Impedidas de participar e, às vezes, até mesmo de acompanhar como público as competições atléticas, as mulheres organizaram algumas festas exclusivas, como as Tesmofórias, integrando o culto a Deméter, e os Jogos Heranos, realizados em honra a Hera, deusa irmã e esposa legítima de Zeus. Estes jogos ocorriam no verão, na cidade de Élis (noroeste do Peloponeso), e consistiam apenas em uma corrida de 162 metros, cuja vencedora ganhava uma coroa de oliveira e uma porção da carne sacrificada à deusa.

Geralmente, as festas tinham uma estrutura semelhante: uma procissão, um sacrifício de animais seguido por um banquete servido aos seus participantes e vários tipos de competições. Algumas eram integralmente públicas, outras abrigavam rituais secretos feitos para os sacerdotes e iniciados. Ainda que nem todas tenham o mesmo nível de detalhamento existente sobre as Dionisíacas, as Olimpíadas, os Jogos Píticos e as Panatenéias, documentos disponíveis permitem a sua reconstituição aproximada:

(...) em praticamente todas elas, encontramos a procissão, o sacrifício e os concursos. Em todas também a presença da cidade se manifestava na pessoa do magistrado que presidia a festa: em Atenas, o arconte-rei¹⁴ por ocasião das Panatenéias e o arconte-epônimo nas Grandes Dionisíacas (...) Nunca é demais ressaltar a importância dessas festas religiosas no desenvolvimento da civilização grega. Nelas floresceram a poesia, a música e o teatro (MOSSÉ, 2004: 134-135).

Através do jogo, do sacrifício e da festa, a sociedade se organizava e se mantinha em harmonia com o Cosmos. As festas proporcionavam um sentimento religioso de reunião e celebração, em que os homens conseguiam, de alguma maneira, participar da divindade e do seu poder de criação. Por sair do plano do cotidiano, a festa instalava um outro tempo: superando a cronológica medida humana, vivia-se um tempo eterno, que é o tempo da experiência religiosa. Sendo um momento de suspensão do tempo linear e sucessivo, a festa promovia um sentimento de pertencimento, de integração, de entusiasmo, semelhantes aos vividos na atualidade quando há um envolvimento efetivo do público com uma peça teatral ou uma partida de futebol: a experiência real do indivíduo que se torna muitos, da pessoa isolada que passa a se integrar em um coletivo.

Os gregos acreditavam que, no tempo primordial, os homens viviam misturados aos deuses. Foram separados pela ação de Prometeu que ludibriou Zeus em duas tentativas, fazendo com que este reforçasse a diferenciação, distribuindo desgraças aos mortais. Sendo um dos irmãos de Crono, pai de Zeus, o titã Jápeto se casou com Clímene, uma das Oceânidas, gerando Atlas, Menécio, Epimeteu e Prometeu. Etimologicamente, Prometeu é aquele que vê antes, palavra formada pelo prefixo *pró*: antes e o radical *manthánein*: aprender, saber, ver. Alguns autores antigos atribuem a Prometeu a criação da raça humana, a quem amava e por quem agia:

¹⁴Os ARCONTES eram os magistrados supremos de algumas cidades-estados da Grécia Antiga. Surgiram, provavelmente, com a queda da monarquia e início da República, por volta de 683 a.C. Eram indicados pela Eclésia (assembleia dos cidadãos atenienses), para serem, em seguida, sorteados. Inicialmente, o cargo era vitalício; depois, tornou-se decenal e, a partir do século VII a.C., anual. O ARCONTE EPÔNIMO era o magistrado supremo e o chefe de estado, responsável pela administração civil e pelas leis familiares e hereditárias. O ARCONTE REI (*BASILEU*) era responsável pelo culto religioso e pelo recebimento das denúncias de infrações penais. O ARCONTE POLEMARCO era o chefe supremo militar. Os ARCONTES TESMOTÉTAS tinham a função de preparar as leis e fazer com que estas fossem executadas. Quando terminava o período do seu cargo, os arcontes passavam a fazer parte do AREÓPAGO, um tribunal que julgava os crimes de sangue.

(...) foi em Mecone que Prometeu, desejando enganar a Zeus em benefício dos mortais, dividiu um boi enorme em duas porções: a primeira continha as carnes e as entranhas, cobertas pelo couro do animal; a segunda, apenas os ossos, cobertos com a gordura branca do mesmo. Zeus escolheria uma delas e a outra seria ofertada aos homens. O deus escolheu a segunda e, vendo-se enganado, "*a cólera encheu sua alma, enquanto o ódio lhe subia ao coração*"¹⁵. O terrível castigo de Zeus não se fez esperar: privou o homem do fogo (...) Novamente o filho de Jápeto entrou em ação: roubou uma centelha do fogo celeste, privilégio de Zeus, ocultou-a na haste de uma férula e a trouxe à terra, "reanimando" os homens. O Olímpico resolveu punir exemplarmente os homens e a seu benfeitor (BRANDÃO-I, 1986: 166-167).

Zeus havia reservado o uso do fogo somente para os deuses, porém Prometeu ousou desafiar este destino exclusivo. Entre os gregos, o fogo não era apenas um elemento útil à sobrevivência, mas também simbolizava o conhecimento. Como vingança, Zeus encomendou aos deuses a criação de Pandora, uma bela jovem, que foi enviada de presente, com uma caixa lacrada, contendo todos os males do mundo. Apaixonando-se por ela, Epimeteu recebeu o presente e pediu que ela abrisse a caixa, "abraçando amorosamente seu próprio mal" (HESÍODO, 2012, v.58). Assim, foram libertados os males que passaram a castigar eternamente os mortais: a violência, a miséria, os trabalhos duros, as doenças e as calamidades naturais. Depois, Zeus prendeu Prometeu em um rochedo, onde uma águia vinha bicar o seu fígado, que cicatrizava, para ser novamente castigado no dia seguinte.

Em vários mitos de culturas diferentes, os deuses romperam com os homens, abandonando-os e castigando-os. A partir, daí os homens passaram a honrar os deuses, prestando-lhes sacrifícios e desenvolvendo rituais sagrados, tentando uma aproximação e, também, a busca de uma natureza divina, ainda que mortal. É neste contexto que pode ser entendido o papel das competições enquanto espetáculos nas celebrações religiosas:

(...) faz parte das celebrações festivas o jogo enquanto agon (competição). Aqui são os homens que se mostram aos deuses na tentativa de se destacarem, de despertarem a admiração divina através da força, da determinação (...) o jogo sem a complementação do outro não seria nada, o espectador tem uma função importante nessa dinâmica, está fora e dentro, é elemento exterior ao jogo que se joga, ao mesmo tempo em que é também um elemento desse jogo, sem o qual o jogo não teria sentido (...) Um sentimento religioso perpassa jogadores

¹⁵ HESÍODO. *Os Trabalhos e os Dias*, versos 47-48.

e plateia, traduzido pela força e pelo envolvimento causado pelas competições (AZEVEDO, 2009: 47-48).

O jogo é o espaço possível de transformação de homens em heróis vitoriosos, quase deuses, homens que escapam da existência comum dos mortais. Nas competições, os deuses escolhem os seus preferidos, aqueles que vão participar do divino, da integração com o todo. Separados pela ação de Prometeu, os homens encontraram nas competições o espaço para se identificarem aos deuses, extraindo o seu significado desse relato mítico:

(...) competição que se estabeleceu entre homens e deuses nesse começo da humanidade e que teve Prometeu como principal responsável. Competição injusta, já que o *nous*¹⁶ divino é soberano. Talvez a percepção dessa desigualdade tenha levado os homens a competirem não com os deuses, mas por eles, por sua atenção e amizade (AZEVEDO, 2009: 49).

Os deuses olímpicos são antropomorfizados, agindo, sentindo e pensando como os homens, nas suas excelências e torpezas, porém distinguindo-se por serem imortais e poderem assumir formas diversas nas suas manifestações:

Os gregos não viam os deuses homéricos acima de si, como senhores, e não se viam abaixo deles, como servos, ao modo dos judeus. Viam como que apenas a imagem em espelho dos exemplares de sua própria casta que melhor vingaram, portanto, um ideal, não um contrário de sua própria essência. Há o sentimento de parentesco recíproco (...) O homem pensa nobremente de si quando dá a si mesmo tais deuses (NIETZSCHE, 1974: 110-111).

Entre os deuses e os homens, existia uma categoria humana especial: os heróis, diferente de ambos e vivendo em um espaço de representação intermediária. Há também deuses menores que não assumiram formas humanas, como o deus-rio Escamandro, que aparece na *Iliada* para protestar contra o número de cadáveres lançados em suas águas, e os deuses-ventos Bóreas e Zéfiro, que se recusam a cobrir de chamas o corpo de Pátroclo, obrigando Aquiles a lhes prometer ricas oferendas.

Em várias narrativas, as guerras épicas são decididas através de lutas singulares entre os grandes heróis, deixando os demais combatentes em um plano muito inferior. É difícil admitir que essa modalidade de luta possa corresponder à realidade militar de qualquer época, sendo mais provável a sua aceitação como uma exigência poética para caracterizar melhor as personagens míticas, fazendo com que os heróis lutassem de uma

¹⁶ Inteligência, espírito, pensamento, intelecto, reflexão.

forma bela e nobre, enquanto os demais morressem anonimamente. Várias competições atléticas eram realizadas anualmente, honrando heróis locais ou nacionais, destacando-se as que eram feitas a Tlepólemo e aos Dioscuros na ilha de Rodes, a Alatoos em Mégara; a Protela em Falace, entre outras.

As palestras e os ginásios eram os locais preferenciais de treinamento dos competidores e, geralmente, eram dedicados a heróis e traziam imagens de Hermes, protetor destes espaços, e de Hércules, concebido como o ideal atlético. A ligação profunda que existia entre os cultos agonístico e heroico fez com que os maiores e mais célebres atletas fossem heroicizados, casos de Cleomedes de Astipaléia, Eutimo de Locros e Teógenes de Tasos. Além disso, o povo grego considerava os grandes Jogos Pan-Helênicos como os acontecimentos religiosos centrais da vida nacional, colocando no mesmo plano os Mistérios de Elêusis e os Jogos Olímpicos.

Os gregos competiam em duas formas de luta, além do pancrácio: a luta em pé, praticada na areia que terminava com a derrubada do adversário; e a luta de chão, praticada em terra molhada, que terminava quando um dos lutadores admitisse a derrota. O pentatlo envolvia salto, corrida a pé, disco, dardo e luta e, se alguém fosse o único vencedor nas três primeiras provas, era dispensado de disputar as outras duas. As provas iam sendo feitas para eliminar competidores, sendo possível a proclamação de um vencedor no pentatlo que só tivesse disputado três modalidades. As provas de corrida variavam pela distância percorrida: 200, 400, 800 ou 2.000 metros. Os discos arremessados variavam de peso e de diâmetro. O arremesso de dardo podia ser feito à distância ou visando a um alvo específico. O dardo era feito de madeira com uma ponta e seu tamanho aproximava-se da altura de um homem.

Provavelmente, os heróis míticos devem também ter sido grandes atletas, já que nas listagens de vencedores em Olímpia e Neméia, figuram importantes personagens da mitologia heroica que se destacaram em determinada especialidade agonística: Hércules é vencedor no pancrácio (luta e pugilato); Castor, na corrida; Pólux na luta; na corrida de carros, Iolau; no hipismo, Iásio; Etéocles, na corrida; Polinice, na luta; Anfiarau no salto; Adrasto, no hipismo. Todos estes campeões passaram por longa fase de treinamento com mestres especializados.

Há relatos sobre disputas atléticas sendo realizadas nas festas a Deméter, chamadas Eleusínicas, o que as tornariam os mais antigos jogos da Grécia. Os vencedores

seriam premiados com porções de trigo. Porém, diferentemente de outras competições, a documentação sobre a sua ocorrência em Elêusis é mais escassa, não incluindo listas ou monumentos aos vencedores. Isto pode ser explicado, provavelmente, porque o caráter iniciático e religioso do culto a Deméter era preponderante e, também, por grande parte das atividades serem restritas aos iniciados, sacerdotes e adeptos dos Mistérios, ocorrendo em locais fechados dos santuários.

Os deuses possuíam *arete* (excelência) e *timé* (honra), além do direito de ultrapassar os mesmos limites que deveriam ser respeitados pelos mortais, obrigados a perseguir eternamente a justa medida (*métron*) nos seus atos e paixões. Os imortais podiam, por exemplo, exagerar os seus comportamentos competitivos, muito semelhantes aos apresentados pelos humanos. Sem registros de competições esportivas ou artísticas associadas ao seu culto, o mito de Afrodite é integrado por narrações de várias situações agonísticas. Basta lembrar, por exemplo, a célebre disputa entre ela, Hera e Atená, que teve Páris como juiz e teria miticamente gerado a Guerra de Troia, antecipando um comportamento reiterado por inúmeras mulheres ao longo dos séculos: o de competirem pela sua beleza e capacidade de sedução.

Portanto, a vida religiosa dos gregos fez das competições um dos seus pontos altos, já que desde os tempos mais remotos elas estiveram associadas às festas dos deuses, seja em atividades feitas para homenagear um deles, seja em jogos fúnebres celebrados para rememorar heróis locais ou nacionais, mantendo vivos os valores e a história comum daquele povo. Se no início as competições eram feitas apenas entre os nobres, donos do tempo e dos meios necessários ao preparo e ao treinamento necessários, aos poucos os comerciantes e até os estrangeiros vieram alargar a composição social dos participantes. De qualquer maneira, todos competiam não apenas pelos prêmios materiais e simbólicos, mas também para agradecer ou conquistar a boa vontade dos imortais que tinham, além de tudo, proporcionado a ocasião para a disputa.

Em seguida, sem a pretensão de elencar a totalidade dos deuses gregos, serão apresentadas as divindades cujas festas envolviam as principais competições esportivas e artísticas, de acordo com a documentação até agora disponível.

2.4.1. Jogando com Zeus

Divindade suprema, ZEUS é o deus luminoso do céu, o que envia ventos favoráveis, o que lança raios, o que troveja, o que desce sob a forma de chuva. Hesíodo (1995) narra a primeira geração divina, em que os deuses foram criados a partir de acasalamentos. Urano e Geia geraram os Titãs, entre eles Jápeto e Crono, as Titânidas, os Ciclopes e os Hecatonquiros, monstros de cem braços e de cinquenta cabeças.

Temendo ser destronado por um deles, Urano devolvia seus filhos recém-nascidos ao seio materno. Géia resolveu libertá-los, entregando uma foice ao seu filho Crono para que cortasse os testículos do pai, no momento em que este viesse possuí-la. Crono obedeceu e do sangue de Urano caído sobre Géia, nasceram as Erínias, os Gigantes e as Ninfas Melíades. Lançados ao mar, os testículos formaram uma espuma, que gerou Afrodite.

Iniciando a segunda geração divina, Crono teve os seguintes filhos com sua irmã Réia: Héstitia, Deméter, Hera, Hades e Posídon. Entretanto, conquistando o poder, Crono se tornou um tirano pior que seu pai Urano. Além de enviar ao Tártaro os Ciclopes e os Hecatonquiros, passou a engolir seus filhos recém-nascidos, também temendo ser destronado por um deles. Grávida de seu caçula, Réia refugiou-se na Ilha de Creta, no monte Ida, onde, secretamente, deu à luz a Zeus. Simulando uma criança, uma pedra foi envolvida em panos de linho e oferecida a Crono, que imediatamente a engoliu.

Zeus foi criado pelos curetes¹⁷ e pelas ninfas, tendo como ama de leite, a cabra Amaltéia que, quando morta, forneceu sua pele invulnerável para a feitura da égide usada nas suas lutas de dez anos contra Crono e os titãs. Auxiliado por seus irmãos, Zeus libertou os Ciclopes e os Hecatonquiros. Em agradecimento, os Ciclopes deram a Zeus o raio e o trovão; seu irmão Hades ganhou um capacete mágico, que lhe tornava invisível e Posídon recebeu um tridente, capaz de abalar a terra e o mar. Com a vitória, Zeus se tornou o senhor do Universo e o regente do Céu, Posídon passou a comandar o mar e Hades ganhou o controle do mundo subterrâneo.

¹⁷ Deuses das montanhas, inventores dos artefatos de metal. Foram os primeiros guerreiros armados e os criadores das danças orgiásticas executadas pelos jovens cretenses. Para que Zeus não fosse descoberto pelo pai, Amaltéia pedia que os curetes dançassem em torno do menino, fazendo muito barulho com o choque de suas lanças e escudos.

Porém, a luta ainda não tinha acabado: ao lançar os titãs no Tártaro, Zeus provocou a revolta de Géia, que se aliou aos Gigantes para combater os olímpicos. Mais uma vez, Zeus venceu, mas Géia, numa última tentativa, se uniu a Tártaro, gerando o mais terrível dos monstros: Tifão, uma síntese da violência desenfreada de todas as forças primordiais. Após uma extensa narrativa de combates, ciladas, metamorfoses e fugas, Zeus conseguiu esmagar Tifão, lançando sobre ele o monte Etna, na Sicília, transformado em um vulcão que até hoje expelle o fogo que denuncia a subterrânea presença do monstro aprisionado.

Com a vitória de Zeus, começa a terceira geração divina e os seus vários acasalamentos. Entre eles, destacam-se a sua união com Métis (Sabedoria) e a geração de Atená; com Deméter, teve por filha Perséfone; com Leto, gerou Apolo e Ártemis; com a sua "legítima" esposa Hera, foi pai de Hebe, Ares e Ilítia; com, Maia, teve Hermes; com a mortal Sêmele, foi pai de Dioniso; com Alcmena, teve Hércules.

Embora tenham sido vencidas por Zeus, as divindades primordiais continuaram a existir, como Nix (a Noite), as Erínias, Pontos (o Mar desconhecido), Hécate, a deusa das previsões e Oceano (o Mar conhecido). Na prática, processou-se um notável sincretismo religioso, integrando ao sistema olímpico, cultos arcaicos, deusas locais e divindades primordiais. Isto pode ser atestado pela narrativa da libertação de Crono por Zeus que, após sua vitória, tirou seu pai do Tártaro e o tornou rei da Ilha dos Bem-Aventurados, para onde eram conduzidos os heróis que gozavam de uma imortalidade intermediária entre os homens e os deuses. Zeus não é o criador dos homens e do mundo, mas o seu conquistador e ordenador, sintetizando qualidades humanas e divinas através dos seus casamentos sagrados, apropriando-se dos poderes de suas mulheres e filhos.

Zeus era cultuado em todo o mundo grego, sendo o homenageado principal de dois dos quatro jogos pan-helênicos: os Nemeus e os Olímpicos. Celebrizados pelas odes de Píndaro e os epigramas de Simônides, os Jogos Nemeus ocorriam em Neméia, cidade do Peloponeso, de dois em dois anos. Eles teriam se iniciado em 573 a.C. e prosseguido até o século III a.C., compreendendo competições atléticas e artísticas, em teatro e música, ainda que não exista uma grande documentação a esse respeito.

Os Jogos Nemeus tiveram uma importância menor do que os Olímpicos, os Píticos e os Ístmicos, sendo a sua origem abordada em duas versões. Teriam sido instituídos por Hércules em honra a Zeus, seu pai, após ter vencido o terrível Leão da

Neméia, monstro criado pela vingativa Hera para impor mais um dos penosos trabalhos empreendidos pelo herói. A segunda versão remete ao ciclo tebano e ao rei Licurgo, que sofreu a perda de seu filho picado por uma serpente. Os jogos teriam sido instituídos para homenagear o menino morto e honrar a Zeus, ocorrendo a cada dois anos, intercalados com os Olímpicos. Os vencedores ganhavam uma coroa de oliveira ou de aipo, disputando as mesmas modalidades dos demais jogos.

Dentre as festas dedicadas a Zeus, as Olimpíadas tiveram importância decisiva na época, sendo retomadas em tempos recentes. Além de integrarem o culto do deus, os Jogos Olímpicos buscavam harmonizar as relações entre as cidades-estado, valorizando as habilidades físicas e mentais de seus cidadãos através de uma série de competições atléticas. Celebrando a vitória de Zeus sobre Crono, estes jogos surgiram no ano de 776 a.C., sendo celebrados até o ano de 393 d.C., em vários pontos da cidade, inclusive em um estádio com capacidade estimada para 45 mil pessoas. Durante os dias dos jogos, era estabelecida uma trégua nas guerras e conflitos, garantindo-se a segurança dos atletas e do público proveniente das várias pólis gregas.

Somente os cidadãos gregos podiam participar das disputas, cujos vencedores eram tratados como heróis nas suas cidades de origem, ganhando coroas de louro e ramos de palmeira. As modalidades mais comuns de disputa eram a corrida, a natação, o pancrácio (luta corporal sem armas), o pentatlo, o arremesso de dardos e o salto à distância. Como nos demais jogos atléticos da Grécia antiga, os competidores disputavam completamente nus, usando, às vezes, alguns instrumentos necessários à prática, como escudos e capacetes.

Nos primeiros tempos, as mulheres eram proibidas de participar e mesmo de assistir aos Jogos Olímpicos, podendo ser punidas com a morte pela desobediência a essas regras. As únicas exceções eram as sacerdotisas, liberadas por trazer as mensagens e a sorte destinada pelos deuses. Elas também eram responsáveis pela entrega das coroas aos vencedores. A partir do domínio macedônico, a participação das mulheres começou a ser aos poucos admitida, seguindo-se as práticas já existentes em Creta e em Esparta.

Os Jogos Olímpicos ocorriam no final do verão, durando cinco dias, em um período coincidente com a pausa dos trabalhos agrícolas depois da colheita. Dez meses antes da competição, os atletas treinavam com seus instrutores, em Élis, cidade próxima a Olímpia. Inicialmente, os jogos foram organizados por duas pessoas; em 400 a. C.,

passaram a ter nove organizadores, e, a partir de 348 a. C., dez cidadãos eram encarregados da sua realização. Antes do primeiro dia da festa, arautos percorriam a Grécia chamando o público e proclamando a trégua sagrada que exigia a interrupção dos combates durante o período dos jogos.

Os competidores eram divididos por idade, havendo a categoria dos meninos e a dos adultos. No primeiro dia, uma procissão que saíra de Élis dois dias antes chegava a Olímpia, onde ocorria a cerimônia de abertura, com músicas, juramentos dos atletas e o sacrifício de um javali. Uma competição entre arautos e trompetistas era realizada, para a escolha daqueles que trabalhariam durante as Olimpíadas. No segundo dia, ocorriam as competições de corrida, luta, pugilismo e pancrácio da categoria infantil, cujos vencedores eram premiados com um ramo de palmeira. No terceiro dia, eram realizadas as provas de pentatlo, as hípicas e o pancrácio, encerradas por uma cerimônia em honra ao herói Pélops. No quarto dia, ocorria uma hecatombe a Zeus, seguida pelas últimas competições de corrida, pugilismo, luta e pancrácio. O arauto proclamava o fim da trégua sagrada e vinha o quinto dia, marcado pela coroação dos atletas no templo de Zeus, a proclamação dos seus nomes e cidades natais e um banquete oferecido aos vencedores, organizadores e autoridades políticas e religiosas.

Na sua maioria, os competidores eram membros das elites. Suas vitórias traziam honra e prestígio para as suas cidades e, também, poderiam traduzir-se em conquistas pessoais no âmbito da política, conquistadas por ex-atletas:

Um deles foi Cilon, que venceu três vezes em Olímpia e se tornou uma figura extremamente popular na política ateniense. Em 632 a. C., entretanto, Cilon tentou dar um golpe no governo de Atenas, mas fracassou e acabou morto. Outro exemplo de atleta que foi para a vida pública é Varazdat, que triunfou em Olímpia em 360 d. C. Ele vinha da distante Armênia, extremo oriental do Império Romano de então (os romanos mantiveram durante alguns anos os Jogos depois de conquistarem a Grécia). Varazdat venceu no pugilato, luta onde não se usava luvas, mas apenas tiras de couro enrolando os dedos. Alguns anos depois de sua participação olímpica, Varazdat se tornaria rei da Armênia (MARIANI, ROCHA, ALMEIDA e TONGLET, 2016).

Os Jogos Olímpicos têm uma origem mitológica associada à figura de Pélops, filho de Tântalo e Dione. Filho de Zeus, Tântalo era rico, querido dos deuses e frequentador dos festins no Olimpo. Apesar disso, já havia traído algumas vezes a confiança dos deuses, até que praticou uma terceira e última falha, tão terrível que lhe valeu a condenação eterna. Para testar a onisciência dos olímpicos, ele sacrificou o

próprio filho Pélops e o ofereceu como iguaria aos imortais. Os deuses descobriram a infâmia, exceto Deméter, que comeu o ombro esquerdo de Pélops. Mesmo assim, o jovem foi reconstituído, voltando à vida mais belo do que antes, enquanto seu pai foi lançado no Tártaro, condenado para sempre ao suplício da sede e da fome.

As peripécias da vida de Pélops não pararam por aí. Disputando a mão de Hipodâmia, filha de Enômao, rei de Pisa, Pélops aceitou o desafio de disputar com o rei uma corrida de carros. Enômao não queria que sua filha se casasse, ou por estar apaixonado por ela ou por temer um oráculo que previra sua morte pelas mãos de um futuro genro:

Como os cavalos de Enômao fossem de sangue divino, facilmente o rei levava de vencida o "pretendente" e o matava, antes que atingisse a meta final, que era o altar de Posídon, em Corinto. O rei de Pisa já havia matado doze pretendentes, quando Pélops se apresentou. Apaixonada por ele, Hipodâmia ajudou-o a corromper o cocheiro real, Mírtilo, que concordou em serrar o eixo do carro de Enômao. Aos primeiros arrancos dos animais, a peça partiu-se e o rei foi arremessado ao solo e pereceu despedaçado (BRANDÃO- I, 1986: 81).

Pélops conseguiu se casar com Hipodâmia, porém matou Mírtilo, para que esse não revelasse a sabotagem feita no carro do rei e não recebesse a recompensa prometida. Antes de morrer, Mírtilo amaldiçoou Pélops, o que se confirmou na sua descendência trágica, com filhos que se mataram entre si e netos como Agamênon e Menelau. O herói teria instituído os Jogos Olímpicos, como rituais fúnebres a Enômao, que foram posteriormente dedicados a ele por Hércules.

Há outras versões mitológicas sobre a origem dos Jogos Olímpicos na vitória de Zeus sobre Crono ou no mito de Apolo que teria vencido Ares no pugilato e Hermes na corrida. De qualquer maneira, o santuário de Zeus Olímpico ocupava uma posição central nas festividades, tanto em termos religiosos, quanto espaciais, já que as instalações atléticas estavam à sua volta, em lugares mais distantes.

Os vitoriosos em Olímpia recebiam uma coroa de oliveira. Voltando para as suas cidades, recebiam as mais diversas homenagens e até prêmios de valor material, que incluíam, inclusive, monumentos, odes e epigramas visando imortalizar as suas conquistas.

2.4.2. Jogando com Atená

Atená nasceu das meninges de Zeus, conforme várias passagens homéricas. Para evitar ter o seu poder supremo arrebatado, profecia que lhe havia sido feita por Urano e Geia, Zeus engoliu sua primeira esposa, Métis, deusa da prudência e sabedoria, que dele estava grávida. Um dia, acometido por uma gigantesca dor de cabeça, ordenou a Hefesto, o deus das forjas, que abrisse o seu crânio com uma machadada. Obedecendo à ordem, abriu-se a cabeça de Zeus e dela saltou, “vestida e armada com uma lança e a égide, dançando a pírrica (dança de guerra, por excelência) a grande deusa Atená.” (BRANDÃO- II, 1987: 24). Assim que nasceu, Atená se engajou na luta do pai contra os gigantes, matando dois deles.

Possuindo habilidades na tecelagem, no bordado e na moldagem de objetos, Atená teria fabricado o Paládio, pequena estátua de madeira, representando um ídolo arcaico que garantia a integridade da cidade que o possuísse e lhe prestasse culto. Atenas possuía o mais famoso dos Paládios, que do alto da Acrópole, morada de Atená, protegia a cidade.

Sua valentia e coragem podem ser comparadas às de Ares, o deus das lutas e das guerras. Eles, porém, são diferentes quanto aos excessos de violência: o deus era impetuoso e desenfreado, a deusa lutava com calma, sabedoria, reflexão e precisão. Ela também favorecia a boa saúde e a fertilidade dos campos, associando-se a Deméter e a Perséfone numa festa denominada Procaristéia, um dia de ação de graças celebrado quando os grãos de trigo começavam a brotar, no final do inverno, e os funcionários públicos da cidade lhe faziam sacrifícios.

Associada à justiça, Atená era extremamente competitiva. Como a protetora dos trabalhos manuais femininos, foi desafiada por Aracne, uma bela jovem da Lídia, que bordava e tecia com uma perfeição publicamente admirada. Sem nenhuma modéstia, Aracne desafiou Atená para uma competição. Aceitando a disputa, a deusa apareceu à jovem sob a forma de anciã, aconselhando-a que evitasse a *hýbris*, que não se excedesse:

(...) porque os deuses não admitiam competição por parte dos mortais. A jovem, em resposta, insultou a anciã. Indignada, Atená se manifestou em toda a sua imponência de imortal e declarou aceitar o desafio. Depuseram-se as linhas e deu-se início ao magno concurso. Atená representou em lindos coloridos, sobre uma tapeçaria, os doze deuses do Olimpo em toda a sua majestade. Aracne, maliciosamente, desenhou certas histórias pouco decorosas dos amores dos imortais,

principalmente as aventuras de Zeus. Atená examinou atentamente o trabalho da jovem Lídia. Nenhum deslize. Nenhuma irregularidade. Estava uma perfeição. Vendo-se vencida ou ao menos igualada em sua arte por uma simples mortal e irritada com as cenas criadas por Aracne, a deusa fez em pedaços o lindíssimo trabalho de sua competidora (...)Em seguida, transformou-a em aranha, para que tecesse pelo resto da vida (BRANDÃO-II, 1987:27).

Aracne acabou sendo presa pela sua suposta superioridade e pela sua ousadia de desafiar os deuses. Tornou-se a artífice de teias que podem ser dispersadas pelo vento, como as ilusões que cercam o cotidiano dos mortais.

Mantendo-se eternamente virgem, a deusa está associada à uma maternidade mítica. Encaminhando-se à forja de Hefesto em busca de armas, o deus se inflamou de desejo pela virgem e tentou prendê-la em seus braços. Ela tentou fugir, mas foi alcançada por ele que, na luta, deixou cair o seu sêmen em uma das pernas da deusa. Atená se limpou com um chumaço de algodão, que foi lançado na terra, acabando por gerar Erictônio, o ‘filho da Terra’. Atená cuidou da educação do menino, que se tornou o primeiro rei mítico de Atenas, sendo responsável pela introdução na Ática do uso do dinheiro e a organização das Panatenéias, a mais importante das festas dedicadas a Atená.

Assumindo diferentes formas e associações com outros deuses, o culto a Atená estendeu-se por todo o mundo helênico, desde as colônias gregas da Ásia Menor, passando pela Península Ibérica e norte da África, chegando até a Pérsia. Registram-se várias festas dedicadas a Atená, destacando-se a Plintéria, a Escirafória e as Panatenéias.

O festival da Plintéria envolvia a limpeza anual da mais antiga e sagrada dentre as imagens da deusa conservadas na acrópole, o Paládio, honrado com um fogo perpétuo, que, segundo a tradição, fora trazido pelos gregos que derrotaram Troia. A festa ocorria na lua nova, entre o final de maio e o início de junho. Seu caráter era restrito ao público: a limpeza era feita por um pequeno grupo de sacerdotisas, numa cerimônia propiciatória e purificadora que encerrava um ciclo agrícola e preparava o seguinte. Esta lavagem sagrada se repetia por várias cidades áticas, apresentando muitas variações.

Junto com Deméter e Erictônio, Atená também era homenageada na Escirafória, festa que ocorria um mês após a Plintéria, na época da lua cheia, envolvendo uma procissão que saía da Acrópole em direção aos campos do oeste de Atenas, para realizar a debulha dos grãos da colheita e o seu armazenamento.

Uma das festas mais importantes de Atenas eram as Grandes Panatenéias, que ocorriam de quatro em quatro anos, e as Pequenas Panatenéias, anuais, mas com duração menor do que as primeiras. As Panatenéias foram realizadas, provavelmente, entre 566 a.C. e o século III d.C. Sendo precedida por uma corrida de tochas realizada na noite anterior, a festa se iniciava com uma grande procissão, tendo à frente os magistrados da cidade, seguidos pelos cidadãos e por moças adolescentes que levavam oferendas à deusa e o véu especialmente feito por mulheres para vestir a estátua de Atená. No cortejo, também figurava o sacrificador que conduzia os cem animais a serem imolados na hecatombe, cerimônia que dava nome ao mês de realização da festa, iniciada no dia 28, tido como aniversário de Atená.

Essa gigantesca procissão, imortalizada por Fídias no friso do Partenon, chamada *pompé*, saía das ruas centrais da cidade e chegava à Acrópole, onde eram feitos múltiplos sacrifícios e colocado o novo véu, na estátua do interior do santuário. Os animais abatidos eram servidos em um grande banquete na última noite da festa, quando também ocorria a cerimônia de premiação aos competidores atléticos e artísticos, provenientes das dez tribos da Grécia.

As Panatenéias incluíam competições poéticas e musicais, com a premiação de coros de ditirambos, de rapsodos que recitavam poemas homéricos, de tocadores de flauta, de cítara e de cantores, além de um grande concurso de pírricas, tipo de dança guerreira, semelhante a que teria sido executada pela própria deusa no seu nascimento.

Em modalidades individuais ou coletivas, as competições atléticas eram realizadas no Estádio Panatenaico, ainda em atividade, após várias reformas e restaurações. Elas duravam cerca de sete dias, envolvendo adolescentes (de 12 a 16 anos), jovens (de 16 a 20 anos) e homens (maiores de 20 anos). Os prêmios eram diferenciados: os homens ganhavam uma quantia, enquanto os jovens e adolescentes ganhavam um certo número de ânforas com óleo de oliva. O vencedor da corrida de bigas, por exemplo, recebia cento e cinquenta ânforas cheias de óleo de oliva, produzido na área consagrada à deusa, que é também simbolizada pela oliveira. Os homens podiam ganhar prêmios de 300 ou 200 dracmas, de acordo com a sua colocação.

Entre várias modalidades de competições, ocorriam provas de corridas, saltos, lutas e arremesso de discos; eram promovidos concursos de beleza para escolher o rapaz mais forte e belo; corridas de bigas e de cavalos no hipódromo; provas de regata no Pireu e uma impressionante corrida de tochas, envolvendo equipes de 40 pessoas, incumbidas

de fazer atravessar acesa uma tocha cuja trajetória cobria uma grande extensão de Atenas e que deveria acender uma fogueira colocada no marco de chegada: o altar de Prometeu, titã que roubara o fogo divino para dá-lo aos mortais. Após ser perdoado por Zeus e reintegrado ao Olimpo, Prometeu passou a merecer uma festa realizada em Atenas, as Prometéias, envolvendo uma corrida competitiva de efesos, empunhando tochas acesas. Algumas evidências documentais permitem supor que existiam competições ditirâmicas nestas festas e, também, nas Hefestéias, em honra ao deus ferreiro, filho de Hera, ainda que seja possível, também, a hipótese de que os cantos acompanhassem a corrida ritual, sem configurar um contexto competitivo.

2.4.3 Jogando com Posídon

Posídon é o deus das águas subterrâneas, que obteve o domínio do mar, após a vitória de Zeus sobre os Titãs. Não se conformando com a superioridade e a autoridade de Zeus, Posídon participou, ao lado de Hera e Atená, de uma malograda conspiração para destronar o pai dos deuses e dos homens. Descobertos e vencidos, Posídon recebeu o castigo de servir durante um ano ao rei de Tróia, Laomedonte. Com Apolo e o mortal Éaco, participou da construção da sólida muralha da fortaleza troiana. Quando terminou o trabalho, o rei se negou a pagar o salário combinado. Posídon lançou contra a região um terrível monstro marinho e na Guerra de Tróia, colocou-se ao lado dos gregos, ainda que oscilasse de posição pelas vinganças pessoais que impetrou contra Ájax e Ulisses.

Quando Homero o trata como "sacudidor da terra", revela que, primitivamente, Posídon pode ter sido um deus ctônio, antes de se tornar um deus olímpico do mar, sendo associado às águas subterrâneas e às terrestres, das nascentes, fontes e lagos. Para alguns analistas, essa associação do deus a outras águas, teria ocorrido porque, nos primórdios da sua civilização, os gregos desconheciam o mar. A partir das migrações gregas para as ilhas e as regiões costeiras da Ásia Menor, o 'sacudidor da terra' deve ter se tornado o 'sacudidor do mar'.

Posídon também está ligado ao cavalo, ao touro e a vários acasalamentos que geraram ciclopes ou seres monstruosos e terríveis. Possuindo à força Deméter, gerou o cavalo Aríon e uma filha. Com a ninfa Anfitrite, gerou Tritão, divindade terrível, que mora nas profundezas das águas marinhas. O deus tem o tridente como arma, que pode ser tão terrível quanto o raio de Zeus. Posídon percorria os mares em uma carruagem

fantástica, puxada por seres monstruosos, meio cavalos, meio serpentes, acompanhado por um cortejo formado por peixes, delfins e criaturas marinhas de todas as espécies.

A ligação do deus com os cavalos, tornou as competições hípcas uma presença constante em suas festas. Em vários mitos, Posídon é pai de cavalos, como Esquífio e Aríon, além de poder se disfarçar de potro e dar cavalos de presente, como o Pégaso a Belerofonte e Xanto e Bálio a Peleu. Ele também tem uma forte ligação com o touro, animal que lhe era sacrificado no altar ou lançado ao mar. Na tragédia de Eurípidés, Hipólito é destruído por um touro monstruoso, que o deus enviou a pedido de Teseu. Ele também foi responsável pela paixão de Pasífae pelo touro de Creta, ligação usada para punir o rei Minos, que lhe negara o sacrifício do animal.

O mês Posídeon corresponde, mais ou menos, a dezembro, sendo o tempo das tempestades de inverno. Embora reverenciado em toda a Grécia, ele sempre foi preterido nas suas pretensões à posse de determinadas cidades que lhe priorizariam os cultos:

Quando os homens se organizaram em cidades, os deuses decidiram escolher uma ou várias delas, onde seriam particularmente honrados. Acontecia, frequentemente, no entanto, que duas ou três divindades escolhiam a mesma, o que provocava sérios conflitos, que eram submetidos à arbitragem de seus pares ou ao juízo de simples mortais. Nesses julgamentos, Posídon quase sempre teve suas pretensões vencidas. Assim é que perdeu para Hélio a cidade de Corinto, por decisão de Briaréu. Desejou reinar em Égina, mas foi suplantado por Zeus. Em Naxos foi derrotado por Dioniso; em Delfos, por Apoio; em Trezena, por Atená (BRANDÃO-II, 1987: 325).

Tendo perdido a maioria das suas disputas por cidades, para muitos autores, por compensação, Posídon recebeu uma ilha longínqua, mas paradisíaca: a Atlântida, onde vivia Clito, uma jovem órfã de extrema beleza. O deus se apaixonou por ela, cercando a sua residência com altas muralhas e fossos cheios de água. Dos amores do casal, nasceram cinco vezes gêmeos, sendo o mais velho o gigante Atlas, a quem Posídon confiou a regência da ilha, riquíssima em flora, fauna, tesouros minerais e vias de acesso, e onde também se faziam jogos e sacrifícios com touros. A Atlântida aparece como a utopia de uma perfeita organização político-social, onde os reis de cada uma das suas regiões se reuniam para se avaliar e buscar melhorar o seu governo. A ilha repete os paraísos terrestres descritos em mitos de várias origens.

Dentre as festas realizadas em sua homenagem, destacam-se os Jogos Ístmicos, de caráter pan-helênico e abertos a todos os gregos. As atividades eram realizadas em

Corinto, cidade situada no istmo que liga o Peloponeso ao restante da Grécia. No santuário havia, além dos edifícios religiosos, um estádio, um teatro e um hipódromo. Os jogos aconteciam a cada dois anos, no 2º e 4º ano das Olimpíadas, na metade da primavera (entre abril e maio). Seu início data no ano de 582 a.C., tendo sido realizados até o século II a.C., quando a cidade foi destruída pelos romanos.

Vários relatos míticos cercam a origem dos Jogos Ístmicos. Em um deles, Teseu, herói ateniense que libertou a Grécia de vários monstros, seria filho de Posídon e Etra, filha de Egeu, então rei de Atenas. Teseu havia se empenhado em lutar contra vários seres terríveis, muitos deles seus próprios irmãos por parte de pai. Após matar o cruel gigante Símis, o herói teria instituído os jogos, como agônes fúnebres do monstro, também filho de Posídon, e, portanto, seu irmão. Outra versão relata que os Jogos Ístmicos integrariam os rituais fúnebres, instituídos por Sísifo, em honra ao seu sobrinho Melicertes, filho do rei Atamas. Sua mãe, Ino, vítima de um ataque de loucura, procurara a morte, lançando-se ao mar com o filho ao colo. O corpo do menino foi conduzido por um golfinho até a praia de Corinto, onde foi recolhido por Sísifo, que providenciou, a seguir, o seu funeral.

As competições compreendiam, além das provas atléticas habituais (pentatlo, pancrácio, corridas e provas hípicas), concursos dramáticos e musicais, com a intervenção de poetas e historiadores, contando, às vezes, com uma plateia ilustre, conforme relatos sobre a presença de Sócrates e de Ésquilo nestas disputas. Como recompensa, os vencedores recebiam uma coroa de aipo silvestre ou de pinheiro. Como Posídon é relacionado aos cavalos, os concursos hípicos eram predominantes nos Jogos Ístmicos.

2.4.4. Jogando com Apolo

Na sua defesa diante do tribunal ateniense que acabou por sentenciar a sua morte em 399 a.C., Sócrates narrou a visita de um amigo ao Oráculo de Delfos:

(...) ele perguntou se havia alguém mais sábio que eu; respondeu a Pítia que não havia ninguém mais sábio (...) O provável, senhores, é que, na realidade, o sábio seja o deus e queira dizer, no seu oráculo, que pouco valor ou nenhum tem a sabedoria humana; evidentemente se terá servido deste nome de Sócrates para me dar como exemplo, como se dissesse: ‘O mais sábio dentre vós, homens, é quem, como Sócrates, compreendeu que sua sabedoria é verdadeiramente desprovida do mínimo valor’ (...) vivo numa pobreza extrema, por estar ao serviço do deus (PLATÃO, 1972: 14/16).

Este deus é Apolo, associado ao pensamento racional e à uma trajetória mítica em que se destacam suas lutas e comportamentos competitivos. Ele é filho da deusa Leto que, grávida de Zeus, percorreu o mundo buscando um lugar onde seus filhos pudessem nascer, já que Hera, irada e enciumada, proibira a terra de acolher a parturiente. Leto acabou se dirigindo à ilha de Ortígia que, por não pertencer à terra, não teria o que temer. Mais tarde, Apolo fixou a ilha no centro do mundo grego, mudando-lhe o nome para Delos, que significa luminosa, brilhante. Leto se contorceu em dores, durante nove dias e nove noites, pois também não pode contar com Ilítia, a deusa dos partos, retida por Hera no Olimpo. As divindades se puseram ao lado de Leto, mas nada podiam fazer, sem o consentimento de Hera. Até que a convenceram a libertar Ilítia, mediante o presente de um enorme colar de fios de ouro. Assim, Leto deu à luz aos gêmeos Ártemis e Apolo.

A transformação de Delos em local central do mundo grego significava que lá passaria a ser o local de manifestação do divino por hierofania, ou disfarces e metamorfoses, ou por epifania, isto é, mostrando-se diretamente. Portanto, o centro é mítico e não geográfico. Nas culturas que admitem a existência de três níveis cósmicos, Céu, Terra, Inferno, o centro representa o ponto de interseção dessas esferas, o meio de acesso às regiões mais altas onde moram os deuses, o espaço de ascensão para se chegar ao divino.

Apolo está associado ao número sete: teria nascido no sétimo dia do mês délfico Bísio, ou do ático Elafebólion; sete cisnes brancos teriam dado sete voltas em torno da ilha de Delos, assim que ele nasceu; sua lira possuía sete cordas, suas principais festas eram celebradas no sétimo dia do mês, e assim por diante. O número sete era uma síntese da sacralidade para os antigos, integrando diversas ordens planetárias, celestes, morais e espirituais. Entre várias interpretações, o número pode ser entendido como o símbolo da totalidade do universo em movimento, por resultar da soma do quatro, que configura a terra, com o três, que representa o céu. Pela sua brancura, vivacidade e graça, o cisne seria uma verdadeira epifania da luz, do sol e da masculinidade. Porém, ele também pode ser negro, envolvendo o campo simbólico da noite, da Lua e das mulheres. Sintetizando as duas inflexões, o cisne e o próprio deus se tornam andróginos, intensificando-se o mistério de seres que voam, se desgarram da terra e seguem adiante. O deus tomou como símbolos e instrumentos o arco e a lira

Muito ligados à mãe, Apolo e Ártemis agem para defende-la contra violências sexuais e desafios competitivos, como ocorreu no célebre mito de Níobe, filha de Tântalo. Do seu casamento com Anfíon, Níobe gerou catorze filhos, sete meninas e sete meninos:

Orgulhosa de sua prole, Níobe dizia-se superior a Leto, que só tivera dois: Apoio e Ártemis. Irritada e humilhada, Leto pediu aos filhos que a vingassem. Com suas flechadas certeiras, Apoio matou os meninos e Ártemis, as meninas (...) A infeliz Níobe, desesperada de dor e em prantos, refugiou-se no monte Sípilo, reino de seu pai, onde os deuses a transformaram num rochedo, que, no entanto, continua a derramar lágrimas. Do rochedo de Níobe, por isso mesmo, corre uma fonte (BRANDÃO-I, 1987:80).

Apolo é resultante de um vasto sincretismo e de uma depuração mítica. Associado à Lua, na Ilíada, mais tarde ele se tornou um deus solar, um deus da luz, que tinha suas flechas comparadas aos raios de Sol. Reunindo elementos de várias origens, Apolo é uma figura mítica bastante complexa, dando a impressão de ser muitos, um amálgama de várias divindades locais pré-helênicas, suplantando, entre outros, seres pré-olímpicos como Hélio (o deus Sol) e Ismênio (o deus-rio).

Na literatura, ele aparece com inúmeros atributos: deus agrário, deus que cura, deus purificador das almas, deus oracular, deus da luz, mestre do canto, da música, da poesia e das Musas. Sua imagem é a de um deus alto, bonito e majestoso, repleto de histórias de amor com ninfas e com mortais, pai de inúmeros filhos, como os Coribantes, demônios do cortejo de Dioniso, o músico Lino e o poeta e cantor insuperável, Orfeu. Era vingativo, quando preterido por suas amantes, como no caso de Cassandra, a princesa troiana, a quem amou, dando-lhe o dom da profecia. Ao se ver divinizada, Cassandra repeliu o deus que, não podendo retirar-lhe os poderes divinatórios, cuspiu-lhe na boca, fazendo com que tudo que a moça dissesse fosse verdade, mas ninguém lhe desse crédito. Ele também amou jovens como Jacinto e Ciparisso, em relações que os metamorfosearam em plantas. Era um deus competitivo, que punia aqueles que o desafiavam, como ocorreu ao sátiro Mársias, flautista habilidoso e virtuoso, que ousou propor ao deus uma disputa:

Os juízes de tão magna contenda foram as Musas e Midas, rei da Frígia. O deus foi declarado vencedor, mas o rei Midas se pronunciou por Mársias. Apolo o puniu, fazendo que nascessem nele orelhas de burro. No tocante ao vencido, foi o mesmo amarrado a um tronco e escorchado vivo (BRANDÃO-I, 1987:89).

Seu filho com a ninfa Corônis, Asclépio, é um herói-deus cujo mito data do século XIII a.C. Residindo em Epidauro, ele é um médico extraordinário, capaz de fazer

a ressurreição de mortos. A cidade passou a dedicar-lhe cultos e sacrifícios, além de abrigar seitas empenhadas em descobrir curas e poderes especiais sobre a vida e a morte. Ele acreditava que a causa das doenças era mental, que a saúde do corpo dependia da saúde da alma, que a harmonia e a ordem divina interferiam decisivamente no estado físico e psíquico do ser humano. O remédio era que os doentes pensassem santamente, pois a pureza espiritual torna o físico harmônico e saudável.

Epidauro possuía um pequeno teatro para música e poesia; um estádio para competições esportivas; um ginásio para exercícios físicos; um teatro, que funciona até hoje; uma biblioteca e várias obras de arte. Saúde, culto e cultura se misturavam, produzindo seus efeitos catárticos que contribuem para equilibrar o corpo e a alma das pessoas:

A tragédia e a comédia bem como a poesia épica e lírica contribuíam para aumentar a espiritualidade e purificar a alma de certas paixões desastrosas. A ginástica e as disputas atléticas disciplinavam os movimentos e o ritmo interior do corpo, multiplicando as possibilidades físicas e psíquicas do ser humano. A contemplação artística e o fruir da beleza de tantas obras de arte (...) tinham por escopo a elevação, a espiritualização e humanização do pensamento. Todo esse conjunto, espiritual e cultural, visava, em última análise, à catarse. Mesmo à época da dominação romana (séc. II a.C.) (...) Asclépio e sua nooterapia jamais desapareceram: purifica tua mente e teu corpo estará curado (BRANDÃO-I, 1987: 92-93).

Apolo lutou contra Píton, o monstruoso dragão que havia sido enviado por Hera contra Leto e seus gêmeos. Venceu o monstro com o auxílio de suas flechas, tornando-se senhor do Oráculo de Delfos. Simbolicamente, o arco e a flecha remetem ao desapego ao concreto e ao imediato, já que as flechas conquistam a distância, vinculando-se tanto à calma e à serenidade envolvidas no esforço intelectual, como, também, ao transe experimentado pelos sacerdotes do deus. Por sua vez, o dragão simbolizava o reino das forças telúricas suplantado pelos deuses olímpicos. Após matar o dragão, Apolo se submeteu a uma purificação que o tornou o deus que supera as nódoas produzidas por crimes de morte, contaminadores de uma coletividade inteira. Assim, o deus contribuiu para humanizar os hábitos antigos relativos aos homicídios.

No Oráculo de Delfos, a Pitonisa ou Pítia falava em nome de Apolo, respondendo às consultas que lhe eram feitas, em linguagem cifrada que permitia várias interpretações. Com nome derivado do dragão morto pelo deus, a Pítia era escolhida pelos

sacerdotes de Apolo, dentre as jovens camponesas de Delfos, e, mais tarde, dentre as mulheres de, no mínimo, cinquenta anos. A tradição mítica destacava a presença de Dioniso em Delfos, durante o inverno, período em que Apolo migrava para a região dos hiperbóreos¹⁸. Isso permite a interpretação de que os êxtases e entusiasmos vividos pela Pítia ao proferir seus oráculos, seriam uma combinação do apolíneo e do dionisíaco. Como suas bacantes não eram profetizas, pode-se entender que a técnica era de Dioniso, mas o efeito era de Apolo.

O Oráculo de Delfos revelava uma mudança profunda nos costumes gregos, substituindo as vinganças familiares pelas leis dos tribunais, afirmando os valores da sabedoria, do meio-termo, do equilíbrio e da moderação. Para Heráclito, a harmonia resultaria da tensão entre os contrários, como a do arco e da lira, fazendo de Apolo o grande harmonizador, aquele que assume os opostos, integrando-os em uma nova configuração, mais ampla e complexa. Apolo apresenta aos homens a trilha que conduz da visão divinatória ao pensamento:

A lição apolínea por excelência é expressa na famosa fórmula de Delfos: 'Conhece-te a ti mesmo'. A inteligência, a ciência e a sabedoria são consideradas modelos divinos, concedidos pelos deuses, em primeiro lugar por Apolo. A serenidade apolínea torna-se, para o homem grego, o emblema da perfeição espiritual e, portanto, do espírito. Mas é significativo que a descoberta do espírito conclua uma longa série de conflitos seguidos de reconciliação e o domínio das técnicas extáticas e oraculares (ELÍADE, 2010:262).

Eram muitas as festas e os locais em que se prestava culto a Apolo, por exemplo, na ilha de Delos, berço do deus, para onde os gregos iam anualmente celebrar com jogos e cantos as Panegírias. A peregrinação a Delos tem origem no mito de Teseu que, por sua vez, remonta a competições esportivas. Conta-se que Androgeu, filho do rei Minos de Creta, participara das competições atléticas de Atenas e, sagrando-se vitorioso, despertou a inveja dos demais, sendo por eles assassinado. Para vingar a morte do filho, Minos declarou guerra aos atenienses que, vencidos, foram obrigados a periodicamente enviar a Creta, sete moços e sete moças que serviam de alimento ao Minotauro, preso no famoso labirinto. Essa prática perdurou por muito tempo, até que Teseu foi enviado entre os

¹⁸ País mítico de uma raça santa, eternamente jovem e saudável. Seus habitantes não conheciam a morte, nem o trabalho e nem os combates, passando os dias dançando e tocando flauta.

jovens e conseguiu, com o auxílio de Ariadne, matar o monstro e fugir do labirinto, pondo fim a uma longa série de sacrifícios:

(...) como a cidade houvesse feito a Apolo a promessa de enviar todos os anos uma peregrinação a Delos se daquela vez os jovens fossem salvos, desde aquele fato até o presente, se continuou a fazer essa peregrinação ao templo do deus. Manda uma lei do país que, a partir do momento em que se começa a tratar da peregrinação e enquanto ela dura, a cidade não seja maculada por nenhuma execução capital em nome do povo, até a chegada do navio a Delos e sua volta ao porto (...) foi por esse motivo que Sócrates, entre o julgamento e a morte, teve de passar tanto tempo na prisão (PLATÃO, 1972: 64).

Uma das festas mais populares, celebradas em toda a Grécia nos dias seis e sete do mês Targélion (maio-junho), eram as Targélias, quando se aguardava a colheita anual. Ramos de oliveira envoltos em pequenas faixas eram conduzidos em procissão, realizavam-se concursos de canto e música e, por fim, o processo de purificação da pólis, integrado pelo banimento de pessoas escolhidas para o sacrifício. Havia ainda as Pianépsias, no dia sete do mês Pianépsion (outubro-novembro) e as Delfínias, em Atenas.

Melhor documentados e estudados, aparecem os Jogos Píticos, realizados em Delfos, de quatro em quatro anos, para comemorar a vitória sobre o dragão Pítio. Dedicados a Apolo, estes jogos privilegiavam as disputas musicais e poéticas, ao contrário dos Olímpicos, cuja tônica eram os concursos atléticos. Os vencedores recebiam prêmios variados, como uma quantia em dinheiro, uma coroa de ouro ou de louros e, também, as célebres trípodas, vasos ou peças de três pés, às vezes deixadas expostas em locais públicos ou presenteadas em agradecimento aos deuses.

Delfos está situada em um planalto, junto ao Monte Parnaso, em frente ao qual existia um teatro e um estádio, onde se realizavam os Jogos Píticos, que, na sua origem, envolviam apenas competições musicais de hinos a Apolo. As versões sobre a data do seu início variam bastante, sendo provável que eles passaram a existir a partir do século VI a.C. Os primeiros vencedores foram Chrysothemis de Creta, Philammon e Thamyris. Posteriormente, foram introduzidas competições entre tocadores de cítara, de flauta e de cantores acompanhados por estes instrumentos, onde foram vencedores Melampus, Echembrotus, Sacadas (flautista que ganhou mais de uma vez) e Terpander (cantor e compositor de canções líricas que venceu quatro vezes).

As competições esportivas envolviam corridas, lançamento de flecha, de barra, lutas, pancrácio, pugilato e corrida de cavalos; as artísticas eram integradas por concursos de poesia, de canto (recitações de hinos e poesias), de música e de dança de meninos em volta do altar a Apolo. Píndaro, nas suas *Odes Píticas*, cantou alguns vencedores: na corrida de carros, Hieron de Etna e Arcesilas de Cirene; na corrida de quadrigas, Megales de Atenas; na luta, Aristómenes de Egina e na corrida armada o homenageado foi Telesxicrato de Cirene. Entre vários atletas homenageados, Simônides dedicou epigramas aos lutadores Aristodamos da Élida, Mílon de Crotona e Teogneto, pertencente à uma célebre família de Égina dedicada a esta modalidade esportiva.

Esparta não foi apenas uma sociedade militarizada, tendo se tornado no século VII a. C., um importante centro artístico aberto ao desenvolvimento de talentos locais e à acolhida de artistas estrangeiros. Os espartanos apreciavam a poesia mélica, isto é, aquela executada com música, participando de um ritual ou cerimônia. Integrando-se ao cotidiano da população, sem ser apenas um divertimento, a poesia mélica se inseria ativamente em um contexto ritualizado e performático, em que o espírito guerreiro dos espartanos era estimulado:

Seu estilo era simples e seus temas eram sérios, com o objetivo de promover uma boa formação dos caracteres. Nelas, eram louvados os heróis de Esparta e condenados os covardes que não lutaram até o fim para defender sua cidade. Nos festivais, eram organizados três coros de acordo com as idades, um de velhos, outro de adultos e outro de jovens. Cada um cantava sobre a sua bravura: uns falavam dos seus feitos no passado, os outros tratavam das suas ações no presente e os últimos cantavam sobre o seu desejo de realizar grandes proezas no futuro (ROCHA, 2014).

Os espartanos tinham treinamentos poéticos e musicais, para estimulá-los a serem bem-sucedidos em seus empreendimentos. A música integrava as suas celebrações religiosas, sendo as Carnéias uma das mais importantes, cuja história aparece vinculada ao poeta e músico Terpandro:

O festival era organizado por cidadãos solteiros e era o momento adequado para que os jovens, que já haviam completado seu período de formação, ingressassem na vida adulta (...) Um elemento importante nesses momentos de comemoração eram os concursos. A realização de concursos musicais no âmbito do festival das Carneias não teria acontecido desde o início. A introdução de agones, provavelmente, ocorreu quando Terpandro migrou de Metimna (Lesbos) para Esparta, na primeira metade do século VII a. C. (...) Terpandro teria sido o primeiro a vencer o concurso musical nas Carneias. Esse fato parece

estar diretamente relacionado à fundação da primeira escola musical (katastasis), em Esparta, por obra do mesmo Terpandro (ROCHA, 2014).

As Carneias atestavam a capacidade sincrética do deus, celebradas em honra de Apolo Carneu, síntese do olímpico com uma divindade local, associada primitivamente aos rebanhos de gado e de ovelhas. Promovendo a interrupção de todas as atividades militares, as festas aconteciam durante nove dias, entre o sétimo e o décimo quinto dia do mês Carneus, equivalente a agosto no calendário gregoriano. As comemorações se iniciavam com uma corrida de jovens, com cachos de uvas nas mãos, liderados por um sacerdote. Em seguida, ocorriam os sacrifícios de carneiros e os banquetes em honra a Apolo. Os outros dias eram ocupados por competições atléticas e artísticas, além das cerimônias de premiação e de encerramento. Além dos Jogos Píticos, o poeta lírico Terpandro também venceu nas Carneias, entre 676 e 673 a.C.

Ainda existiam em Esparta as Ginopédias, onde jovens inteiramente nus exibiam suas habilidades rítmicas e atléticas através de danças guerreiras, além de coros de adolescentes e adultos entoarem hinos a Apolo, compostos pelos poetas da época. Este costume deve ter sido iniciado por volta de 668 a.C., ano da derrota espartana na sua luta contra Argos, tendo sido criado para pedir ao deus que evitasse novos revezes nas guerras. O caráter militar das danças reforçava as finalidades guerreiras do evento. Há registros que admitem a possibilidade de jovens mulheres espartanas terem participado destas festas, exibindo publicamente a força e a saúde necessárias à geração de filhos. Provavelmente, as danças ocorriam em locais destinados a cerimônias religiosas, entrando em competição a beleza, a rapidez e a força dos movimentos.

2.4.5. Jogando com Dioniso

Os vários epítetos de Dioniso têm em comum as referências ao entusiasmo, ao transe, ao estremeamento, ao êxtase, ao gozo ruidoso e agitado. Documentos comprovam sua presença no mundo grego, pelo menos desde o século XIV ou XIII a.C. Porém, seu aparecimento marcante nos relatos míticos e literários somente ocorreu séculos depois, em um adiamento provavelmente motivado por razões políticas. Embora existam várias origens associadas ao deus, esta reflexão se centrará na que está associada às festas e aos cultos praticados na Grécia que estimularam o desenvolvimento das atividades teatrais.

Sêmele, uma princesa tebana, engravidara de Zeus e, mais uma vez, a ciumenta Hera se colocou no caminho para inviabilizar o nascimento da criança. Disfarçada em ama, Hera aconselhou a jovem a pedir ao amante que se mostrasse em todo o seu esplendor. Zeus já havia advertido a moça sobre os perigos de semelhante pedido, sabedor de que um mortal não tem estrutura para suportar a epifania de um deus. Porém, como havia jurado jamais contrariar os seus desejos, Zeus se mostrou com seus raios e trovões, provocando um incêndio que matou a princesa. Ele salvou o feto do futuro Dioniso, colocando-o na sua coxa, para que se completasse a gestação. Assim que nasceu, Hermes levou Dioniso para a corte de Átamas, rei beócio de Queroneia, casado com a irmã de Sêmele, Ino. Novamente, Hera interveio, provocando a loucura do casal, que os levou a matar seus filhos legítimos. Ino se suicidou e Átamas foi banido da Beócia. Mais uma vez, Zeus salvou Dioniso, transformando-o em um bode e fazendo com que Hermes o levasse para o monte Nisa, onde foi criado pelas Ninfas e pelos Sátiros.

O duplo nascimento de Dioniso lhe dá um poder ausente em outros seres gerados pela união de deuses com mortais: a gestação na coxa de Zeus, dá à criança uma dimensão divina. A coxa ganha um sentido sexual e, também, matriarcal, já que cumpre a função do ventre feminino, somando uma característica andrógina ao deus em gestação:

No mito grego é de regra que a união de deuses e de mulheres mortais gere normalmente um varão, dotado de qualidades extraordinárias, de areté e timé, mas partícipe da natureza humana, donde um mero ser mortal. Salvo por Zeus e completada a gestação na coxa divina, Dioniso será uma emanção direta do pai, donde um imortal, figurando a coxa do deus como o segundo ventre de Dioniso, tal qual o foi a cabeça do mesmo Zeus em relação a Atená. (...) Dioniso se tornou tão poderoso, que desceu até o fundo do Hades para de lá arrancar sua mãe Sêmele, conferir-lhe a imortalidade (...) e com ela escalar o Olimpo (BRANDÃO-II, 1987:122).

Conta-se que, vivendo feliz no Monte Nisa, teria espremido uvas e criado o vinho. Dioniso, as Ninfas e os Sátiros bebiam muito, dançavam enlouquecidamente e caíam desfalecidos. Estava criado o delírio dionisíaco, a euforia extática e entusiasmada que se disseminaria por toda a Ática, estando presente nas festas e no culto ao deus, principalmente naquelas que comemoravam a cultura do vinho. São também atribuídas a Dioniso as criações do ditirambo, da tragédia e do drama satírico. Entre os séculos VII e VI, o ditirambo surgiu como uma espécie de lirismo coral, vinculado a um ritual de

sacrifício, destinado a produzir o êxtase coletivo através de movimentos rítmicos, aclamações e vociferações.

Somente a partir do século VI a.C., Dioniso aparece em Atenas, o que pode ser justificado pelo caráter agrário do deus, que o manteve durante anos confinado ao campo. Porém, sua ausência pode ser melhor explicada pela situação política existente até então, cuja superação coincide com a disseminação do culto dionisíaco. Atenas era dominada pelos eupátridas, isto é, os bem-nascidos, os pertencentes à velha aristocracia, os que podiam reivindicar uma ascendência heroica. Eram os donos da terra e membros de famílias historicamente importantes, que tinham exclusividade no uso de armas para as guerras e a defesa da pólis. Monopolizando o poder militar, econômico e político, tornaram-se ainda os senhores da religião, sendo nomeados dentre eles os arcontes e os membros do Areópago.

Para muitos analistas, os deuses olímpicos eram uma projeção do poder político dos eupátridas. A partir do século VI a.C., várias mudanças se processaram, com o enfraquecimento do seu poder: a adoção das falanges de hoplitas como forma de defesa e de luta, introduziu novos setores sociais no poder militar; a criação do sistema monetário permitiu a acumulação de riquezas por uma burguesia comercial, desvinculada das propriedades agrárias; o descontentamento popular crescia a partir do não-atendimento de suas necessidades essenciais e políticas. O processo que levaria à democracia grega se inicia com Sólon, passa por Pisístrato e se afirma com Clístenes, Efialtes e Péricles, fazendo com que a voz popular se fizesse ouvir em instâncias que se foram aprimorando. Com o povo e a democracia, Dioniso pode, finalmente, entrar em Atenas. Sendo imortal, talvez Dioniso tenha sido mais humano que o próprio homem grego e sua religião colidia com a política dos eupátridas, apoiada nos deuses olímpicos tradicionais e despóticos:

Na Grécia, as correntes religiosas místicas (Mistérios, Orfismo, Pitagorismo, Dionisismo...) confluem para uma bacia comum: sede de conhecimento contemplativo (gnôsis); purificação da vontade para receber o divino (kátharsis); e libertação desta vida, que se estiola em nascimentos e mortes, para uma vida de imortalidade (athanasía). Mas essa mesma sede de imortalidade, preconizada por mitos naturalistas de divindades da vegetação, que morrem e ressuscitam (Dioniso sobretudo), essencialmente populares, chocava-se violentamente com a religião oficial e aristocrática da pólis: os deuses olímpicos sentiam-se ameaçados e o Estado também. Assim, a imortalidade na Grécia tornou-se uma espécie de competição (BRANDÃO-II, 1987: 125).

Os apelos religiosos à prudência, à justa medida, à moderação aparecem como um freio à tentativa humana de se igualar aos deuses, de competir pela sua imortalidade. Dioniso era perseguido porque a experiência religiosa que propunha ameaçava um estilo de vida e um universo de valores, negando os demais cultos. O êxtase dionisíaco fazia os seus seguidores saírem de si mesmos, vivendo um processo eufórico e entusiasmado que os fazia comungar da imortalidade. Ultrapassando a medida dos mortais, este homem era uma ameaça à ordem estabelecida.

Sendo um deus muito popular, a propagação dos cultos dionisíacos em Atenas só pode acontecer a partir da busca de apoio político por parte de Pisístrato, ainda que o conteúdo de algumas das suas festas tenha sofrido um processo de moderação impetrado pelas autoridades locais. Como Dioniso é um deus socialmente universal, os escravos podiam participar das cerimônias e celebrações públicas ao deus. Pisístrato deu início às celebrações de quatro grandes festas dionisíacas: Dionísias Rurais, Lenéias, Dionísias Urbanas ou Grandes Dionísias e Antestérias. O tirano chegou ao poder por volta de 561 a.C., permanecendo, com algumas breves interrupções, até 527 a. C., quando foi sucedido pelos seus dois filhos.

Celebradas no final do mês de dezembro, as Dionísias Rurais eram as mais antigas festas áticas a Dioniso. Eram celebrações feitas em aldeias, disseminadas pelo mundo grego, dependentes, portanto, dos recursos de cada uma para a sua realização. Exaltando a fertilidade dos campos e das pessoas, sua atividade central era uma alegre e barulhenta procissão, com pessoas mascaradas ou fantasiadas de animais, transportando um enorme falo pelas ruas da cidade. A partir do século V a.C., foram introduzidas competições de tragédias e de comédias, principalmente nos bons teatros existentes no Pireu, Salamina, Eleusis, Flia, Muníquia e Tórico.

Em Atenas, o mais antigo templo de Dioniso localizava-se no Lénaion, onde, mais tarde, também passou a existir um teatro. Honrando Dioniso do Lénaion, as Lenéias eram celebradas em pleno inverno, entre o final de janeiro e o início de fevereiro. Os poucos registros existentes atestam que existia uma invocação ao deus feita por um condutor de tochas, uma procissão de caráter orgiástico e competições de comédia e de tragédia.

No final de março, eram celebradas as Dionísias Urbanas, que tinham participantes e público provenientes de todo o mundo grego. As festas duravam seis dias:

no primeiro, uma grande procissão percorria a cidade de Atenas, transportando a estátua de Dioniso; nos dois dias seguintes, ocorriam as competições entre dez coros de ditirambos, com cinquenta membros cada um, dançando e cantando em torno do altar na orquestra do teatro, onde a estátua do deus fora colocada; nos três últimos dias, ocorriam as competições dramáticas. Cada competição teatral envolvia três poetas trágicos, cada um com uma tetralogia e, tempos depois, com uma trilogia: três tragédias e um drama satírico, assim chamado pelo fato de sátiros integrarem o seu coro e não pelo seu caráter crítico.

Entre o fim de fevereiro e o início de março, celebravam-se as Antestérias, festa primaveril em que Dioniso imperava integralmente e o Estado tolerava a quebra de todos os interditos, visando promover a fecundidade e a fertilidade. Em Atenas, estas festas também eram conhecidas como Dionísias Velhas. No primeiro dia, o vinho colhido no outono era transportado em enormes jarros de barro até o Santuário de Dioniso no Lénaion, que permanecia fechado o ano inteiro, só se abrindo nestas festas. Após brindes e oferendas a Dioniso, iniciava-se a bebedeira sagrada. No segundo dia, havia competições que declaravam vitoriosos aqueles que esvaziassem mais rapidamente um cântaro de vinho, com cerca de três litros da bebida. Além de uma coroa de folhas, o prêmio era, obviamente, um odre de vinho.

No mesmo dia, ocorria uma procissão, celebrando a chegada de Dioniso a Atenas pelo mar. Por isso, uma embarcação deslizava sobre quatro rodas, puxada por dois sátiros. Em cima, o deus era representado empunhando uma videira, ladeado por dois sátiros nus, tocando flauta. Acompanhado por um touro destinado ao sacrifício, o barulhento cortejo seguia pelas ruas da cidade, integrado por participantes mascarados ou disfarçados de sátiros. Após as cerimônias feitas ao deus no seu santuário, a esposa do Arconte Rei se tornava amante de Dioniso, subindo para junto dele na embarcação e dando início a um novo cortejo, agora de caráter nupcial, que levava o casal para uma antiga residência real na parte baixa da cidade. Lá se consumava o casamento sagrado, não se sabe se de fato ou simbolicamente. Na prática, o ritual coroava a união do deus com toda a cidade de Atenas.

No terceiro dia, os mortos eram homenageados e, para tanto, todos os templos, exceto o de Dioniso, eram fechados; as portas das casas eram pintadas de preto e todos se protegiam, enfeitando-se com ramos cheios de espinhos. Supunha-se que os mortos e as suas deusas, as Queres, vagavam pela cidade. À tarde, uma sopa com todas as sementes

era oferecida a Hermes e a todos os participantes da festa. À noite, todos gritavam para que as Queres fossem embora. Assim como Deméter e Perséfone, deusas da vegetação, Dioniso também integra o mundo agrário, onde a morte está relacionada à fecundidade e à fertilidade: do interior da terra vem os mortos e as sementes, prontas para germinarem e alimentarem os vivos.

Como uma festa sagrada do vinho, os participantes embriagados e extáticos das Antestérias tentavam uma superação da sua condição humana e a conquista de uma liberdade divina. Este estado típico do culto dionisíaco permitia a quebra de tabus, estimulando uma adesão maciça das mulheres. A comunhão com o deus se fazia através de uma loucura sagrada e de uma agitação incontrolável, chamadas de mania e de orgia, que levavam a uma purificação ou catarse, enquanto experiência religiosa.

Para muitos analistas, antes de Dioniso, havia dois mundos: o mundo dos homens e o inacessível mundo dos deuses. O deus permitiu ao homem penetrar no mundo dos imortais. Através do êxtase e do entusiasmo, os homens aceitaram sair de si na esperança de uma transfiguração. Simbolicamente, Dioniso personifica a ruptura das inibições, das repressões e dos recalques, forças inconscientes que conseguem se libertar dos grilhões repressivos da consciência. Seu enquadramento é difícil e extenso: pode ser colocado entre os deuses da vegetação, já que suas festas seguem o calendário agrícola; está relacionado às plantas trepadeiras e rasteiras, às videiras, ao pinheiro, mas também à água, aos germes, ao sangue e ao esperma. Aparecendo e desaparecendo de forma inesperada, ele está sempre de passagem, não criando raízes em nenhum lugar. Dioniso acaba sintetizando a unidade da vida e da morte. É o deus da transformação, das metamorfoses, da máscara. Ele também se vincula à loucura e às bebedeiras do seu cortejo de homens e mulheres, errantes a vagar pelos campos e cidades. Seu culto se inicia na periferia campestre, para adentrar posteriormente os núcleos urbanos, espalhando-se como uma epidemia.

Dioniso está associado a vários deuses olímpicos ou não. Com Deméter, está ligado à vegetação e à fertilidade, embora a deusa alimente os homens com o trigo e ele os alimente de vinho, proporcionador de gozo e prazer. Desde a infância, está associado aos sátiros, às ninfas e a Pã, deus de caráter sexual, protetor dos pastores e dos rebanhos, cuja forma física mistura um bode e um homem. Dioniso também foi um dos amantes de Afrodite, com quem gerou Príapo, protetor das pastagens e plantações, dono de um descomunal falo ereto, personificação da fertilidade sexual, ainda que o tamanho do seu

membro lhe negasse o prazer. Mas a ligação mais fecunda de Dioniso foi estabelecida com seu irmão Apolo, aparecendo em antigos hinos órficos e celebrizada pela obra de Nietzsche, que prioriza o conflito na eterna busca pela excelência e divinização humanas.

2.5 - Jogo rápido com Nietzsche

*Ora, não houve apenas um nascimento de Lutas,
mas sobre a terra existem duas.
Quando alguém observa uma delas, considera louvável;
a outra é digna de censura: elas têm ânimos diversos.
Pois uma promove a guerra má e a disputa, é a cruel (...)
A outra, a primeira, gerou-a a Noite escura (...)
ela leva ao trabalho mesmo a pessoa sem meios.
Pois um homem sente falta de trabalho ao olhar para outro
que, rico, apressa-se a arar, plantar
e administrar bem sua casa, e um vizinho procura igualar o outro
que se apressa em alcançar a fartura.
Essa Luta é boa para os mortais.
O oleiro irrita-se com o oleiro, o carpinteiro com o carpinteiro,
o mendigo inveja ao mendigo, o poeta ao poeta (HESÍODO, 2012, versos 10-26).*

O sucesso de uma pessoa pode mostrar o fracasso da outra, mas também estimulá-la a persegui-lo. A interação humana visando ao crescimento das suas potencialidades é uma preocupação de Nietzsche. Já na sua primeira obra, ele apresenta a tragédia como uma eterna disputa entre os princípios dionisíaco e apolíneo, que viveriam uma criativa relação de complementaridade agônica:

(...) a evolução progressiva da arte resulta do duplo caráter do espírito apolíneo e do espírito dionisíaco, tal como a dualidade dos sexos gera a vida no meio de lutas que são perpétuas e por aproximações que são periódicas (...). É, pois, às suas duas divindades das artes, a Apolo e a Dioniso, que se refere a nossa consciência do extraordinário antagonismo, tanto de origem como de fins, que existe no mundo grego entre a arte plástica ou apolínea e a arte sem formas ou musical, a arte dionisíaca. Estes dois instintos impulsivos andam lado a lado e na maior parte do tempo em guerra aberta... até que por fim, os dois instintos se encontrem e se abracem para gerarem a obra superior que será ao mesmo tempo apolínea e dionisíaca, a tragédia ática (1978:35).

No século XIX, Nietzsche valoriza o comportamento grego por se distanciar da moderação, não temer o dilaceramento e encarar de frente o lado cruel e sombrio dos homens e da natureza. As criações gregas oscilariam entre dois princípios existentes na realidade: o dionisíaco e o apolíneo. Dioniso expressa a desmedida, a embriaguez, a arte musical sem formas, a fúria dos contrários, o êxtase coletivo e unificador. Em uma visão própria, já que o deus é associado à música entre os gregos, Apolo responderia pelas artes plásticas feitas à sua imagem e semelhança, pela luminosidade, pela medida, pela harmonia, pela perfeição formal e pela individuação da matéria. Estes dois princípios viveriam uma luta interminável que governaria o espírito grego.

Exatamente por serem cruéis, conquistadores, escravocratas e guerreiros, os gregos fizeram do apolíneo um ideal inalcançável a ser buscado nas suas artes e na filosofia. A partir do agonismo grego, Nietzsche encontrou o ponto de partida para uma filosofia anárquica e iconoclasta, que pretendia a valorização integral e o crescimento constante das potencialidades humanas.

Chauí (2002: 27/29) critica Nietzsche por raciocinar através de abstrações, sem considerar as condições históricas e ignorando os múltiplos povos que integravam os habitantes da Grécia, fazendo da expressão ‘os gregos’ um contrassenso. Além disso, entende que Nietzsche justifica o domínio cruel dos mais fortes sobre os mais fracos, valorizando uma luta sem tréguas, um agon interminável entre os contrários. Porém, ela concorda que é fundamental a constatação de que as antinomias, as lutas e os conflitos marcaram a Grécia, cujos artistas e filósofos passaram a buscar harmonia, racionalidade, equilíbrio e moderação como antídotos para os antagonismos e as desmedidas reais.

Embora a crítica seja pertinente, é impossível não se destacar a singularidade do pensamento nietzschiano, entendendo a vida como uma luta incessante entre os opostos, que não se excluem, mas se combinam e exigem uma transmutação de valores que promova a vontade de potência. A complementaridade dos contrários faria da competição uma cúmplice da cooperação, na geração de um movimento de alternância criativa e de eterna busca de realização plena, mas nunca acabada, da capacidade humana.

Nietzsche assinala o caráter belicoso e escravocrata da Grécia antiga. Porém, a crueldade dessa constatação é assumida filosoficamente: a civilização helênica só pode se desenvolver e florescer na história da humanidade, porque estava apoiada na escravidão que, sem deixar de ser abominável, contraditoriamente, fez com que a vida se

potencializasse através da morte. A cultura grega está relacionada com a guerra e os horrores desse estado de coisas, porém soube superar os sofrimentos e pessimismos através de práticas e de criações que deram respostas às suas aflições espirituais, afastando-se do niilismo e da negação da existência.

Nietzsche desdenha da dignidade atribuída ao trabalho nas sociedades contemporâneas, que declaram ter horror à escravidão, mas a tornaram extensiva a todas as pessoas. O trabalho seria apenas um meio de garantir a sobrevivência de uma vida miserável, diferentemente do Estado grego que condenava os escravos ao seu exercício exaustivo, liberando os cidadãos para as necessárias práticas corporais, artísticas, políticas e filosóficas. Ele considera o trabalho ultrajante, pois entende ser impossível que “lutando pela mera sobrevivência, o homem possa ser um artista” (2013:14). Reconhece que a escravidão era uma vergonha inevitável para os gregos, um fundamento cruel e assustador de um potencial criativo sustentado pela miséria de muitos homens.

Trata-se de uma constatação cruel e semelhante, em certa medida, ao pensamento de Marx. Os dois filósofos percebem que existe um excedente de trabalho feito por uma maioria, em benefício de uma minoria. Em Nietzsche, isso garante o desenvolvimento cultural e artístico de um povo. Em Marx, isso garante a acumulação do capital e a continuação da exploração do homem sobre o próprio homem.

Atacando liberais, comunistas e socialistas que condenam as artes e a antiguidade clássica, Nietzsche aponta o perigo de, em nome da justiça e da igualdade, ocorrer o desprezo pela cultura, a valorização da mediocridade e o aniquilamento dos artistas geniais. A mesma crueldade presente na essência de toda cultura, também seria encontrada nas religiões e nos poderes políticos, que massacram tudo e todos que têm força para crescer fora dos seus limites. Nietzsche quer que a cultura “destrua a fortaleza elevada dos direitos religiosos, com seu grito de liberdade ou, no mínimo, em nome da justiça” (2013: 17).

Seu conceito de indivíduo é também radical: o homem só é digno e justifica a sua existência, quando age, consciente ou inconscientemente, como um instrumento da genialidade. Porém, a genialidade não é vista como fruto de um milagre, mas como produto de um trabalho direcionado e de uma ambição poderosa. Nietzsche critica o culto ao gênio, que resulta da vaidade e do amor-próprio daqueles que preferem atribuir ao

acaso ou a um dom divino, a superioridade do outro. O trabalho do gênio é semelhante às demais atividades humanas, que se explicam através daqueles:

(...) cujo pensar é ativo em uma direção, que utilizam tudo como material, que sempre consideram sua vida interior e a de outros com empenho, que por toda a parte veem modelos, estímulos, que nunca se cansam de combinar seus meios. O gênio também nada faz a não ser aprender, primeiro, a pôr pedras, em seguida a edificar (...) Toda atividade do homem é complicada até o miraculoso, não somente a do gênio: mas nenhuma é um milagre (...) Denominar alguém 'divino' quer dizer: 'aqui não precisamos rivalizar (1973:112).

Ao mesmo tempo, nenhum povo pode ser formado apenas por gênios, pois a homogeneidade leva ao embrutecimento. Uma comunidade pode viver uma estabilidade estagnante se for formada somente por indivíduos fortes e cheios de caráter, pois não haveria pelo que lutar e como estabelecer uma dinâmica de conflitos que processassem contribuições de diversas origens. Os indivíduos mais inseguros e mais fracos em termos morais seriam aqueles que teriam condições de inovar o seu contexto, exatamente por estarem mais desvinculados e propensos a transformações.

Em Nietzsche, a disputa de opostos gera um movimento criativo, complementar e dinâmico, onde a decadência surgiria a partir do aniquilamento de um dos polos. Assim, a tragédia começou a declinar com a vitória do apolíneo e a expulsão do dionisíaco, a partir da sua racionalização sob a influência decadente de Sócrates. A Grécia do *logos* e da Lógica teria eliminado a sua força criadora, o *agón* retórico teria suplantado o *agón* guerreiro e artístico.

A agonística grega foi imortalizada pelas narrativas épicas de Homero, pela poesia cosmogônica de Hesíodo e pela filosofia de Heráclito. A partir deles, Nietzsche desenvolveu a sua própria perspectiva de disputa, espírito de competição e rivalidade, defendendo a constante superação de forças entre os homens, possibilitando a afirmação da sua excelência e a superação do niilismo e do pessimismo. Os cantos épicos têm como tema os feitos dos guerreiros, que buscam uma morte gloriosa que torne a vida digna de ser vivida, de permanecer na memória dos homens na imortalidade da fama:

O homem grego educado na disputa procura, como os heróis homéricos, a glória, o brilho da fama e, no impulso de superar os outros, o indivíduo é levado a fazer sempre o melhor possível, e assim a tentar superar a si mesmo, tanto no caso dos sofistas, dos oradores e dos artistas, como no

caso dos filósofos (...) Pela arte, a luta e os impulsos animais do ser humano deixam de constituir um traço exclusivamente destrutivo, para ganharem o sentido de disputa, e assim de criação e superação (SUSSEKIND, 2013:4-5).

A luta contra os aspectos tenebrosos da existência encontrou nas narrativas homéricas a exaltação do guerreiro aristocrático, viril e corajoso, cuja competição perpetuava o desenvolvimento da existência saudável do povo, imortalizando os seus atos e a excelência atingida. Estes heróis podem parecer cruéis e destrutivos para os padrões atuais de aceitação da violência, porém estavam seguindo uma ética determinada pelas suas específicas condições de existência e de sensibilidade, em que a existência do herói só se justifica pela disputa com o seu antagonista. Aquiles e Heitor são rivais e travam uma luta sangrenta, em que o primeiro elimina o segundo e arrasta seu corpo pelas ruas de Tróia. Porém, antes da luta, Aquiles fora avisado por sua mãe, a ninfa Tétis, que, a partir da morte de Heitor, ele próprio encontraria o seu fim, o que, de fato, ocorreu. Sua existência havia perdido o sentido, pois não encontraria mais ninguém capaz de com ele combater em igualdade de condições.

Entre os gregos, a regra agonística exige rivais em condições semelhantes de disputa: se um desaparece, o vencedor deve ter um novo antagonista, de elevadas virtudes e habilidades técnicas. Se nenhum for encontrado, o guerreiro deve ser afastado das disputas. Nietzsche destaca que os gregos renovavam constantemente as suas competições, evitando que um deles fosse vencedor por muito tempo, pois isto acabaria sendo desestimulante à existência de concorrentes. Para garantir o antagonismo, os gregos teriam instituído o ostracismo, já que a existência de opositores e o aparecimento de novos gênios são necessários ao desenvolvimento de uma comunidade.

Em vigor por cerca de setenta anos, entre 487 e 417 a.C., o ostracismo foi praticado em várias cidades gregas, sendo um dos principais instrumentos de luta política. Implicava no banimento por dez anos dos cidadãos que fossem considerados uma ameaça à democracia. Sua criação é atribuída a Clístenes que, através de um conjunto de medidas, promoveu uma completa reorganização de Atenas, buscando a promoção da soberania da assembleia dos cidadãos e a configuração de um sistema que impedisse a volta da tirania. O ostracismo exigia uma dupla votação: a primeira ocorria na assembleia; a segunda votação era feita pelo conjunto dos cidadãos, agrupados por tribo e convocados a depositar em uma urna seus votos, expressos por fichas chamadas *óstraka*.

A originalidade da concepção de Nietzsche sobre o ostracismo está apoiada em um fragmento de Heráclito, sobre Hermodoro, filósofo e legislador, nascido em Éfeso, no século V. Após ser banido, foi para Roma, onde, por volta de 450 a.C., teria dado a sua contribuição à redação das leis do futuro império. Heráclito afirmou:

Merecia que os efésios adultos se enforcassem e aos não-adultos abandonassem a cidade, eles que a Hermodoro, o melhor homem deles e o de mais valor, expulsaram dizendo: que entre nós ninguém seja o mais valoroso, senão que se vá alhures e com outros (Fragmento 121, 1973: 96-97)

Hermodoro foi ser melhor em Roma. Ao contrário de Heráclito, Nietzsche reconhece o valor do ostracismo, ao garantir que a possibilidade de disputa não se esgote, que sempre haja espaço ao aparecimento de novos gênios:

(...) eliminam-se aqueles que sobressaem, para que o jogo da disputa desperte novamente: um pensamento que é inimigo da exclusividade do gênio, em sentido moderno, mas supondo que, em um ordenamento natural das coisas, há sempre vários gênios que se estimulam mutuamente para a ação, assim como se mantêm mutuamente nos limites da medida. É esse o germe da noção helênica de disputa: ela detesta o domínio de um só e teme seus perigos, ela cobiça, como proteção contra o gênio- um segundo gênio 2013: 29-30).

Inexistente no futebol, este ostracismo imposto aos melhores é bastante comum nas artes, manifestando-se nos *hors concours*, literalmente, nos que estão fora dos concursos: obras e artistas que, em um festival ou sistema de premiação, são reverenciados, mas não concorrem, nem têm acesso aos prêmios disputados pelos demais.

Em Hesíodo, a competição tem o sentido de aprimorar a existência real, empurrando o homem para o trabalho. A deusa grega das lutas e da discórdia, Éris, ganha uma dupla manifestação: a má fomenta a guerra e a destruição; a boa fomenta a emulação e a competição, fazendo com que o preguiçoso passe a trabalhar, querendo obter o mesmo êxito do seu vizinho, buscando a superação de suas forças e a excelência das suas obras.

Nietzsche concorda que a inveja estimula o homem a agir, a lutar para ser melhor; não se constituindo em uma falha de caráter. Os gregos seriam extremamente ambiciosos, conseguindo ter ciúmes até dos mortos. Dá como exemplo Xenófanes de Cólofon que escreveu contra Homero e Hesíodo, além de exigir um maior reconhecimento social à sua sabedoria. Entende este tipo de ataque aos grandes poetas e o ressentimento por não se ver justamente homenageado, como uma enorme vontade de ocupar o lugar deles e uma

imensa cobiça por toda a sua fama, pois “Cada grande heleno passa adiante a tocha da disputa; em cada grande virtude, incendeia-se uma nova grandeza.” (2013:29).

A ambição seria necessária ao desenvolvimento da potencialidade criativa e humana, o que pode ser aplicado aos artistas de teatro e aos técnicos e jogadores de futebol. Ao mesmo tempo, Nietzsche prega o desprendimento, principalmente ao filósofo, que não deve se prender ao seu cotidiano insignificante e a coisas que o possam afastar do seu projeto. Enquanto acúmulo e direcionamento de energias produtivas, a concentração é exigida dos artistas e dos atletas os quais, por sua vez, deveriam entender que o processo de ampliação da sua potencialidade é solitário e não deve se tornar dependente dos aplausos ou incentivos dos seus contemporâneos.

Nietzsche sempre atacou a filosofia valorativa, principalmente a socrática-platônica, juíza da vida e do pensamento afirmativo, teorizando a partir de conceitos como bom/mau, justo/injusto, verdadeiro/falso, essencial/aparente, e todas as oposições excludentes que não dão conta da multiplicidade e da coexistência dos contrários. Neste sentido, encontrou em Heráclito uma posição diferente, que se tornou uma das bases para a formulação do seu pensamento: “o combate é de todas as coisas pai, de todas rei, e a uns ele revelou deuses, a outros, homens; de uns fez escravos, de outros, homens livres.” (*Fragmento 53*, 1973: 90).

A partir daí, Nietzsche vislumbra as transformações do instinto agonístico, que migra das lutas cotidianas, passa pelas grandes guerras e chega a uma dimensão universal, cosmogônica. A disputa passa a ser vista como expressão da essência do universo, como uma força que renova a vida de todos os seres, através do perpétuo jogo de criação e destruição. As dificuldades da existência encontram um paralelo na competição infinita que rege e movimenta o mundo, exigindo esforço, determinação e coragem para a produção das grandes obras artísticas, esportivas, filosóficas e políticas, onde se encontram a superação de limites e a realização da vontade de potência. Heráclito concebia o mundo em eterna mudança, em um constante movimento do ir e vir de polaridades de opostos, que se separam em um momento e, em outro, voltam a se unir:

Da guerra dos opostos nasce todo vir-a-ser: as qualidades determinadas, que nos aparecem como duradouras, exprimem apenas a preponderância momentânea de um dos lutadores, mas com isso a guerra não chegou ao fim, a luta perdura pela eternidade (NIETZSCHE, 1974: 43-44).

Heráclito criticava Homero por ter se colocado contra as lutas, pois se isto acontecesse, o universo desapareceria, já que todas as coisas nascem e morrem no meio da disputa. Via um mundo em transformação perpétua, integrado por uma mistura de coisas opostas que se harmonizam em uma unidade em movimento contínuo:

Sua crença na luta está ligada a esta teoria, pois, na luta, os opostos se combinam para produzir um movimento que é harmonia. Há unidade no mundo, mas é uma unidade resultante de diversidade (...) Esta doutrina contém o germen da filosofia de Hegel, que procede mediante uma síntese de contrários. A metafísica de Heráclito, como a de Anaximandro, é dominada por uma concepção de justiça cósmica, que impede que a luta de opostos termine com a vitória completa de uma das partes (RUSSEL, 1957: 57-58).

Em Nietzsche, os opostos não são polos excludentes, mas diferentes graus de manifestação das características dos seres; havendo continuidade e transição entre eles: a doença seria uma transição da saúde, o quente do frio, e assim por diante. Esse entendimento pode ser estendido à oposição senhor/escravo que é melhor definida em termos de posturas e sentimentos em relação à vida, do que pelos seus aspectos sociais e históricos. Os senhores seriam aqueles que atribuem o significado das coisas, pois, com esse ato, também se tornam os seus donos. Por exemplo, uma pessoa boa é definida como sendo igual ao senhor. Os senhores puseram a si mesmos e ao seu próprio fazer como bom, opondo-se aos comportamentos e sentimentos inferiores, comuns, plebeus, em um processo de significação que deixa claro que todos os valores são construções humanas e, portanto, transitórios e mutantes, surgindo a partir de um pathos da distância.

Nietzsche vê sua época como um tempo em que os escravos venceram, no sentido em que os senhores teriam sido superados na sua atividade criativa, na sua postura afirmativa em relação à vida, no seu desprendimento em relação à vileza dos baixos sentimentos. Em termos morais, o poder dos escravos está apoiado no ressentimento, numa vingança imaginária contra os seus antagonistas, só se afirmando em relação ao outro e jamais por si mesmos. A moral dos escravos seria aquela que opõe um 'não' a tudo que lhe é diferente, mas que, contraditoriamente, necessita do outro para poder se afirmar em oposição, não tendo uma ação criadora, mas sempre reativa. Entendendo que o célebre 'combate pela vida' é uma luta por potência, Nietzsche inverte a afirmação darwinista de que os mais fortes vencem os mais fracos:

As espécies não crescem em perfeição: os fracos se tornam sempre senhores sobre os fortes- é que são o grande número, e são também os

mais espertos... Darwin esqueceu o espírito (e isso é bem inglês!), os fracos têm mais espírito... é preciso necessitar de espírito, para adquirir espírito- perde-o quem não necessita mais dele. Quem tem a força desembaraça-se do espírito (...) Entendo por espírito, a cautela, a paciência, o arдил, o disfarce, o grande autodomínio (1973:344).

Para compensar a miséria das suas existências, os escravos e os vencidos teriam inventado o cristianismo, que justifica o mundo terrestre como um vale de lágrimas, diante da felicidade eterna somente conquistada após a morte. Por não possuírem o corpo, inventaram o mito da salvação da alma; por não conseguirem satisfazer seus instintos vitais, criaram o pecado; por serem fracos, desdenham o mundo dos fortes. Tudo que é autêntico e verdadeiro é posto fora do mundo; a boa consciência dos fracos e vencidos elege como virtudes a renúncia e a resignação. O cristianismo seria uma religião da compaixão, emoção depressiva que aumenta e multiplica o desgaste inerente ao padecimento da vida, além de contrariar o processo de seleção próprio à lei do desenvolvimento, conservando o que deve sucumbir e promovendo uma multidão de malogrados de toda a espécie. A compaixão só pode ser considerada uma virtude sob o ponto de vista de uma filosofia niilista, que recusa a vida.

Ao condenar o cristianismo, Nietzsche reafirma a necessidade de uma transmutação de todos os valores, em que o amor à humanidade deixe de se expressar pela condescendência com os vícios e as fraquezas, assumindo atitudes radicais que tanto possam estimular, quanto extirpar características e comportamentos dos homens. Essa aparente crueldade revela uma filosofia que aposta na vida, em tudo que é humano, no presente absoluto e na vontade de potência enquanto disposição permanente para a conquista de novas possibilidades de afirmação dos indivíduos.

Superando valores morais e pressupostos metafísicos quanto à origem e à finalidade dos seres, Nietzsche defende uma vontade alegre, que salte obstáculos de todo tipo, reconhecendo, ao mesmo tempo, a finitude humana e a sua potência criativa. No seu entendimento, o homem cria valores morais, mas esquece que os cria, passando a ver neles algo de transcendente, de eterno, de verdadeiro, quando eles não passam de algo humano, demasiadamente humano. Demolindo ídolos e ilusões, o filósofo não deveria procurar a verdade, mas interpretar e avaliar. Como intérprete, tentaria fixar o sentido de um fenômeno, sempre parcial e fragmentário e de caráter sintomático, e não absoluto. O avaliador seria o artista que considera e cria perspectivas, determinando o valor

hierárquico dos fenômenos e dos sentidos, totalizando os fragmentos sem perder a sua pluralidade, falando pelo poema.

Nietzsche condena a corrupção do homem, não no sentido moral em que ela terrivelmente se coloca na realidade brasileira, mas como um processo de perda dos seus instintos, de opção pelo pernicioso, de perda da vontade de potência, de adesão ao niilismo, de recusa à vida. Colocando-se erroneamente como medida do valor das coisas, o homem tem tentado forçar a realidade imprevista e em eterno movimento, a se ajustar às suas categorias de finalidade, de unidade racionalmente explicável e de existência aparente oposta a uma essência metafísica.

Reconhecendo-se mortal e passageiro, o homem forte se alegra ao buscar viver a plenitude de sua potência, não precisando justificar a sua existência através de uma religião extremada de natureza espiritual, política, filosófica, cultural ou artística. Os mais fortes amam o acaso e a insensatez, sabem caminhar sozinhos, sem superestimar e, também, sem desprezar a espécie humana. Com o triunfo do niilismo, a vontade de potência deixaria de querer dizer criar para significar dominar, sendo essa a maneira pela qual o escravo a concebe. A vontade de potência não pode ser interpretada como desejo de dominar, pois isso seria aprisioná-la aos valores estabelecidos. Ela é um princípio plástico de todas as avaliações e a força criadora de novos valores. Ela significa criar, dar e avaliar.

É interessante observar que alguém de saúde debilitada tenha concebido a ideia de um super-homem. Por toda a sua vida, Nietzsche teve de conviver com a dor física. Em 1870, servindo como enfermeiro na guerra franco-prussiana, contraiu disenteria e difteria, que acabou comprometendo a sua visão e tornando-lhe a voz tão fraca e inaudível, que lhe foi impossível a continuidade da carreira de professor. Em 1888, sofreu uma paralisia progressiva cujas complicações culminaram na sua morte, dois anos depois, aos 55 anos de idade. Seu super-homem estaria além do bem e do mal, livre de todos os produtos de uma cultura decadente, substituindo a moral do escravo pela virtude enquanto capacidade de explorar a fortuna e as circunstâncias complexas e mutáveis. A personalidade criadora do super-homem amaria o risco e o desconhecido, tendo orgulho da sua capacidade de enfrentar e vencer desafios.

Nietzsche valoriza a arte não por produzir obras eternas, pois nada pode ter esse caráter persistente diante da natureza mutável e em perpétuo movimento da humanidade;

nem por ser superior à natureza, atingindo a essência em uma pluralidade de fenômenos aparentes. A arte é fundamental porque, há milênios, tem ensinado o homem a olhar com interesse e prazer para a vida, tornando-o capaz de gostar da vida, em qualquer uma das formas pelas quais ela se manifeste:

Esse ensinamento da arte, que consiste em encontrar prazer na existência e considerar a vida humana como quem considera um pedaço da natureza, sem se empolgar demais, vendo-a como objeto de um desenvolvimento conforme a leis- esse ensinamento se arraigou em nós, ele agora retorna à luz como necessidade onipotente de conhecimento. Poder-se-ia abrir mão da arte, mas com isso não se perderia a aptidão aprendida dela: assim como se pode abrir mão da religião, mas não das intensidade e elevações de ânimo adquiridas através dela (1974:113).

Essa troca de passes tenta caminhar no sentido afirmativo em relação à vida e ao momento presente, quando experimentado de forma coletiva e capaz de transcender o tédio miserável que envolve o cotidiano da maioria das pessoas. Além disso, essa reflexão valoriza a eterna busca pela excelência nas obras e nas ações humanas, na perspectiva de uma maior cota de felicidade na vida dos homens, nas suas diferentes formas de manifestação, mas sempre em um aqui e em um agora, espaço e tempo das várias atividades humanas, inclusive do teatro e do futebol.

3 JOGANDO COM A COMPETIÇÃO NO FUTEBOL

O processo competitivo integra a estrutura do futebol: no mínimo 2 jogadores disputam escalação na mesma posição; jogadores reservas treinam contra os titulares; times disputam entre si, tendo uma narrativa comum de confrontos a qualificar o jogo; jogadores competem técnica e fisicamente visando à marcação de gols. Para Elias, o futebol é uma forma de lazer mimético que, através do confronto, produz uma excitação agradável e socialmente controlada no seu descontrolado. A teoria dos campos de Bordieu pressupõe um espaço de lutas permanentes, onde os atores sociais competem pelas melhores posições, através da luta direta, de artimanhas e artifícios de naturezas diversas ou ainda de práticas ilícitas e criminosas. Assim, o futebol pode ser analisado:

(...) como um espaço no qual os agentes e estruturas disputam o monopólio dos capitais em jogo, bem como lutam por legitimidade e reconhecimento. Dessa forma, as ações dos agentes, influenciadas pelos seus habitus, visariam, em última instância, ao acúmulo de capitais e à manutenção de posições de dominância (DE SOUZA, DE ALMEIDA e MARCHI JUNIOR, 2014: 224-225).

Articulando-se aos grandes acontecimentos econômicos e políticos, a história do esporte em geral e do futebol em particular, tem uma autonomia relativa, uma cronologia específica, que faz com que só se possa analisar esta atividade humana, a partir do momento em que se organizou “um campo de concorrência, no interior do qual o esporte apareceu definido como prática específica, irredutível a um simples jogo ritual ou ao divertimento festivo.” (BORDIEU, 1983: 138).

Buscando a especificidade das atividades esportivas, Bordieu assinala a sua ruptura com as práticas ancestrais encontradas na origem, sublinhando que é exatamente quando deixam de cumprir outras funções sociais (religiosas, políticas, comunitárias, etc.), que estas atividades se constituem enquanto um campo específico, ganhando um caráter de relativa autonomia, com suas próprias regras e competências técnicas, físicas e culturais dos seus agentes, sejam eles jogadores, dirigentes ou jornalistas esportivos.

A autonomia do campo esportivo é acompanhada por um processo de racionalização que implica na definição de regras objetivas e específicas a serem seguidas por todos e a constituição de um grupo de dirigentes recrutados entre os igualmente nobres e burgueses que, nos seus primórdios, fizeram do amadorismo a filosofia política

dos esportes. Vinculado às escolas de elite, os esportes visavam à formação do caráter dos futuros dirigentes empresariais e políticos, inculcando-lhes coragem, firmeza, determinação e vontade de vencer. Para cumprir estas finalidades, nenhuma vantagem financeira poderia estar envolvida na prática esportiva. O amadorismo corresponde aos interesses sociais e às condições de existência das classes dominantes: os ricos têm tempo e espaço para praticar atividades esportivas sem nenhuma finalidade pecuniária, interessados somente na sua saúde e no exercício de valores psicossociais.

Acontece que a competição alimenta a si mesma, isto é, a vontade de vencer os jogos começa a dominar o exercício esportivo. Para poder ganhar, os jogadores precisam desenvolver o seu condicionamento físico, dedicar mais tempo aos treinamentos e enfrentar competidores igualmente preparados. Além de ser difícil o cumprimento destas exigências nos limites do esporte amador, elas também demandam recursos, a serem cobertos, inicialmente, pelo público e, posteriormente, por patrocinadores interessados em se associar a atletas e times vencedores. Neste contexto, o crescimento e a mudança da natureza amadora dos esportes se torna inevitável. O amadorismo foi sendo dilapidado pelo próprio crescimento quantitativo e qualitativo das competições esportivas.

O futebol é um esporte característico da Revolução Industrial que, ao acelerar o processo de urbanização e promover um tipo de trabalho repetitivo e massacrante, acentuou a necessidade de formas miméticas de lazer. Entre elas, destacaram-se as competições esportivas, produtoras de uma excitação agradável que rompe a rotina da vida das pessoas. As sociedades urbanas e industriais criam uma teia de controles e de pressões, forçando seus membros a exercer múltiplas restrições emocionais no seu cotidiano, tornando necessária a existência de atividades que viabilizem um despertar de emoções, socialmente consentido e controlado. Essa excitação agradável pode ser intensa, sobretudo nos acontecimentos que atraem multidões, atingindo níveis emocionais semelhantes aos religiosos. Assim, os esportes em geral e o futebol em particular estão se tornando, cada vez mais, a religião de uma época cada vez mais secular:

É provável que o caráter de oposição inerente ao desporto, isto é, o fato de se tratar de uma luta pela vitória entre duas ou mais equipes, ou entre dois ou mais indivíduos, explique a sua proeminência como um foco de identificação coletiva. Isto significa que o próprio desporto proporciona a identificação do grupo, mais precisamente a formação da ideia de se 'pertencer ao grupo' e de se estar 'fora do grupo' (DUNNING, 1992:324).

Em sociedades de altos níveis de isolamento, de quebra permanente de vínculos comunitários e onde o Estado exerce o monopólio efetivo sobre o direito de uso da força física, os esportes proporcionam a vivência de uma sensação de pertencimento e a possibilidade de união entre unidades sociais complexas e impessoais, como, por exemplo, as cidades, as regiões e as nações. Competições como as Copas do Mundo e os Jogos Olímpicos permitem confrontos entre representantes de várias nações, normalmente, sem mortes ou lesões de grande gravidade. O grau em que estes combates simulados se transformam em confrontos reais depende de vários fatores, entre eles, do nível de tensão pré-existente entre as nações envolvidas.

A competição no futebol é animada pelo confronto entre duas equipes, cujas chances de vitória vão se configurando durante uma partida. Deve haver um equilíbrio entre a garantia de segurança e de integridade física dos jogadores e o nível de excitação e de prazer desencadeado pelo jogo em seus participantes e no público. Um jogo será excitante ou aborrecido pelo equilíbrio de tensão configurado entre as polaridades interdependentes, isto é, se ele conseguir equilibrar os limites da simulação de um combate com os de um confronto sério, fazendo com que o público se envolva na competição. O futebol proporciona diferentes graus de prazer e de satisfação, que vão do mínimo ao máximo, proporcionados por resultados de derrota, empate ou vitória, envolvendo tristeza, enfado, previsibilidade, tensão, surpresa e excitação agradável.

No futebol, pode ser percebida com clareza a complexa correspondência que existe entre a dinâmica do próprio fato mimético e a dinâmica psicológica dos espectadores. O prazer máximo é conseguido pelo confronto prolongado entre dois times bem preparados em técnica e força, diante de uma multidão de espectadores que acompanha o jogo com excitação. A tensão cresce durante a partida, podendo atingir o clímax através da felicidade pela vitória ou da tristeza pela derrota, que fará daquele jogo algo que permanecerá na memória dos seus torcedores.

Os jogadores de futebol partem de uma configuração inicial que vai se movimentando e transformando em outras configurações, constituindo o padrão de jogo daquele grupo de pessoas, que modificam as suas relações em constante interdependência. A configuração inicial dos jogadores é regulamentada por regras definidas, porém, flexíveis, dependendo de vários fatores para serem concretizadas: esquema tático adotado, técnica e condições físicas dos jogadores, estado do gramado e

do tempo atmosférico, torcedores a favor ou contra, etc. O futebol é uma configuração combinatória entre rigidez e flexibilidade.

Em uma partida de futebol, a cooperação pressupõe a tensão competitiva e, ao mesmo tempo, a competição exige cooperação. As polaridades agem em estreita relação entre si, contribuindo à conservação do vigor e do equilíbrio de tensão do jogo. Produzidas no quadro da configuração criada pelo processo de jogo, o futebol define várias polaridades: entre os dois times adversários; entre o ataque e a defesa; entre cooperação e tensão dos dois times e entre cooperação e competição dentro de cada time.

Esta última polaridade pode se expressar, por exemplo, entre membros individuais e o time como um todo. Na sua fase amadora, o futebol exibia o drible, como manifestação da habilidade pessoal do jogador que atuava por prazer, sem se preocupar com os resultados. Como jogo profissional, com a disputa de muitos campeonatos e o crescimento vertiginoso do público pagante, o futebol passou a privilegiar a cooperação no interior das equipes. O drible se desvalorizou diante do passe certo; o jogo individual teve de se ajustar ao coletivo. Mesmo assim, sempre haverá espaço para o craque e os jogadores habilidosos, pois a genialidade é necessária ao espetáculo de futebol.

A excitação vivida pelo público de esportes competitivos é agradável, mas deve ser socialmente controlada. Se as tensões gerais se tornam tão intensas que anulam as formas de controle individual, a própria violência pode passar a ser sentida como algo agradável. A maioria dos torcedores de futebol pertence às classes populares, e, também por isso, grande número dos torcedores violentos integram este setor. A violência no futebol pode ser associada ao desemprego, porém também se explica pela experiência humana desse grupo social: jovens que sentem inferioridade nos seus contatos sociais; que vivem vidas monótonas, geralmente, sem perspectivas ou objetivos existenciais e profissionais. Em vidas vazias e desinteressantes, uma partida de futebol pode se tornar o mais excitante dos acontecimentos a ser experimentado, o que é amplificado pelo sentimento de pertencer a um grupo de milhares de pessoas, de não se estar mais sozinho.

Os países desenvolvidos têm procurado resolver seus problemas básicos, relativos à saúde, educação, moradia e emprego; porém, muitos ainda sofrem com os distúrbios causados pela violência no futebol. Isto talvez possa ser explicado por uma certa ausência de sentido da contemporaneidade, em que a maioria das pessoas se sente

marginalizada da possibilidade de realização pessoal, fazendo da vingança o seu grito de guerra.

À medida em que o futebol foi se popularizando, as elites migraram para modalidades esportivas que as podiam distinguir, como o tênis, a equitação, o iatismo e o golfe. A prática destes esportes se tornou uma marca de distinção, dada pelo tempo disponível e pelo acesso a clubes requintados, além de ser muito recente a sua disponibilização como produto massivo na mídia eletrônica e digital, fora de eventos como as Olimpíadas e competições mundiais. É também marcada socialmente a distinção entre aqueles que podem praticar esportes e aqueles que se limitam a assistir a espetáculos esportivos.

O futebol tem uma hierarquia de instituições a partir da FIFA, de confederações continentais, de federações nacionais, de clubes profissionais e de centros formadores de atletas. Esta relação hierárquica existe dentro de um campo de disputas, expresso não somente através de eleições localizadas, mas também através da busca permanente por notoriedade e prestígio dos dirigentes em qualquer nível, tornando maior e decisivo o seu poder de influência. Trabalhando com o futebol, a FIFA e suas estruturas associadas mantêm uma prática permanente com valores simbólicos e emocionais enraizados nas mais diferentes sociedades, isto é, em campos determinantes e determinados pelos *habitus* dos dirigentes esportivos envolvidos, cujos proclamados princípios éticos servem, na maior parte dos casos, para encobrir um jogo de interesses e de disputas que ocorre alinhado a governos nem sempre democráticos e a grandes corporações multinacionais.

A tendência dominante do esporte moderno em termos mundiais é a da crescente competitividade, aliada à seriedade no modo de envolvimento e à busca por resultados. Atitudes, valores e estruturas amadoras vão sendo substituídas pelo profissionalismo em todos os níveis. Um esporte amador é baseado na organização voluntária de seus integrantes e em um quadro de jogos destinados à prática de atividades físicas, à confraternização e ao prazer e diversão de seus participantes. A satisfação do público não é preocupação de um esporte amador. Certamente, há níveis de competitividade, mas ela não se manifesta através de ligas, campeonatos, patrocinadores, empresários, negociações e pagamentos em significativos valores financeiros.

Por sua vez, o profissionalismo esportivo não eliminou as práticas amadoras, em um processo que continua a ser conflituoso, não aparecendo como resultado das ações

intencionais de um único indivíduo ou grupo, mas como “o resultado inesperado do entrelaçar de ações intencionais dos membros de vários grupos interdependentes, ao longo de muitas gerações.” (DUNNING, 1992:301). Os jogadores profissionais atuam por recompensas sociais e financeiras, pela quebra de recordes pessoais ou coletivos e pela possibilidade de proporcionar prazer a si próprio e excitação aos espectadores. Fala-se em egocentrismo, quando as finalidades são dirigidas a si próprio, e solidariedade, quando as ações têm por finalidade cooperar com os colegas de time e proporcionar a excitação do público.

Às vezes, o nível de tensão entre os jogadores pode se elevar e chegar aos limites de uma rivalidade hostil, transformando o combate simulado em um confronto real. Esta situação pode se espalhar e atingir os torcedores que, identificados passionalmente com os times, são menos capazes de ter serenidade de espírito, podendo partir para a agressão aos rivais ou tentar modificar o resultado do jogo, invadindo o campo ou, no caso brasileiro, acendendo sinalizadores que provocam a interrupção da partida.

Transformado em um espetáculo de massa, o futebol não deixou de cumprir, de uma certa maneira, as funções originais vividas nas escolas inglesas, isto é, a formação do caráter, o aprimoramento da saúde e da capacidade físicas e o estímulo a práticas de solidariedade coletiva.

3.1. Competindo no esporte bretão

Os ingleses merecem uma breve consideração por serem pioneiros na prática e na sistematização das regras do *football association*, trazido por Charles Miller ao Brasil e que se tornou o futebol jogado até hoje. Eles viveram o conflito entre amadorismo e profissionalismo, de evidentes bases sociais, semelhante ao ocorrido no início do futebol brasileiro. Eles sofreram a contradição de terem estimulado um jogo que, na sua origem, pretendia a formação do caráter e o prazer dos seus jogadores, mas que, rapidamente, foi apropriado por milhares de pessoas, mudando de função e assumindo papéis importantes nas mais diversas coletividades.

Na Inglaterra, a partir do século XVIII, o desenvolvimento das competições esportivas ocorreu em um processo articulado às mudanças na estrutura de poder. Os

esportes passaram a ser uma forma de confronto físico relativamente não violenta, ao mesmo tempo em que houve um abrandamento nos conflitos de interesse e de confiança. O poder passou a ser disputado em processos regidos por regras respeitadas por todos, moderando-se a monarquia pela atuação de um Parlamento que também conseguiu apaziguar seus conflitos internos.

A contensão de tensões é um aspecto comum entre os esportes e o regime parlamentar. A Inglaterra vivera um ciclo de violência, iniciado em 1641, quando o rei Carlos I, apoiado pela elite cortesã, invadiu o Parlamento, prendendo os membros que se opunham às suas decisões. A violência acabou provocando mais violência do outro lado: os puritanos reagiram, acabaram decapitando o rei e Cromwell assumiu o poder. Anos depois, os antigos partidários do rei retomaram o poder e os puritanos, na sua maioria, emigraram para a América. Não havia possibilidade de convivência pacífica entre os diferentes setores dominantes.

As tensões continuaram elevadas por muito tempo, principalmente pelo fato de que a classe dos proprietários rurais era dividida em grupos diferentes e antagônicos. Havia os pequenos camponeses, que exerciam um trabalho manual permanente; havia os *whigs*, membros de uma aristocracia rica e de ascendência recente, firmes opositores aos nobres descendentes dos Stuarts e havia, finalmente, os *tories*, aristocratas de famílias mais antigas, mas com propriedades menores. Os *tories* haviam apoiado o rei decapitado, base ao desenvolvimento de profundas rivalidades e desconfianças.

As mudanças de governo eram geralmente seguidas por atos de vingança contra os adversários, que poderiam ser presos ou mortos sob qualquer pretexto; até que os dois grupos modificaram o seu comportamento parlamentar e pacificaram as suas práticas:

Em menos de cem anos, as duas facções das classes mais altas, *whigs* e *tories*, que numa época conturbada se haviam tratado mutuamente com dureza e, por vezes, violentamente, transformaram-se em partidos das classes mais altas, confiando apenas num eleitorado relativamente pequeno de grupos privilegiados e lutando entre si por meios de que não se podem excluir a negociação de votos e o suborno, mas que eram, completamente, isentos de violência. Isto constituía um exemplo notável de um avanço de civilização (ELIAS, 1992: 57/59).

No atual contexto brasileiro, é difícil entender o suborno e a corrupção como ‘avanços civilizatórios’. Elias fala nestes termos, por entender que, mesmo não sendo éticos, são meios e instrumentos de luta política menos nocivos do que assassinatos e

decapitações. No século XVII, eram instrumentos mais avançados do que os usados anteriormente e, portanto, indicavam um avanço civilizatório. Posteriormente, outras práticas certamente assumiram estas funções e poderão jogar a corrupção na lata de lixo da história.

A entrega pacífica do governo a um rival pressupõe um elevado nível de automoderação: o fortalecimento do parlamentarismo fez dos medos recíprocos o espaço de resolução de conflitos sem vencedores absolutos, em que a violência foi abandonada, dando lugar a um confronto de novas competências técnicas e estratégicas, feitas de retórica e de persuasão. A violência e os confrontos sangrentos começaram a despertar intolerância na sociedade que, ao mesmo tempo, transformava em esportes os seus passatempos.

Não se trata de uma relação de causa e efeito, mas de uma teia de fatos e de ações humanas que ocorreram em um tempo e em um espaço determinados, estruturando uma configuração, que combinou a pacificação e a regularização dos confrontos no Parlamento à transformação dos divertimentos locais em esportes nacionais, também regulamentados quanto ao seu exercício e aos níveis tolerados de violência. Os esportes apareceram no cotidiano das classes mais altas, processando as tensões acumuladas pela revolução do século XVII e acompanhando o movimento que conduziu ao funcionamento adequado de um regime parlamentar: o grupo vencedor exerceria o domínio, sem o uso da violência, respeitando as mesmas regras que seriam seguidas por todos, inclusive pelos seus adversários, quando chegassem ao poder. Nos esportes, as regras seriam iguais para todos, a violência seria controlada e a vitória mudaria constantemente de mãos.

No decurso do século XVIII, os divertimentos ocorriam de acordo com as tradições locais, variando bastante de uma região a outra. A falta de regulamentação centralizada e universal fazia destas práticas apenas passatempos, que, para se transformarem em esportes, deveriam gozar de um acordo coletivo a respeito das suas regras, bem como a existência de um órgão que fiscalizasse o seu exercício e designasse juízes para cada partida. Organizado e regulamentado, o jogo passaria a ter autonomia em relação aos jogadores, podendo ser praticado nas mais diferentes localidades do país e do mundo, o que, de fato, ocorreu com o futebol e o tênis, mas não aconteceu com o críquete.

Existindo nas escolas inglesas desde 1800, o futebol era jogado de diversas maneiras, o que impedia a organização de campeonatos e de competições regionais. Após

uma primeira tentativa feita em Cambridge em 1848, os ingleses conseguiram unificar as regras do futebol, através da organização de uma associação nacional: a *Football Association- FA*, criada em 26 de outubro de 1863, em uma reunião na *Freemason's Tavern*, com representantes de vários clubes de Londres. Contudo, mesmo depois de 1863, as divergências ainda persistiram entre as associações de futebol do Reino Unido (inglesa, galesa, irlandesa e escocesa). Para tentar resolver o problema, cada uma delas designou dois representantes para a criação, em 1886, da *International Football Association Board*, entidade responsável até hoje pela preservação e pelas eventuais mudanças e modernizações das regras do futebol.

O caráter internacional da instituição começava e acabava no território bretão, revelando as dificuldades que os ingleses manifestam até hoje de participar de comunidades com vários países. Em 1904, sem a presença da Inglaterra, foi fundada em Paris a *Federation International de Football Association (FIFA)*, que só contou com a participação dos ingleses a partir de 1906. Porém, discordando do caráter das competições a serem promovidas pela entidade e da admissão de países com os quais não mantinha boas relações, a Inglaterra se retirou da FIFA, não participando das primeiras Copas do Mundo. A relação só foi reestabelecida em 1946, levando a seleção inglesa a disputar sua primeira Copa em 1950, no Brasil. Em 1966, na única Copa realizada no Reino Unido, a Inglaterra foi campeã, em uma final polêmica disputada contra a Alemanha.

Portanto, evoluindo a partir dos jogos e dos passatempos, os esportes aparecem quando se separam dessas práticas e é organizado um espaço próprio de competição. Esse processo foi iniciado nas escolas públicas inglesas, onde os filhos da aristocracia e da grande burguesia, guiados por seus professores e reitores, fizeram a transformação das práticas competitivas em exercícios físicos autorreferentes e egocêntricos, fazendo da escola o local privilegiado ao desenvolvimento de atividades corporais, artísticas e intelectuais voltadas para si, feitas e consumidas pelo seu público interno. A escola se tornou uma espécie de retiro do mundo: suas atividades ganharam um fim em si mesmas, suas questões interessavam somente aos seus pares, sem haver preocupações com ganhos materiais objetivos. Essa inclinação às atividades para nada constitui uma “dimensão fundamental do ethos das elites burguesas que sempre se vangloriam de desinteresse e se definem pela distância eletiva – afirmada na arte e no esporte- em relação aos interesses materiais.” (BORDIEU, 1983: 140).

Criada e garantida por aristocratas, a moral amadora se adaptava perfeitamente às exigências da época, colocadas pela burguesia propulsora da empresa privada e da iniciativa individual: buscava-se a formação do caráter e do temperamento dos futuros líderes políticos e empresariais. Os esportes deveriam permanecer amadores para que cumprissem as finalidades ‘profissionais’ a serem conquistadas fora do seu âmbito específico. Porém, esta situação foi transformada em pouco tempo.

O *ethos* amador era a ideologia esportiva dominante na Grã-Bretanha, e, conseqüentemente, acabou tendo uma influência decisiva nos grupos dirigentes em todo o mundo. A valoração positiva das práticas amadoras, acentuando-se o prazer como um ingrediente essencial, surgiu no início do desenvolvimento das modernas formas esportivas. Até a industrialização, o padrão geral das interdependências sociais na Grã-Bretanha apresentava uma diminuta pressão estrutural sobre os grupos, não havia a busca pelo sucesso ou pelos resultados, tanto nos esportes, como em outros setores. O Estado tinha uma centralização relativamente baixa, os jogos ocorriam num quadro de isolamento regional, com competições entre aldeias e cidades próximas, sem a organização de um torneio nacional. Porém, compreendendo-se como classes nacionais, a aristocracia e a pequena nobreza começaram a competir entre si a nível mais amplo, contando, a partir de 1863, com as regras unificadas. Em 1871, o ensino primário tornou-se obrigatório na Inglaterra: milhares de alunos das classes populares entraram nas escolas públicas e muitos começaram a praticar o futebol.

Como resultado disso, um certo grau de pressão competitiva orientada para os outros surgiu nas atividades esportivas, sem que isso implicasse, inicialmente, em mudanças estruturais nas práticas sociais destes setores, pois aristocratas e cavalheiros não eram ameaçados pelo contato com outros indivíduos, seus subordinados. Organizados e praticados pela aristocracia e pela pequena nobreza, o críquete, o boxe e as corridas de cavalo passaram a envolver níveis incipientes de profissionalismo, com a contratação de trabalhadores que pudessem garantir melhores resultados nas competições e aumentar o valor das apostas. Entretanto, essa orientação era limitada ao seu próprio círculo social, sendo o profissional esportivo totalmente subordinado aos seus superiores, não havendo nenhuma ameaça moral ou social.

A pressão para que as formas de participação nos esportes passassem a se orientar para os outros deve ser buscada na configuração social elaborada em conjunção com a industrialização. Isto é, estes dois processos sociais estão ligados através de um

conjunto de relações de interdependências: a industrialização e a tendência para o crescimento da seriedade, do comprometimento nos esportes e dos esforços pessoais e coletivos, tendo-se em vista os resultados.

Característica da produção industrial, a divisão do trabalho acelerou as relações de conflito e antagonismo. O processo de transformações da estrutura social como um todo resultou na emergência de extensas e diferenciadas cadeias de interdependência, envolvendo maior especialização funcional e integração de diferentes grupos no quadro de redes ampliadas. Porém, os ‘especialistas’ são dependentes um do outro e se controlam reciprocamente. Um novo equilíbrio de poder surge entre dirigentes e dirigidos, já que a emergência de cadeias de interdependência conduz a uma dependência recíproca.

Em termos esportivos, o bairrismo e regionalismo das sociedades pré-industriais é superado por um sistema de interdependências que exige unificações nacionais e internacionais. Embora participantes do processo, o desenvolvimento dos meios de transporte e de comunicação não são determinantes, como muitas vezes aparecem. Em termos esportivos, as regras locais se generalizam e os jogadores não podem mais exercer suas atividades por prazer ou divertimento, isto é, em uma direção egocêntrica. A interdependência generalizada exige uma prática esportiva envolvente, dirigida para os outros, um conjunto ávido por participação e por excitação. Os esportistas de alto nível não são mais independentes, não podem mais jogar para si próprios, pois passam a representar unidades sociais maiores, como clubes, cidades e países, que, por sua vez, fornecem-lhes material, treinamento, recompensas e prestígio. Em contrapartida, dirigentes e torcedores entendem que estes esportistas devem realizar:

(...) o espetáculo de um confronto excitante que as pessoas se dispõem a pagar para assistir ou a validação, através da vitória, da imagem e da reputação da unidade social com a qual se identificam esses dirigentes e consumidores (...) a configuração social e o padrão de dependências intergrupos, característico de um Estado-nação, urbano e industrial, promovem obrigações que atuam no sentido oposto à realização prática do *ethos* amador, que tem o seu acento tônico no prazer enquanto objetivo principal do desporto (DUNNING, 1992: 321-322).

O prazer deveria transcender o curto prazo, vivido por uma bela jogada ou um gol antológico, para se objetivar a longo prazo, com a vitória numa liga ou taça, que fortalecesse a identidade e o prestígio da comunidade social do clube. Ao mesmo tempo, a busca por resultados não se limita aos círculos profissionais, na medida em que estes

criam padrões de desempenho para os amadores: promovidos e valorizados nos meios de comunicação, atletas de alto nível se tornam uma referência e um modelo a ser seguido.

Ampliando a dependência, a divisão do trabalho promoveu uma divisão de poder, na medida em que todos se tornaram imprescindíveis para a objetivação de serviços e de produtos econômicos, inclusive nas atividades de lazer. Participando de uma configuração social que alterou o equilíbrio entre trabalho e lazer, o crescente significado do futebol se manifesta em três aspectos fundamentais: no seu desenvolvimento como um dos principais meios de criação de excitação agradável; na sua transformação em uma das principais possibilidades de identificação coletiva e na sua emergência como uma fonte decisiva de sentido na vida de milhões de pessoas. Para o cumprimento destas funções, o profissionalismo se desenvolveu como uma condição necessária. Assim como no Brasil, o círculo fechado da elite inglesa acabaria por ser rompido por outros setores sociais.

A unificação das regras do futebol permitiu o aumento do número de jogos e do seu caráter competitivo, levando ao surgimento de práticas semiprofissionais e de clubes representativos de outros extratos da população. Em 1878, apareceu o Manchester United, como um time de ferroviários, que trabalhavam em um depósito na periferia da cidade. Em 1886, em Londres, um grupo de trabalhadores de uma fábrica de armamentos criou o Arsenal. Em 1895, também na periferia de Londres, apareceu o West Ham, cujo símbolo de dois martelos cruzados indica a sua origem operária. Em vários países, empresas se associaram a clubes de futebol: na Itália, a Pirelli passou a bancar o Milan em 1908 e, na Holanda, a Philips se ligou ao PSV Eindhoven em 1913. Os ingleses começaram a denunciar casos de transferências e de pagamentos a jogadores mais habilidosos. Mesmo combatendo esse profissionalismo marrom e vendo o futebol como um lazer educativo, a FA aceitou o profissionalismo no futebol inglês em 1885:

Para financiar as despesas do profissionalismo, os clubes passaram a procurar outras receitas além das de bilheteria, caso de loteria e de mecenato. A solução capitalista foi empregada pelo Arsenal que, em 1891, abriu parte de seu capital a 860 acionistas, pessoas físicas e jurídicas. Em outros países também, empresas participaram na fundação ou manutenção de clubes de futebol, vendo nisso excelente veículo para a sua imagem (FRANCO JUNIOR, 2007: 35).

Mesmo assim, conflitos entre amadores e profissionais continuaram a existir por algumas décadas na Inglaterra, espelhando uma oposição entre o norte do país, industrializado, e o sul aristocrata e mais conservador. Nesse contexto, o *ethos* amador se

cristalizou como uma ideologia elaborada e articulada, como representação de uma coletividade em oposição aos membros de outra. A defesa dos nobres ideais esportivos foi para uma parcela da elite inglesa uma resposta inicial à massificação democrática dos esportes e aos conflitos sociais e regionais envolvidos nesse processo. Foi uma tentativa de preservação de um status existente em uma sociedade pré-industrial, que passaria a ser impossível de manter.

Além das bolas e das regras, a ideologia amadora também foi trazida por Charles Miller ao Brasil. Em 1884, Miller fora estudar em Southampton, cidade portuária ao sul da Inglaterra. Na *Banister Court School*, ele assistiu à sua primeira partida de *football association*. Empenhado em organizar o jogo na costa sul, o jornalista William Pickford gabava-se pelo fato de os jogadores da sua associação pagarem do próprio bolso as passagens de trem para irem jogar nos condados vizinhos, praticando o ‘verdadeiro amadorismo’. Os jogadores também pagavam pelos seus uniformes e, às vezes, as entradas do próprio jogo que disputariam:

Segundo Pickford, ele e seus companheiros eram amadores ‘pela seríssima convicção que tinham de que o football deveria ser apenas um passatempo.’ Era justamente essa ética que sustentava a experiência de Charles Miller com o futebol na Inglaterra e foi justamente a que mais tarde ele trouxe para o Brasil (HAMILTON, 2001:6).

Quatro anos após a sua chegada, Miller já estava jogando *football*, em várias posições e, também, em vários times de fora da sua escola. Antes de voltar ao Brasil, em 1894, o próprio Pickford lhe deu de presente as famosas duas bolas. Porém, Miller estava apenas interessado em jogar futebol. De maneira alguma, ele pode ser associado às funções profissionais, mercadológicas e simbólicas que o futebol começava a assumir na Inglaterra. Sua proposta de competição era bem mais restrita. O *football association* chegou ao Brasil com bola, regras, língua e ideologia amadora inglesas. Tornando-se popular, as regras continuaram a ser obedecidas, as bolas passaram a ser produzidas nacionalmente, mas a língua e a ideologia foram muito bem traduzidas.

3.2. Competindo no Brasil

*Par ou ímpar?
Par ou ímpar?
Você quer campo ou saída?
Cante o hino!
Faz tua reza!
Isso é jogo, isso é vida.*

*Quando vestes tuas cores,
tu és bravo, tu és forte.
Esquecendo tuas dores,
sempre torça até a morte.
Esquecendo tuas dores,
sempre torça até a morte.*

*Num pasto esburacado ou na calçada,
numa rua de terra ou no asfalto,
calçando linda chuteira furada,
com chinelo de dedo ou descalço,
na praia ou na favela,
sempre vem atrás da bola uma criança,
e a verdade que vem com ela,
traz um pouco de incerteza e de esperança.
Ó pátria amada idolatrada, salve, salve!*

*Vibra o Brasil inteiro,
campeão de glórias mil!
Que orgulho ser brasileiro
e jogar bola no meu Brasil!
Com orgulho sou brasileiro,
com orgulho sou boleiro
e jogo bola no Brasil!*

*Fim de jogo!
Fim de jogo!
É o fim desta partida!
Na derrota,
na vitória,
Isso é jogo,
isso é vida!¹⁹*

Depois da primeira partida de *football association* realizada em 1895, na Várzea do Carmo²⁰, o jogo se espalhou pelo Brasil, desenvolvendo rivalidades que se colocavam em campo e, muitas vezes, extrapolavam os limites da própria partida. O primeiro

¹⁹ Música final da peça NOSSA VIDA É UMA BOLA (2002/03), criada por Paulo Herculano, Matias Capovilla, César Piovani e Jorge Grinspun. As estrofes têm a música dos hinos da República, da Independência e Nacional. Matias e o saudoso maestro Paulo Herculano honraram a autora com a sua participação criativa na criação e direção musical dessa peça e de NOS CAMPOS DE PIRATININGA (2008/10).

²⁰ Atual Parque Dom Pedro, no centro de São Paulo.

confronto se estabeleceu entre nacionalidades: brasileiros X ingleses; pouco tempo depois, começaram as disputas pelo poder entre paulistas e cariocas. A partir da retomada das Copas após a segunda guerra, os países sul-americanos (pobres) passaram a ver os europeus (ricos) como seus grandes adversários. A guerra fria se traduzia no futebol através de uma competição europeia entre os países do Leste e os ocidentais. Presentes desde o início, implícita ou explicitamente, as barreiras sociais e raciais foram erguidas no futebol brasileiro, criando vários tipos e níveis de competições entre ricos X pobres, brancos X negros e mulatos, além de manterem o confronto do amadorismo X profissionalismo. Sem serem exclusivas do Brasil, estas barreiras foram sendo enfrentadas de forma singular que determinaram a trajetória do futebol no país.

A história brasileira não se caracteriza por rupturas e mudanças drásticas, já que as partes em conflito não se tornam absolutamente vitoriosas ou perdedoras, ocorrendo ajustes que compõem uma nova realidade, sem alterar profundamente a anterior. O Brasil não é o país das revoluções, mas das transições. Em vários países, mudanças sociais e políticas exigiram violentos processos revolucionários. No Brasil, ainda que tenham existido alguns movimentos populares e de setores intelectualizados, elas ocorreram mediadas por representantes da situação anterior, não raras vezes mantidos no poder.

Por exemplo, a independência em relação a Portugal foi estabelecida pelo próprio imperador português; a abolição da escravatura não alterou a situação social degradante vivida pelos negros, mas os livrou da tortura física cotidiana; a república foi proclamada, sem resistência da família real, que voltou à mesma Europa de onde havia saído; a ditadura militar encerrou o seu ciclo, anistiando torturados e torturadores. É evidente que transformações acontecem e que há uma ampliação relativa de direitos e, às vezes, de qualidade de vida, mas sempre cabe o questionamento sobre até que ponto as relações anteriores foram essencialmente modificadas.

O futebol brasileiro integra essa dinâmica histórica de conciliação: negros e pobres não lutaram pela sua inclusão, rompendo com os clubes de elite e com as suas associações dirigentes. Muito pelo contrário: com toucas e maquiagem, disfarçaram a sua raça para poder jogar; com empregos conseguidos pelos dirigentes esportivos, puderam treinar e participar dos jogos de futebol na época do amadorismo. Certamente, esta integração baseada em oportunismo e relações pessoais, não contribuiu para a solução dos eternos problemas da desigualdade social e da falta de qualidade de vida da maioria dos brasileiros. Por outro lado, a progressiva entrada em campo de pobres, mestiços,

negros e mulatos e a sua afirmação como craques ou bons jogadores de futebol, contribuíram decisivamente para que as barreiras fossem sendo destruídas e para que o futebol brasileiro se afirmasse como uma possibilidade de ascensão social e de melhoria de vida para muitos despossuídos.

Provando-se como uma manifestação multiétnica, o futebol brasileiro se tornou um espaço de afirmação pessoal e profissional para todos, principalmente para os negros, mestiços e mulatos. Essa miscigenação que já foi vista como o fator preponderante na qualidade do esporte praticado por aqui, atualmente se manifesta em clubes e seleções de diversos países. Os times europeus se modificaram bastante pela compra de jogadores asiáticos, africanos e sul-americanos. As seleções europeias passaram a admitir descendentes ou a naturalizar jogadores oriundos dessas mesmas regiões. É visível a diferença existente entre a seleção alemã campeã de 1990 e a campeã de 2014, com três jogadores alemães claramente mestiços: Boateng, Ozil e Khedira. O mesmo ocorre com a seleção inglesa campeã da Copa Sub-17 de 2017: quase cinquenta por cento dos garotos são negros ou mulatos. A miscigenação se globalizou no futebol.

Mesmo assim, o racismo, a xenofobia e a homofobia insistem em não sair de campo, apesar de já terem levado milhares de cartões vermelhos. É comum ouvir-se em uníssono a expressão ‘bicha’ dirigida a goleiros dos times adversários na hora da cobrança do tiro de meta. Jogadores nascidos fora do eixo Rio-São Paulo ou fora do Brasil são às vezes chamados de ‘animais’ ou ‘índios’ pelos rivais. Dados apontam que o racismo está crescendo no Brasil entre jogadores, entre eles e comissões técnicas e entre torcedores (JUNIOR, 2017: A 26-27). As reações se sucedem dentro e fora das quatro linhas.

Na competição entre brancos X negros, mulatos e mestiços, houve um amálgama multiétnico, em que os últimos conquistaram espaço, sem botar no banco os primeiros. Afinal, o último brasileiro a conquistar o prêmio da FIFA de Melhor Jogador do Ano foi Kaká, em 2007. É claro que ele foi antecedido por Romário, Ronaldo, Rivaldo e Ronaldinho, todos negros, mulatos ou mestiços. Apesar disso:

A história da inserção do negro no futebol brasileiro é repleta de atos e atitudes racistas que não cessaram com a imensa participação e o sucesso de jogadores negros nas mais diversas equipes do Brasil e na seleção brasileira, afinal volta e meia esse racismo é reatualizado como na Copa de 1950, quando a Seleção Brasileira perdeu para os Uruguaios por 2 a 1 e a maior parte da culpa foi direcionada para os jogadores negros, em especial para o goleiro Barbosa. Ou então em 1958 quando

o psicólogo da Seleção Brasileira barrou a dupla Pelé e Garrincha. E, assim, de tempos em tempos o racismo contra jogadores negros volta a se apresentar e se reatualizar sem ações de combate efetivas das entidades esportivas e com o silêncio constrangedor de clubes e atletas (CARVALHO, 2015:24).

Gerando milhares de empregos para brasileiros e estrangeiros das mais diversas etnias e origens sociais, o futebol brasileiro se tornou um objeto de consumo de milhões de pessoas, que nele encontram alegria, identificação e relações de pertencimento. Porém, ele ainda continua competindo contra as discriminações e o poder econômico e cultural dos países mais ricos.

3.2.1. Competindo no Brasil do amadorismo

CHARLES MILLER *Pequena vila quando aqui cheguei
Uma São Paulo triste eu encontrei
Mas enricou por conta do café
Pois ouro verde esta planta é.*

CORO *Sua riqueza logo aumentou
Do interior pro mar o trem levou,
E assim o mundo todo conquistou
Marcando, então, nosso primeiro gol.*

*Surgiram ruas, praças e jardins
E avenidas, bares, botequins
Paulista, Angélica, Consolação,
A novidade era a contramão.*

*Tinha que três vinténs desembolsar
Pro viaduto, então, atravessar
À luz da lua, a moça e o rapaz
À luz da rua, um lampião de gás.*

*Puxado a burro o bonde era então,
A força elétrica, uma ilusão
E como um raio veio a inspiração
O que faltava era diversão.*

CHARLES *Sou Charles Miller, vou me apresentar
Toda tristeza deve-se chutar
E aproveitando os sábados de sol
Eu ensinei a jogar o futebol.*

CORO *E aproveitando os sábados de sol
Ele ensinou a jogar o futebol. (bis)²¹*

²¹ Música da peça NOS CAMPOS DE PIRATININGA, letra de Paulo Herculano e Matias Capovilla, música ABRE ALAS, de Chiquinha Gonzaga.

Competindo por praticantes e por público, o futebol se confrontou em São Paulo e no Rio de Janeiro com outras práticas esportivas, como a ginástica, o críquete, o ciclismo, a pelota e as regatas. Animados com o primeiro jogo, Miller e alguns ingleses, sócios do São Paulo Athletic Club (SPAC), começaram a treinar na Chácara Dulley²² e, pouco tempo depois, alugaram um terreno na Rua da Consolação²³, pertencente à Dona Veridiana Prado, matriarca de uma tradicional família paulistana, que, em 1892, havia criado o Velódromo²⁴, enorme praça de esportes, que se tornaria um importante campo de futebol. Porém, até esse momento, os ingleses treinavam e os brasileiros assistiam:

Muita gente foi ver o que faziam os britânicos lá pelas bandas do Bom Retiro. E a maioria gostou do que viu (...) Em pouco tempo, pelos lados da Luz e da Ponte Grande, as bolas de borracha já não eram apenas jogadas com as mãos, também os pés entravam em ação. Pedras faziam as vezes de traves, e a meninada da época, o garoto da rua, o mesmo garoto que já homem, anos mais tarde, se tornaria figura central de aplaudidos espetáculos de futebol varzeano, passou a ter contato com a bola nos pés, embora sem saber ainda como se jogava direito aquele tal de futebol (MILLS, 2005:75).

O fato é que nenhum outro esporte ou atividade de lazer foi apropriada pelo povo brasileiro, com tanto amor e adesão. Clubes de elite e de várzea começaram rapidamente a surgir: em 1898, o colégio Mackenzie criou um time de futebol, integrado somente por jogadores brasileiros, destacando-se o zagueiro Belfort Duarte; em 1899, surgiu o Internacional, com jogadores de várias nacionalidades; em 1900, surgiram o Savoia em Sorocaba, a Ponte Preta em Campinas e o Paulistano em São Paulo, clube que reunia setores da aristocracia da cidade e, ao mesmo tempo, canalizaria o nacionalismo local, rivalizando com os ingleses. Nas várzeas dos muitos rios que ainda corriam pela cidade e nos bairros periféricos, surgiam vários clubes populares de futebol.

Além de Miller, são apontados como pioneiros do futebol brasileiro o alemão Hans Nobiling, o santista Antonio Casimiro da Costa e o carioca Oscar Cox, também descendente de ingleses. Nobiling chegara ao Brasil em 1897 e, como era jogador de futebol em Hamburgo, quis dar continuidade à sua prática, em um clube destinado à colônia alemã. Em 1899, surgiu o Germânia que disputou a primeira partida interclubes contra o Mackenzie, iniciando o caráter competitivo no futebol brasileiro.

²² Correspondente ao atual Colégio Santa Inês, na Rua Três Rios, no Bom Retiro, em São Paulo.

²³ Na região do atual reservatório da Sabesp, próximo ao Mackenzie e à Rua Visconde de Ouro Preto, onde ainda está o SPAC, em São Paulo.

²⁴ Região atualmente ocupada pela Praça Roosevelt, em São Paulo.

Antonio Casimiro da Costa, o Costinha, estudara na Suíça, conhecera o futebol e voltara ao Brasil empenhado em criar um órgão que organizasse e promovesse o futebol paulista. Com o apoio do SPAC, do Germânia, do Mackenzie, do Paulistano e do Internacional, clube onde era centroavante, liderou a criação da Liga Paulista de Futebol, tornando-se seu primeiro presidente, em 1901, e organizando a primeira competição de abrangência estadual no Brasil, o que somente aconteceria no Rio de Janeiro em 1906.

Ele também doou à entidade uma taça de prata colocada em disputa no Campeonato Paulista, que seria de posse definitiva do primeiro clube vitorioso em três edições anuais. Estabeleceu-se que haveria venda de ingressos nos jogos da Liga, previamente organizada e acertada entre os clubes participantes de cada partida, que receberiam a metade da renda, destinando à entidade a outra parte dos recursos.

Antes disso, em outubro, ocorrera o primeiro confronto estadual no futebol brasileiro, em dois jogos realizados no Velódromo²⁵, entre uma seleção de paulistas, capitaneada por Charles Miller, e uma seleção de cariocas, liderada por Oscar Fox, que também estudara na Suíça, jogara futebol e foi seu introdutor na capital do país. Competições entre paulistas e cariocas iriam ocorrer várias vezes, durante o período do amadorismo, mas foram perdendo sua importância a partir do fortalecimento dos clubes. Em 1902, além de promover a viagem a São Paulo, Fox criou e se tornou presidente do primeiro clube carioca destinado à prática do futebol: o Fluminense Football Club.

O confronto entre paulistas e cariocas terminou empatado: 1 X 1 e 2 X 2. Cerca de 3.000 pessoas assistiram à última partida, índice expressivo, considerando-se a população de cerca de 240 mil pessoas que então moravam na cidade. Se começaram empatados, cariocas e paulistas desempatariam seus confrontos nas próximas décadas: em competições esportivas que levaram a vitórias e a derrotas de um ou de outro, e em disputas políticas que tiveram como único perdedor o futebol brasileiro.

Tendo a mesma trajetória elitista de São Paulo, os grandes clubes do Rio de Janeiro demoraram a privilegiar o futebol. Exceto o Fluminense, que foi fundado para a sua prática, os demais se dedicavam às regatas. Para elas, foi fundado em 1894 o Botafogo. Em 1904, apareceu o Botafogo Football Club, agremiação diferente que se fundiu à anterior em 1942, criando o Botafogo de Futebol e Regatas. Fundado em 1895,

²⁵ O local de realização dessas partidas é controverso, pois alguns autores apontam o Campo do SPAC, na Rua da Consolação, nº 125.

o Flamengo criou um departamento de futebol apenas em 1911; o Club de Regatas Vasco da Gama, fundado em 1898, somente introduziu o futebol em 1915.

Assim como o paulista, nem só de elite viveu o futebol carioca. Em 1904, foi fundado o Bangu Athletic Club, pelos dirigentes ingleses da Companhia Progresso Industrial, uma próspera tecelagem instalada na região. Como não havia número suficiente de ingleses para formar dois times que pudessem jogar, os empresários convidaram alguns operários para entrar nas equipes. Porém, o convite não foi feito a todos, mas àqueles que tinham bom desempenho no trabalho, tempo suficiente no emprego e comportamento pessoal adequado. Para treinar e competir, estes empregados começaram a fazer um trabalho mais leve, sendo dispensados mais cedo do serviço e gozando de proteções por parte dos diretores. A integração social obtida no futebol transformou o time em:

(...) um veículo de divulgação da própria empresa, uma vez que o Bangu sistematicamente viajava para jogar noutras cidades. A presença de operários no time criava, junto ao público, uma imagem simpática da Cia. Progresso Industrial. Portanto, a partir de um determinado momento, o futebol do jogador-operário serviu também de merchandising àquela empresa (CALDAS, 1990: 29-30).

Na prática, o futebol havia contribuído para criar uma espécie de ‘elite operária’ na empresa, fazendo com que todos os trabalhadores quisessem participar do time, para terem privilégios e prestígio junto aos diretores, além da garantia de permanecerem no emprego, pelo menos, enquanto tivessem um bom desempenho em campo. Provavelmente, esta inclusão social não tenha ocorrido por vontade expressa dos dirigentes ingleses, mas por necessidade: seus compatriotas que trabalhavam no centro da cidade, não se dispuseram a ir até Bangu para jogar, preferindo frequentar seus próprios clubes, o Paysandu Cricket e o Rio Cricket. A geografia favoreceu a democracia.

Em pouco tempo, o clube se tornou mais conhecido do que a empresa, fazendo com que os dirigentes ingleses se preocupassem cada vez mais em melhorar o seu desempenho em campo, buscando a vitória nas partidas disputadas. Assim, os critérios de admissão de funcionários na tecelagem passaram a privilegiar a competência com a bola nos pés. A partir de 1909, os empregados-jogadores passaram a treinar regularmente, assinalando o começo da democratização do futebol brasileiro:

O critério classista dos técnicos ingleses já não tinha mais forças para se manter. Operário ‘bom de bola’ (...) tinha assegurado o seu lugar no

time. Os próprios ingleses, agora, tinham interesse nisso. Atenua-se o conflito de classes (apenas na aparência) e com ele o preconceito de cor. O negro *dribbler* poderia e até deveria integrar o *eleven* do Bangu, desde que evidentemente trabalhasse para a Companhia Progresso (CALDAS, 1990: 31-32).

Porém, negros, pobres e mulatos estavam decididamente afastados do primeiro Campeonato Paulista de Futebol, que ocorreu entre maio e outubro de 1902. Foram 21 jogos, sendo quatro disputados no Campo do SPAC na Rua da Consolação, onze no Velódromo (que se tornara campo do Paulistano) e seis no Parque da Antartica Paulista, vinculado à cervejaria do mesmo nome.

Podendo ser desfrutado pela população, a Antartica havia criado uma área de lazer para os seus funcionários, com jardins e bosques, parque infantil, restaurantes e espaços para a prática esportiva, inclusive um campo de futebol, que era alugado por clubes da cidade. Inicialmente, o Germânia foi o seu maior locatário. A partir de 1916, o campo foi alugado pelo América, clube de rápida existência no futebol paulista que, no ano seguinte, o sublocou ao Palestra Itália. Em 1920, este clube conseguiu comprar toda a área e suas dependências, reformando o campo e fazendo um estádio, onde continuou jogando, a partir de 1942, com o nome de Palmeiras. No mesmo local, totalmente modernizado, está hoje a arena Allianz Parque.

Em 1902, SPAC e Paulistano terminaram empatados em pontos, fazendo uma partida extra, com a vitória dos ingleses por 2X1, diante de um expressivo público presente:

O futebol paulista deixava de ser, com este campeonato, um esporte de simples confraternização entre jovens, para se transformar em pura competição. Havia despertado um interesse diferente nos torcedores, que ansiavam por ver aquela taça levada para a sede do clube de sua predileção (RIBEIRO, 2000:35).

A disputa acirrada entre ingleses e brasileiros se repetiria nos dois anos seguintes: SPAC e Paulistano terminavam seus jogos empatados em pontos, faziam uma partida extra e os ingleses venciam. O SPAC acabou conquistando em definitivo a taça Antonio Casimiro da Costa. Antecipando problemas de outros troféus brasileiros, a taça desapareceu da sede do clube em 1905, sendo encontrada tempos depois em uma casa de câmbio da capital. O estranho percurso do troféu nunca foi devidamente explicado.

Confirmando o caráter elitista das suas competições, a Liga Paulista divulgava seus jogos, conclamando a presença de um público ‘decentemente trajado’. As partidas

de futebol não eram apenas um evento esportivo, mas um ponto de encontro entre as famílias ricas, que se mantinham unidas e estabeleciam vários tipos de laços.

Os homens usavam chapéus, ternos e bengalas. As moças exibiam seus melhores vestidos, chapéus e luvas que, por serem torcidas nervosamente durante as partidas, deram origem à palavra ‘*torcedor*’. Esta expressão é tipicamente brasileira, sendo muito diferente do *fan* ou *supporter* dos ingleses e dos franceses (que só mudam a pronúncia) ou do *adepto* ou *fanático*, usados em Portugal. A criação de um termo brasileiro indica a apropriação que se efetivaria nas próximas décadas, tirando de cena as expressões inglesas que regiam o futebol. Em menos de cinquenta anos, os brasileiros fizeram uma completa tradução do *football*, chutando para fora de campo, todos os *grounds*, os *centre-half*, os *goal-keeper*, os *matches*, os *referees*, e assim por diante.

A elegância do público não impedia as vaias e os xingamentos dirigidos aos jogadores, árbitros e adversários. Quando os ânimos se exaltavam, ocorriam os confrontos:

O fino da moda era a palheta e a bengala, sendo que na primeira os torcedores prendiam fitilhos com as cores de seu clube. O acirramento entre os torcedores já se manifestava e como os ‘*dandys*’ iam arrumadinhos para o estádio, vez ou outra ocorriam desentendimentos que terminavam com o uso das bengalas. Foi por causa de ocorrências assim que um delegado de polícia baixou norma proibindo o ingresso nos estádios de torcedores portando bengalas (RIBEIRO, 2000:43).

Com ou sem chapéus, luvas ou bengalas, o público de futebol crescia rapidamente, conforme pode ser lido em uma carta de 1904, em que Charles Miller conta aos seus antigos colegas da *Banister Court School*, que havia “sessenta ou setenta clubes só na cidade de São Paulo.” (Hamilton, 2001: 24). É claro que ele não estava considerando apenas os seis clubes que disputavam o Campeonato Paulista, ou alguns outros poucos que tentavam o acesso através de torneios preliminares. Ele já tivera contato com uma outra forma de expressão do futebol.

Existindo na várzea, essa profusão de clubes fez com que alguns se juntassem para formar outros, caso do C.A. Ipiranga, surgido em 1906, a partir da fusão do Vitória A.C. com o C.D.R. Internacional, reforçada por alguns dissidentes do Germânia. Este também foi o caso do Corinthians que, em 1910, surgiu a partir de algumas agremiações de várzea, organizado por um grupo de imigrantes e de trabalhadores residentes no Bom Retiro. De origem modesta, o clube conseguiu participar e vencer diversas vezes os

campeonatos do amadorismo, tornando-se um dos grandes do futebol brasileiro até a atualidade. O Corinthians surgiu a partir de um grupo de ferroviários, alfaiates, barbeiros, cocheiros e pintores de parede, de brancos, negros e mulatos, de descendentes de brasileiros, italianos e espanhóis. Essa mistura acabou formando um clube do povo, que:

(...) não tinha sede, nem dinheiro; mas tinha time e vontade de ingressar naquele fechadíssimo círculo do futebol da elite que já apaixonava a cidade (...) Seus estatutos previam que o clube seria um local aberto a todos, 'não se observando nacionalidade, religião ou política', o que era um enorme avanço na época. Esse empenho de mostrar abertura irrestrita traduz um momento em que os operários começavam a ter poder de organização em São Paulo (GUTERMAN, 2010: 48-49).

O caráter competitivo teve enorme responsabilidade na popularização do futebol brasileiro. Já em 1915, os jornais anunciavam que, no dia 6 de junho, seriam realizadas na capital paulista quarenta e duas partidas, envolvendo 84 times e 924 jogadores (RIBEIRO, 2000: 139). E o futebol se espalhava não só pelas capitais, mas também pelo interior, com times infantis, juvenis e adultos. Em 1924, foram organizados quatro campeonatos, em diferentes divisões que abrigavam os clubes paulistas. Entre os clubes da capital, doze jogaram na primeira, outros doze na segunda e trinta e três na chamada divisão principal. Os times do interior jogaram em uma divisão específica, que contou com a inscrição de setenta e quatro clubes. Além disso, em Santos, ocorriam mais dois campeonatos, envolvendo outros oito clubes. Em pouco tempo, o futebol estava deixando de ser um lazer de ricos e grã-finos, para se tornar um esporte competitivo, que mexia com as paixões de várias classes sociais.

Em 1905, após modernizar o Velódromo e intensificar os treinamentos do seu time, finalmente, o Paulistano conseguiu vencer o Campeonato Paulista, feito que seria repetido mais doze vezes, até 1929, quando o clube extinguiu o seu departamento de futebol, antevendo o profissionalismo que viria em 1933. Esta postura também se repetiu na Associação Atlética das Palmeiras, clube formado por moradores dos 'arrabaldes' de Santa Cecília, que começara a disputar o campeonato em 1904, fora três vezes campeão e abandonou o futebol em 1929. Em 1930, jogadores e amantes do futebol oriundos destes dois clubes fundaram o São Paulo Futebol Clube, campeão já em 1931.

A vitória do Paulistano em 1905 começou a alterar a competição entre ingleses X brasileiros, até extingui-la por completo. A conquista havia sido soberana, com cinco pontos à frente do Germânia e dez à frente do SPAC, que amargou um quarto lugar entre seis competidores. O SPAC só voltaria a conquistar o Campeonato em 1911, já sem

Charles Miller, que parara de jogar no ano anterior, em uma despedida melancólica: derrota por 8 X 2 para os amadores do Corinthian inglês.

As participações do SPAC passaram a ser marcadas por derrotas, perda de jogadores e abandono dos campeonatos em andamento. Em 1912, o SPAC participou pela última vez do Campeonato Paulista, antes de encerrar suas atividades no futebol. Alguns escoceses que haviam jogado no clube formaram um time: o Scottish Wanderers Football Club, que existiu entre 1914 e 1915, quando foi expulso do Campeonato Paulista, após ter sido constatada a inexistência de vínculos da equipe com um clube organizado, além da divisão da renda de suas partidas entre os próprios jogadores. Em 1919, foi fundado o São Paulo Railway Athletic Club, integrado por funcionários da ferrovia inglesa. Porém, este clube somente começou a participar de partidas oficiais em 1933, tendo fracas atuações e mudando o seu nome para Nacional Atlético Clube, em 1947, permanecendo até hoje em atividade, nas divisões inferiores dos campeonatos.

O período do amadorismo foi marcado por histórias inimagináveis nos dias atuais. Há vários casos de jogadores que se recusavam a jogar, mesmo estando dentro de campo, o que aconteceu em 1905 com Hugo, goleiro da A.A. das Palmeiras que, após se desentender com seus companheiros de defesa, cruzou os braços e deixou o Germânia ganhar o jogo por 7 X 1. Às vezes, as partidas não ocorriam porque um dos times se recusava a comparecer ou porque não conseguia reunir jogadores em número suficiente. Em 1908, o SPAC deixou de competir com o Americano de Santos, por ter vários jogadores contundidos. A ausência de vínculos profissionais levava ao predomínio das reações individuais e das disposições emocionais, além de nem sempre permitir a existência de jogadores reservas, que pudessem substituir os inabilitados.

Em 1914, teve início a história da seleção brasileira. Sua primeira formação foi um combinado de jogadores paulistas e cariocas, reunidos para enfrentar o Exeter, time profissional inglês que excursionava pelo Rio de Janeiro. O Exeter já havia vencido um time de ingleses residentes na cidade e a própria seleção carioca. Temendo uma nova derrota, a associação carioca pediu reforços à paulista, superando as rivalidades que já atormentavam o futebol do país. Confirmando que ninguém gosta de perder e que, de fato, os ingleses lutavam para provar sua superioridade no *football association* que haviam criado, o jogo foi duríssimo. Por serem profissionais, os ingleses tinham tempo para treinar e montar esquemas táticos, além de serem mais fortes e fisicamente melhor preparados do que os brasileiros. Porém:

(...) os brasileiros usaram o toque de bola para envolver os adversários, que passaram a apelar para a violência. Nervosos com as trocas de passes dos brasileiros, quatro ingleses ameaçaram abandonar o campo (...) Da guerra, ninguém saiu ileso. Friedenreich, por exemplo, deixou o gramado com dois dentes a menos. No meio do jogo, ele saiu de campo ensanguentado e voltou após receber os curativos. Mas nem por isso deixou de comemorar os 2 X 0, gols de Osman e Oswaldo Gomes, a primeira vitória do selecionado brasileiro (GOUSSINSKI e ASSUMPÇÃO, 1998: 8-9).

Na prática, provara-se que a união do futebol praticado pelos dois estados prometia um futuro brilhante à seleção brasileira. Mas a história foi diferente. Somente quando as rivalidades locais e as disputas pelo poder foram superadas, o Brasil conseguiu comemorar as suas conquistas. Já no ano seguinte, cariocas e paulistas criaram entidades ditas 'brasileiras', tentando fazer com que a FIFA as reconhecesse como legítimas representantes do futebol do país. Diante da divisão, a FIFA não reconheceu nenhuma das duas e mandou que ambas se entendessem, retirando o direito de participação brasileira em competições internacionais, até que as divergências fossem superadas.

Em nome da conciliação, o chanceler Lauro Muller propôs a criação de uma terceira entidade, a Confederação Brasileira dos Desportos (CBD), que dividiria suas funções e poderes entre cariocas e paulistas. Assim, em 1916, o Brasil pode participar do primeiro Campeonato Sul-Americano de futebol, realizado na Argentina. Sua primeira vitória em competições internacionais viria em 1919, no Campeonato Sul-Americano, disputado no Rio de Janeiro. Para sediar a competição, o Fluminense construiu o seu estádio das Laranjeiras, onde tiveram atuações memoráveis Neco, Heitor e Friedenreich, ídolos, respectivamente, do Corinthians, do Palestra Itália e do Paulistano. Brasil e Uruguai estavam empatados, depois de duas partidas e de duas prorrogações, até que Neco correu e cruzou para a área, a bola foi rebatida pelos uruguaios, mas caiu no pé esquerdo de Friedenreich, que chutou para o fundo do gol:

A vitória, a primeira conquista da seleção, fez o público dançar, cantar e carregar nos ombros os novos campeões sul-americanos. A chuteira do herói Friedenreich ficou exposta ao público numa joalheria da rua do Ouvidor. A bola do jogo, autografada por todos os membros da delegação, foi colocada numa redoma de vidro na sede da CBD (GOUSSINSKY e ASSUMPÇÃO, 1998:19).

Aclamado como herói em 1919, este jogador talvez seja um dos exemplos mais célebres de racismo no futebol brasileiro. Seu gol salvador não impediu que, já no ano seguinte, a seleção deixasse de contar com negros e mulatos na disputa da Copa América

no Chile, atendendo a uma recomendação do presidente Epitácio Pessoa. Seu conselho valeu a derrota do Brasil e marcou o ano de 1920 como um dos piores já vividos pela seleção.

Arthur Friedenreich era mestiço, filho de um comerciante alemão com a lavadeira Matilde, que aparece na sua biografia, sem nome completo e maiores informações:

A historiografia a respeito do futebol e de Friedenreich parece se satisfazer apenas com os traços raciais de Matilde e com suas poucas qualificações profissionais- ou talvez fosse o caso de dizer ‘desqualificação’. Fried é justamente o resultado da relação íntima entre o ousado branco alemão Oscar, aquele que entre tantos, veio ao Brasil para ‘fazer a América’, e a anônima negra, cuja única habilidade reconhecível era lavar roupas (GUTERMAN, 2010:41).

Sendo libertos sem nenhuma política específica de apoio, formação e assistência, os negros continuaram por muitas décadas desprovidos de identidade e de visibilidade social, sem formação educacional e profissional apropriadas, sentindo, na sua maioria, um enorme sentimento de inferioridade em relação aos brancos. Nesse contexto, o futebol foi um dos fatores de afirmação da identidade negra e mestiça, a partir da atuação de Leônidas da Silva e Domingos da Guia, em 1938, e da conquista da Copa do Mundo, em 1958.

Friedenreich aprendera a jogar futebol nas várzeas do Bixiga e nos quadros infantis do Germânia, clube de que era sócio, graças à origem do pai. No Campeonato Paulista, estreou pelo Ipiranga, jogou pelo Mackenzie e pelo Germânia, até se transferir para o Paulistano, onde foi várias vezes artilheiro, entre 1918 e 1930. Quando o Paulistano fechou seu departamento de futebol, foi para o São Paulo. Desde o seu início no Ipiranga:

(...) nem sempre se reconhecia nele o mestiço que era. Perdia um bom tempo no vestiário, com uma toalha servindo de turbante, com a qual insistia em amansar o crespo cabelo, alisando-o até atingir o ponto em que seria confundido com o cabelo de um distinto e puro jogador branco. Na primeira cabeçada que desse na bola, no entanto, a sua origem era novamente revelada e voltava a ser o mulato (RIBEIRO, 2000:80).

Tendo olhos verdes, Friedenreich podia parecer branco, mesmo sendo mulato. Talvez ao disputar o Sul-Americano em 1919, na sede do Fluminense, tenha ouvido falar de Carlos Alberto, outro mulato que jogara no clube, entre 1914 e 1915, tentando esconder

a sua raça através de uma maquiagem no rosto. Sem conseguir atingir o seu objetivo, Carlos Alberto teve êxito em cunhar para sempre o apelido do clube: pó de arroz.

Friedenreich foi um recordista de gols e de títulos, um ídolo da sua época, mas, como muitos de seus companheiros, morreu pobre, doente e esquecido, em uma casa doada pelo São Paulo. Sua trajetória pontuada por glórias e por descasos é apenas uma das que existiram nos tempos do amadorismo.

Uma de suas glórias foi integrar a equipe do Paulistano que excursionou pela Europa em 1925, na primeira viagem internacional de um clube de futebol brasileiro. A equipe de dezenove jogadores permaneceu 93 dias fora do país, enfrentando times europeus e viajando de navio, trajetória registrada em película por uma equipe contratada pelo clube para filmar os confrontos. Em dez jogos, os brasileiros venceram nove, perdendo um pelo magro placar de 1 X 0. Já na estreia, a performance do Paulistano foi memorável, batendo por 7 X 2 o selecionado francês; seguiu-se mais uma vitória por 3 X 1 contra o Stade Français. A essa altura, a imprensa francesa já chamava os brasileiros de *Le Rois du Football* e Coelho Neto publicava uma deliciosa crônica no jornal O Estado de São Paulo:

O Paulistano entrou com o pé direito em Paris (...) a França, por mais que se esforçasse fazendo finca pé para não ser levada de vencida, não teve senão de render-se, ficando aos pés do Brasil, que desta vez provou (...) que sabe pelo menos onde põe os pés (...) O que muitas embaixadas diplomáticas, que nos custam os olhos da cara, não conseguiram fazer com a cabeça, com as mãos e até com a língua, araviando discursos simpáticos, realizaram em hora e meia os rapazes, brilhantemente, com os pés (...) A verdade é que conseguimos pôr os pés em Paris... tratemos agora de entrar com o resto do corpo... e de cabeça (RIBEIRO, 2000: 256-257).

A viagem continuou na Suíça, com nova vitória sobre o selecionado local e uma goleada na seleção portuguesa em Lisboa: 6 X 0. Os jogadores foram recebidos como heróis em São Paulo e em todos os lugares em que o navio atracava no retorno ao país. O Paulistano somava mais um triunfo à sua história gloriosa no futebol amador. Porém, apesar dos triunfos, esta viagem serve para se questionar o suposto amadorismo praticado pelo Paulistano. É fato que todos os seus jogadores tinham um emprego declarado nos seus currículos apresentados à imprensa brasileira e europeia. Porém, se não houvesse algum tipo de vínculo mais profundo com o clube, que deveria favorecer e ajeitar estas relações de trabalho, seria impossível a permanência do grupo na Europa, durante 93 dias.

Tendo entre seus sócios importantes políticos e empresários, provavelmente, o Paulistano deveria manter seus jogadores trabalhando em lugares que facilitassem a sua atuação esportiva. Vários deles eram funcionários públicos, como o próprio Friedenreich que, teoricamente, trabalhava na Secretaria do Interior. A viagem à Europa é uma das provas de que os próprios ardorosos defensores do amadorismo exerciam práticas semiprofissionais, empenhados em vencer as competições que disputavam.

A defesa do amadorismo exigia que os jogadores de futebol tivessem uma profissão reconhecida e que, portanto, não vivessem da prática do esporte. Semelhantemente ao que ocorrera com o Bangu, os clubes passaram a arrumar para os seus principais jogadores empregos que os permitissem treinar e participar dos jogos. O aumento do número de praticantes e do público de futebol empolgava o espírito competitivo e a vontade de vencer. Os atletas não recebiam salários, mas estavam se tornando ídolos e atraíam cada vez mais gente aos estádios. Portanto, a progressiva transformação em espetáculo e a intensificação do caráter competitivo contribuíram não só para o amadurecimento técnico dessa prática, como também para o abrandamento e a futura extinção das barreiras sociais e raciais em relação aos jogadores de futebol no Brasil. Após alguns anos de existência do futebol competitivo, práticas semiprofissionais começaram a ser adotadas pelos clubes, fazendo com que os limites entre amadorismo e profissionalismo no futebol brasileiro se tornassem muito obscuros:

Ainda em 1915, quando dava seus primeiros passos, nosso futebol apresenta, talvez, o primeiro sintoma de que o amadorismo não iria muito longe. Jogadores de São Paulo e do Rio de Janeiro já recebiam algum dinheiro para entrar em campo como forma de incentivo às vitórias (...) Sócios muito ricos desses clubes encarregavam-se de destinar o dinheiro especialmente às gratificações do futebol. Além disso, as próprias entidades esportivas surgidas no início do século já se organizavam no sentido de cobrar ingressos dos espectadores (CALDAS, 1990: 37-38).

Antes disso, o Paulistano havia trazido da Inglaterra o técnico John Hamilton, com a tarefa de melhor preparar o time em 1907. Embora ele tenha ficado apenas dois meses no Brasil, é bastante provável que a sua contribuição tenha sido paga, além de ter habilitado o clube a conquistar o campeonato do ano seguinte e a repetir o feito por mais nove vezes, até parar de jogar, 1929. Um dos maiores defensores do amadorismo inovava ao importar um técnico para melhorar o seu desempenho no futebol.

As contradições do futebol brasileiro, aliadas a atitudes personalistas e a disputas pelo poder, levaram à criação e, também, ao desaparecimento de entidades organizativas. Em São Paulo e no Rio de Janeiro, divergências internas geraram um povoamento de siglas que movimentaram a história do futebol. Os clubes se confrontavam pelas decisões dos árbitros modificadas em reuniões das cúpulas dirigentes; pelos locais de realização das partidas; pela forma de venda dos ingressos; pela admissão de novos associados. Mas, as maiores divergências ocorreram em torno do aparecimento de práticas semiprofissionais e da participação de negros, mulatos e trabalhadores braçais.

Atendendo à pressão das torcidas, os clubes buscavam vitórias para seus times, que dependiam da admissão de jogadores que nem sempre pertenciam à elite social. Isso ocorreu com o Vasco da Gama, em 1923, quando o clube acabara de ingressar na 1ª divisão do futebol carioca. Tendo a capacidade técnica e física dos jogadores como critérios de admissão, o Vasco disputou o campeonato com negros, mulatos e trabalhadores braçais na sua equipe. Por ironia, tornou-se o campeão carioca daquele ano. A reação dos demais clubes foi imediata: abandonaram a Liga Metropolitana de Desportos Terrestres (1917/1924), para fundar a Associação Metropolitana de Esportes Atléticos, sem a presença do Vasco. Em 1924, ocorreram dois campeonatos no Rio de Janeiro, situação que também existiu várias vezes em São Paulo. No ano seguinte, o Vasco foi convidado a retornar à elite do futebol carioca, que não podia manter um campeonato sem a presença da sua enorme torcida. Além disso, a democratização feita pelo Vasco já tinha sido seguida por outros clubes, que foram atenuando as barreiras sociais e raciais na admissão de seus jogadores:

Não se ganhava campeonatos só com times de brancos (...) Desaparecera a vantagem de ser de boa família, de ser estudante, de ser branco. O rapaz de boa família, estudante e branco, tinha de competir, em igualdade de condições, com o pé-rapado, quase analfabeto, o mulato e o preto, para ver quem jogava melhor. Era uma verdadeira revolução que se operava no futebol brasileiro (FILHO, 2003:126).

A partir de 1923, o futebol deixou de ser um lazer de grã-finos, para ser apropriado pelas camadas populares da sociedade. Isso acabou criando um preconceito contra o jogador de futebol, que, no fundo, era contra a pobreza, estigmatizada não apenas pelos ricos, mas também pelos próprios despossuídos:

O fato é que esse preconceito nasce justamente do desejo das elites em não ter qualquer identidade (mormente lúdica) com os outros segmentos da sociedade (...) ela sempre teve sua própria cultura e muito distante

da cultura proletária (...) De sua parte, as classes pobres, como se sabe, sempre procuraram identidade com as classes dominantes. Há inúmeros exemplos sobre essa questão. E, em alguns momentos, negando, entre outras coisas, sua própria condição de classe (CALDAS,1990: 51-52).

Até hoje, é difícil que uma pessoa pobre não se sinta inferiorizada em relação aos ricos, como se a sua condição fosse de sua inteira responsabilidade e não também de uma sociedade que lhe nega ou dificulta as chances de melhoria e de crescimento individual. Mesmo depois do advento do profissionalismo, continuaram a existir os preconceitos sociais e raciais contra o jogador de futebol, visto como marginal, irresponsável e sujeito a voltar à sua miséria de origem, o que, infelizmente, acabou acontecendo com muitos deles.

Na competição com os pobres, com os negros e com os mulatos, os ricos e brancos acabaram perdendo espaço e foram se retirando progressivamente do futebol, mantendo até os dias atuais uma presença proporcional à estrutura da sociedade brasileira. O futebol se democratizava interna e externamente, mas faltava ainda se tornar um fator de afirmação e de valorização da identidade brasileira, nacional e internacionalmente.

3.2.2. Competindo no Brasil do profissionalismo

Chegando para legalizar práticas que já existiam há décadas, o profissionalismo foi adotado no futebol brasileiro a partir de 1933. E mesmo assim, a sua competição com o amadorismo continuou. A implantação foi decidida em uma votação apertada na Liga Carioca de Futebol: por quatro votos a favor (Fluminense, Vasco, América e Bangu) e três contrários (Botafogo, Flamengo e São Cristóvão), o profissionalismo foi adotado no Rio de Janeiro, gerando uma cisão inicial com os defensores do amadorismo e a realização de dois campeonatos até 1937. Em março de 1933, foi realizada a primeira partida entre profissionais no Brasil, na cidade de Santos, entre o clube da cidade e o São Paulo F. C.

É claro que os jogadores foram beneficiados, mas os clubes acabaram lucrando bastante com a medida, aumentando o preço do ingresso e podendo negociar livremente a venda dos atletas. No amadorismo, o jogador podia abandonar o clube a qualquer momento. No profissionalismo, contratos eram assinados e o clube formador tinha prioridades trabalhistas e financeiras. Uma das razões fundamentais para a adoção do profissionalismo foi a crescente evasão de jogadores brasileiros para o exterior, verificada a partir do final dos anos 20:

O fato é que os clubes brasileiros, especialmente os de São Paulo, foram apanhados de surpresa com a verdadeira ‘invasão’ italiana para levar atletas brasileiros, tal como ocorre hoje. E todo esse processo, aliás, seria bastante facilitado, entre outras coisas, porque não havia profissionalismo no futebol brasileiro. Os contratos considerados escusos e fraudulentos que alguns jogadores e clubes assinavam não tinham validade, nem legitimidade jurídica. A CBD e a justiça comum, não reconheciam qualquer tipo de contrato entre o atleta e o clube (CALDAS, 1990: 201).

A investida italiana atendera a uma estratégia do fascismo, de buscar nos quatro cantos do mundo os jogadores *oriundi* que pudessem jogar no país e, talvez, integrar uma seleção que fosse campeã da Copa de 1934, o que acabou ocorrendo. São Paulo era um alvo privilegiado por contar com uma imensa colônia italiana. Esta estratégia fez do brasileiro naturalizado italiano, Anfilóquio Guarisi Marques, o Filó, o primeiro campeão em uma Copa do Mundo. Ao lado de Friedenreich, Filó havia jogado no ataque do Paulistano. Como outros jogadores paulistas, chegou a ser convocado para integrar a seleção brasileira na primeira Copa, disputada no Uruguai. Porém, as rivalidades entre as associações do Rio e de São Paulo impediram a sua participação. Desapontado, Filó se naturalizou italiano, foi jogar na Lazio e integrou a seleção italiana campeã em 1934.

O Brasil é o único país a participar de todas as edições das vinte Copas do Mundo, além de ser o maior vencedor desta competição: pentacampeão. Mas, essa história custou a engrenar. Disputada no Uruguai, a primeira Copa do Mundo teve poucos participantes, porque a maioria dos países europeus se recusou a atravessar o Atlântico para jogar futebol. Os anfitriões foram campeões, com atuação destacada do negro Andrade, enquanto os brasileiros disputaram, sem ter conseguido reunir seus melhores jogadores. Brigados com a CBD, comandada pelos cariocas, os paulistas não liberaram seus jogadores para integrar a seleção, desmando que custou a Friedenreich, por exemplo, a ausência do seu nome na história das Copas. O Brasil teve um fraco desempenho e conquistou apenas uma vitória contra a Bolívia.

Apesar do advento do profissionalismo em 1933, a CBD, que continuava defendendo o amadorismo, decidiu excluir da disputa da Copa de 1934, os jogadores profissionais. Resultado: a seleção não conseguiu reunir mais do que 17 jogadores, não teve tempo para treinar e se preparar, conquistando a sua pior performance em uma Copa do Mundo: apenas uma partida, vencida pela Espanha por 3 X 1. Apesar de agonizante,

o confronto entre amadorismo e profissionalismo colocava, mais uma vez, o futebol em uma competição existente fora das suas quatro linhas.

Um fato fundamental à massificação do futebol no Brasil ocorreu em 19 de julho de 1931: a transmissão radiofônica de uma partida, em que se confrontaram o selecionado de São Paulo e do Paraná. A transmissão foi feita pela Rádio Sociedade Educadora Paulista, que tinha como locutor Nicolau Tuma. Como ainda não existiam muitos receptores de rádio, o jogo foi transmitido através de alto-falantes instalados em uma confeitaria no Anhangabaú. O evento foi um sucesso e a ampliação do número de aparelhos de rádio em São Paulo passou a crescer motivada pelo amor ao futebol. Nos anos sessenta, a televisão viveria uma história semelhante, que não parou de ser aprimorada e intensificada até a atualidade, fazendo do futebol a forma de lazer campeã das transmissões locais, nacionais e internacionais.

A Copa de 1938 contou com as transmissões ao vivo das partidas pelo rádio e com uma seleção brasileira qualificada técnica e organizativamente. Para muitos analistas, a seleção traduzia perfeitamente os objetivos de Getúlio Vargas, então presidente do Brasil sob o Estado Novo:

Sua formação incluiu jogadores negros e brancos, inspirando conclusões sobre as vantagens da miscigenação brasileira, inclusive no que dizia respeito à harmonia social, tão perseguida pelo regime. Leônidas da Silva, o ‘Diamante Negro’, era o símbolo de um time feito para levar ao mundo a força de um país que se afirmava como singular, razão pela qual recebeu atenção especial de Getúlio em pessoa quando o time se despediu para disputar o certame na França (GUTERMAN,2010:81).

Adeptos do ‘*exotique*’, os jornalistas franceses insistiam em identificar os brasileiros pelo café e pela música popular, esquecendo-se que, há 13 anos, já os haviam chamado de reis do futebol. Além do mais, eram tempos xenófobos, alimentados pelo nacionalismo tacanho e criminoso do nazi-fascismo. Os europeus, na sua maioria, viam as equipes sul-americanas, com todos os seus negros e mulatos, como divertidos malabaristas, incapazes de vencer em termos técnicos e físicos os países mais desenvolvidos. Porém, as coisas começaram a mudar dentro de campo.

Entre 14 seleções da primeira fase (onze europeias, uma asiática e duas americanas), o Brasil se classificou em um jogo emocionante contra a Polônia, vencido por 6 X 5. Nas quartas de final, venceu a Tchecoslováquia por 2 X 1, indo disputar sua

primeira semifinal, perdida para a Itália, por 2 X 1, graças a um pênalti polêmico marcado para os italianos. O terceiro lugar acabou ficando para o Brasil, após vencer os suecos por 4 X 2.

Milhares de brasileiros acompanharam o desempenho da seleção, através das transmissões radiofônicas de Gagliano Netto, que pela primeira vez cobriram uma Copa do Mundo, iniciando o costume das paralisações em dias de competições internacionais. O presidente Vargas escreveu em seu diário que não havia marcado audiências nos dias de jogos da seleção, para poder ouvir com toda a sua família as transmissões. Os trabalhadores foram dispensados do serviço, acompanhando o desempenho brasileiro nas ruas por alto-falantes ou rádios de particulares. O rádio inaugurava a massificação de um sentimento coletivamente vivido pelos brasileiros em torno da sua seleção e, posteriormente, dos seus times de coração. E o início foi muito bom, graças ao talento de jogadores como Leônidas da Silva, Domingos da Guia, Romeu Pellicari, Tim e Hércules. Nunca a seleção havia chegado tão perto da taça Jules Rimet, que ainda seria do Brasil.

A seleção de 1938 coroava um processo de transformações ocorridas no Brasil a partir da chegada ao poder de Getúlio Vargas. No campo intelectual, várias obras discutiam e problematizavam a sociedade e a cultura brasileiras. Dentre elas, destaca-se *Casa Grande e Senzala*, de Gilberto Freyre, lançada em 1933, onde o autor defende o papel positivo da mestiçagem na formação do país, opondo-se às teorias eugênicas e racistas em voga na época, que serviram de sustentação ideológica ao nazi-fascismo. Negando a existência de raças superiores ou inferiores e a possibilidade de se determinar o caráter e as aptidões de um indivíduo apenas pelas suas características físicas, Freyre destacava o papel fundamental das diferentes matrizes étnicas (europeia, ameríndia e africana) na formação da identidade cultural brasileira. Longe de degenerar física e moralmente a população, a miscigenação promoveria a identidade sociocultural do homem brasileiro. Em Freyre, a mestiçagem era motivo de orgulho e suas práticas foram legitimadas como expressões da cultura brasileira, entre elas o futebol.

Sem entrar nas polêmicas suscitadas sobre uma suposta harmonia e democracia racial existente no Brasil, o que interessa à essa reflexão é a importância do pensamento de Freyre na valorização da presença de brancos, negros e mulatos no futebol brasileiro, cujas diferenças sociais e raciais estariam se combinando de forma peculiar na criação de um próprio estilo de jogo, o *'football mulato'*, que competia com o europeu:

(...) esse estilo é mais uma expressão do nosso mulatismo ágil em assimilar, dominar, amolecer em dança, em curvas ou em músicas técnicas europeias ou norte-americanas mais angulosas para o nosso gosto (...) Até mesmo a liberdade para a ostentação ou para a exibição do talento individual num jogo de que os europeus têm procurado eliminar quase todo o floreio artístico, quase toda a variação individual, quase toda a espontaneidade pessoal para acentuar a beleza dos efeitos geométricos e a pureza de técnica científica (...) o mulatismo brasileiro se faz marcar por um gosto de flexão, de surpresa, de floreio que lembra passos de dança e de capoeiragem (...) O estilo mulato, afro-brasileiro, de *football* é uma forma de dança dionisíaca (FREYRE, 1938).

A Copa do Mundo de 1938 entusiasmara Freyre, os brasileiros e a opinião pública internacional. Desde a conquista do Sul-Americano de 1919, estava sendo observado o aparecimento de uma forma de jogar futebol que combinava o talento e a capacidade de improvisação individuais com esquemas coletivos de jogo, ainda não muito desenvolvidos, mas que conseguiam resultar em times que procuravam fazer gols, provando que a melhor defesa é sempre o ataque. O *football-mulato* se oporia ao *football-europeu*, assim como o dionisíaco difere do apolíneo, isto é, assim como o individualismo, emocional e impulsivo se opõe ao formal, racional e ponderado. Anos depois, escrevendo crônicas sobre a Copa de 1998, para dois grandes jornais, Chico Buarque retomaria a competição estabelecida entre europeus X sul-americanos, como a existente entre ricos X pobres, entre os donos do campo X os donos da bola:

Os pobres são os folgados, os esbanjadores, os exibicionistas, matam a bola no peito, a bola gruda ali que nem goma (...) eles têm intimidade com a bola (...) Já os ricos são alunos de outra escola, uma escola prática. Recebem a bola e um-dois, tocam, recebem, desprendem-se dela, não fazem questão dela, correm soltos por toda parte. Parecem conhecer e ocupar melhor o espaço de jogo, podendo se dizer que têm intimidade com o campo. Assim, quando se enfrentam países ricos e países pobres (...) estão se enfrentando os donos do campo e os donos da bola (1998).

O desempenho da seleção de 1938 estimulou um sonho entre os brasileiros: o de conquistar uma Copa do Mundo de futebol. Em função da Segunda Guerra, não houve competições na década seguinte. Porém, tudo parecia se combinar para a concretização do sonho adiado, pois a Copa seguinte seria realizada no Brasil, país distante do conflito que arrasara a Europa.

O Brasil recebeu 13 países, que fizeram 22 jogos em seis locais diferentes, incluindo os estádios do Maracanã, no Rio de Janeiro, e da Independência, em Belo Horizonte, especialmente construídos para a Copa. Os demais estádios já existiam: o Pacaembu, em São Paulo; o antigo Eucaliptos, do Internacional de Porto Alegre; o Durival de Britto, do antigo Ferroviário e atual Paraná, em Curitiba e o do Sport do Recife, na Ilha do Retiro. O Maracanã foi, na época, o maior estádio de futebol do mundo. O projeto de sua construção, em 1947, provocou calorosas discussões entre os políticos, que discordavam sobre o tamanho e a localização previstos, além de questionar a sua utilidade diante de outras demandas sociais. Aprovada a obra, iniciou-se a construção que somente foi concluída uma semana antes da abertura da Copa, em 16 de junho de 1950.

O desempenho da seleção brasileira empolgava os torcedores, com direito a goleadas contra o México (4 X 0), a Suécia (7 X 1) e a Espanha (6 X 1). O Brasil chegava pela primeira vez a uma final de Copa do Mundo, precisando apenas de um empate para conquistar a taça inédita, perdida por 2 X 1 para o Uruguai. A comoção das 200 mil pessoas que lotavam o Maracanã está registrada como uma das derrotas mais sentidas pelo povo brasileiro. Após a tristeza generalizada, surgiram as acusações aos responsáveis pela derrota: o goleiro Barbosa e os defensores Juvenal e Bigode. Coincidentemente, três negros e mulatos. Quatro séculos de escravidão haviam moldado um racismo brasileiro que continuava ativo, mesmo após sessenta anos da abolição.

O goleiro Barbosa foi o mais duramente atingido pelas críticas, apesar de alguns cronistas, como Nelson Rodrigues (1998), partirem para a sua defesa. A seleção brasileira somente voltaria a ter um negro como titular do gol, disputando uma Copa do Mundo, em 2006, com Dida, campeão em vários clubes e nas Copas América de 1999 e das Confederações de 1997 e 2005. Porém, os negros e os mulatos brasileiros ganhariam uma valorização definitiva no futebol a partir das conquistas de 1958, 1962 e 1970, que valeram ao Brasil a posse em definitivo da taça Jules Rimet. E diante do vexame da seleção brasileira na segunda Copa realizada no Brasil, em 2014, o vice-campeonato de 1950 deve ser revisto, e encarado como a conquista que, efetivamente, foi naquela época.

Para disputar a Copa na Suécia, o Brasil contou com a união decisiva do Rio e de São Paulo, que superaram suas rivalidades, visando à formação de um time campeão. A parceria bem-sucedida se repetiria no Chile, em 1962. Como presidente da CBD, o carioca João Havelange decidiu impor uma organização empresarial e técnica à seleção,

inovando ao incorporar à comissão profissionais inexistentes até então: dois administradores, um preparador físico, um dentista e um psicólogo. A vice-presidência da CBD era ocupada por Paulo Machado de Carvalho, empresário de comunicações e ex-dirigente do São Paulo Futebol Clube.

Antecedendo estas inovações, havia surgido para o futebol brasileiro negros, mulatos e mestiços geniais, dentre eles os que se tornaram bicampeões mundiais. Desde 1954, atuavam na seleção Djalma Santos, um dos maiores laterais direitos da história e Didi, eleito o melhor jogador na Copa de 1958, chamado de ‘príncipe etíope’ por Nelson Rodrigues (1998). Em 1958, estrearam na seleção Vavá, Garrincha e Pelé. Com eles, Nelson completou a sua aristocracia negra e mestiça. Em 1958, jogando contra a seleção francesa, o Brasil goleou por 5 X 2. A ironia e a paixão rodriguiana não se contiveram:

Eis a verdade: o Brasil estava devendo a todos nós uma vitória como a de ontem, isto é, uma vitória degaulleada. Vencemos contra tudo e contra todos. Contra os franceses, contra os bandeirinhas, contra o juiz e contra ‘A Marselhesa’ (...) Quando o estádio ainda estava ressoante de ‘A Marselhesa’, Vavá, sem dar a menor confiança à Revolução Francesa, arrombou as redes adversárias (...) Sabe-se que os franceses, furiosos com o deslumbrante baile do Brasil, baixaram o sarrafo. Caçado a pontapés, na área e fora, perseguido quase a pauladas, eis que Vavá sobrevivia ao massacre. (1998: 44/46).

O gênio de Garrincha era louvado como o de um time inteiro, “o garoto de pernas tortas, que subvertia as concepções do futebol europeu” (RODRIGUES, 2001:53), isto é, a disciplina e os métodos científicos defendidos e aplicados principalmente pelos países da Cortina de Ferro. Nelson (2001) vibrava com a ‘realeza de Pelé’ aos 17 anos, exibindo a sua confiança na seleção, antes mesmo da partida para a Suécia, desde que fosse superado o sentimento de derrota antecipada que perseguia os brasileiros:

Por ‘complexo de vira-latas’ entendo eu a inferioridade em que o brasileiro se coloca, voluntariamente, em face do resto do mundo. Isto em todos os setores e, sobretudo, no futebol (...) o problema do escrete não é mais de futebol, nem de técnica, nem de tática. Absolutamente. É um problema de fé em si mesmo. O brasileiro precisa se convencer de que não é um vira-latas e que tem futebol pra dar e vender lá na Suécia. (2001: 51-52).

A partir das conquistas de 1958 e 1962, o Brasil se tornou o país do futebol, identificação reforçada pelas vitórias nas Copas de 1970, 1994 e 2002. Viajando ao exterior, qualquer brasileiro é lembrado de que possui a mesma nacionalidade de Pelé, de

Romário, de Ronaldo, de Ronaldinho Gaúcho e, mais recentemente, de Neymar. Negros, mestiços e mulatos que conferem relações de pertencimento a todo um povo, completando a obra da Princesa Isabel. Porém, exceção feita a Pelé (que só foi jogar nos Estados Unidos no final da carreira), todos foram trabalhar fora do Brasil para crescerem enquanto jogadores e ídolos mundiais. A competição com os ‘donos do campo’ sobrevive e se fortalece. Após 1958, os clubes dos países ricos começaram a investir na contratação de jogadores brasileiros e, posteriormente, na instalação de escolas de futebol para a descoberta de craques nascentes. As dificuldades econômicas e a falta de qualidade de vida adequada têm estimulado jogadores a aceitarem propostas até de clubes europeus ou asiáticos de menor expressão, mas que tenham maiores possibilidades de proporcionar um melhor futuro ao atleta e à sua família.

Das competições existentes na origem do futebol brasileiro, certamente uma não foi superada: a dos países pobres X países ricos. É impossível pagar salários melhores aos atletas, do que os oferecidos pelos clubes europeus, árabes, japoneses e, recentemente, chineses. Por isso mesmo, os melhores craques acabam saindo do país, fazendo com que a seleção brasileira passe a ser dominada por jogadores de clubes estrangeiros. Enquanto a seleção de 1986 teve 20 jogadores de clubes brasileiros e apenas 2 de estrangeiros, a de 2014 foi formada por apenas quatro jogadores de clubes nacionais. Mesmo assim, não conseguiram evitar o vexame da derrota para os alemães por 7 X 1.

Dados da CBF revelam um crescimento significativo no mercado de transferências de jogadores de futebol, com os clubes brasileiros arrecadando mais e investindo em contratações de jogadores estrangeiros, principalmente, de sul-americanos:

Nas “exportações”, entre atletas de clubes brasileiros que deixaram o país para seguir a profissão no exterior, a quantia em jogo mais que dobrou. Foi de R\$ 386 milhões em 2016 para R\$ 957 milhões em 2017 – num período que compreende de 1º de janeiro a 20 de julho em ambos os anos. São quase 150% a mais (CAPELO e MOTTA, 2017).

Estas receitas ampliadas vêm responder a necessidades reais dos clubes europeus, muitos deles sendo comprados por grandes empresários que, para conseguir vitórias para seus clubes e, conseqüentemente, maior retorno aos seus investimentos, não medem gastos. Vários casos chamaram a atenção da mídia esportiva em 2017, mas certamente os que mais ganharam espaço foram a contratação de Neymar pelo PSG, que tem como dono e presidente o xeque Nasser Al-Khelaifi, e as enormes somas investidas

pelos conselheiros do Palmeiras, Leila Pereira e José Roberto Lamacchia, donos das empresas que patrocinam o clube.

O Brasil se tornou o maior exportador dos chamados pés de obra. Contabilizando jogadores amadores, profissionais e de futsal, desde 2002, entre 650 e 900 têm se transferido anualmente para o exterior. Só em 2016, 806 atletas deixaram o país. A novidade dos últimos anos é que o país também se tornou líder nas importações de jogadores: em 2016, 678 atletas foram transferidos de clubes estrangeiros para os brasileiros. O maior fluxo de entrada e de saída de jogadores de futebol está no Brasil, porém, em termos financeiros, a posição do país é bem menor, tanto em valores investidos na importação, quanto em valores recebidos pela exportação de jogadores:

O Brasil é o décimo maior país em investimentos, com US\$ 85 milhões gastos por clubes daqui em atletas vindos de lá (...) apesar de ser o maior exportador de jogadores do mundo, é só o sétimo em arrecadação. Os clubes brasileiros faturaram US\$ 264 milhões em 2016 com as vendas de atletas para o exterior, 29% mais do que em 2015. É menos da metade do que arrecadaram os espanhóis. Também estão à frente dos brasileiros em faturamento italianos, franceses, portugueses, alemães e ingleses (CAPELO, 2017).

Para Capelo, as relações comerciais existentes no futebol repetem as mais gerais da economia: “A matéria-prima exportada em sua forma bruta tem um valor. Aquela que recebeu algum tipo de processamento e tecnologia, um valor muito maior.” (2017). Esse valor agregado ao jogador brasileiro pelos clubes estrangeiros pode ser traduzido em vários indicadores: na aprendizagem de uma nova língua, já que o português é um idioma de pouca circulação em termos mundiais; no seu desenvolvimento tático, técnico e físico, já que o atleta passa a ter acesso a melhores centros de treinamento, a técnicos mais modernos e experientes e a um acompanhamento médico e fisiológico que nem todos os clubes brasileiros possuem; na participação do jogador em ligas e competições de visibilidade planetária e, se for um grande clube, na sua exposição mercadológica através de um eficiente trabalho de marketing.

A partir de 1998, a Lei Pelé acabou com a chamada Lei do Passe, que estipulava que os jogadores eram vinculados aos seus clubes de origem, mesmo após o término dos seus contratos de trabalho. Na prática, os atletas se tornavam propriedades dos seus clubes, situação extinta na Europa em 1995, pela conhecida Lei Bosman. A extinção do

passa a liberdade de negociação aos jogadores, favorecendo as suas vendas, transformadas em parcela fundamental das receitas dos clubes, às vezes até maiores do que as obtidas com a venda dos direitos de transmissão pelas televisões. A exportação de jogadores de futebol certamente não é a que mais causa impacto financeiro nas contas do país. Porém, é a que tem maior visibilidade, ganhando um significado simbólico verificado na cobertura da mídia, nas festas de despedida e de chegada do atleta e na adesão à sua nova agremiação feita por parte da torcida do seu clube anterior.

Os grandes clubes europeus são marcas e empresas que transcendem os limites de seus próprios países: são mantidos e, muitas vezes, geridos pelo capital internacional; contam com jogadores de várias nacionalidades, estão presentes diariamente na mídia global e encontram torcedores que com eles se identificam e mantêm relações de lealdade nos quatro cantos do planeta. Como a presença de jogadores estrangeiros tem sido limitada em termos legais, as nacionalizações acabam sendo necessárias, como já ocorrera nos anos 30. Nas últimas décadas, vários brasileiros mudaram de nacionalidade para poderem, eventualmente, participar de uma Copa do Mundo e, também, para continuarem trabalhando na Europa, sem temer as restrições impostas a estrangeiros. Entre outros casos, destacam-se os de Deco na seleção portuguesa, Eduardo da Silva, naturalizado croata e artilheiro nas Eliminatórias da Eurocopa de 2006 e Marcos Senna, naturalizado espanhol e integrante da seleção campeã da Eurocopa de 2008.

O ingresso e o trânsito no campo futebolístico são mediados por vários agentes sociais, através de relações pessoais ou profissionais. Evidentemente, existem os processos seletivos, porém outros fatores podem contar bastante, como as predileções individuais dos selecionadores, laços familiares, opções táticas e necessidades pontuais dos clubes. Há, também, os tradicionais ‘acertos’ entre empresários e dirigentes esportivos, que todo mundo sabe que existe, mas poucos conseguem provar. Assim, no futebol, surge a figura do empresário/intermediário: aquele que consegue testes e peneiras para o lançamento de um jogador, que abre as portas dos clubes para que ele possa treinar em categorias de base e que lhe negocia bons contratos e boas transferências.

Geralmente, para ter sucesso na carreira, o jogador entra precocemente no sistema futebolístico, cumprindo muitas vezes um projeto familiar. Há várias vitrines em que ele pode se destacar: a seleção brasileira (principal, sub-20 ou sub-17), a Copa São Paulo, a Copa sub-20, viagens para disputar amistosos no exterior e os campeonatos

regionais e nacionais. Muitos olheiros estrangeiros se deslocam aos estádios ou recebem fitas de DVD sobre jogadores infantis ou adolescentes. Se for o caso, eles tentam uma contratação do jogador antes que ele se valorize no mercado futebolístico.

Os jogadores que passam a viver no exterior, costumam casar e formar um núcleo familiar estável; aderir a uma religião, geralmente evangélica; e manter, sempre que possível, hábitos de consumo e de práticas culturais semelhantes às que possuíam antes da sua emigração, principalmente quanto à comida, ao desfrute das férias no Brasil e a assistência a programas de televisão. Nas últimas décadas, os jogadores têm ido para o exterior cada vez com menos idade, às vezes até sem ter atuado em um clube brasileiro. Nestes casos, o mais comum é que ele leve sua família toda: mãe, pai, irmãos e, às vezes, até os amigos mais próximos.

Na competição entre ricos e pobres, pode-se dizer que os primeiros levam o corpo, mas que a alma permanece ligada ao país de origem. Os jogadores de futebol se deslocam geograficamente, mas, em termos simbólicos, continuam vinculados ao Brasil:

Não obstante suas presenças físicas lá, eles continuam vivendo no Brasil, tanto no plano da imaginação quanto no econômico, pois no Brasil mantêm casas, sítios, carros, contas bancárias, investimentos múltiplos e sustentam familiares (...) O 'rodar', a efemeridade de suas permanências nas instituições de trabalho e nos países no exterior, caracteriza essa emigração como uma circulação e poderia ser a chave explicativa para a manutenção do sentimento nacional (RIAL, 2008: 58-59).

Na maioria dos casos, ao viver no exterior, os jogadores cruzaram fronteiras, sem efetivamente entrarem nos países de destino: continuam sendo brasileiros, provisoriamente instalados fora do país. Contraditoriamente, são eles os responsáveis pela identidade do Brasil na imaginação de uma imensa parcela da população mundial.

A identificação dos brasileiros com o futebol e a popularidade dessa modalidade esportiva tem sido explicada a partir de várias teorias. Algumas defendem as vantagens da raça negra, em termos físicos e rítmicos, como um fator preponderante, sem, contudo, justificarem os motivos que impediram que o futebol africano tenha se afirmado até hoje. Outras defendem que o futebol é um esporte fácil de ser jogado, bastando a existência de um espaço plano, de uma bola feita com qualquer material que a permita rolar e de duas

metas delimitadas das mais diversas maneiras. Porém, as corridas e as lutas corporais exigem até menos elementos e, apesar disso, não conquistaram a mesma adesão.

É bastante provável que o código do futebol tenha se combinado com as características culturais dos brasileiros, permitindo-lhes não apenas momentos de lazer, mas também a vivência de várias situações e emoções, simbólica e afetivamente fundamentais à definição da sua identidade e formas de sociabilidade. Essa força do futebol pode ser observada através da constatação da sua presença na vida cotidiana da maioria dos brasileiros: várias manifestações artísticas incorporaram o futebol, inclusive as novelas; a mídia eletrônica, impressa e digital dedica várias horas e espaços ao futebol; a linguagem cotidiana está impregnada por termos futebolísticos, como ‘pisar na bola’, ‘sair pro abraço’, etc; os estádios têm média de público bastante superior aos demais espetáculos; a fidelidade dos torcedores aos seus times é permanente, independentemente da fase estar boa ou ruim. Pode-se afirmar que a adesão e a paixão ao futebol são incondicionais no Brasil.

Mimetizando a própria vida, o futebol é uma competição com adversários, em que se pode ganhar, perder ou empatar. A disputa é realizada em um espaço e durante um período determinados. É regida pelas mesmas regras, observadas por todos os participantes e avaliadas pela arbitragem. O futebol é uma atividade que propõe e exige a paixão dos seus torcedores, conferindo identidade e relações de pertencimento a comunidades diferentes, mas que não necessariamente precisam ser inimigas, pois há necessidade do outro, do adversário para que um time ou uma seleção possa se afirmar, gozar a plenitude das vitórias ou sofrer o gosto amargo das derrotas. Se a violência explode a partir dos resultados, suas diversas formas de explicação devem ser buscadas, principalmente, fora do campo do jogo, na medida em que qualquer competição se afirma na transitoriedade: tudo é passageiro, tudo está em constante movimento e ninguém é sempre vitorioso ou derrotado.

É preciso distinguir a violência no da violência do futebol (MURAD, 2012). A violência do futebol se manifesta nos contatos físicos inerentes à modalidade e exagerados pela vontade de ganhar a qualquer preço. Por ser jogado com os pés, o futebol se torna bem mais instintivo e brutal do que os jogos feitos pelas mãos. Quando a violência entra em campo, o espetáculo sai perdendo em sua beleza: o tempo de bola rolando diminui, o jogo fica truncado pelo excesso de faltas e o caráter animal dos

jogadores se sobressai à sua arte e habilidade. Geralmente, isso ocorre a partir da atuação de árbitros despreparados, apoiados nas fragilidades da Justiça Desportiva brasileira.

Já a violência no futebol está associada a ele, sem ser sua parte integrante. É a violência praticada por torcedores, dentro ou fora dos estádios; é a violência do público vinculada à violência pública. Em outras palavras, ainda que possa ser influenciada pelo que acontece no campo, a violência no futebol tem origem em questões de ordem social, como o desemprego, a baixa escolaridade, a falta de práticas de cidadania, o descaso de autoridades, a impunidade, a corrupção, o tráfico de drogas e o crime organizado. Ao mesmo tempo, o futebol pode ser e tem sido muitas vezes um instrumento importante na luta contra a violência pública e do público, funcionando como:

(...) um processo lúdico, que ajuda a reeducar, em particular, crianças e jovens. Tem potencial para isso, já que sua lógica e funcionamento estão fundamentados, pelo menos em tese, na igualdade de oportunidades, no respeito às diferenças e na assimilação de regras e normas de convivência com o outro (MURAD, 2012, 14-15).

O futebol é o esporte preferido pela maioria dos brasileiros e que mais aglutina gente em todo o planeta: atletas, vários tipos de profissionais, prestadores de serviços e, principalmente, torcedores. O futebol pode ser jogado em qualquer espaço; é imprevisível porque depende, basicamente, dos pés; é simples e barato, não dependendo de muitos equipamentos; é um jogo de apenas 17 regras que estão em vigor há muito tempo. E, por fim, é um jogo democrático: qualquer um pode jogar bem ou mal o futebol, independentemente de sua raça, tipo físico, orientação sexual, nível cultural e classe social; é uma estrutura de liberdade e igualdade que permite a afirmação das competências individuais e coletivas. Dentro das quatro linhas, a bola rola cercada pela paixão de milhões de pessoas por um esporte que soube competir contra as suas barreiras, soube superar seus limites, soube gerar gênios, times e jogos inesquecíveis e soube muito bem proporcionar alegria, emoção, identidade e relações de pertencimento nos mais diferentes cantos do país. Embora ainda perca muito nos seus confrontos com a corrupção e a incompetência, bem como nas suas disputas com os países ricos em torno de jogadores e de qualificação técnica dos seus times, pode-se afirmar que o futebol brasileiro tem sido majoritariamente vencedor nas suas competições.

4 JOGANDO COM A COMPETIÇÃO NO TEATRO

*Quero o perfume das flores
Ação luz e cores
Nesta festa popular
Eu sou o teatro brasileiro
Da vida o espelho verdadeiro.*

*Sambando neste carnaval
Com a minha arte que é imortal (bis)*

*Barreiras as venço com bravura
Transmitindo a toda gente
Distração e cultura
Sou a magia permanente
Que na história do Brasil
Sempre se fez presente.*

*Tenho beleza, sou a esperança
Trago alegria
Neste dia de folia.²⁶*

O teatro pode existir em uma forma amadora ou profissional, entendendo-se essa última como a que é vivida por artistas e técnicos que encontram nele a sua forma de subsistência e de inserção pessoal na comunidade. Sobrevivendo lado a lado, estas formas não são excludentes, mesclando-se na vida de muitas pessoas que se dedicam ao teatro, mas necessitam de outras atividades para poderem sobreviver. Nem todos consideram problemática essa situação: ela pode ser até valorizada por concepções que defendem a marginalidade artística como condição necessária à existência de propostas estéticas radicais ou de vanguarda. Nesse sentido, pode-se pensar em uma competição entre os ‘legítimos profissionais’, que vivem do teatro e são vistos, muitas vezes, como adaptados ao mercado, contra os ‘amadores’, que não conseguem viabilizar sua sobrevivência na atividade, mas que questionam as formas de expressão e os valores impostos pela sociedade em que vivem. Porém, esta oposição pode ser uma abstração, quando ignora as condições de produção, circulação e consumo das obras teatrais geradas no campo intelectual e artístico, cujo entendimento não pode ocorrer a partir de um único ponto de vista, pois:

²⁶ ARROZ E GRAÚNA. *Quatro Séculos de Paixão*, samba-enredo da UNIDOS DE VILA ISABEL de 1975.

(...) reduzir as obras aos determinantes sociais de sua produção, relacioná-las diretamente com a posição que ocupam no campo social aqueles que as produzem (ou seus clientes), sem considerar a posição desses 'criadores' no campo de produção (...), é impossibilitar-se de perceber tudo o que a obra deve a esse campo e à sua história; quer dizer, precisamente, não entender o que faz uma obra de arte, de ciência ou de filosofia (BORDIEU, 1983: 43-44).

Ou seja, uma obra não pode ser classificada como 'burguesa' ou 'popular', considerando-se apenas a posição social de seus criadores e consumidores. É preciso analisá-la no contexto de relações que ela mantém e, por sua vez, cria no campo intelectual e artístico.

Enquanto manifestação, o teatro pode integrar outros subcampos, como o erudito ou o popular, conceitos que se abrem a inúmeras possibilidades de interação e de significação. A ideia de um teatro popular é controversa: é aquele feito e consumido pelo povo? É o teatro feito na rua ou em espaços fechados disponibilizados a preços populares? É aquele que estrutura uma linguagem a partir de mitos e formas de expressão da cultura popular? Em uma época globalizada e massificada, cada vez mais unificada pelas mídias sociais e pela indústria cultural, o que poderia ser entendido atualmente como popular?

Nos anos 70, Augusto Boal substituiu a polaridade erudito/popular, pela oposição entre teatro popular, feito e consumido pelo povo ou feito por setores intelectualizados que assumem uma perspectiva popular, e teatro não-popular, aquele de explícito caráter antipopular, que evita temas importantes para a sociedade, neutralizando as possibilidades da sua transformação e de uma reação coletiva diante dos problemas existentes (SOUZA BRITO, 2009:274).

Porém, tanto o popular como o não-popular disputam recursos financeiros, espaços de exibição e reconhecimento, ou seja, atuam em um mesmo campo intelectual e artístico, sem alterar as suas relações de produção e de concorrência. Talvez, isto permitisse a suposição de que um teatro popular seria aquele que encontra as suas condições de produção, circulação e consumo na própria comunidade; excluindo-se da competição com outras formas de produção teatral, exatamente por ser popular, tendo outra natureza, trajetória e condições de existência. A cultura popular não é aquela consumida pelo grande público, mas a que é transmitida de forma predominantemente oral, independentemente de um público pagante e da existência de profissionais encarregados pela sua produção e difusão:

Em consequência, qualquer que tenha sido a origem de sua temática, esta cultura (produto de uma seleção e de uma reinterpretação quase coletiva) estava adaptada de modo muito mais estreito ao público cujas tradições, cujos valores e cuja visão de mundo ela expressava de maneira muito mais direta e, por esta razão, tinha muito mais condições de produzir emoções coletivas (BORDIEU, 1987:144).

Analisado por Bordieu, o campo intelectual e artístico, assim como os demais campos, goza de uma autonomia relativa, que se modificou historicamente, podendo ser analisado como resultado da autonomização progressiva do sistema de relações de produção, circulação e consumo de bens simbólicos. A partir do Renascimento, a vida intelectual e artística libertou-se de instâncias de legitimidade externas, como a aristocracia e a Igreja, devido a uma série de transformações, tais como: a constituição de um extenso público de consumidores; a formação de um corpo numeroso e diferenciado de produtores e de empresários de bens simbólicos profissionais e a ampliação e diversificação das instâncias de consagração que competem entre si pela legitimidade cultural e das instâncias de difusão:

(...) cujas operações de seleção são investidas por uma legitimidade propriamente cultural, ainda que, como no caso das editoras e das direções artísticas dos teatros, continuem subordinadas a obrigações econômicas e sociais capazes de influir, por seu intermédio, sobre a própria vida intelectual (BORDIEU, 1987: 100).

O aparecimento de um público ávido por consumir e de um mercado diversificado acentuam a dupla natureza dos bens simbólicos, enquanto mercadorias e significações. Contudo, a constituição de um mercado leva, contraditoriamente, à afirmação anti-mercantil de muitos produtores, que proclamam a singularidade da sua condição, esforçando-se para conquistar distinção em relação ao vulgo e ao massivo.

Este processo não existia quando a arte atendia a demandas explícitas, às encomendas feitas pelos nobres, pela Igreja ou pelo poder político. Tanto a representação da cultura como realidade superior e separada das necessidades econômicas, quanto a ideologia da criação livre e desinteressada, baseada na inspiração e no talento individuais, constituem reações à hegemonia do mercado sobre a produção artística, formuladas inicialmente pelo romantismo e que se mantêm de diferentes formas até a atualidade. A afirmação da autonomia absoluta do artista leva à identificação de um receptor ideal, que consiga compreender e se relacionar perfeitamente com as suas obras. A identificação do

público ideal é um dos elementos que opõem dois campos na produção de bens simbólicos:

- a) o campo da produção erudita que produz bens para um público restrito, competindo por reconhecimento. É um campo que estabelece, ao mesmo tempo, as suas normas e critérios de avaliação, além de obedecer: “à lei fundamental da concorrência pelo reconhecimento propriamente cultural concedido pelo grupo de pares que são, ao mesmo tempo, clientes privilegiados e concorrentes (BORDIEU, 1987: 105).
- b) o campo da indústria cultural que produz bens destinados ao grande público, competindo por consumidores e pelo maior mercado possível.

O desenvolvimento da indústria cultural coincide com a generalização do ensino elementar e a criação de um extenso público anônimo e carente de consumo cultural. O conceito foi formulado por Adorno e Horkheimer, referindo-se aos sistemas de produção adaptados ao consumo das massas e que, por sua vez, determinam o próprio consumo, pois suprem necessidades pré-existentes, reformuladas e recriadas constantemente pelas empresas e indústrias de produção, reprodução e circulação. Os frankfurtianos estavam pensando, basicamente, nas indústrias cinematográficas e fonográficas, nas grandes editoras e nos sistemas de comunicação de massa. Em Bordieu, o teatro comercial se integra à indústria cultural, enquanto as demais formas estão incluídas no campo erudito.

A partir de meados do século XIX, o campo da produção erudita se estabeleceu em oposição ao público classificado de burguês e de inculto, isolando-se e operando dentro de uma lógica própria, determinada pela dialética da distinção propriamente cultural, funcionando como uma arena fechada de concorrência pela legitimidade cultural. Críticos, professores, produtores e dirigentes culturais têm sido recrutados no campo da produção erudita, formando seitas de admiração mútua que, sem perderem um certo fascínio, desdenham e desconfiam de obras e de artistas que conseguem obter sucesso de público. Nestas sociedades fechadas, obras e artistas se colocam distantes do público, mas próximos ao reconhecimento e à sua valorização no interior do grupo dominante. Agindo para seus pares, artistas e intelectuais passam a depender prioritariamente da imagem que têm de si próprios e da imagem que os outros fazem deles. Todo ato de produção cultural afirma a sua pretensão de legitimidade, fazendo com

que os produtores culturais se confrontem, competindo em nome de uma ortodoxia por eles próprios criada e perpetuada, articulando comunidades de adeptos e de excluídos:

(...) quanto mais o campo estiver em condições de funcionar como o campo de uma competição pela legitimidade cultural, tanto mais a produção pode e deve orientar-se para a busca das distinções culturalmente pertinentes em um determinado estágio de um dado campo, isto é, para a busca dos temas, técnicas e estilos que são dotados de valor na economia específica do campo por serem capazes de fazerem existir culturalmente os grupos que os produzem, vale dizer, de conferir-lhes um valor propriamente cultural, atribuindo-lhes marcas de distinção (BORDIEU, 1987: 109).

Envolvidos na dialética da distinção cultural, artistas e intelectuais competem com seus pares, tentando se diferenciar, às vezes, a qualquer preço, para conseguir escapar do anonimato e da insignificância. Ser anônimo e não ter legitimidade significa não existir no campo cultural. Entretanto, a mesma lei que impõe a busca pela distinção, também define os limites em que este processo pode ser considerado legítimo. Nem tudo é permitido àqueles que buscam aceitação nesse círculo fechado e autorreferente.

Em uma esfera cultural, são reconhecidos como mais apropriados à diferenciação, os princípios que exprimem um tipo determinado de prática intelectual ou artística. Se antes a demanda estabelecia o assunto, agora é vivido o primado da forma sobre a função, do modo sobre o objeto da representação, da linguagem específica e insubstituível de um artista que se torna uma obra de arte em si mesmo. Os princípios estilísticos e as trajetórias e processos artísticos se tornam os verdadeiros temas das obras de arte e os critérios para o seu reconhecimento e consagração. As obras somente conseguem existir posicionando-se em relação às demais ou aos seus autores, contra os quais foi firmada a sua ‘originalidade’: uma criação só existe em comparação à outra. O sentido público da obra não se coloca mais na sua relação com o público e na função social que ela possa conquistar: ele obra ganha significado pelas relações sociais que o seu autor consegue estabelecer com os agentes das instâncias de difusão e de consagração.

Por outro lado, ajustando-se à demanda, a recepção dos produtos da indústria cultural é mais ou menos independente do grau de instrução do seu público. Já o campo erudito está apoiado em um deciframento difícil, no domínio de códigos específicos, no aprimoramento da percepção estética, ou seja, em habilidades e predisposições desenvolvidas em instituições escolares apropriadas ou em círculos familiares e sociais

pertinentes culturalmente a estes padrões. Consequentemente, o modo de produção erudito inclui as instâncias capazes de produzir criadores e receptores aptos a garantir a sua continuidade e renovação, como as escolas, academias e universidades.

A cultura erudita é integrada por um conjunto de bens simbólicos específicos que se distinguem, sobrepondo-se aos demais no campo de produção, reprodução e circulação, realizando, na prática, o exercício de um monopólio da violência simbólica, que determina as obras que devem ‘viver’ ao serem produzidas, conservadas e consagradas e aquelas que devem ‘morrer’, inviabilizadas de existirem no campo.

Bordieu identifica nas academias, nos museus, nas administrações de teatros, nas editoras, nas sociedades eruditas e no sistema de ensino, diferentes instâncias de legitimação capazes de consagrar pessoas e obras por suas sanções simbólicas. Estas instâncias agem por cooptação e lutam para ganhar adesões. Cumprindo uma função análoga a da Igreja, o sistema das instâncias de conservação e de consagração luta para salvaguardar uma ortodoxia cultural, uma esfera legitimada de bens simbólicos que precisa ser defendida contra as mensagens concorrentes, divisionistas ou heréticas, produzidas pela indústria cultural ou pelo próprio campo da produção erudita não-cooptado, que são capazes de suscitar contestação ou práticas heterodoxas nas diferentes categorias de público.

Artistas e intelectuais, “distantes dos trabalhadores manuais, sem estarem integrados às classes dominantes” (BORDIEU, 1987:102), ocupam uma posição dominada no campo do poder, sendo limitados pelos princípios e valores recebidos na sua educação e pela sua submissão maior ou menor à tutela do Estado, que orienta a prática e a produção cultural através de:

(...) subvenções, missões, promoções, postos honoríficos e condecorações (uma série de prebendas conferidas à palavra ou ao silêncio, ao compromisso ou à abstenção) (...) O sentimento de estar excluído da cultura legítima é a expressão mais sutil da dependência e da vassalagem, pois implica na impossibilidade de excluir o que exclui, única maneira de excluir a exclusão (BORDIEU, 1987:129).

Na indústria cultural, os instrumentos de produção e difusão não pertencem aos produtores e todo sistema está submetido aos imperativos de uma demanda externa. Esta concorrência pela conquista de mercado determina as características estruturais dos seus produtos: não se trata de exprimir os valores e a visão de mundo de uma categoria

particular de clientes que encomenda uma obra; trata-se de atingir a média do público, socialmente heterogêneo. A indústria cultural busca a rentabilidade máxima de seus investimentos, procurando a maior extensão do seu público consumidor. Os mais diferentes tipos de produtores somam suas competências específicas para concretizar estratégias de interesses simbólicos e materiais bem determinados, sempre tendo em vista o seu público médio, o que leva, muitas vezes, à autocensura engendrada pelas organizações industriais e burocráticas de gestão do sistema.

O campo erudito e a indústria cultural têm, portanto, diferenças fundamentais entre suas obras e público, provando a inexistência de uma única arte englobada pelas palavras teatro, música, literatura, e assim por diante. Por exemplo, há um teatro erudito e um comercial, este pertencente ao show business, muitas vezes integrado à uma linha mundial de produção (caso dos musicais e dos sucessos de bilheteria estrangeiros, copiados por diretores e produtores) ou às remontagens de antigos sucessos:

Por sua vez, o teatro não-comercial compõe-se, de um lado, pelos teatros subvencionados cujas pesquisas estéticas e escolhas ideológicas devem sua independência relativa à situação economicamente artificial que lhes assegura a ajuda econômica do Estado e, de outro, pelos teatros de vanguarda fadados às incertezas vertiginosas da marginalidade (BORDIEU, 1987-138).

Os dois campos de produção de bens simbólicos estão apoiados nos progressos da divisão do trabalho e na constituição de esferas profissionais específicas que garantem a valorização e a qualidade técnica do seu exercício. Nada impede que temas, recursos estilísticos e formas específicas de expressões circulem entre os dois campos, pois suas diferenças essenciais pertencem ao seu modo de produção, circulação e consumo. Os dois campos coexistem no interior do mesmo sistema de competências culturais vigente em uma sociedade dividida por classes, que atribui valor e legitimidade ao que é exclusivo e distintivo. A cultura média está condenada a ser definida em relação à cultura legítima, tanto no âmbito da produção como no da recepção.

Geralmente, as obras colocadas no campo erudito, exigem de seu público uma disposição devota, cerimonial e ritualizada, muito diferente da postura experimentada com outros tipos de bens simbólicos. Elias aborda a questão das restrições às manifestações do público em muitas atividades artísticas de lazer, tomando o exemplo dos concertos de música erudita, onde o público se mantém em silêncio e, apenas no final, pode sua emoção e contentamento, pela força e duração do seu aplauso. Ainda que seja

um pouco mais permissivo, o código de comportamentos em uma peça de teatro também apresenta restrições semelhantes, pois nada pode perturbar o espetáculo.

Via de regra, os círculos intelectualizados elegem os objetos dignos de integrar suas conversas e eventos cotidianos, e aqueles que deles são excluídos, por serem considerados ridículos ou vulgares. Uma das funções do sistema de ensino é assegurar o consenso e configurar uma definição mínima do legítimo e do ilegítimo, do que se deve saber e discutir e do que se pode ignorar, do que se deve admirar e do que se deve rejeitar. Neste caso, algumas obras se tornam presentes, para que uma enxurrada de outras seja rejeitada. As classificações são arbitrárias e escondem os princípios que regem a sua hierarquia, imposta no campo dos bens simbólicos como uma separação entre o sagrado e o profano. A inculcação de uma hierarquia de valores intelectuais e simbólicos tende a dissimular o arbitrário da própria inculcação: as diferenças entre os artistas e as suas obras são vividas como se estivessem inscritas na sua própria natureza, e não nos sistemas e princípios de classificação dominantes no campo.

As práticas culturais que ainda não foram consagradas colocam aos que a elas se dedicam a questão da sua própria legitimidade. Ter sucesso continua fascinando artistas e intelectuais, fazendo com que os que detêm um poder parcial sobre os instrumentos de difusão adquiram uma autoridade propriamente cultural. Assim, alguns jornalistas ou produtores de rádio e de televisão adquirem um prestígio intelectual e artístico devido aos meios que controlam, capazes de promover os criadores junto ao grande público. Polêmicas e disputas são construídas entre os produtores de bens simbólicos através da intervenção dos instrumentos de difusão, como jornais, revistas e televisões com pretensões culturais.

A representação subjetiva que os agentes têm da sua posição na hierarquia das consagrações condiciona, consciente e inconscientemente, as suas ações, levando-os a competir em determinadas instâncias de promoção e de difusão e não em outras. Intenções subjetivas e disposições inconscientes acabam contribuindo para a eficácia das estruturas objetivas que articulam criadores, intermediários e agentes de produção e difusão. É como se as sanções objetivas reiteradamente praticadas pelas instâncias de difusão e de seleção conduzisse os artistas a uma delimitação do campo das suas ambições, cuja probabilidade de realização encontra-se objetivamente incluída ou excluída pela sua posição no campo, e não pela suposta qualidade da sua obra. Cada referência intelectual ou artística delimita

um grupo de aliados ou de adversários, que integram a competição no campo da produção simbólica. Artistas e produtores elegem seus interlocutores privilegiados, os mestres através dos quais eles podem pensar, criar e enfrentar o terreno do conflito.

Portanto, a competição ocorre nas relações de produção, difusão, circulação e consagração teatrais, onde muitos competem entre si, disputando recursos financeiros, possibilidades de exibição e circulação de suas obras. Os artistas de teatro vivem uma competição pela legitimidade e pelo reconhecimento dos seus pares que garantirão a continuidade do seu trabalho e o direito de pertencerem ao campo intelectual e simbólico. Ao mesmo tempo, o conflito, como elemento estrutural de muitas obras teatrais, pode, de certa forma, ser relacionado à competição, merecendo uma rápida reflexão.

4.1. Competindo na estrutura do teatro

Diferentemente do futebol, a competição nem sempre é estrutural no teatro. É difícil o estabelecimento de um resultado absoluto em uma manifestação que representa e participa da existência humana, onde vereditos definitivos nem sempre são possíveis. Talvez, a única permanência da vida seja o seu caráter provisório, a percepção de que tudo existe em um lapso de tempo na eternidade, de que cada pessoa vive de passagem por outras, por objetos e por abstrações de valor relativo, que mudam de sentido e de importância constantemente. Não pode haver competição propriamente dita, sem vencedores e derrotados definidos.

Por exemplo, em uma peça como *Antígone*, de Sófocles, ocorre um conflito evidente entre a personagem e o rei, seu tio Creonte: há uma luta entre os costumes e as leis escritas, entre as leis dos deuses e dos homens, entre a devoção familiar e religiosa da jovem e o poder político do rei. Antígone é emparedada viva por ordem do rei que, por sua vez, perde o filho e a esposa em consequência desta decisão. Quem é o vencedor do conflito: a que morre ou o que permanece vivo para enterrar os seus mortos? Talvez, a melhor resposta seja dada pelo coro, expressão da polis ateniense da época:

Muitos prodígios existem, porém, nenhum maior do que o homem (...)
Da sua arte, o engenho sutil para além do que se espera, ora o leva ao bem, ora ao mal; se da terra preza as leis e dos deuses na justiça faz fé, grande é a cidade; mas logo a perde quem por audácia incorre no erro (1997: 41-42).

O erro era a desmedida, o excesso, a intolerância, pois a tragédia grega buscava a mediação, sem tornar absoluto nenhum dos lados em conflito. Expressão do próprio homem, o teatro não pode adotar um único lado, tomando como ponto de partida a intrincada teia de relações e de possibilidades de significação existentes na vida, para tentar um caminho de comunicação com o outro.

Mesmo assim, o conflito estrutura grande parte da arte dramática, sendo indicado entre os gregos pela palavra *agón*, que assume vários significados: assembleia ou lugar de reunião; localização dos jogos públicos; os próprios jogos e concursos; batalha, ação militar; luta judiciária, luta pela vida. Na retórica, o *agón* indica o argumento principal do orador. No teatro, o *agón* integra a estrutura da tragédia e da comédia antiga. Várias palavras são derivadas deste substantivo, como protagonista e antagonista, entre outras.

Geralmente, a estrutura da comédia grega apresenta prólogo, párodo, *agón*, parábase, episódios e êxodo. Há as que ainda têm o proágón e os estásimos, intercalando os episódios. O prólogo corresponde à entrada de atores, executando cenas que evidenciam a trama da peça. O párodo é a entrada do coro, grupo que passa a se manifestar a favor ou contra a ideia do herói exposta no prólogo. O párodo é sucedido pelo *agón*, podendo ocorrer um proágón, isto é, uma cena preparatória ao debate/combate que ocorrerá. No *ágón*, acontece uma discussão entre o herói e o seu oponente, bastante aguardado pelo público, por funcionar como um elemento chave na resolução da intriga.

O *agón* cômico tem um lugar e uma métrica determinados. Em Aristófanes, o *agón* ocorre como uma forma de esgrima verbal de teses contrárias defendidas por dois personagens, excepcionalmente por três, articulando sátiras, críticas e paródias aos mais diversos aspectos da vida grega de então, indo da política à literatura, do sistema jurídico à política de Atenas. O *agón* foi bastante usado por Aristófanes para envolver o público, atingindo efeitos dramáticos importantes para o sucesso da peça no festival.

Enquanto confronto verbal, muitos analistas identificam formal e tematicamente o *agón* nas tragédias, indicando sua anterioridade em relação à comédia. Geralmente, as cenas de *agón* têm uma estrutura antitética, são compostas por dois discursos simétricos feitos pelas partes em conflito e são seguidos de respostas curtas e alternadas. Nelas, as personagens defendem com toda força e inteligência possíveis as suas paixões ou

pensamentos. Célebres pelos seus embates verbais, os atenienses amavam a retórica e os conflitos dramáticos do seu teatro também se aproximam dessa característica cultural:

Essa reciprocidade entre teatro e retórica pode ser demonstrada nas cenas trágicas de debate que têm um sentido equivalente aos processos judiciais atenienses. A tragédia e a comédia, que são formas de comunicação social, manifestam em seus textos, alicerçados numa estrutura agonística, o uso racional e lógico dos recursos retóricos. E a cena é a grande oportunidade para o desenvolvimento da retórica que ocupou, no período clássico, o centro da vida pública de Atenas (FÉRAL, 2009:47).

A análise do *agón* trágico pode mostra-lo indo além de um duelo verbal entre personagens, superando determinadas especificações métricas, estruturais e temáticas. O *agón* pode ser visto como a tensão estrutural da tragédia grega, envolvendo diferentes tipos de oposições, confrontos, questões:

Ao falar de conflito, confronto, muitas vezes é esperado implicitamente um vencedor, alguém que poderia até ganhar um prêmio. Entretanto, a tragédia não oferece nenhum vencedor, não há vitória porque não se resolve nada (...) As cenas de *agón* nos ajudam a compreender que a tragédia não trata da verdade (pelo menos no sentido filosófico). Não há um personagem que seria o depositário da verdade, porque ele desenvolveria um discurso organizado e lógico, então verdadeiro (...) a tensão em ação nas cenas de *agón* é essencial: ela cria os personagens trágicos. As cenas de *agón* são o espaço e o momento em que o protagonista dessa história, já conhecida por um longo tempo, sofre uma crise que põe em movimento a ação, e, assim, ele sela o seu destino (LEMAIRE, 2015: 11/23).

Assim, o *agón* exibiria a multiplicidade da vida, a coexistência dos contrários e o movimento gerado pelo confronto, necessário ao desenvolvimento humano, contrapondo duas normas não excludentes.

Mesmo tendo prêmios e concursos diferentes, poetas cômicos e poetas trágicos competiam frequentemente por prestígio e reconhecimento. Alguns cômicos buscavam a valorização do seu trabalho, acusando os trágicos de trabalharem com histórias conhecidas do público, bastando lembra-las em cena. Já na comédia, a situação era completamente diferente, pois tudo deveria ser criado pelo poeta: personagens, enredo, circunstâncias, prólogo, etc. (KIBUUKA, 2010: 15-16). Desconhecendo em grande parte o enredo e os personagens cômicos, o público ateniense deveria encontrar elementos de envolvimento e estímulo no espetáculo. Por estar participando de uma competição, os

poetas usavam todos os recursos dramáticos e cênicos disponíveis, tentando conseguir vencer a disputa, contando com a simpatia do público e dos jurados.

Realizado em um contexto competitivo, o teatro grego apresentava na sua estrutura interna o conflito, elemento que permaneceu tendo um papel central em todo teatro dramático. Mesmo no teatro épico, o conflito é fundamental, aparecendo no choque entre forças antagônicas que competem pelo domínio de uma situação, seja ela social, psicológica, política ou religiosa. Sem dúvida, a teoria do teatro épico formulada por Brecht promoveu uma renovação e um aperfeiçoamento da dramaturgia clássica, pois seus personagens estão em conflito com uma determinada situação social, através de relações que, geralmente, conseguem transcender polaridades maniqueístas: Galileu confronta-se com a Igreja Católica e a ciência da sua época; Mãe Coragem confronta-se com uma guerra da qual tenta tirar proveito, tornando-se uma vítima inconsciente da sua situação. Entretanto, no teatro de Brecht, o enredo continua sendo primordial, fazendo com que o teatro pós-dramático se coloque como um teatro pós-brechtiano.

Somente o teatro pós-dramático estabeleceria uma ruptura com a preponderância textual, com níveis de narrativa e com personagens em conflito. O teatro dramático estrutura-se em torno de um conflito entre protagonista e antagonista, que ocorreria em um tempo homogêneo e unificador dos personagens. Ao contrário, no pós-dramático não existe um tempo homogêneo a unir os personagens. Muitas vezes, nem há personagens a serem propriamente identificados pelo público. Não há conflitos entre as subjetividades postas em cena, embora a encenação como um todo esteja em conflito com a percepção automatizada e a massificação do público atual:

O cerne do drama era o sujeito humano em conflito, uma ‘colisão dramática’ (Hegel) que constitui o Eu essencialmente a partir de uma relação intersubjetiva com o antagonista. O sujeito do teatro dramático, pode-se dizer, existe apenas no espaço desse conflito. Assim, ele é pura intersubjetividade e se constitui por meio do conflito, como sujeito da rivalidade. O tempo da intersubjetividade precisa ser então homogêneo, um único e mesmo tempo que unifica os inimigos em conflito: é necessário um tempo no qual o agonista e o antagonista possam se deparar (LEHMANN, 2007: 295).

Portanto, o conceito de drama estaria apoiado na tensão, desde a época da Grécia clássica. Tanto no cinema como no teatro, ainda se espera um enredo que consiga prender a atenção do público pela exposição, intensificação, peripécia e catástrofe, por mais antiquado que isso seja. Toda tensão envolve um conflito, marca registrada do teatro

dramático, fazendo com que um personagem encontre obstáculos de várias naturezas na perseguição de seus objetivos.

Para os defensores do pós-dramático, ao se envolver apenas com o enredo e a tensão, críticos e público estariam deixando em segundo plano a experiência do teatro como teatro, isto é, o aqui e o agora da sua relação viva e presente, com corpos e gestos em movimento e com a multidão de variedades sonoras, plásticas e visuais propostas pela encenação. A questão que se pode colocar é que o teatro dramático também pode proporcionar estas experiências, somando o desfrute de um enredo, de personagens e de tensões que podem produzir a necessária excitação agradável. Abandonando deliberadamente estes elementos, talvez a proposta pós-dramática dependa de altos níveis de criatividade artística e de qualidade técnica, para que não se sinta falta do que foi deixado para trás.

Ainda que tensões e aspectos competitivos possam não estar presentes na estrutura interna do pós-dramático, certamente, eles não lhe são estranhos, já que, integrando um processo produtivo, toda montagem teatral participa dos mesmos gargalos de viabilização financeira e de legitimação crítica, além das inevitáveis comparações e disputas técnicas, artísticas e pessoais entre seus pares. Neste sentido, toda a história do teatro está marcada por competições.

Agón indicava, principalmente, as competições artísticas entre coros, dramaturgos (510 a.C.) e atores (450-420 a.C.). Para alguns analistas, antes de serem institucionalizadas em festivais, as competições artísticas já existiam em um estágio pré-dramático. O *agón* se fazia presente em ritos religiosos ligados à fertilidade, em que se confrontavam representantes de forças antagônicas como o verão e o inverno, a vida e a morte; nos debates entre os participantes de celebrações e cortejos religiosos que passaram a envolver concursos com recompensa para o vencedor; nas improvisações que acompanhavam os ditirambos, os komós e os cantos fálicos; nos combates de cantores que buscavam vencer seus concorrentes, entre outras manifestações.

A partir do final do século VI a.C., o Estado grego passou a fomentar a competição, organizando concursos e distribuindo prêmios e recursos que viabilizavam a sua realização. A essência da poesia dramática se transmitia de um poeta a outro. O êxito de um artista se tornava uma força normativa para os seus contemporâneos e para a posteridade, estimulando a competição artística entre os gregos:

Este espírito competitivo de toda a poesia grega aumenta, à medida em que a arte se situa no centro da vida pública e se torna expressão da ordem espiritual e estatal. Só assim se explica a enorme multidão de poetas de segundo e terceiro plano que participavam nos concursos dionisíacos. (...) era inevitável que esta comparação viva, ano após ano, criasse para aquela nova forma de arte um 'controle' espiritual e social permanente (JAEGER, 1979:293).

A origem do teatro ocidental está na experiência grega, animada por várias competições anuais, que, sem comprometerem a liberdade de criação artística, certamente tiveram influência decisiva na vida dos poetas e das obras que conseguiram atravessar os séculos, continuando a demonstrar sua força estética e humana até a atualidade.

4.2. Competindo no teatro grego

As mais significativas competições teatrais ocorriam em Atenas, em duas festas dedicadas a Dioniso: as Leneias e as Dionisíacas Urbanas. As Lenéias eram supervisionadas pelo arconte basileu e as Dionisíacas pelo arconte epônimo, cujas funções principais eram a seleção de determinadas pessoas que iriam trabalhar e, ao mesmo tempo, avaliar se elas haviam desempenhado suas funções a contento. Há registros de um tipo de competição dramática nas Antestérias, as mais antigas festas dedicadas a Dioniso: competições entre protagonistas cômicos, cujos vitoriosos, poderiam participar na Dionisíaca seguinte. Provavelmente, os atores competiam representando cenas cômicas. Durante as festas a Dioniso, a cidade parava suas atividades normais, para que todos pudessem participar das comemorações. Era interrompido o exercício regular da justiça, da política e do comércio; até os prisioneiros eram libertados, para que celebrassem Dioniso.

Após se estabelecer em Atenas, o teatro passou a ser apresentado em outras cidades, nas Dionisíacas Rurais, realizadas por volta de dezembro, a partir do século IV. Entre elas, destacavam-se as festas em Pireu, onde ocorriam competições trágicas e cômicas, com relatos da participação de Eurípides e a presença de Sócrates na plateia. Documentos atestam a existência de competições teatrais em Elêusis, Acarnas, Cólito e Salamina. Porém, quase não havia novas peças, rerepresentando-se textos já exibidos em Atenas, para competição entre grupos de atores, que recebiam prêmios oferecidos pelas cidades.

Ao contrário da atualidade, os gregos não tinham apresentações teatrais em todos os meses do ano, mas apenas durante as festas dedicadas a Dioniso. Se os dias não eram muitos, por outro lado:

(...) o número de peças exibido era suficientemente grande para satisfazer o mais entusiasta frequentador de teatro. Vários dias seguidos eram dedicados inteiramente ao teatro, e, em cada dia, tragédias e comédias se sucediam sem interrupção, da manhã até a noite (HAIGH, 1889:1).²⁷

Enquanto gênero literário original, com regras e características próprias, a tragédia inaugura um novo tipo de espetáculo no sistema de festas públicas de Atenas. A tragédia grega é um fenômeno indissolúvelmente social, estético e psicológico, um fato humano único que aparece na história sob três faces:

(...) como realidade social com a instituição dos concursos trágicos, como criação estética com o advento de um novo gênero literário, como mutação psicológica com o surgimento de uma consciência e de um homem trágicos – três faces que definem um mesmo objeto e que admitem uma mesma ordem de explicação (VERNANT e NAQUET, 1977:9).

Na primeira metade do século V, a comédia deixou de ser uma aventura individual, para ser supervisionada pelo Estado e participar de competições regulares e públicas. As raízes da comédia remontam às canções fálicas entoadas nas festas a Dioniso e seu desenvolvimento, ainda que menos conhecido do que o da tragédia, provavelmente trilhou o mesmo caminho: o líder do coro deve ter começado a falar e a comentar as canções. Não se sabe se as competições cômicas começaram nas Lenéias ou nas Dionisíacas. Inicialmente, o número de competidores eram três, em ambas as festas. No início do século IV, o número de competidores subiu para cinco nos dois festivais, provavelmente, porque os coros foram eliminados das comédias, barateando a sua produção e diminuindo o seu tempo de exibição. Consequentemente, cresceu o número de comediógrafos.

É preciso separar a Comédia Antiga da Comédia Nova, já que a média foi meramente uma transição entre as duas, não apresentando características muito distintas. A Antiga era uma sátira política, filosófica e cultural, profundamente vinculada à realidade grega da época. Nela, todos os atores usavam máscaras e havia coros, ainda que

²⁷ Texto original: "... the number of plays exhibited was large enough to satisfy the most enthusiastic playgoer. Several days in succession were devoted entirely to the drama, and on each day tragedies and comedies followed one another without intermission from morning till evening." (tradução própria).

o número de seus integrantes e da sua participação na trama tenha diminuído com o passar dos anos. Já a Comédia Nova não aborda questões mais amplas, sendo uma comédia de costumes, com tipos humanos mais definidos e com o uso de máscaras e a presença do coro desaparecendo ao longo das suas produções. Os concursos cômicos começaram após os trágicos, mas continuaram mais tempo do que estes. Nas festas da primeira metade do século II, comédias de autores como Menandro, Filemon, Filipides eram reapresentadas antes das competições entre as cinco novas peças.

Cada poeta trágico exibia quatro peças: três tragédias e um drama satírico. As peças poderiam ser independentes entre si e desconectadas quanto ao assunto; ou, por outro lado, vinculadas tematicamente, constituindo uma tetralogia. Quando as três tragédias não se conectam ao drama satírico, há uma trilogia. A *Orestéia* de Ésquilo é apontada como um modelo perfeito de tetralogia, embora não se tenha o texto do drama satírico a ela conectado: *Proteus*. Provavelmente, esta peça se ligava às outras três, com temas e personagens comuns, abordados com humor. Sófocles é apontado como o primeiro dramaturgo a ter abandonado o hábito de criação de tetralogias, praticamente desaparecido com a morte de Ésquilo. Nas competições cômicas, cada poeta apresentava apenas uma peça.

No início dos concursos dramáticos, os poetas assumiam, também, as funções de encenadores e, muitas vezes, de atores de suas peças. Esta variedade de funções foi diminuindo ao longo do tempo, até que o poeta passou a cuidar do seu texto e a ser auxiliado por profissionais no desempenho das outras ocupações. A partir do século III a.C., acentuou-se a profissionalização e especialização. Antes disso, o ofício teatral era transmitido de pai para filho, sendo comum que os grandes dramaturgos tivessem descendentes exercendo a mesma função: Ésquilo foi seguido pelos seus dois filhos e pelos seus sobrinhos em quatro gerações; Sófocles teve um filho e um neto que também escreveram tragédias; Eurípides teve um filho ator e outro poeta trágico; Aristófanes teve todos os seus filhos escrevendo comédias por muito tempo.

A intimidade dos dramaturgos antigos com a prática teatral foi certamente decisiva para a qualidade dos seus textos, escritos para serem transformados em encenações destinadas ao público exigente e participativo, que lotava os teatros em toda a Grécia. Diferentemente dos textos modernos, os antigos não tinham rubricas: todas as indicações ocorriam através das falas dos personagens e do coro. Neste sentido, os poetas dramáticos gregos também eram encenadores, pois criavam uma poesia de dimensão

cênica, visual, sonora e musical, buscando agradar ao público presente, o que ajudaria bastante as suas chances de vitória nas competições teatrais.

Quando ainda entravam em cena, geralmente os poetas representavam o protagonista, escolhendo até dois atores para atuarem nos outros papéis. Tempos depois, o protagonista passou a ser feito por um ator, escolhido em sorteio. Em conjunto com outros dois atores, o protagonista submetia seu nome para participar da seleção do elenco das peças. Como iria representar as peças de um mesmo autor no concurso, o protagonista e seu grupo permaneciam de seis a oito horas no palco.

Provavelmente, grande parte do público já conhecia os mitos abordados nas tragédias, mas isso não acontecia com todos daquele enorme contingente de 30 mil pessoas. As comédias não trabalhavam com os mitos tradicionais, mas com enredos criados pelos poetas que, muitas vezes, satirizavam vários recursos trágicos. Neste caso, o riso do público evidenciaria que as peças citadas permaneciam na sua memória e, também, que havia uma familiaridade com a linguagem teatral que foi se perdendo ao longo dos tempos. Além disso, o público teatral da Grécia antiga exibia uma enorme capacidade de se concentrar no que era colocado em cena, bem como uma destacada resistência física que lhe permitia passar cerca de dez horas diárias em um teatro.

Lotando os teatros gregos, o público era extenso e diversificado: homens e mulheres, adultos e crianças, metecos²⁸ e estrangeiros, todos tinham o seu acesso garantido pelo Estado. Os cidadãos atenienses também podiam ser acompanhados por escravos, para cuidar das suas crianças ou prestar-lhes algum tipo de serviço. O público levava comidas e bebidas, realizando suas refeições no próprio teatro, provavelmente, nas partes cansativas das peças. Não há vestígios arqueológicos que indiquem a existência de espaços para os espectadores realizarem suas necessidades fisiológicas.

O público era participativo, porém, não podia se manifestar de forma violenta ou sacrílega, comprometendo o caráter religioso da festa. Quando os concursos terminavam, assembleias de cidadãos avaliavam os excessos cometidos. Há casos em que os poetas foram punidos por fazerem o público chorar copiosamente, caso de Frínico que

²⁸ METECOS: estrangeiros que moravam em Atenas, distinguindo-se daqueles que apenas passavam pela cidade. Na sua maioria, os metecos eram impedidos de possuir terras e de exercer qualquer atividade política. Porém, isso não impedia que pagassem impostos. Levantamentos demográficos feitos no fim do século IV, indicam 10 mil metecos para 21 mil cidadãos em Atenas (MOSSÉ, 2004: 200/202).

rememorou o sofrimento dos gregos na sua peça *Tomada de Mileto*, sendo multado em mil dracmas.

O imenso público reagia constante e explicitamente ao que via em cena, explodindo em choros, risadas, vaias e xingamentos que, muitas vezes, interrompiam definitivamente a exibição de uma peça, retirando-a da competição. As manifestações da multidão, certamente, tinham influência nos votos dos jurados e nas decorrentes premiações de autores, atores e coregos²⁹. Além das vaias, gemidos, gritos e aplausos, objetos eram arremessados em cena, como pedras, figos e uvas. Muitas vezes, o público fazia um barulho ensurdecedor, chutando com o salto das suas sandálias, os bancos à frente de onde estavam sentados.

As apresentações das peças começavam logo cedo, assim que o sol nascia, estendendo-se por todo o dia, sem intervalos, uma peça sucedendo a outra. Não havia muito conforto proporcionado pelas arquibancadas de madeira ou pelos posteriores assentos de pedra, na sua maioria, sem encostos. Os cidadãos mais ricos levavam tapetes e almofadas. Também não havia abrigo contra o sol: o teatro era totalmente descoberto, mas, como as apresentações ocorriam entre o final do inverno e o começo da primavera, as temperaturas não deveriam ser altas.

Para manter uma ordem aceitável em um espaço ocupado por 30 mil pessoas, durante várias horas, existiam guardas especiais, que também intervinham para evitar que rivais chegassem às vias de fato. As disputas por lugar também eram bastante comuns, pois somente a primeira fila tinha lugares reservados a autoridades políticas e religiosas. A multidão deveria disputar espaço em longos bancos de madeira ou de pedra, sem separação de assentos.

Há registros engraçados sobre reações de artistas diante das intervenções do público. Um músico teria tomado por empréstimo uma quantidade de pedras para construir uma casa, prometendo devolvê-la após a sua próxima exibição pública. Quando não gostava de uma peça ou da atuação de um ator, o barulho tremendo feito pelo público exigia a sua interrupção. Uma vez, o cômico Hermon não estava pronto para entrar em cena, pois a sua atuação estava prevista para ocorrer no final do dia, mas todas as peças

²⁹ Rico cidadão que pagava as despesas de um coro.

anteriores haviam sido expulsas do palco pela ruidosa desaprovação do público (HAIGH, 1889: 314).

O público era extremamente cuidadoso na observação dos preceitos religiosos, reagindo com veemência contra qualquer expressão de ateísmo ou de violação às suas regras de culto e devoção. Há relatos de que muitos quiseram matar Ésquilo no próprio teatro, pelo poeta ter, supostamente, revelado alguns segredos dos Mistérios de Elêusis. Por outro lado, eram recebidas de forma calorosa e entusiasmada as manifestações que se ajustavam às suas crenças e que exprimiam nobres sentimentos.

No início, havia livre entrada nas competições dramáticas. Todos podiam sentar em qualquer lugar que não estivesse reservado às autoridades. Como eram milhares de pessoas ansiosas para ter a melhor visão do palco, a disputa por lugares causava grandes distúrbios, fazendo com que muitos cidadãos passassem a noite no teatro, para reservar lugares. Em função disso, o Estado decidiu disponibilizar com antecedência os ingressos, mediante o pagamento de uma pequena quantia: dois óbolos, equivalentes a um dia de trabalho braçal. Não havia gradação de preços de acordo com os lugares, nem marcação de assentos, fazendo a disputa continuar, de forma mais moderada, no interior do teatro.

A partir de Péricles, foi criado o *theóricon*³⁰, fundo que permitia que o Estado pagasse a entrada dos mais pobres. Posteriormente, foram denunciados casos de abusos na distribuição destes valores. Muitos criticavam que estes recursos estavam fazendo falta às despesas militares necessárias ao estado de constante beligerância vivido pelos gregos. Com o enfraquecimento dos concursos dramáticos, o *theóricon* também desapareceu.

As peças eram apresentadas tentando vencer uma competição, e, para isso, era decisiva a opinião do público, a quem o poeta procurava agradar, influenciando os votos dos jurados. Era frequente a organização de claques em torno de atores e de poetas. Parece que somente dessa maneira o comediógrafo medíocre Filemon pode vencer Menandro. Para ter a adesão do público às suas performances, muitos artistas corrompiam suas criações, falando apenas o que queria ser ouvido, acomodando-se ao nível geralmente

³⁰ Theóricon deriva de *theoría*, que indica a ação de ver e examinar. O verbo se referia aos espectadores que contemplavam os jogos olímpicos e aos comandantes que passavam em revista as tropas. Em seguida, passou a indicar os que contemplavam com os olhos da inteligência ou do espírito e, portanto, pensavam, julgavam, refletiam. Assim, pode-se pensar que a entrada gratuita, paga pelo Estado, seria dada ao povo para que este adquirisse conhecimentos, fizesse seu espírito contemplar seus mitos formadores e meditasse sobre a sorte dos personagens em cena (CHAUÍ-I, 2014:512).

inculto e iletrado da maioria. Aristóteles, por exemplo, criticava os poetas que determinavam a extensão de suas tragédias de acordo com as circunstâncias das competições dramáticas. A tragédia deveria imitar uma ação completa, com início, meio e fim; constituindo um todo de uma certa grandeza, nem tão pequena, que não pudesse ser percebida, nem tão grande, que os espectadores não conseguissem perceber o conjunto. A extensão dos mitos deveria ser apreendida pela memória:

Determinar o limite prático desta extensão, tendo em conta as circunstâncias dos concursos dramáticos e a impressão no público, tal não é o mister da arte poética (...) Porém, o limite imposto pela própria natureza das coisas é o seguinte: desde que se possa apreender o conjunto, uma tragédia tanto mais bela será, quanto mais extensa (...) podemos dizer que o limite suficiente de uma tragédia é o que permite que nas ações uma após outra sucedidas, conformemente à verossimilhança e à necessidade, se dê o transe da infelicidade à felicidade ou da felicidade à infelicidade (1966:77).

Porém, levar o público em consideração, respeitando os seus limites e as suas disposições, não quer dizer, necessariamente, prejudicar a qualidade técnica e artística de uma peça teatral. Ainda que apenas uma pequena parte da produção teatral grega tenha sido descoberta e preservada, não se pode ignorar que este contexto competitivo gerou textos que permanecem vivos há mais de 2.000 anos, reafirmando a sua capacidade de se comunicar, emocionar e inquietar diferentes plateias em todos os tempos. Aristóteles não ignora o público, pois coloca o seu entendimento, a memorização e a catarse das suas emoções como metas aos poetas. Sua crítica ao espetáculo ocorre pela sua dependência a uma série de condições e de circunstâncias alheias à arte poética e pelo fato de que, mesmo fora do palco:

(...) pode a tragédia manifestar seus efeitos; além disso a realização de um bom espetáculo mais depende do cenógrafo que do poeta (...) O terror e a piedade podem surgir por efeito do espetáculo cênico, mas também podem derivar da íntima conexão dos atos, e este é o procedimento preferível e o mais digno do poeta. Porque o mito deve ser composto de tal maneira que, quem ouvir as coisas que vão acontecendo, ainda que nada veja, só pelos sucessos trema e se apiede (...) Querer produzir estas emoções unicamente pelo espetáculo, é processo alheio à arte e que mais depende da coregia³¹. (1966: 76/83).

³¹ COREGIA: mandato ou conjunto dos coregos, isto é, dos encarregados de preparar, manter e dirigir um coro na ocasião das grandes festas religiosas. Eram escolhidos dentre os atenienses mais ricos, com mais de 40 anos. Durante o ano de sua coregia, eram isentos de qualquer outra liturgia. Os coregos competiam entre si, sendo premiados no final dos concursos.

Por volta de 341 e 340 a.C., o drama satírico se separou das peças trágicas e passaram a ocorrer rerepresentações das tragédias dos grandes autores. O número de tragédias criadas e produzidas foi decaindo e há registros de peças feitas apenas para serem lidas. Até o final do século, a produção de tragédias desapareceu de Atenas e a superioridade na produção literária se transferiu para Alexandria. As competições trágicas continuaram durante a dominação dos romanos, mas não há registros sobre as tragédias deste período. A tragédia nasce e desaparece em Atenas, ocupando cerca de cem anos, entre duas datas que assinalam atitudes opostas em relação ao espetáculo: no ponto inicial, temos a indignação de Sólon, abandonando uma representação teatral de Téspis; no ponto final, temos a obra de Agatão que escrevia tragédias sem recorrer à tradição mítica. A partir daí, em toda a cultura grega, a mola trágica estava rompida definitivamente.

O teatro grego se desenvolveu associado a um Estado que pagava todos os gastos com a organização das festas, prêmios e pagamentos dos atores e autores. Decididamente, os festivais dramáticos oneravam as finanças de Atenas, mas tudo era compensado por um projeto político que fez do teatro uma instituição social de cunho democrático e das suas representações a comprovação simbólica do poder que a cidade detinha em todo o mundo helênico. O período de apogeu do teatro grego identifica-se com a democracia, principalmente com Péricles (495/429 a.C.), que dirigiu Atenas durante 30 anos.

A partir do final do século V, inúmeras mudanças contextuais foram gradualmente impondo alterações significativas no teatro grego. Após quase 26 anos de lutas, Esparta venceu a Guerra do Peloponeso, dando início à derrocada política, econômica e cultural de Atenas. As pólis gregas deram continuidade às suas cizânias até o seu completo domínio pelos macedônios em 338 a.C. Enquanto durou o governo de Alexandre, discípulo de Aristóteles, a cultura grega não foi alterada drasticamente, sendo até difundida por todo o seu império, no período conhecido como helenismo. A morte de Alexandre em 323 a.C., assinala o início de uma decadência que irá suprimir do teatro grego sua função cívica, religiosa e política, transformando-o progressivamente apenas em uma forma de diversão e de entretenimento.

As várias guerras e as dificuldades econômicas vividas pela maioria da população provocaram uma mudança de eixo: bons dirigentes se tornaram mais necessários do que heróis e guerreiros. A ética aristocrática foi substituída por uma racionalidade que valorizava a competência e a capacidade de bem governar, valores que se fizeram refletir em diferentes linguagens estéticas. Na pintura e na literatura, os grandes

temas míticos foram perdendo espaço para os retratos e a biografia. Principalmente com Eurípides, a tragédia se aproximou do cotidiano, o coro teve diminuída a sua importância dramática e, também, o seu número de integrantes; o caráter e o pensamento dos personagens se tornaram mais interessantes do que a trama das ações. A crítica abrangente da Comédia Antiga representada por Aristófanes foi sendo substituída pelos casais de namorados e grupos familiares da Comédia Nova:

Desapareceu o ideal patriótico do século V a.C., o alimento da comédia antiga, mas em seu lugar surgiu, no século IV a.C., o ideal da família (...). Se o grande amor do século V a.C. haviam sido a pátria, os deuses, a pólis, a paixão do século IV a.C. há de ser a família. Eis, em síntese, a estrutura que há de propiciar o aparecimento de uma comédia inteiramente nova e muito diferente da sátira violenta que caracterizou a comédia antiga (BRANDÃO, 1992:83-84).

A Comédia Nova teve como expoente Menandro (342/ 291 a.C.), cuja obra foi continuada pelos latinos Plauto (254/184 a.C.) e Terêncio (190/ 159 a.C.). Menandro conquistou oito prêmios em concursos cômicos a partir de 322 a.C., indicando que suas peças conheceram as dimensões de palco e de público do teatro grego, mesmo sem contar com um coro e com cidadãos pagos pelo Estado para estarem na plateia. Já os latinos não tiveram a mesma sorte, e as suas peças foram encenadas em palcos desmontáveis.

Estabelecendo-se na Grécia a partir de 136 a.C., os romanos tinham a habilidade política de respeitar a cultura dos povos dominados, assimilando-a a seus próprios hábitos e tradições. Porém, em Roma o teatro havia crescido sobre o tablado de madeira dos atores ambulantes da farsa popular, uma estrutura temporária e desmontável usada nas fábulas atelanas, nos mimos e nas pantomimas. Cerca de um metro acima do chão, o palco era uma plataforma retangular de madeira, tendo uma cortina que o delimitava ao fundo. O público ficava em pé no semicírculo ao redor da plataforma. Aos poucos, este palco primitivo foi melhor se adaptando às necessidades da arte dramática. Em geral, estes teatros estavam próximos aos circos, tendo de disputar público com corridas de bigas, lutas de gladiadores, dançarinas e lutadores. Para tristeza dos sucessores de Téspis, normalmente o circo ganhava a parada. E, para profundo pesar de um deus tão vital quanto Dioniso, em pouco tempo as orquestras dos teatros gregos deixaram de abrigar os cantos e as danças dos coros, para serem manchadas pelo sangue dos mortos em combates com feras e gladiadores. A experiência teatral grega estava encerrada, mas a sua contribuição continuaria a pulsar em todos os tempos.

4.2.1. Outras características do teatro grego

As dimensões e a estrutura do Teatro de Dioniso se repetem em todo o mundo grego, com pequenas variações. Nos seus primeiros anos, as competições dramáticas eram realizadas na praça do mercado, a *ágora*, ou no interior do Lenaion, santuário a Dioniso, próximo a Acrópole. Principalmente pela quantidade de pessoas que assistiam às representações, ocorreram vários acidentes que denunciavam a precariedade das instalações. Por volta de 499 a.C., durante a apresentação de Pratinas, que competia com Ésquilo e Choerilus, as arquibancadas de madeira desabaram. As competições foram transferidas para a encosta sul da Acrópole, onde passou a ser construído o Teatro de Dioniso, que só ficou completamente pronto em 338 a.C., quando o teatro grego já vivia a sua decadência e nenhum dos seus grandes dramaturgos estava vivo para usufruir das benfeitorias do novo edifício teatral. Portanto, até essa época, as estruturas do palco ainda não estavam completas e o público, na sua maioria, se sentava em bancos de madeira.

O Teatro de Dioniso era usado para as apresentações dramáticas, concursos de coros de ditirambo, de harpistas, recitações de rapsodos e, também, para cerimônias cívicas. Ele podia receber entre 20 e 30 mil espectadores. Dados populacionais da época também são bastante controversos, mas estima-se que, por volta de 430 a.C., Atenas fosse habitada por cerca de 230 mil pessoas (incluindo os escravos), o que colocaria no teatro algo entre 9 a 15% da sua população total. O teatro grego foi, efetivamente, um teatro de multidões.

Um teatro grego é um extenso espaço a céu aberto, dividido em três partes: o auditório, a orquestra e a estrutura do palco. O auditório é a parte do teatro que contém os lugares para os espectadores, construído, geralmente, na encosta de uma montanha. Era limitado por dois muros de pedra, com aberturas para a entrada de público nas suas partes centrais e superiores. Na primeira linha das cadeiras, um pouco acima do nível da orquestra, havia tronos de mármore, com inscrições dos títulos das pessoas para quem os lugares estavam reservados, na sua maioria, magistrados e sacerdotes de Atenas. No centro, um lugar um pouco mais largo que os demais, era reservado para o sacerdote de Dioniso. Em vários locais do auditório, há restos de monumentos comemorativos às vitórias obtidas nas competições. O interior é formado por fileiras de assentos de pedra, colocadas diretamente sobre a terra, exceto a última fila, que era elevada para permitir a visão dos espectadores.

Os gregos chamavam de orquestra ao espaço plano, situado entre o palco e o auditório. Também era chamado de lugar da dança, porque indicava o espaço reservado às danças do coro. Originalmente, a orquestra não tinha pavimentação, sendo um solo de terra ou areia, plano e com uma certa circularidade. Sob a dominação romana, provavelmente, a orquestra voltou a ser coberta por areia, por ser o espaço dedicado aos combates de gladiadores. Quanto à posição do altar de Dioniso, sabe-se que ele ficava no centro da orquestra, o que é atestado pelos teatros de Epidauro e de Pireu, que apresentam buracos centrais, provavelmente para serem ajustados ao pequeno altar do deus.

Atrás da orquestra e de frente para o público, ficava o palco, uma plataforma de madeira ou *logeion*: o lugar da fala. Ao fundo, uma estrutura chamada *skené* servia de cenário, onde havia aberturas para entradas e saídas de atores. Os lugares dos espectadores eram feitos de tal forma que todos tivessem uma excelente visão da orquestra e, nem sempre, do palco. Segundo Vitruvio, a altura de um palco grego está cerca de dez a doze pés acima do nível da orquestra. Sua profundidade era bem menor do que o comprimento, quase sempre igual ao diâmetro da orquestra.

Nas tragédias e nas comédias, os atores atuavam com máscaras. O uso de máscaras poderia assinalar seu parentesco com os rituais religiosos. Porém, pela sua natureza e função, a máscara trágica é coisa bem diferente. Em primeiro lugar, temos uma máscara humana de função estética que serve, dentre outras coisas, para diferenciar os dois elementos que ocupam a cena: as personagens e o coro. Solidários, mas opostos: o coro, não mascarado é encarnado por um conjunto de cidadãos, indica uma personagem coletiva, enquanto que o personagem mascarado é vivido por um ator profissional e individualizado em relação ao grupo anônimo do coro. Porém, o personagem trágico não é um ‘sujeito psicológico’, mas um membro de uma categoria social e religiosa bem definida: a dos heróis. A máscara permite ao ator a encarnação de um desses seres excepcionais, cuja tradição heroica cantada pelos poetas, estava fixada na memória do povo grego, estimulada e reforçada constantemente pelo culto dos heróis.

Os personagens trágicos eram mais tipológicos do que psicológicos, sem as nuances próprias do teatro moderno. Esta característica era certamente acentuada pelo uso de máscaras, feitas de linho, cortiça ou madeira. A máscara cobria integralmente a cabeça, pela frente e por trás, havendo apenas dois pequenos orifícios para os olhos e uma larga abertura para a boca e a projeção da voz do ator. Todos os personagens eram interpretados por homens, não importando se em cena estava Antígona, Andrômaca ou Clitemnestra. O que distinguia os personagens eram seus trajes e máscaras. Os atores

eram pagos pela cidade, já que o teatro era uma questão de Estado e a sua frequência era um dos atos que os cidadãos deveriam praticar. As peças eram feitas, no máximo, por três atores, podendo haver figurantes desempenhando pequenos papéis mudos. Geralmente, o protagonista fazia um único papel, o deuteragonista fazia de dois a três e o tritagonista fazia o restante.

Em cena, os atores podiam falar seus textos com ou sem acompanhamento musical, cantar determinados trechos, executar gestos e movimentos corporais, além de pequenas coreografias. No teatro grego, a música e as danças estavam subordinadas ao texto dramático, condição que o diferencia da ópera moderna. Música e dança estavam tão unidos, que muitos termos técnicos da métrica grega dos versos e dos cantos se referem a movimentos corporais. A dança tinha características miméticas, representando emoções e situações através de gestos, posturas e atitudes. Os gregos desconheciam a harmonia e os coros cantavam em uníssono. O público conseguia entender perfeitamente o que era cantado pelo coro. O acompanhamento instrumental era limitado e jamais se sobrepunha ao canto: a flauta ou a harpa simplesmente davam a nota, ficando quietas na maior parte do tempo.

É inegável a importância dada pelos gregos aos recursos e à técnica vocal dos atores, fundamental para que a sua voz pudesse alcançar todos os presentes nos enormes teatros a céu aberto, sem recorrer a gritos e a excessos que poderiam prejudicar a sua interpretação. Potência e dicção eram instrumentos poderosos aos atores que desempenhavam vários papéis, tendo que modificar a sua atuação não apenas através da troca de máscaras. As inflexões vocais deveriam transmitir as diferentes emoções e estados vividos por vários personagens.

Segundo relatos de Cícero, os atores gregos passavam muitos anos treinando suas vozes, e, antes de cada apresentação, faziam um aquecimento vocal, percorrendo todas as notas, das mais baixas, às mais altas. Além disso, eram cuidadosos com a sua dieta, já que excessos de bebida ou de comida poderiam ser prejudiciais. Porém, nem sempre as qualidades vocais dos atores eram benéficas à peça. Muitas vezes, os atores se perdiam em exhibições de suas qualidades vocais, podendo cair no ridículo tentando imitar sons como o das ondas do mar e os feitos por animais.

As performances também exigiam dos atores uma grande capacidade de resistência, que os obrigava a ter disciplina, dietas especiais e treinamento específico. O desgaste e o cansaço podem ser imaginados pelo fato de estarem em todas as peças do

poeta concorrente, fazerem vários papéis e raramente se sentarem em cena. Ao contrário, durante os ensaios, dispunham de condições luxuosas e comiam do bom e do melhor.

A expressividade gestual dos atores era imprescindível, existindo várias convenções a serem seguidas. Gestos e movimentos deviam ser claros e econômicos, para que pudessem ser vistos e entendidos pelo público. Como as máscaras cobriam o rosto dos atores, lágrimas não podiam ser percebidas pelo público. Para que o choro de um personagem fosse ‘visto’, o ator cobria a face com as mãos. A dor também podia ser traduzida por batidas com a mão na cabeça e no corpo, por tentativas de se arrancar o cabelo, de se arranhar a cara e de rasgar as próprias roupas. A ação de rezar levava a diferentes gestos, de acordo com o caráter do deus a ser invocado: braços esticados para a frente e para cima, com as palmas da mão voltadas também para cima, se se tratasse de um olímpico; batidas com o pé no chão, se a prece fosse dirigida a um deus ctónico. A alegria era demonstrada através de saltos e largos passos de dança.

Os gestos na comédia eram mais livres e próximos da vida cotidiana, sendo comum a paródia feita aos gestos trágicos. Mesmo com mudanças no estilo de interpretação ocorridas com o passar do tempo, incorporando movimentos mais rápidos e cotidianos, o teatro grego nunca abandonou o convencionalismo e a teatralização.

Como ainda acontece, os atores tentavam agradar ao público, exagerando gestos e emissões vocais. Mesmo defendendo a superioridade da tragédia em relação à epopeia, Aristóteles não deixava de reconhecer as vulgaridades feitas pelos atores:

(...) pela rudeza de um público que, sem mais, não entenderia a representação, entregam-se os atores a toda casta de movimentos, como o fazem os maus flautistas, que rodopiam (...) A tragédia teria pois o defeito que os antigos atores atribuem aos da sucessiva geração, - defeito pelo qual Minisco apelidava Calípides de ‘macaco’, devido à sua exagerada gesticulação (...) digamos que tal censura não atinge a arte do poeta, mas sim a do ator, visto que também é possível exagerar a gesticulação recitando rapsódias (...) E nem toda a espécie de gesticulação é de reprovar, senão reprovamos a dança, mas somente a dos maus atores (1966:102).

Durante o século IV a. C., os profissionais atenienses formaram uma corporação para proteger seus interesses, chamada Os artistas de Dioniso, envolvendo poetas, atores, cantores de coro, diretores e músicos. Estava assegurada aos artistas de Dioniso a imunidade de serem presos, na paz ou na guerra, bem como a isenção de prestarem serviço militar. Sua segurança pessoal estava garantida por toda a Grécia, para que pudessem se dedicar às celebrações em honra dos deuses. Um artista somente poderia ser preso por

dívidas. Quem violasse o direito de um artista seria trazido ao Conselho para julgamento e punição, além de sua cidade também ser considerada participante no ato. Outra inscrição preservada leva a crer que a associação tinha um recinto sagrado no altar de Elêusis, onde se faziam as libações em honra aos deuses, durante os Mistérios. Durante o século IV a.C., foram formadas corporações semelhantes em várias partes do mundo helênico.

Descendendo diretamente do coro de ditirambos, o coro trágico era originalmente constituído por 50 membros. Posteriormente, os coreutas passaram a ser 12 e, depois, 15, número fixado a partir da metade do século V a.C. Geralmente, quando não estava cantando, o coro ficava de costas para o público, encarando os atores no palco. Nas pausas entre os atos, com o palco vazio, o coro cantava odes, provavelmente, executando danças e movimentos na orquestra. Mesmo quando estava voltado para o palco, o coro demonstrava sua simpatia ou aversão aos personagens, através de gestos e pequenos apartes vocais. Podendo falar ou executar recitativos, os coreutas não estavam limitados a cantar em conjunto, mesmo que isso representasse a maior parte das porções líricas do drama. Várias falas ou canções destinadas ao coro pelo poeta, não deveriam ser feitas por todos os coreutas, mas apenas por um ou por um pequeno grupo. Geralmente, as conversas do coro com os atores, de uma maneira mais familiar, são feitas pelo corifeu.

O coro cumpria várias funções, narrando fatos passados que interferem na ação presente; representando a posição do poeta; atuando como partidário ou antagonista de um personagem; funcionando como uma assembleia de cidadãos. O coro também pode ser encarado como um elemento de mediação entre a ficção e a realidade, entre os atores e o público, pela sua natureza, composição e colocação física no espaço teatral. Por sua vez, o coro é um ser coletivo e anônimo, que exprime os temores, as esperanças, os sentimentos e os julgamentos dos espectadores que compõem a comunidade cívica.

Nos tempos de Téspis e de Ésquilo, o papel do coro era preponderante, situação mantida mesmo com a introdução dos atores. Em Ésquilo, o coro respondia por cerca da metade dos textos, um quarto nos de Sófocles e um nono nos de Eurípides. Sua participação foi perdendo importância e ficando restrita, praticamente, ao canto de odes de caráter mitológico, nas pausas entre as cenas, não contribuindo diretamente para o movimento do enredo. Na passagem do século V para o IV a.C., principalmente com o poeta Agatão, o coro foi colocado em segundo plano. No final da sua carreira, Aristófanes tendeu a diminuir o tamanho e a participação dos coros nas suas peças. Em termos comparativos, na sua primeira comédia, *Os Acarnenses* (425 a.C.), a participação do coro

era de 24%; ao passo que, em *Pluto* (388 a.C.), não passa de 3.2%. Na Comédia Nova, o coro apenas executava interlúdios, até desaparecer por completo.

Vários fatores contribuíram para este progressivo desaparecimento: a valorização do papel dos atores; a tendência a um maior realismo nas peças; os custos envolvidos; o confronto entre o profissionalismo dos atores e o amadorismo do coro, tornando constrangedoras as diferenças de atuação. Até se tornarem profissionais, os coros eram formados por cidadãos, nem sempre capazes de atingirem graus elevados de qualidade estética com o seu canto e atuação. No século III a.C., o coro também desapareceu nas tragédias.

A diminuição da importância do coro indica uma tendência mais geral de autonomização do teatro grego em relação às suas funções religiosas e cívicas: o espaço teatral foi se separando dos reservados aos cultos; a participação das diferentes tribos nos coros desapareceu; o público passou a privilegiar os atores e os espetáculos, em detrimento da poesia dramática. Em termos históricos, a autonomia das atividades teatrais levou, contraditoriamente, à uma redução das dimensões físicas dos espaços, da quantidade numérica do público e de uma redução do sentido social e cultural do teatro, fazendo da experiência grega uma singularidade especial na trajetória da humanidade.

4.2.2. Competindo nas festas dionisíacas

4.2.2.1. Leneias

Provavelmente, o nome Leneias é derivado do santuário localizado no lado sul da Acrópole, em torno ou no interior do qual acontecia grande parte das atividades destas festas. Realizadas no final do inverno, em Atenas, elas passaram a ter competições de comédias a partir de 442 a.C. e de tragédias a partir de 433 a.C. No inverno, o mar fica agitado, dificultando a navegação. Essa era a razão principal do público das Leneias ser formado, basicamente, por atenienses: os estrangeiros não conseguiam viajar na época das festas, o que lhes dava um caráter local.

Ainda que todos os poetas preferissem ganhar nas competições das Dionisíacas Urbanas, as Leneias se tornaram um espaço de consagração para os poetas cômicos, como Aristófanes, várias vezes vencedor dos concursos. Quanto às tragédias, geralmente, os poetas que ali competiam eram iniciantes ou considerados de segunda linha, já que os

principais guardavam suas obras para as Dionisíacas. Sabe-se que o poeta Agatão, em 416 a.C., venceu um concurso trágico na Lenéia. Sem mencionar o nome da festa, alguns registros indicam competições trágicas entre dois poetas, cada um exibindo três tragédias, por volta de 419 a.C. Por fugir às especificações das Dionisíacas, acredita-se que estas informações se referem às Lenéias. Documentos comprovam as vitórias dos poetas trágicos Dionysius (367), Afareus (368 a 341) e Theodectes. Posteriormente, as Leneias passaram a rerepresentar tragédias de antigos dramaturgos:

Assim, os grandes poetas trágicos raramente participavam nas Leneias, ao passo que era usual os poetas cômicos concorrerem indistintamente em qualquer festival. Aristófanes, por exemplo, foi um dos poetas cômicos que em 405 a.C., durante o arcontado de Cálidas, participou nesses concursos dramáticos com *As Rãs* (...) quando o poeta se classificou em primeiro lugar (...) O festival era um acontecimento puramente ático, uma espécie de evento doméstico, inacessível aos estrangeiros e frequentado apenas por cidadãos e metecos, que também podiam desempenhar as funções de coreutas ou coregos (CASTIAJO, 2012: 16-17).

É sabido que Aristófanes conquistou o primeiro lugar nas Leneias de 405 a.C., com sua peça *As Rãs*, Frínico ficou em segundo com *As Musas* e Platão Cômico em terceiro com *Cleofonte*. Os registros sobre as peças de Aristófanes indicam em qual festividade elas foram apresentadas, o que nunca aconteceu com os tragediógrafos. Durante o século IV, havia cinco competidores em comédia, com todos os seus nomes registrados, ao lado dos três trágicos. Portanto, provavelmente, deveria ser esse o número de poetas competidores, cujos nomes eram registrados porque era digno de distinção o fato de terem sido selecionados para exibir sua obra diante em um dos festivais anuais.

As procissões das Leneias eram mais grosseiras, brincalhonas e obscenas, características do culto de Dioniso e Demeter. Não havia competições de ditirambos, a duração da festa era menor e a competição cômica era a principal atração. Estes concursos foram instituídos na primeira metade do século V, começando com três poetas em disputa e acabando com cinco. O poeta Eudoxo, criador da Comédia Nova, venceu três vezes nas Dionisíacas e cinco nas Lenéias. Há registros comprovando que, durante o século III, as competições cômicas ainda se mantinham nas duas festas, mas as trágicas já haviam sido interrompidas. No século seguinte, as performances cômicas haviam desaparecido nas Leneias.

4.2.2.2. Dionisíacas Urbanas

A maior festa dedicada a Dioniso eram as Dionisíacas Urbanas, assim chamadas por ocuparem vários locais da cidade de Atenas: os teatros Dioniso e Odeon³², as ruas que recebiam as procissões e comemorações, a praça do mercado onde os coros cantavam diante das estátuas dos doze deuses. Realizadas na primavera, as Dionisíacas podiam receber delegações estrangeiras que chegavam através do Mediterrâneo. A cidade ficava cheia de visitantes de todas as partes da Grécia: muitos vinham pagar seus tributos anuais à Atenas; outros eram atraídos pelo desejo de conhecer o esplendor da festa, mas a maioria era atraída pela conhecida qualidade das suas competições dramáticas. Precedendo o início das competições teatrais, os aliados de Atenas solenemente depositavam seus tributos, no espaço da orquestra, diante do público, sendo anunciados por um arauto.

Nas Dionisíacas Urbanas, autores, atores e coregos disputavam prêmios concedidos por uma comissão de dez cidadãos, escolhidos em sorteio. Apenas por volta de 460 a.C., as comédias passaram a participar destas competições artísticas. Estas festas foram instituídas em Atenas por Pisístrato, um tirano que procurou fortalecer seu poder político em relação às aristocracias rurais, trazendo para a cidade, com pompa e circunstância, cultos e festividades que empolgavam os demos³³ áticos. Com alguns intervalos de tempo, em que teve de se exilar, Pisístrato foi tirano de Atenas entre 561 a 527 a.C., detendo um poder absoluto. Quando morreu, o governo foi transferido para seus dois filhos.

Ele assumiu o poder apoiado pelos camponeses pobres, em meio a uma disputa entre as famílias aristocráticas. Posteriormente, passou a contar com o apoio de um grupo nobre, os Alcmeônidas, desposando a filha do líder deste clã. Cobrando um dízimo dos mais ricos, conseguiu recursos para desenvolver a frota e embelezar Atenas, cuja população crescia rapidamente. Embora detendo um poder absoluto, Pisístrato respeitou a legislação e promoveu uma série de medidas em favor dos mais pobres. Neste sentido, ele pode ser colocado ao lado daqueles governantes que contribuíram para a criação das

³² Pequeno anfiteatro, usado para competições musicais e poéticas, além de ser o espaço de realização do proagón. Situado ao lado do Teatro de Dioniso, sua construção é atribuída a Péricles (446-442 a.C.).

³³ DEMO: arraial ou vilarejo que, a partir do século IV, em Atenas, passou a ser uma circunscrição administrativa. Estima-se que existiam na Ática de 100 a 150 demos. O demo constituía o âmbito de uma vida municipal, “em que se manifestava uma democracia direta, no seio das assembleias presididas pelo demarca, que podiam tomar decisões a respeito da vida local, do arrendamento das terras comunais, da manutenção dos santuários e da revisão das listas de cidadãos membros do demo e dos metecos que lá residissem.” (MOSSÉ, 2004: 87).

condições necessárias ao surgimento da democracia. Além dos seus feitos políticos e sociais, Pisístrato se tornou importante por dois fatos específicos: era amigo de Téspis, a quem se atribui a paternidade do teatro ocidental, e instituiu as Dionisíacas Urbanas, espaço das competições dramáticas, em que brilharam os gênios de Ésquilo, Sófocles, Eurípides e Aristófanes.

Antes disso, Téspis já atuava como coreuta e diretor de coros ditirâmbicos. Ao introduzir a novidade de se destacar do conjunto, estabelecendo um diálogo, teria criado o núcleo básico das criações dramáticas. A partir daí, passou a se apresentar em uma carroça, conhecida como ‘o carro de Téspis’, que funcionava como transporte e, também, como seu palco de exibição nas várias cidades gregas. Até então, a nova forma artística existia como um empreendimento particular. Há relatos sobre a presença de Sólon em uma destas apresentações. Como a morte do estadista deve ter acontecido por volta de 558 a.C., as apresentações de Téspis teriam começado antes desta data. A aceitação popular ao novo gênero dramático foi tão rápida, que em pouco tempo as competições públicas foram organizadas e Téspis pode nelas se tornar o primeiro vencedor.

As Dionisíacas Urbanas duravam cerca de seis dias. No primeiro, ocorria um sacrifício ao deus Asclépio, invocando-se a sua proteção para que a saúde prevalecesse na cidade durante todo o ano. No mesmo dia, ocorria o proágón, que antecedia o agón propriamente dito, isto é, a apresentação das peças que iriam competir. No proágón, eram anunciados:

(...) os títulos das peças escolhidas e, talvez, o assunto de cada uma, com a apresentação ao público dos respectivos poetas, atores e coro. No Odeon, sobre um estrado provisório, o poeta, com seus atores e seu coro, apresentava-se diante do público. Não usavam máscaras, nem as indumentárias da representação, mas todos, inclusive o poeta, vestiam roupas de festas e traziam a cabeça coroada (MALHADAS, 2003:85-86).

No segundo dia, ocorria uma enorme procissão, conduzindo a estátua de Dioniso até o teatro e tendo à frente o chefe de Estado, seguido por magistrados, sacerdotes, virgens carregando oferendas, cidadãos, estrangeiros e metecos. Em seguida, eram sacrificados animais a Dioniso, doados pelos ricos cidadãos atenienses. No terceiro dia, ocorriam as competições dos coros ditirâmbicos, integrados por cerca de cinquenta membros cada um, representando cada uma das diferentes tribos de Atenas. Por serem maiores do que os coros dramáticos, os coros de ditirambos demandavam mais recursos aos seus coregos, que também deveriam pagar o flautista.

Cada uma das dez tribos era representada por dois coros: um formado por homens entre 18 e 30 anos e outro por meninos. Os ditirambos eram apresentados durante trinta minutos cada um, provavelmente, avançando até o período noturno. Ainda que o prêmio fosse dado ao corego, a vitória nesta competição era recebida como um triunfo coletivo, sendo festejada com banquetes e *komos*, isto é, procissões festivas, acompanhadas de músicas, danças e cantos. A premiação era comemorada como uma vitória da tribo, tornada, provisoriamente, superior às demais, em um processo semelhante aos vividos atualmente pelas escolas de samba, cuja vitória no desfile é saudada como um triunfo de toda uma comunidade. Ao contrário das competições dramáticas, que atribuíam prêmios individuais a poetas, atores e coregos, o concurso de ditirambos resultava em um prêmio conquistado por um corego, que representava um grupo de pessoas, identificadas por uma comunidade maior: a sua tribo de origem.

As competições dramáticas ocorriam nos três últimos dias da festa, ocupando todo o período solar de cada um. Localizado na ladeira sul da Acrópole, o teatro de Dioniso integrava o santuário do deus em Atenas. Desde 440 a.C., ficava a leste o Odéon de Péricles, perto da Rua das Trípodes, onde eram expostas as inscrições e monumentos dedicados aos vencedores dos concursos de ditirambos e peças teatrais. As representações começavam na primeira hora do Sol, apresentando-se uma tetralogia, seguida pela comédia, totalizando cinco peças por dia.

O arauto chamava cada poeta pelo nome e pedia que apresentasse a sua peça. Algumas peças se iniciavam com um pequeno discurso no palco, e o coro só entrava em cena depois. Outras tinham início imediato, com a entrada dos coreutas. Nos últimos tempos, trombetas soavam após o anúncio dos nomes dos poetas, assegurando que os artistas estivessem prontos e preparados para entrar em cena. Muitos consideravam uma vantagem o fato de se apresentarem por último, pois deixavam uma lembrança mais vívida na cabeça dos jurados.

Os poetas concorriam com uma trilogia trágica e um drama satírico, que deve ter sido incluído, provavelmente, por uma exigência popular:

Ao que parece, esse drama satírico tinha por finalidade aliviar o impacto do trágico e mitigar de alguma forma a tensão dos espectadores, depois das fortes e, por vezes, violentas, impressões provocadas pelos dramas dos heróis (BRANDÃO, 1986: 11).

Tentando preservar o caráter sagrado das festas, os gregos impediam, por exemplo, que condenados participassem dos coros, ainda que, durante a festa, houvesse a libertação de alguns presos, para participarem das atividades. Sendo a parte mais visível e proeminente do festival, as apresentações no teatro eram sagradas e pressupunham a presença do próprio Dioniso, cuja estátua havia sido colocada no centro da orquestra, ali permanecendo até o final dos concursos. O teatro inteiro era considerado um templo sagrado. Poetas, coregos, atores e cantores eram vistos como ministros do deus.

Em Atenas, muitas pessoas cooperavam para a produção de uma peça. As despesas do coro eram pagas pelo corego, como um dever público que os cidadãos ricos deveriam cumprir. O poeta se encarregava da criação da peça e dos ensaios do coro. Principalmente nos tempos finais, o protagonista era escolhido pelo Estado e encaminhado ao poeta por sorteio. Era dever do arconte unir estas três pessoas: corego, poeta e ator, além de garantir que eles produzissem a peça a ser apresentada.

Até por volta de 420, as Dionisíacas promoviam competições entre poetas e entre coregos, responsáveis pela produção dos coros no teatro e nos ditirambos, cobrindo os gastos com os seus ensaios, figurinos, flautistas, ensaiadores e, se necessário, de algum elemento cenográfico exigido pela peça. Os coregos também eram indicados pelo arconte-epônimo, e, muitas vezes, ofereciam um jantar aos coreutas, além de pagarem pelas construções de monumentos que exibiam as suas vitórias. Apesar de serem ricos, os coregos podiam se recusar a participar, indicando outros cidadãos de maiores recursos ou alegando gastos anteriores feitos com outra obrigação cívica:

(...) daí que, por vezes, fosse difícil conseguir-se o número necessário de coregos. Talvez tenha sido por isso que, no ano de 406-405 a.C., o sistema da coregia tivesse sido substituído pelo da sincoregia, ou seja, um sistema que repartia a responsabilidade e os encargos financeiros de cada representação por dois cidadãos. Durante o regime de Demétrio de Fáleron, em Atenas, (317-307 a.C.), a coregia foi abolida e a organização do festival passou a ser atribuída a um agonothetes, eleito anualmente e provido de um fundo monetário para o desempenho do seu cargo (CASTIAJO, 2012:21).

Para aumentar suas chances de vitória, os coregos deveriam competir junto ao arconte para terem os melhores poetas, flautistas e coros. Já na metade do século IV a.C., havia uma classe de cantores profissionais, a partir da qual as escolhas eram feitas. O coro era ensaiado por um preparador indicado pelo corego, recebendo treinamento físico e

musical. Portanto, grande parte do seu sucesso dependia do corego, ou melhor, da sua disponibilidade para gastar dinheiro.

Para poderem concorrer, os poetas solicitavam um coro ao arconte-epônimo, submetendo-lhe a avaliação dos seus textos. Não são raros os relatos de censuras e de injustiças cometidas nessa seleção. Registram-se acusações de parcialidade e desonestidade, já que autores próximos aos governantes tinham mais chances de serem escolhidos. Há relatos de autores como o cômico Cratinus e o trágico Sófocles que teriam tido seus pedidos recusados. Mesmo assim, a opinião pública estava atenta e não podia ser ignorada, pois as assembleias de cidadãos poderiam determinar as injustiças.

Os critérios de seleção não são muito conhecidos, mas, certamente, idade e experiência dos poetas não deviam ser eliminatórias, pois eram aceitos jovens nas competições. Os três grandes tragediógrafos estrearam com pouca idade nas Dionisíacas: Ésquilo aos 25 anos, Sófocles aos 28 e Eurípides aos 26. A partir de um certo tempo, o desempenho em concursos anteriores passou a ser levado em conta, pois o trágico vencedor de um concurso já estaria selecionado para o do ano seguinte.

Parece que era exigido que o poeta tivesse mais de 20 anos e já fosse um cidadão. Há casos de poetas que competiram com o nome de amigos ou familiares. Esta prática podia ocorrer por várias razões: para poder competir com idade menor; pelo temor de não ser bem-sucedido na sua tentativa; pelo desejo dos poetas já consagrados de introduzirem seus familiares na prática competitiva; pelo desejo de exibição de ricos cidadãos que queriam demonstrar um talento inexistente, comprando as criações de outros ou pela possibilidade maior de obtenção de um coro designado pelo arconte.

No início dos concursos, os próprios poetas atuavam em suas peças, casos de Téspis e, provavelmente de Ésquilo. Quando foi introduzido um segundo, e depois, um terceiro ator, profissionais começaram a ser contratados e o Estado começou a atribuir prêmios aos trabalhos de atuação, passando a organizar a sua contratação. As competições entre atores trágicos eram regulares em 420 e, a partir de 354, também ocorriam entre os atores cômicos. Assim como passou a ocorrer com os poetas, os atores que venciam uma competição eram convidados a serem um dos protagonistas no ano seguinte.

Os prêmios dados aos atores não estavam necessariamente vinculados às peças vencedoras, ocorrendo casos de serem vitoriosos atuando em peças que ficaram em terceiro lugar. O modo de escolha dos atores variou consideravelmente ao longo do tempo. Inicialmente, os poetas escolhiam os seus prediletos, assim como Ésquilo fez com Cleander e Minisco, e Sófocles com Tlepolemus. Antes do final do século V, o sistema

sofreu mudanças, devido ao crescimento de importância do papel dos atores nas competições. A escolha dos atores deixou de ser feita diretamente pelos poetas, sendo assumida pelo Estado, que os distribuía através de sorteios. Atores e poetas deixaram de ser permanentemente associados.

Nos primeiros tempos, três protagonistas, acompanhados por mais dois atores cada um, passaram a ser definidos pelos poetas que sorteavam a sua ordem de escolha. O poeta que sorteava o número um, escolhia primeiro e assim por diante. Na metade do século IV, ocorreu uma nova modificação: cada tragédia era representada pelo mesmo ator, de tal forma que todos os atores serviam aos três poetas, não favorecendo com seu talento apenas um em detrimento dos outros.

Dias antes do início do festival, o conselho e a coregia recebiam as indicações dos cidadãos de cada tribo que poderiam ser juízes nas competições, havendo, então, uma seleção preliminar de nomes, em seguida, depositados em dez urnas que seriam lacradas diante de todos e guardadas pelos tesoureiros na Acrópole. A violação destas urnas poderia ser punida com a morte. No primeiro dia das competições, as urnas eram trazidas para o teatro e colocadas em uma posição visível a todos. O arconte-epônimo realizava o sorteio, retirando um nome de cada urna. Estas dez pessoas faziam um juramento solene de proceder com justiça e imparcialidade, eram conduzidas a assentos especiais e a competição começava. Ao final de todas as apresentações, cada juiz dava seu voto integral, estabelecendo a ordem da premiação. Novamente, os votos eram depositados em uma urna e o arconte sorteava cinco deles, que estabeleceriam o resultado, pela soma majoritária dos votos dados. Os nomes dos cinco juízes decisivos eram anunciados juntamente com os vencedores. Os outros votos eram destruídos:

Esse sistema visava impedir a corrupção dos juízes, pois nunca se sabia quais seriam os vereditos que influiriam realmente no resultado do concurso. Após o julgamento, o arauto divulgava os vencedores, que eram coroados com uma coroa de hera, a glória máxima atribuída aos poetas no século V a.C. Após o festival, era realizada uma assembleia em que se julgava a atuação do arconte-epônimo no festival daquele ano, além de examinar os crimes ocorridos durante o evento, verificando quais deveriam ser julgados pelo tribunal (BOURSCHEID, 2008: 10).

O objetivo deste processo de escolha era manter incerto o nome dos juízes pelo maior tempo possível, evitando que eles fossem pressionados pelos partidários dos diferentes competidores. É sempre discutível se as decisões do júri foram feitas com discernimento e se elas correspondem ao veredito da posteridade. Certamente, os erros e

a arbitrariedade que geralmente cercam uma avaliação teatral já estavam presentes desde então.

Os vereditos que surpreendem os analistas podem ser justificados por várias razões: os juízes podiam ser corrompidos ou intimidados; o destacado espírito competitivo existente nestes concursos poderia levar a práticas pouco éticas para a obtenção da vitória; como seus votos se tornariam conhecidos, os juízes poderiam temer votar contra coregos poderosos e inescrupulosos, que certamente se vingariam deles assim que fosse possível. O caráter fortemente comunitário do concurso de ditirambos fazia com que as pressões sobre os juízes fossem ainda maiores do que as existentes nos concursos teatrais. Além disso, a forma como a peça era apresentada no palco tinha grande influência na decisão. O espetáculo acabava se sobrepondo, pela valorização do canto e da dança do coro, pelo impacto visual de figurinos e acessórios e, principalmente, pela atuação dos atores.

Os vitoriosos eram aclamados diante do público, com uma coroa de louros, em ato provavelmente conduzido pelo arconte. Nos concursos ditirâmicos, os coregos recebiam um tripé, que era colocado sobre um monumento em local público para difundir a sua vitória. Os coregos de coros teatrais erigiam monumentos com tabuletas onde estavam inscritos os nomes dos vencedores, pois apenas recebiam uma coroa de folhas de uva. Nos tempos iniciais da premiação de poetas, os prêmios eram um bode para o trágico e, para o cômico, uma cesta de figos e uma jarra de vinho. Posteriormente, os poetas passaram a receber uma quantia, de acordo com o lugar conquistado. Geralmente, os poetas vencedores faziam um sacrifício solene, seguido por um banquete para o qual a maioria de seus amigos era convidada, assim como o seu corego, atores e coreutas. Um dia após o final da festa, era convocada uma assembleia dos cidadãos, realizada no teatro, para avaliar e discutir assuntos relacionados às atividades realizadas.

No auge do período dramático, as peças eram exibidas somente uma vez, sendo raras as suas rerepresentações, exceto nas Dionisiacas Rurais. Porém, uma peça poderia ser rerepresentada, se tivesse um mérito excepcional e o público exigisse. Por outro lado, se uma peça não tivesse sido bem-sucedida, o poeta era autorizado a reescrever o seu texto, podendo competir novamente com a mesma criação. Foi assim que Eurípides pode reescrever sua peça *Hipólito* e vencer a Dionisiaca de 428, o que também aconteceu com *As Nuvens*, *A Paz*, *Tesmoforiantes* e *Pluto* de Aristófanes, além de vários outros autores. Às vezes, os autores mantinham o título, mas isso nem sempre ocorria. Durante o século V, as competições dramáticas eram limitadas a peças novas ou reescritas por seus autores.

A única exceção era Ésquilo, tão admirado pelos gregos que, após a sua morte, foi votado um decreto que exigia que um coro fosse providenciado pelo arconte a quem desejasse montar uma de suas peças, que continuariam a participar de um contexto competitivo. No início, o próprio poeta, já falecido, competia com os poetas iniciantes; posteriormente, apenas os atores podiam competir. Nesse sentido, é interessante o depoimento recolhido de Filostratus:

Ele diz que os atenienses convidaram Ésquilo após a sua morte para os festivais de Dioniso, e suas peças foram montadas novamente, e foram vitoriosas pela segunda vez. Este depoimento deixa muito claro que as tragédias de Ésquilo eram exibidas em competições regulares, e não de forma isolada.³⁴(HAIGH, 1889:94).

A partir do século IV, a reapresentação de tragédias se tornou um costume regular, pois o gênero começava a mostrar sintomas de decadência, com poetas novos que se limitavam a tentar imitar os três grandes. Por outro lado, os comediógrafos continuaram a produzir várias peças e, raras vezes, foram reapresentadas peças de Aristófanes, antes do final do século III. As competições passaram a privilegiar coregos e atores que, muitas vezes, para baratear os custos da produção ou para destacar o seu talento individual, alteravam o texto, diminuíaam os integrantes e as intervenções do coro, etc. A situação foi se tornando tão crítica que Licurgo promulgou uma lei que obrigava a exibição integral e original dos Ésquilo, Sófocles e Eurípides, proibindo revisões e adaptações.

Sem serem reapresentações, ocorreram produções de textos inéditos após a morte de alguns autores. O filho de Ésquilo, Euforion, obteve quatro vitórias com peças inéditas de seu pai; a peça de Sófocles, *Édipo em Colona*, foi produzida pelo seu neto, quatro anos após a sua morte e o filho de Eurípides conquistou a vitória com as peças *Ifigênia em Áulis*, *Alcmeão em Corinto* e *Bacantes*, após a morte de seu pai. Nestes casos, o parente aparecia como autor, embora fosse público quem era o verdadeiro criador. Isso era necessário porque ele pedia ao arconte um coro e produzia a peça em seu próprio nome.

A democracia ateniense foi glorificada nas Dionisíacas Urbanas. No século IV, após a queda de Atenas, o esplendor político destas festas também foi declinando, até desaparecer. O teatro floresceu integrado a uma comunidade que vivia o seu melhor

³⁴ Texto original: "He says that the Athenians invited Aeschylus after his death to the festivals of Dionysus, and that his plays were acted over again, and were victorious a second time. This passage makes it quite clear that the tragedies of Aeschylus were exhibited in the ordinary contests, and not as a separate performance by themselves." (tradução própria).

momento histórico. Após sucessivas capitulações aos macedônicos e aos romanos, a Grécia perdeu a sua pujança intelectual, filosófica e religiosa. Mas o seu teatro, profundamente associado a esta realidade, continuou a ser praticado e admirado, sobrevivendo histórica e afetivamente ao seu próprio berço.

4.2.3. Vencendo e querendo vencer

A antiguidade do tema e a fragmentação documental levam, constantemente, a informações diferentes sobre o teatro na Grécia antiga. Por isso, a recorrência a datas e quantidades é sempre relativa, devendo-se antepor aos números as expressões ‘cerca de’, ‘por volta de’, ‘provavelmente’, etc. Todos os anos citados pertencem à era antes de Cristo, portanto devem mentalmente seguidos por a.C.

Nos seus primórdios, a tragédia e a comédia existiram fora de qualquer contexto competitivo. Quando Téspis criou o gênero trágico, não havia rivais que com ele pudessem disputar a qualidade da sua arte. Nascido em Icária, foi convidado a vir para Atenas por Pisístrato, sagrando-se o poeta vencedor na primeira Dionisíaca, realizada em 534, quando também atuou, interpretando o próprio Dioniso, usando uma máscara e vestindo uma túnica. Téspis correu o risco de sua atitude ser vista como infame e desrespeitosa, já que apenas os sacerdotes ou os reis podiam representar o papel de um deus. Entretanto, o sucesso foi tão grande, que nada lhe aconteceu, além da ovação popular. A arte, o teatro e a competição são aventuras perigosas, de incertos desfechos que podem levar à felicidade ou ao infortúnio. Correr riscos sempre faz parte do jogo.

Depois de Téspis, há registros dos poetas Coerilo, Frínico e Pratinas, indicando que o primeiro começou a competir no ano de 523 e o segundo venceu o prêmio trágico em 511. Os nomes de Pratinas e Coerilo aparecem como concorrentes de Ésquilo na sua primeira aparição pública em 399. Muitas imprecisões cercam os registros sobre os primórdios dos concursos dramáticos, mas são atribuídas a Pratinas a exibição de 50 peças e a Coerilo a autoria de 160. De 487, há registros sobre Chionides o primeiro comediógrafo ateniense de importância. Em 459 a.C., aparece o registro dos nomes dos vitoriosos em tragédia e comédia na Dionisíaca, apoiando a posição de que a comédia passou a participar dos concursos a partir da primeira metade do século V.

Ésquilo teria vivido 69 anos, entre 525 e 456, e vencido 14 concursos dramáticos. Em 472, ganhou o primeiro prêmio com uma trilogia trágica que incluía *Os Persas*, a mais antiga das tragédias conservadas. A tetralogia foi apresentada durante o

arcontado de Mênon, tendo como corego o célebre estadista Péricles (495/429), então com dezoito anos. Há apenas fragmentos dos outros dramas da tetralogia: *Fineu e Glauco Potnieu*. Parece que a quarta peça era um drama satírico, possivelmente *Prometeu, o acendedor do fogo*. Os quatro dramas não tinham, aparentemente, qualquer ligação entre si. Em 467, Ésquilo foi novamente vencedor, com a tetralogia *Sete contra Tebas, Laio e Édipo* (tragédias) e *A Esfinge* (drama satírico). Em 458, Ésquilo ganhou o primeiro prêmio com a trilogia *Orestéia* e o drama satírico *Proteus*, que foi perdido. A trilogia é integrada por *Agamênon, Eumênides e Coéforas*.

Após a morte de Ésquilo, há um lapso de registros até o ano de 438, quando Sófocles e Eurípides estavam competindo nas Dionisíacas Urbanas e a vitória foi conquistada pelo primeiro, com peças que não sobreviveram integralmente. Em 431, os dois perderam para Euforion, filho de Ésquilo: Sófocles ficou em segundo e Eurípides em terceiro com *Medéia*.

Sófocles teria vivido seus 90 anos, por volta de 496 e 406. Consta ter escrito 123 peças teatrais, concorrendo com trilogias ou tetralogias. Sendo assim, deve ter participado de algo em torno de 31 a 40 concursos dramáticos. Em 468, com apenas 25 anos, obteve sua primeira vitória em um concurso dramático, com uma trilogia que incluía a peça *Triptolemus*. Em 409, venceu com *Filoctetes*. Supõe-se que tenha conquistado o primeiro lugar de 18 a 24 vezes e de 16 a 22 vezes o segundo lugar. Aos noventa anos, escreveu *Édipo em Colona*, última das peças que pontuaram uma vida de 65 anos dedicados ao teatro. É considerado o maior vencedor em competições dramáticas. Como os gastos da coregia com o coro interferiam no espetáculo e influenciavam a sua avaliação nas competições, *Édipo Rei* não ganhou o primeiro lugar nas Dionisíacas de 430, apesar de ser considerada uma das mais belas tragédias já escritas. Infelizmente para o teatro, a falta de generosidade de um corego determinou o resultado na sua estreia em Atenas.

Eurípides teria vivido 74 anos, entre 445 e 375. Escreveu cerca de 85 tragédias e 7 dramas satíricos, tendo sido recuperados 18 textos completos. Foi vencedor apenas 4 vezes nas Dionisíacas. Em 438, tirou o segundo lugar com uma tetralogia que incluía *Alceste*; em 431, ficou em terceiro lugar com uma tetralogia que incluía *Medéia*. Em 428, venceu com uma tetralogia que incluía *Hipólito*. Em 415, ficou com o segundo lugar, perdendo para um poeta desconhecido chamado Xenocles, com uma tetralogia que incluía *As Troianas*. Após sua morte, seu filho apresentou nas Dionisíacas Urbanas as peças

Ifigênia em Áulis, Alcmeão em Corinto e Bacantes. Consta que a primeira vez que Eurípides concorreu nas Dionisíacas Urbanas foi em 455.

Aristófanes viveu cerca de 70 anos, entre 445 e 375. Em 422, com o pseudônimo de Philonides, conquistou o primeiro lugar das Leneias, com a peça *Preludio*, e o segundo, com *As Vespas*. Em 405, Aristófanes tirou o primeiro lugar nas Leneias com sua peça *As Rãs*. Venceu as Dionisíacas de 423 com a peça *As Nuvens*, tirou o segundo lugar em 421 com *A Paz* e foi o terceiro em 414 com *As Aves*. Ele dizia que a vitória de um poeta também dependia da sua sorte, pois a ordem em que sua peça aparecia determinava a sua apreciação. No seu entendimento, a última peça a ser representada, ficava mais presente na memória dos espectadores e do júri, tendo maiores probabilidades de ganhar.

Usualmente, cada cômico competia com uma única peça, sendo permitido exibir duas na mesma competição, desde que fossem diferentes o suficiente para parecerem terem sido criadas por dois poetas. Além de competir consigo, os poetas teriam uma dupla chance de sucesso. Sem serem muito comuns, casos de poetas com dupla participação na mesma competição poderiam indicar uma excepcional carência de comediógrafos ou a falta de qualidade dramática daqueles que solicitavam permissão para competir.

Menandro teria vivido 52 anos, entre 343 e 291. Venceu as Leneias de 316, com sua peça *O Misanthropo*. Considerado o maior expoente da Comédia Nova, Menandro venceu oito competições dramáticas. Vivendo sob o domínio macedônico, o teatro de Menandro continuava participando dos festivais dramáticos, mas também havia encontrado um circuito privado de leituras ou representação de algumas cenas em banquetes e reuniões em casas de famílias ricas.

Sendo premiados a partir de 420, os atores se empenhavam bastante para alcançar o primeiro lugar nas competições. A profissão de ator podia ser exercida por um homem livre, sem ser difamada pela comunidade. Muito pelo contrário, os atores eram pagos e premiados pelo Estado, valorizando-se o seu talento e a sua personalidade. A competição ocorria apenas entre os atores protagonistas. E, novamente, a ordem das apresentações podia interferir no resultado da competição, pois os gregos acreditavam que os primeiros a aparecer teriam mais facilidade em conquistar a simpatia do público. Há relatos de atores que não rivalizavam pelos melhores papéis, mas pelos que primeiro entravam em cena. Muitas vezes, o poeta ou o ensaiador decidiam mudar a ordem das cenas, para favorecer a entrada inicial de um ator.

Conquistar o primeiro lugar em uma competição dramática garantia ao ator ter seu nome inscrito na lista oficial dos vencedores, onde também constavam os poetas e os coregos vitoriosos, além de ganhar uma coroa de hera ou, parece, de ouro na época helenística. Além disso, ser vitorioso era ter participação garantida nas Dionisíacas do ano seguinte. Isso garantia a sua sobrevivência a curto prazo, já que não havia muitas demandas ao trabalho de atores, causa principal para que a profissão não fosse exercida por muitos, dependendo, geralmente, do apoio de mecenas. Os atores desempenhavam outras atividades para sobreviver, como aulas de dicção a oradores. Como as dificuldades eram muitas e a necessidade do seu trabalho era reconhecida pela comunidade, os salários recebidos pelos dias de ensaios e de apresentações eram atraentes e superiores aos de outros trabalhadores.

A partir do século IV a.C., começaram a surgir pequenas companhias em torno de um ator protagonista, com a participação de outros dois atores que faziam os demais papéis e, provavelmente, de um outro elemento, responsável pelos figurantes. Estas companhias eram mantidas, muitas vezes, por laços familiares. Há relatos de que, por volta do final do século IV a.C., várias reações das peças de Ésquilo, Sófocles e Eurípidés eram constantemente modificadas, para o destaque privilegiado da atuação dos atores. Para barrar a sua descaracterização, por volta de 330 a.C., Licurgo promulgou uma lei que obrigava o respeito e a representação integral das peças dos grandes dramaturgos. Na época helenista, os privilégios dos atores aumentaram, passando a estar isentos do pagamento de impostos.

Os atores também competiam nas reações de peças, onde cada um atuava em uma peça diferente, sendo julgado pela sua capacidade pessoal. Geralmente, estas competições ocorriam nas tragédias reatadas nas Dionisíacas Rurais, e, também, nas Lenéias dos últimos tempos. Há também registros de competições entre atores, representando cenas de uma mesma peça. Provavelmente, a competição era uma forma de seleção de atores para as Dionisíacas Urbanas.

Desde o início das festas a Dioniso, existiram as premiações de coregos, que eram requisitados a cobrir os gastos com os coros e, portanto, a sua indicação pelo arconte assumia uma grande importância. O caráter tribal da competição de ditirambos fazia com que cada uma providenciasse seu próprio corego e seu próprio coro, o que não acontecia nas competições teatrais. Os coregos de teatro eram escolhidos entre o conjunto dos cidadãos, sem nenhuma distinção de tribo. A coregia era uma obrigação pública, assim

como outras, a ser assumida pelos cidadãos mais ricos. A indicação era fixada em lei, mas há casos de cidadãos ambiciosos ou generosos, que se ofereceram para ser corego.

Há registros sobre a existência de uma classe de cantores profissionais que sobrevivia atuando em coros dramáticos. Um corego rico e generoso teria vantagens sobre seus concorrentes, por poder garantir melhores pagamentos e, conseqüentemente, melhores cantores. Há registros sobre cuidados especiais com a dieta dos coreutas, para que eles pudessem se apresentar na melhor forma física. A alimentação estava baseada em enguias, alface, alhos e queijos.

Entre os gastos que os coregos deveriam ter, o principal item era o pagamento dos figurinos e dos salários dos coreutas durante o período de ensaios. Ele também deveria pagar um ensaiador, profissional que foi se valorizando a partir do aumento do espírito competitivo entre os coregos, o que também ocorreu com o flautista nos ditirambos. Os figurantes também eram pagos pelo corego, assim como os seus figurinos, cujo esplendor podia somar valor ao espetáculo. É provável que no início, quando os atores eram escolhidos pelos poetas, seus salários também fossem pagos pelo corego. Nos tempos finais, o Estado passou a escolher e a pagar os atores. Muitas vezes, os coregos não calculavam adequadamente os valores que estavam gastando:

(...) o cômico Antífanes relata o caso de um corego que foi à ruína por ter vestido em ouro o seu coro. Demóstenes forneceu coroas de ouro ao seu coro de homens. Muitas vezes, a procura do brilho e do esplendor se transformava em uma mera ostentação vulgar (...) Por outro lado, coregos econômicos economizavam recursos alugando roupas de segunda-mão de comerciantes de figurinos teatrais.³⁵ (HAIGH, 1889:83).

Os coregos negligentes eram advertidos pelo arconte, mas isso raramente era necessário: a rivalidade entre os coregos e a vontade de vencer a competição eram tão preponderantes, que, geralmente, era muito comum que eles gastassem mais do que deveriam, para, com isso, impressionar os jurados e se tornarem vencedores. Além do espírito competitivo, havia outra razão para que os coregos aplicassem muitos recursos na preparação e caracterização de seus coros: a vitória em uma competição dava-lhes uma popularidade que fazia crescer seu poder e influência política. Na Grécia, a ambição e a competição começaram a andar de mãos dadas, e continuam caminhando juntas até hoje.

³⁵ Texto original: "... the comic poet Antiphanes mentions the case of a choregus who ruined himself by dressing his chorus in gold. Demosthenes supplied his chorus of men with golden crowns. Sometimes the love of splendor degenerated into mere vulgar ostentation (...) On the other hand, economical choregi saved expense by hiring second-hand dresses from the dealers in theatrical costumes." (tradução própria).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ponto de partida dessa reflexão é um imenso amor que tenho pelo teatro e pelo futebol. E, também, uma imensa inveja dos níveis de profissionalismo, adesão popular e importância social que o futebol passou a ter e que, nem sempre, o teatro tem apresentado. Como estas características existiram no teatro da Grécia antiga, os gregos se tornaram protagonistas em várias cenas do texto.

Há o contra-argumento de que as experiências proporcionadas pelos dois espetáculos são diferentes. Concordo. Mas não tão diferentes assim. São duas experiências lúdicas coletivas, que podem ser vividas com paixão, que podem se associar intimamente a comunidades locais e gerais, que podem ser praticadas de uma forma amadora ou profissional, que se fazem diante e, também, com um público de diferentes proporções e que abrigam vários níveis de competição.

Há o contra-argumento de que o teatro é, fundamentalmente, estético e que o futebol é, basicamente, um esporte competitivo. Concordo. Só que o futebol também apresenta evidentes aspectos estéticos como a plasticidade dos corpos em movimento, as jogadas imprevisíveis que impressionam pela beleza, as narrativas que envolvem os confrontos. Teatro e futebol podem e, no meu ponto de vista, devem ser pensados em conjunto.

E, mais uma vez, voltamos aos gregos, que não separavam rigidamente atividades e conceitos. Ginástica e música eram a base da sua educação, esportes e reflexões filosóficas eram feitos no mesmo espaço dos ginásios e das academias. Os Jogos Olímpicos eram acompanhados com a mesma paixão e interesse que as competições artísticas nas Dionisíacas Urbanas. Tudo era feito para celebrar a existência no tempo presente, para honrar os deuses com a exibição das potencialidades humanas, para aproximar os mortais dos imortais.

E talvez nada se pareça mais a um estádio de futebol do que um teatro grego, não só em termos físicos, como pela função de abrigar multidões disponíveis para viver e exhibir suas paixões. Nos tempos vividos por Ésquilo, Sófocles, Eurípides e Aristófanes, as competições dramáticas eram a única forma de exibição das suas peças, pois nenhuma era produzida para ser exibida isoladamente. Integrando o cotidiano dos gregos, o espírito competitivo pode ser apontado como um estímulo à genialidade e à qualidade artística do seu teatro, mantidas, inclusive, quando os poetas já tinham idade avançada, mas não perdiam o seu vigor criativo e intelectual:

Agamênon de Ésquilo, uma das maiores obras do teatro grego, foi exibida pouco antes da morte do poeta. *Édipo em Colona* de Sófocles e *As Bacantes* de Eurípides foram escritas nos seus últimos anos de vida. A razão desta vitalidade extraordinária, sem dúvida, era parcialmente devida à excitação causada pelas competições públicas no teatro, que atuava como um estímulo para a mente, evitando a perda de poder que, geralmente, existe na velhice ³⁶ (HAIGH, 1889:4).

Em vários estudos, a excitação aparece como necessária à vida humana. Toda competição envolve diferentes níveis de excitação. Os esportes, por exemplo, proporcionam aos seus participantes a oportunidade de serem mais competentes, de superarem os seus limites pessoais e os recordes estabelecidos, de apostarem em si mesmos e no papel que desempenham em seu grupo. A derrota é uma possibilidade, mas todos se empenham para a existência de um rodízio entre os vitoriosos, pois a vida não é feita de verdades absolutas e nem de relações estagnadas e eternamente iguais a si mesmas. A competição nem sempre envolve uma disputa com o outro:

Pode ser uma disputa consigo mesmo: ser melhor do que da última vez. Os competidores do atletismo olímpico sabem disso. A motivação de hoje é obter uma marca melhor do que a de ontem. A alegria da criança que, pela primeira vez, consegue andar ou sair sozinha de casa vem da ludicidade que brota da competição com nós mesmos, do desejo de nos superarmos e de irmos cada vez mais longe (CAMARGO, 1998:36)

Ser melhor do que da última vez é uma das metas que mantém vivos os espetáculos teatrais, assim como as partidas de futebol. Os dois espetáculos dependem de tantos fatores e da soma de tantos trabalhadores, que, muitas vezes, a pequena falha de um pode alterar o resultado. É como o goleiro que espalma a bola para o lado e, por azar, ela cai no pé do lateral adversário, que dá um passe certo para o atacante cabecear para o fundo das redes.

Plínio Marcos costumava contar uma história engraçada. Um contrarregra havia se esquecido de pôr o revólver na gaveta de um móvel no cenário, para que um ator pudesse matar o outro. Na hora da cena, ele procurou a arma e não a encontrou. Tentando resolver a situação, para que a peça continuasse, correu para dar um pontapé no ator que deveria ser morto. Acontece que esse ator era Procópio Ferreira que, ao receber o pontapé,

³⁶ Texto original: "The *AGAMEMNON* of Aeschylus, one of the most splendid products of the Greek drama, was brought out shortly before the poet's death. The *OEDIPUS COLONEUS* of Sophocles and the *BACCHAE* of Euripides were both written very late in life. The reason of this extraordinary vitality was no doubt partly due to the excitement caused by the public competitions in the theatre, which acted as a stimulus to the mind, and prevented that decay of power which usually accompanies old age." (tradução própria).

teria dito: “Morro, pois o sapato dele estava envenenado!” Certamente, o contrarregra nunca mais se esqueceu de colocar o revólver na gaveta, procurando ser muito melhor em todas as sessões seguintes.

Em várias situações da vida, é natural que se olhe para o desempenho dos outros para se poder avaliar o próprio, para se identificar possibilidades de realização de uma prática, estabelecendo-se desafios e metas a serem atingidas. Olhar para o desempenho dos melhores é um dos caminhos que podem levar à genialidade. Ela pode ser conquistada através de um trabalho direcionado e ambicioso, que tenha como parâmetros os que conseguiram ser os melhores, porque souberam combinar talento com oportunidades. O talento dos expoentes no teatro e no futebol, como a Fernanda Montenegro ou o Neymar, não deve ser atribuído às dádivas dos deuses: “Denominar alguém ‘divino’ quer dizer: ‘aqui não precisamos rivalizar’” (NIETZSCHE, 1973:112). Muito pelo contrário, os ‘divinos’ existem para provar a excelência que deve ser buscada diária e concentradamente, pelo acúmulo e direcionamento de energias produtivas. Este processo de ampliação da potencialidade é solitário e não deve se tornar dependente dos aplausos ou incentivos dos seus contemporâneos.

Porém, em uma época midiática e globalizada, é rápida a proliferação de deuses, semideuses e falsos deuses. E isso pode ser associado ao crescimento de uma multiplicidade de práticas de lazer, reveladoras de uma necessidade de excitação que pode ser satisfeita por atividades que estimulam o gosto pela aventura, pela competição, pela vertigem e pela fantasia. Estas práticas são, geralmente, personificadas por um atleta, um artista, um apresentador de TV, um jornalista, um especialista, enfim, por personalidades que oferecem padrões de desempenho e conquistas materiais e simbólicas que podem servir de modelo a multidões. Estes ‘astros’ acabam se tornando os ‘heróis’ modernos.

E a necessidade de heróis não parece tão obsoleta e inexistente como muitos gostariam que fosse. Sublimando sua impotência, o homem comum encontra no futebol vários heróis reais. Na telenovela nossa de cada dia, heróis ficcionais. No teatro, temos heróis contraditórios que são punidos pela justiça divina ou humana. Há vários anti-heróis, cuja identificação é substituída pela reflexão crítica. Às vezes na dramaturgia contemporânea, nem temos personagens, quanto mais heróis e, talvez essa seja uma das razões para que a sua fruição se dê apenas em pequenos círculos.

Por sua vez, os heróis boleiros têm prazo de validade determinado: existem enquanto fazem gols, decidem partidas, comandam vitórias, conseguem resultados. Após este período determinado pela temporalidade, eles são progressivamente esquecidos e substituídos. Exceção feita a Maradona e a Pelé, a rotatividade da idolatria atinge a todos. Neste ponto, os heróis teatrais gozam de uma longevidade superior: Édipo, Antígone e Hamlet têm um tempo infinitamente maior de permanência no referencial da humanidade do que Leônidas, Cruyff e Di Stefano. Neste aspecto, o teatro é muito diferente do futebol: seus heróis têm maior tempo de vida, têm um prazo de validade que pode ter se iniciado há 2.500 anos atrás.

Assim como ocorria entre os gregos, os exageros continuam sendo perigosos na busca pela excitação. Uma pessoa extremamente competitiva pode se tornar nociva aos outros e a si própria. Impulsionada pelo desejo de aventura, uma pessoa pode correr riscos em demasia. A busca pela vertigem pode descambar em práticas que, ao anunciar a experiência de fortes emoções, podem colocar em risco real a vida das pessoas, como o consumo exagerado de álcool e de drogas ilícitas. O excessivo gosto pela fantasia pode levar uma pessoa a se alienar de si mesma, a desenvolver sintomas paranoicos ou esquizofrênicos, que produzem uma identificação falsa com seus heróis esportivos, artísticos, religiosos ou políticos.

Porém, o perigo é inerente à própria vida e esta não aceita oposições fechadas. Assim, o exagero nem sempre é problemático, sendo, muitas vezes, necessário, criativo e inovador. Sem a sua ousadia e obsessão por descobrir novos mundos, os antigos navegadores não teriam desbravado os mares e estabelecido contato com outros povos e terras. Os esportistas de alto nível estão sempre quebrando recordes e, para isso, têm uma árdua rotina de trabalho, independentemente do seu talento e genialidade. Historicamente, o desafio aos limites do concreto tem movimentado a humanidade e realizado vários níveis de expressão da sua potência. Superar limites é a meta de todos os artistas e jogadores inquietos e geniais. E a comunidade sempre está carente de transgressores.

As competições gregas iam além de uma fruição egoística vivida pelos vitoriosos. É claro que artistas, atletas e coregos obtinham benefícios pessoais, mas a sua fama e glória eram vivenciadas por toda uma comunidade, além de honrar os seus deuses protetores. Vitórias, derrotas, julgamentos, punições, vaias, aplausos, eram algumas das consequências das ações dos agentes da época, que ainda não agiam em um campo autônomo, mas já viviam uma determinada configuração social e cultural.

As teorias de Elias e Bordieu permitem o entendimento do teatro e do futebol como campos onde competem entre si vários agentes, cujas ações vão alterando ou mantendo a configuração inicial, de acordo com os valores, comportamentos e sistemas classificatórios em disputa. Porém, mesmo quando não há mudanças perceptíveis, há um acúmulo de contradições entre dominantes e dominados que podem transformar os próximos confrontos.

O capital acumulado que confere poder no campo teatral se expressa através de vários índices, como prêmios recebidos, continuidade de trabalho, críticas favoráveis, presença e referências em pesquisas acadêmicas e trabalhos intelectuais, reconhecimento por parte dos seus pares, sucesso de público, entre outros. Entretanto, na maioria das vezes, os artistas são os dominados deste campo, não por serem desprovidos de poder, mas por serem subordinados e dependentes das decisões de outros agentes. Normalmente, os dominantes são aqueles que ocupam cargos diretivos em instituições públicas ou privadas de natureza cultural, bem como aqueles por eles convocados para integrar as conhecidas comissões de avaliação. Todos detêm um *habitus* classificatório estruturado que agirá de forma estruturante, na escolha do que será produzido e posto em circulação na vida teatral de uma certa comunidade. Em outras palavras, decidirão o que deve existir e o que deve desaparecer da cena teatral.

As escolhas de projetos teatrais a serem contemplados com recursos financeiros, prêmios ou apoios institucionais espelham *habitus* de grupos dominantes, mais ou menos estáveis, traduzidos em ações de manutenção de poder cultural nos círculos fechados das várias agências de apoio, difusão e reconhecimento. Essa reflexão não pretendeu configurar os *habitus* em ação, mas apenas assinalar a existência de uma competição no campo teatral que é decidida através de critérios relativos e, em muitos aspectos, arbitrários.

O futebol também tem seus árbitros cujos erros, muitas vezes, tornam questionáveis os seus resultados. Árbitro e arbitrário são palavras da mesma família etimológica, derivadas do latim *arbitrium*, que indica julgamento e escolha, o que é dependente da vontade ou do capricho de alguém, o que espelha abuso de autoridade ou despotismo. Como uma construção humana e coletiva, a língua é de uma sabedoria indiscutível: apenas a identificação de uma família de palavras consegue revelar dimensões e aspectos que costumam cobrir inúmeras páginas de estudo.

É evidente que o futebol não é um modelo de justiça. Muito pelo contrário. Há inúmeras denúncias de corrupção e de manipulação de resultados. Porém, geralmente, os seus resultados conseguem ser aceitos, narrados e explicados por todos através do número de vitórias, dos pontos conquistados, dos gols feitos e sofridos. Estes números foram conquistados por craques, por bons jogadores, por times bem organizados do ponto de vista tático, por treinadores experientes, criativos e bons de grupo, por uma comissão técnica que garantiu condição física e mental para os jogadores na maior parte do campeonato, por baixos índices de lesões e de cartões que costumam afastar os jogadores, pela estabilidade de comando, etc. Por tudo isso junto, ou, apenas, por alguns desses fatores, que podem ser apontados com uma relativa objetividade.

Atualmente, a crescente demanda e a precariedade de recursos fazem com que os artistas entrem em uma roda viva de reuniões, projetos e contrapartidas, estruturando uma verdadeira competição por patrocínios e apoios públicos. É considerado normal que, a cada ano, os artistas sejam confrontados entre si, na sua busca por prêmios, por verbas e pelo reconhecimento público do seu trabalho. Além do contexto, a estruturação interna de um espetáculo teatral também pode envolver relações competitivas. São comuns relatos sobre diretores que trabalham com a ‘competição’ entre os atores por um papel e, também, sobre atores que ‘combatem’ seus parceiros em cena, para que sua atuação fique mais viva e brilhante.

Há formas teatrais desde os primórdios do homem, pois a transformação numa outra pessoa é uma das formas arquetípicas da expressão humana, estando presente tanto na pantomima de caça dos povos da idade do gelo, como nas categorias dramáticas diferenciadas dos tempos modernos. O teatro se define enquanto tal quando estabelece uma realidade diferente da vida cotidiana e quando há a presença de espectadores:

O teatro, enquanto compensação para a rotina da vida, pode ser encontrado onde quer que as pessoas se reúnam na esperança da magia que as transportará para uma realidade mais elevada. Isso é verdade independentemente de a magia acontecer num pedaço de terra nua, numa cabana de bambu, numa plataforma ou num moderno palácio multimídia de concreto e vidro (BERTHOL, 2001: 6).

O teatro opera, portanto, uma suspensão do cotidiano, conceito identificado por Huizinga como característico do jogo em geral. O teatro teria se desenvolvido a partir das relações dos homens com os deuses, visando angariar o seu favorecimento na luta pela sua sobrevivência. Os gregos associaram o teatro a Dioniso, um deus que propunha a

imortalidade e a divinização aos mortais; um deus que ameaçava uma estrutura social hierarquizada e desigual, um deus que estimulava a competição entre os homens e os olímpicos; um deus que tinha por culto uma forma de êxtase que fazia seus participantes saírem de si mesmos, para comungarem de uma coletividade eufórica e entusiasmada. E, talvez, este tipo de profundo envolvimento com o teatro tenha se tornado raro atualmente.

Para muitos, antes de Dioniso, havia dois mundos: o mundo dos homens e o inacessível mundo dos deuses. O deus permitiu ao homem penetrar no mundo dos imortais. Através do êxtase e do entusiasmo, os homens aceitaram sair de si na esperança de uma transfiguração. Simbolicamente, Dioniso personifica a ruptura das inibições, das repressões e dos recalques, forças inconscientes que conseguem se libertar dos grilhões repressivos da consciência, é um deus que se manifesta através do que é desordenado e misterioso.

Na verdade, entusiasmo parece ser a palavra chave a ser associada a Dioniso. Derivada do grego *enthousiasmos*, significa, literalmente, ter o deus dentro de si, estar possuído pelo deus, o que justificaria o estado de excitação excessiva, de energia transbordante e de paixão extremada que envolve o entusiasmado. O adepto do culto dionisíaco vivia a loucura, a experiência extática de alucinação que provava a sua divinização.

Em outras palavras, os homens continuavam mortais e profundamente separados dos deuses, ainda que experimentassem por um lapso de tempo a possessão divina. O cotidiano era interrompido de uma forma entusiasmada, processo semelhante, por exemplo, ao que pode ser vivido por jogadores, artistas e público, ao experimentarem a vivência simultânea de um coletivo eufórico que os faz provisoriamente transcender os limites de uma vida individual. Pulsa-se junto em plateias e arquibancadas, o entusiasmo se corporifica, deuses surgem em campo e em cena, divinizando todos que com eles comungam.

O entusiasmo dionisíaco recoloca a questão do suposto pessimismo religioso dos gregos. Sem terem formulado uma salvação e redenção humanas conseguidas após a morte, os gregos assumiam a precariedade da vida e a sua dependência dos favores divinos. Entendiam a justiça terrena como uma manifestação da ordem universal, da lei divina, que os impediria de agir como animais selvagens, que os levaria a demonstrar honra e consideração aos deuses. Os deuses não castigariam os mortais que não lhes dessem motivos. Entretanto, uma das falhas mais graves seria a tentativa de competir com

os deuses, tal como é proposto no caráter absoluto e presente do culto dionisíaco. A religião olímpica propunha que os mortais não transgredissem os seus limites. Porém, é muito difícil não se transgredir os limites, quando se tem uma vida pautada pela busca da excelência.

Nesse sentido, os homens viveriam uma deliciosa contradição: deviam buscar a excelência pela superação dos seus limites, porém, sem deixar de reconhecer a sua condição precária, finita e mortal. Sem se esquecer disso, deveriam viver o mais intensamente possível no tempo presente, aproveitando o melhor que pudesse ser proporcionado pela saúde, pelos prazeres, pelo tempo de existência e pelas oportunidades de exercício da virtude. E muitos gregos, certamente, viveram assim.

A tragicidade e o pessimismo dos gregos determinaram, paradoxalmente, uma revalorização da condição humana, fazendo com que a mesma religião que proclamava a distância irreduzível entre o mundo divino e o dos mortais, estimulasse a justa medida de uma competição eterna e tivesse seus deuses representados por corpos perfeitos de homens e de mulheres. A existência de cada grego no tempo presente assumia uma dimensão religiosa, pois sua alegria de viver não era um gozo de tipo profano, mas reveladora da satisfação de participar, ainda que por um curto tempo, da espontaneidade da vida e da majestade do mundo:

Forçado que foi pelos deuses a não ultrapassar seus limites, o homem acabou por realizar a perfeição, e, portanto, a sacralidade da condição humana. Em outros termos, redescobriu, dando-lhe forma definitiva, o sentido religioso da alegria de viver, o valor sacramental da experiência erótica e da beleza do corpo humano, a função religiosa de todo júbilo coletivo organizado – procissões, jogos, danças, cantos, competições esportivas, espetáculos, banquetes, etc.(...) os gregos aprenderam que o meio mais seguro de escapar do tempo é explorar as riquezas, à primeira vista insuspeitáveis, do instante vivido (ELÍADE, 2010: 251-252).

A tragédia se assenta no conflito entre a desmedida e a contenção, entre o entusiasmo e a devoção, entre a imortalidade e a mortalidade, entre os costumes hereditários e a legislação democrática, entre o dionisíaco e o apolíneo. O espírito dionisíaco surge do que há de mais profundo no homem, um êxtase arrebatador diante da falência do princípio de individuação. O indivíduo se esquece de si mesmo, se aniquila na multidão que canta. A aliança entre os homens se renova e vai além:

(...) também a natureza, alienada, inimiga ou subjugada, celebra a sua reconciliação com o filho pródigo, o homem... Então, o escravo é um

homem livre, porque se quebram todas as barreiras rígidas e hostis que a miséria, a arbitrariedade ou o modo insolente haviam estabelecido entre os homens. Agora, graças ao evangelho da harmonia universal, cada qual se sente ao lado do próximo, não somente reunido, reconciliado, fundido, mas idêntico a si próprio... Cantando e dançando, manifesta-se o homem como membro de uma comunidade superior... O homem diviniza-se, sente-se Deus, ... O homem deixou de ser artista para ser obra de arte (NIETZSCHE, 1978: 40-41).

O êxtase dionisíaco é transformado em uma utopia nietzschiana, em um retorno ao uno primordial em que o princípio da individuação é superado, a totalidade da vida é experimentada como um único ser, os opostos não se aniquilam, mas se complementam em um movimento criativo e libertador. Sem perderem a dimensão racional que as organiza dentro das regras e das necessidades do jogo, este estado é também vivido pelas torcidas de futebol que em uníssono, festejam suas vitórias ou sofrem com seus times:

Enquanto dura a missa pagã, o torcedor é muitos. Compartilha com milhares de devotos a certeza de que somos os melhores, todos os juízes estão vendidos, todos os rivais são trapaceiros. É raro o torcedor que diz: 'Meu time joga hoje'. Sempre diz: 'Nós jogamos hoje'. Quando termina a partida, o torcedor, que não saiu da arquibancada, celebra a sua vitória... E então o sol vai embora e o torcedor se vai. Caem as sombras sobre o estádio que se esvazia...O estádio fica sozinho e o torcedor também volta à sua solidão, um eu que foi nós; o torcedor se afasta, se dispersa, se perde, e o domingo é melancólico feito uma quarta-feira de cinzas, depois da morte do carnaval (GALEANO, 2004:15).

Embora participe ativamente de uma coletividade, o estado 'dionisíaco' vivido por torcedores somente ocorre em oposição permanente a alguém, que não pode participar da festa. No futebol, a vitória sempre pressupõe derrotas. Enquanto superação reconciliadora, o uno primordial não se coloca. Por outro lado, o teatro permite a festa de todos, desde que, obviamente, ele próprio consiga propô-la enquanto manifestação estética. E, talvez, essa seja a maior diferença entre os dois espetáculos: derrotado em quantidade de público, em disponibilização de recursos financeiros e em número de aparições na mídia, o teatro ganha do futebol ao potencializar o que é universalmente humano. Para essa festa, todos estão convidados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, Claudia. *Coro: Corpo Coletivo e Espaço Poético: Interseções entre o Teatro Grego Antigo e o Teatro Comunitário*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2013.
- ARISTÓFANES. *As Rãs*. Tradução de Junito de Souza Brandão. Rio de Janeiro: Editora Espaço e Tempo, 1986.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução de Eudoro de Sousa. Porto Alegre: Editora Globo, 1966.
 _____ . *Retórica*. Tradução de Manuel A. Junior. São Paulo: Coleção Folha, 2015.
- AZEVEDO, Cristiane A. “A Atmosfera Religiosa no Cotidiano da Grécia Antiga”. In: D’AMARAL, Marcio T.(Org.). *As Ideias no Lugar: Tecnologia, Mística e Alteridade na Cultura Contemporânea*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2009.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
 _____ . *Os Pensadores*-vol. XLVIII. Tradução de Erwin Theodor Rosenthal. São Paulo: Editora Abril, 1975.
- BERTHOLD, Margot. *História Mundial do Teatro*. Tradução Maria Paula V. Zurawski, J. Guinsburg. Sérgio Coelho e Clóvis Garcia. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- BOESCH, Ernest. *Symbolic Action Theory and Cultural Psychology*. New York: Springer-Verlag Publishing, 1991.
 _____ . *The Sound of the Violin*. New York: Information Age Publishing, 2007.
- BORDIEU, Pierre. *A Economia das Trocas Simbólicas*. Tradução de Sergio Miceli. São Paulo: Editora Perspectivas, 1987.
 _____ . *Sociologia*. Tradução de Paula Monteiro e Alícia Anzmeni. São Paulo: Ática, 1983.
 _____ . *Questões de Sociologia*. Tradução de Jeni Vaitsman. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- BORNHEIM, Gerd. *Brecht: a Estética do Teatro*. Rio de Janeiro: Graal, 1992.
 _____ “A Teatralidade da Origem”. In: CARVALHO, Sérgio(org.) *O Teatro e a Cidade*. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 2004.
- BOURSCHEID, Marcelo. *Encenação e Performance no Teatro Grego Antigo*. 42 f. Monografia (Curso de Letras Português-Grego) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2008.
- BRANDÃO, Junito. *Teatro Grego: Origem e Evolução*. São Paulo: Ars Poética, 1992.
 _____ . *Teatro Grego*. Rio de Janeiro: Editora Espaço e Tempo, 1986.
 _____ . *Dicionário Mítico-Etimológico*. Petrópolis: Editora Vozes, 2008.
 _____ . *Mitologia Grega (vol. I, II e III)*. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.
- BRECHT, Bertold. *Teatro dialético*. Tradução de Luiz Carlos Maciel. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1967.
- BROTTO, F.O. *Jogos Cooperativos: o Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência*. 197 f. Dissertação de Mestrado (Faculdade de Educação Física). UNICAMP, Campinas, 1999.
- BUARQUE, Chico. *O Moleque e a Bola*, crônica publicada nos jornais O Globo e O Estado de São Paulo, em 21/06/98, disponível no site www.chicobuarque.com.br/artigos, acesso em 30/01/2017.
- CALDAS, Waldenyr. *O Pontapé Inicial*. São Paulo: IBRASA, 1990.
- CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. *Educação para o Lazer*. São Paulo: Editora Moderna, 1998.
- CAPELO, Rodrigo e MOTTA, Anaís. *As Transferências de Clubes Brasileiros e Estrangeiros Disparam em 2017*. Site digital *Época Esporte Clube*, 02/08/2017, acesso em 10/09/2017.

- CAPELO, Rodrigo. *Um Retrato das Transferências de Atletas no Mundo*. Site *Época Esporte Clube*, 1/02/2017, acesso em 10/09/2017.
- CARVALHO, Marcelo Medeiros. *O Negro no Futebol Brasileiro: Inserção e Racismo*. Porto Alegre: Relatório Anual da Discriminação Racial no Futebol, 2015.
- CASTIAJO, Isabel. *O Teatro Grego em Contexto de Representação*. Coimbra: Universidade de Coimbra, 2012.
- CHAUÍ, Marilena. *Introdução à História da Filosofia, vol. 1*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
_____. *A Ideologia da Competência*. São Paulo: Autêntica Editora e Fundação Perseu Abramo, 2014.
- CRUZ DA SILVA, Luana. *Os Epigramas Históricos e Agonísticos de Simônides de Céos*. Dissertação de Mestrado (Faculdade de Letras Clássicas). UFRJ/Rio de Janeiro, 2014.
- DRUMMOND DE ANDRADE, Carlos. *Pelé 1000*. Rio de Janeiro: Jornal do Brasil, 28/10/1969.
- EAGLETON, Terry. *Balzac encontra Beckham*. São Paulo: Folha de São Paulo, 5/12/2004.
- ELIADE, Mircea- *História das Crenças e das Ideias Religiosas, vol. I*. Tradução de Roberto Cortes de Lacerda. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- ELIAS, Norbert e DUNNING, Eric. *A Busca da Excitação*. Tradução de Maria Manuela Almeida e Silva. Lisboa: Difusão Editorial, 1992.
- FÉRAL, C. M. R. *O Agón na Poética Aristofânica: Diversidade da Forma e do Conteúdo*. Tese de doutorado, Faculdade de Ciências e Letras, UNESP, Araraquara: 2009.
- FERNANDES, Luís Fernandes. *Prefácio à 4ª edição*. In FILHO, Mário. *O Negro no Futebol Brasileiro*. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.
- FILHO, Mário. *O Negro no Futebol Brasileiro*. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.
- FOER, Franklin. *Como o Futebol explica o Mundo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- FRANCO JUNIOR, Hilário. *A Dança dos Deuses*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- FREITAS, João Paulo de Almeida. *Cooperação e Competição: o que os pais acham disso?* – E. F. Deportes.com, Revista Digital, Buenos Aires, abril de 2014, acesso em 17/04/2017.
- FREYRE, Gilberto. *Football Mulato*. Diário de Pernambuco, 17/06/1938.
- FROSIO, Eric. *Árabes perceberam que não tem graça ficarem brincando sozinhos*. O Estado de São Paulo, 17/01/2016.
- GALEANO, Eduardo. *O Futebol ao sol e à Sombra*. Porto Alegre: L&PM, 2004.
- GAZOLA, Raquel. *Tragédia Grega: a Cidade faz Teatro*. In: CARVALHO, Sérgio (org.) *O Teatro e a Cidade*. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 2004.
- GOUSSINSKY, Eugenio e ASSUMPÇÃO, João C. *Os Deuses da Bola*. São Paulo: DBA, 1998.
- GRECO, Antero. *Cifras Obscenas*. O Estado de São Paulo, 12/02/2016.
- GUTERMAN, Marcos. *O Futebol explica o Brasil*. São Paulo: Editora Contexto, 2010.
- HAIGH, Arthur Elam. *The Attic Theatre: a Description of the Stage and Theatre of the Athenians*. Oxford: Clarendon Press, 1889.
- HAMILTON, Aidan. *Um Jogo inteiramente diferente*. Tradução de Beatriz Sedou. Rio de Janeiro: Gryphus, 2001.

- HAUSER, Arnold. *História social da Literatura e da Arte*. Tradução de Walter Geenen. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1972.
- HERSÍODO. *Os Trabalhos e os Dias*. Tradução de A. R. de Moura. Curitiba: Segesta Editora, 2012.
- _____. *Teogonia*. Tradução de Jaa Torrano. São Paulo: Iluminuras, 1995.
- HERÁCLITO de Éfeso. *Fragmentos*. Tradução de José Cavalcanti de Souza. In OS PENSADORES, vol. I. São Paulo: Editora Abril, 1973.
- HOBBSAWN, Eric. *Entrevista*. Folha de São Paulo, 30/09/2007.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- JAEGER, Werner. *Paideia*. Tradução de Arthur M. Parreira. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1979.
- JUNIOR, Gonçalo. *Casos quase duplicam em um ano*. O Estado de São Paulo, de 22/10/2017.
- LAROSSA, Jorge. *Experiência e Alteridade em Educação*. São Paulo: Revista Reflexão e Ação, julho/dezembro, 2011.
- LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. Tradução de Pedro Sussekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- _____. *Estética da resistência, estética da revolta*. Tradução de Sibele Paulino. São Paulo: PITÁGORAS 500, abril de 2014.
- LEMAIRE, Nathalie. *Ágon e Tragédia grega*. Rio de Janeiro: Calfope, nº 30, 2015.
- LOVISOLO, H.R., FERREIRA BORGES, C.N. e MUNIZ, I.B. *Competição e Cooperação na procura do Equilíbrio*. Florianópolis: Rev. Bras. Ciênc. Esporte, v. 35, janeiro/março 2013.
- MALHADAS, Daisi. *Tragédia grega- o Mito em Cena*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- MARIANI, D., ROCHA, C., ALMEIDA, R. e TONGLET, A. *Religião e Rivalidade: as Olimpíadas na Grécia antiga*. São Paulo: NEXO, 2016.
- MENDONÇA BARBOSA, Leandro – *O Estrangeiro e o Autóctone: Dionísio no Mediterrâneo*. São Paulo: Revista on line *Mare Nostrum*, nº 2, 2011, acesso em 16 de novembro de 2016.
- MILLS, John. *Charles Miller - o Pai do Futebol brasileiro*. São Paulo: Panda Books, 2005.
- MONTES FRADE, Gustavo Henrique. *Contingência em Píndaro*. 169 f. Dissertação de mestrado de Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, Belo Horizonte, 2012.
- MORSE, Richard. *De Comunidade à Metrópole: uma biografia de São Paulo*. Tradução de Maria Aparecida Madeira Kerbeg. São Paulo: Edição comemorativa do 4º Centenário, 1954.
- MOSSÉ, Claude. *Dicionário da Civilização Grega*. Tradução de Carlos Ramalhete. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
- MUNIZ, Lauro César. *Entrevista*. São Paulo: Revista E-SESC, abril de 2011.
- MURAD, Maurício. *A Violência no Futebol*. São Paulo: Saraiva, 2012.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Origem da Tragédia*. Tradução de Álvaro Ribeiro. Lisboa: Guimarães & C. Editores, 1978.
- _____. *Os Pensadores*, vol. XXXII. Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Editora Abril, 1974.
- NOVAES, Adauto (org.). *Os Sentidos da Paixão*. São Paulo: FUNARTE-Companhia das Letras, 1987.

ORTIZ, Renato. *A Procura de uma Sociologia da Prática*. In Bordieu, Pierre. *Sociologia*. São Paulo: Ática, 1983.

PAVIS, Patrice. *Análise dos Espetáculos*. Tradução de Sérgio Sálvia Coelho. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.

PLATÃO. *Defesa de Sócrates*. Tradução de Jaime Bruna. *Os Pensadores*, vol. II. São Paulo: Abril Cultural, 1972.

_____. *Fédon*. Tradução de Jorge Paleikat e João Cruz Costa. *Os Pensadores*, vol. II. São Paulo: Abril Cultural, 1972.

_____. *A República*. Tradução de Jacó Guinsburg. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1965.

RIAL, Carmen. *RODAR: A Circulação dos Jogadores de Futebol brasileiros no Exterior*. Porto Alegre: site Horizontes Antropológicos, 2008, acesso em 15 de março de 2017.

RIBEIRO, Rubens Ribeiro. *O Caminho da Bola*. São Paulo: Federação Paulista de Futebol, 2000.

ROCHA, Roosevelt. *A Esparta de Plutarco entre a Guerra e as Artes*. Coimbra: Digitalis.uc.pt, 2014.

RODRIGUES, Nelson. *A Pátria em Chuteiras*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

_____. *À Sombra das Chuteiras Imortais*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

ROSENFELD, Anatol. *Texto/Contexto*. São Paulo: Editora Perspectiva- INL/MEC, 1973.

SIQUEIRA, José Rubens. *Viver de Teatro*. São Paulo: Nova Alexandria, 1995.

SÓFOCLES. *Antígone*. Tradução de Maria Helena da Rocha Pereira. Brasília: Editora da UNB, 1997.

SOUZA BRITO, Rubens José. *Dicionário do Teatro Brasileiro*. São Paulo: Perspectiva e SESC-SP, 2009.

VARGAS, Maria Thereza. *Dicionário do Teatro Brasileiro*. São Paulo: Perspectiva e SESC-SP, 2009.

VERNANT, Jean-Pierre e VIDAL-NAQUET, Pierre. *Mito e Tragédia na Grécia antiga*. Tradução de Anna de Almeida Prado, Maria M. Cavalcante e Filomena Y. H. Garcia. São Paulo: Duas Cidades, 1977.

WISNIK, José Miguel. *Veneno Remédio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.