

■ Play-Ground X Work-Out – Devaneios nefelibáticos sob o céu de Copacabana

.....Marta Peres

Para Guigui

Caminho ao longo da Atlântica interdita para veículos num domingo ensolarado de verão observando o alegre movimento dos pedestres, corredores, famílias, crianças, ciclistas, cachorros, *skatistas*, patinadores, ambulantes, artistas de rua, até adentrar pela areia. Numa extensão de menos de cem metros da praia, reparo no antagonismo entre duas modalidades de *jogo*: a arena de lona e metal de um campeonato internacional de vôlei de praia, próxima ao calçadão, e uma roda de ‘altinho’ à beira d’água. Por sua divertida movimentação, percebo que o objetivo do altinho é não deixar a bola cair. Só não vale usar as mãos, de resto, vale rebatê-la com a cabeça, os pés, as coxas e o peito. A proximidade do mar refresca os jogadores, além da disponibilidade de um mergulho a qualquer instante. Não há vencedores, tampouco perdedores. Um jogo, no sentido de brincadeira, brinquedo, *play-ground*.

Volto o olhar para o calçadão. Para entrar e assistir, da arquibancada da arena ali montada, ao campeonato internacional de vôlei de praia é necessário pagar ingresso ou possuir crachá-credencial. As partidas possuem regras definidas, premiações, equipes técnicas, empresas patrocinadoras. Redes de televisão de todo o mundo cobrem o evento. Como outras atrações desses espaços públicos, o campeonato possui um nível elevado de sofisticação institucional, movimentando uma quantia considerável de capital. Além dos lucros da iniciativa privada, o poder público está envolvido por mecanismos de permissão, concessão, impostos, propaganda. Duas atividades lúdicas vizinhas e tão diferentes...

Olho para o céu indagando o que me diria Guilherme Veiga (1968/2007), estudioso dos gregos antigos, jogos, esportes, rituais, festas, vida... Mais antigo que a civilização, o jogo possui uma origem pré-histórica e um desenvolvimento histórico posterior ao qual temos mais acesso, e que guarda marcas de seu passado remoto (Veiga, 1999, p. 6-7). Elementos do jogo estão presentes até hoje em inúmeros domínios da vida social, como o direito, a política, o teatro, a guerra.

Os gregos antigos consideravam o julgamento um ‘duelo de palavras’, tanto que o vocábulo grego *agón* designava tanto discursos nas assembléias como também competições olímpicas. *Antagonismo* quer dizer luta, disputa, e os termos *agonista* e *antagonista* descrevem músculos que participam em determinado movimento de um segmento corporal, em oposição de forças. Na arena teatral, o *protagonista* seria o primeiro (e principal) personagem ou lutador. A *agonía*, experiência extrema de proximidade da morte, o apogeu de um processo sagrado de luta, o *agón*. Entretanto, para ser compreendida como um jogo, a guerra deveria envolver uma matriz cultural comum, pois é necessário ‘estabelecer as mesmas regras a ambos os lados’. Apesar da Guerra de Tróia se apresentar enquanto um conflito entre povos distintos, Homero mostra que Heitor e Aquiles, embora inimigos, estão perfeitamente de acordo com as regras da batalha. Para os homens da *Ilíada*, a competição, o jogo e, principalmente, a guerra, eram acontecimentos onde o homem deveria ser levado à sua perfeição. Daí os artistas frequentemente utilizarem-se da beleza física do sportista como ideal estético.

Enquanto período homérico o combate consistia em atos de bravura individual, no período clássico, a partir do século VII a.C., começa a vigorar um princípio distinto: a técnica militar da falange, forma de luta própria da *pólis*, que privilegia o grupo (Veiga, 1999, p. 23). Surge um exército profissional fruto de estados maiores e mais organizados, com novas máquinas de guerra e a luta entre heróis passa a dar lugar às táticas dos generais (*strategós*). A batalha não poderia ser feita somente por confrarias de guerreiros audaciosos em busca de ações heróicas. Ao mesmo tempo, a competição olímpica permanece viabilizando a vitória como algo que se pode atingir através do mérito individual. A forma tradicional da guerra homérica está entrando em declínio quando surgem as competições olímpicas. Contudo, seja na guerra ou no esporte, para os gregos antigos, jogar-lutar era um evento crucial da existência. Isso não quer dizer que dela negassem o que há de trágico, imprevisível, incontrolável, imponderável, muito pelo contrário.

Junto com a entrega por inteiro no afã da vitória (*níkes*), os desígnios divinos são respeitados, sem perda da altivez. Daí implorarem aos deuses... O sagrado está presente no intervalo ínfimo de suspensão do corpo, da bola, do dardo, dos dados, no ar. Nesse instante infinitesimal, prenhe de eternidade, de perda do fôlego (*au bout de souffle*), cabe apenas o tudo-ou-nada... lance de dados propagado até os romanos: “A sorte está lançada”.

Volto o olhar ao tráfego intenso e sua névoa cinzenta, os postes de iluminação, os edifícios altos, a arena do campeonato. Fragmentos de ideias formam um mosaico inquietante. Desisto da coerência. Jogo/derramo peças. Nos poucos metros de faixa de areia enxergamos um abismo entre a brincadeira e o jogo institucionalizado. Nossa cultura opôs os sentidos de brincar e trabalhar, prazer e dever. Trabalho, tarefa, obrigação, expiação. Fragmentada. Calculada. Sob controle. Não mais a entrega plena. Posse das rédeas, previsão de todas as possibilidades, urgência pela burocratização da vida como se fosse possível simplesmente descartar o trágico a ela inerente. Desencantamento do mundo, racionalidade intensificada com a Ciência Moderna. Levada às últimas consequências após a Revolução Industrial. Sob cores racionalmente planejadas, economia e eliminação das oferendas rituais, ódio à despesa, destruição do acaso, do imprevisto, negação de tudo que se pareça com jogar ou brincar. Esquecer como se lançar, pois o poder não sabe perder...

No tempo livre, lazer compulsório, cuidar do corpo, sob um pseudo-heroísmo comedido – o *play-ground* fechou. Nada de riscos, excessos, perda de tempo; repetida a fórmula, a malhação leva o mesmo nome que a obrigação: *work out*.

Quantos turistas! O Brasil está na moda lá fora. Nossa miríade de cores de pele, de influências, caos saboroso que gera inusitadas formas, não somente no carnaval. A ‘Nova Roma’ mestiça de Darcy... *Brincar-gingar, jogo de cintura diante do imprevisto, multiplicidade X previsão, pragmatismo, lucro, controle de qualidade, cor-padrão...* Meu devaneio nefelibático é interrompido por uma folha de jornal que pousa a meu lado com a triste notícia: o aparentemente inofensivo ‘altinho’, tornou-se um dos mais recentes alvos do prefeito da cidade do Rio de Janeiro Eduardo Paes. Após a escolha do Rio como sede da Olimpíada de 2016, o ‘choque de ordem’ adotado há cerca de um ano, ganhou novo impulso. O ‘altinho’ está sendo restringido, dentre inúmeras regras destinadas a levar ‘ordem’ às praias cariocas – proibição de venda de mate em latão, de sanduíches, queijo coalho, churrasquinhos e batidas preparadas na hora, exigência de padronização de cor dos guarda-sóis de aluguel, ambulantes não podem mais *gritar* anunciando seus produtos. Meu amigo psiquiatra, frequentador do Posto 9, apelidou as medidas de ‘eletrochoque de ordem’. Como ele, muitos banhistas temem a perda da espontaneidade e liberdade características de nossas praias, tão características da Nova Roma! As ações nas praias inscrevem-se num conjunto de medidas como repressão aos camelôs, instalação de ‘unidades pacificadoras’ nas comunidades

dos morros, cobrança de novas taxas. Para o advogado criminalista André Barros, esse aumento do Poder de Polícia do Estado sobre as liberdades individuais é evidenciado pelos termos que dão nome à política: ‘choque’, recorda as torturas sofridas por companheiros durante a ditadura militar (1964/85), ‘ordem’ remete ao lema positivista da bandeira brasileira.

Medidas repressoras e resistência à sua implantação. Atitudes antagônicas ante a vida. Conflitos de interesse em outras arenas. Negação do brincar, mãe do jogo, na cidade que sediará a Copa do Mundo e a Olimpíada.

Que visão de mundo nutre o eletrochoque social? Como reconhecer a praia sem a imprevista miríade de tonalidades dos guarda-sóis, sem os anúncios criativos, ‘moça bonita não paga, mas também não leva’, ‘óóóólha o sanduíche’, sem o frescobol, sem o altinho? Seria o fim dos tempos? Quem quer choque? Quem vai levar?

A Nova Roma corre perigo... Evoé, deuses do Olimpo!

■.....**Marta Peres** é professora adjunta da UFRJ – Departamento de Arte Corporal (Dança), Escola de Educação Física e Desportos. Fez Doutorado em Sociologia (UnB), Mestrado em Ciências da Saúde (UnB) e Pós-Doutorado em Antropologia (UFRJ/IFCS). Dirigiu os espetáculos de dança-teatro ‘A Quântica dos Corpos’ (2004) e ‘68 à Vera’ (2008).