



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Ciências Sociais

Instituto de Ciências Sociais

Fernando Cabral Morselli Guerra

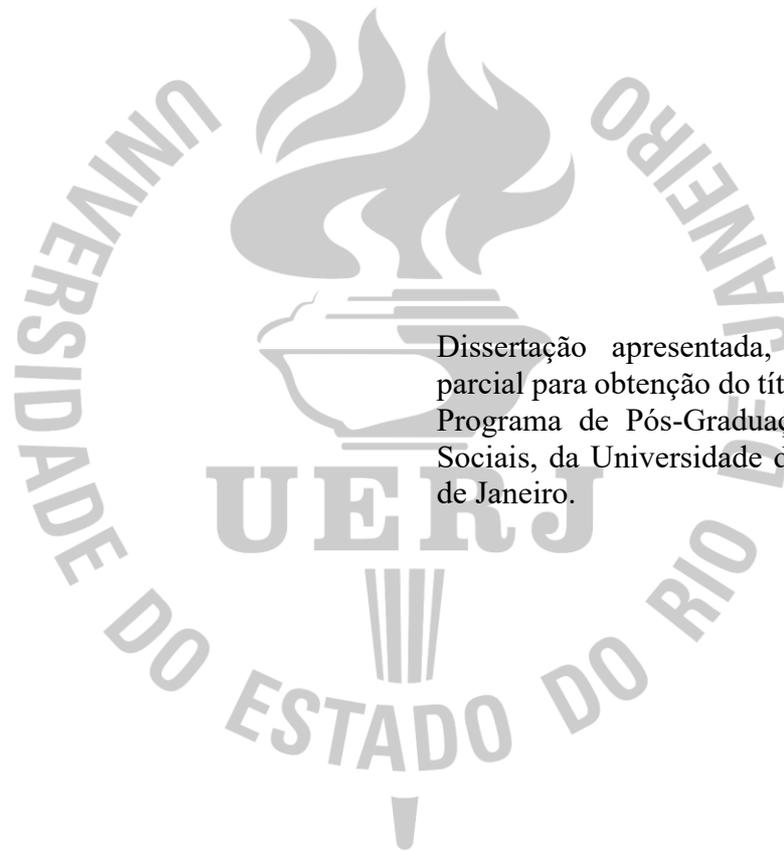
Guerra no céu, amizade na terra – a pipa e suas gramáticas emocionais

Rio de Janeiro

2019

Fernando Cabral Morselli Guerra

Guerra no céu, amizade na terra - a pipa e suas gramáticas emocionais



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Orientadora: Prof.^a Dra. Maria Claudia Pereira Coelho

Rio de Janeiro

2019

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CCS/A

G934 Guerra, Fernando Cabral Morselli.
Guerra no céu, amizade na terra – a pipa e suas gramáticas emocionais /
Fernando Cabral Morselli Guerra. – 2019.
112 f.

Orientadora: Maria Claudia Pereira Coelho.
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Ciências Sociais.

1. Jogos ao ar livre - Rio de Janeiro (RJ) - Teses. 2. Emoções - Teses. 3. Recreação - Rio de Janeiro (RJ) - Teses. 4. Esportes - Rio de Janeiro (RJ) - Teses.
I. Coelho, Maria Claudia Pereira. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Ciências Sociais. III. Título.

CDU 796.1:316.613.4

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Fernando Cabral Morselli Guerra

Guerra no céu, amizade na terra – a pipa e suas gramáticas emocionais

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Aprovada em 03 de setembro de 2019.

Banca Examinadora:

Prof.^a Dra. Maria Claudia Pereira Coelho (Orientadora)
Instituto de Ciências Sociais - UERJ

Prof.^a Dra. Claudia Barcellos Rezende
Instituto de Ciências Sociais - UERJ

Prof. Dr. Bernardo Borges Buarque de Hollanda
Fundação Getúlio Vargas

Prof. Dr. Fábio Daniel Rios
Instituto de Ciências Sociais - UERJ

Rio de Janeiro

2019

DEDICATÓRIA

A Eliane e Vérter, pois sem eles eu nada seria.

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPCIS/UERJ) em nome de todo o corpo docente e técnico que me possibilitou a oportunidade de cursar um programa de excelência e fez de minha formação um período fortuito de trocas de experiência e compartilhamento de ensinamentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que possibilitou a garantia da minha permanência nos estudos ao longo destes dois anos de mestrado.

À minha orientadora, Maria Claudia Coelho, que, muito além de orientar, foi, com seu tratamento quase maternal, amiga e confidente. Em muitos momentos acreditando em mim mais do que eu mesmo, me fez ir adiante mesmo durante os acontecimentos mais conturbados de todo este processo.

À professora Claudia Barcellos Rezende, que me possibilitou vivenciar sua didática não só como aluno, mas também em suas aulas no estágio docente, e que, com toda a sua delicadeza, tanto me ensinou neste período.

À minha amada família, Eliane, Vêrter e Vinícius, por quem tudo isso faz sentido. Sem eles, nada disso seria possível. Sem o incentivo e altruísmo deles, não estaria encerrando mais esse ciclo.

Aos amigos Thiago e Vivianne, pela parceria nas primeiras incursões a campo, pelo consolo nos momentos mais difíceis e pela troca sincera nas conversas a respeito desta temática e de todas as angústias que o processo trouxe.

A Carlos Magno, por toda a pré-disposição, amizade, diálogo e franqueza em todo o percurso que percorri durante a produção desta dissertação.

Senhor, livrai-nos da linha chilena
Dos dedos ensanguentados
E dos xepeiros. Senhor, nos proteja de voar,
Traga-nos o céu azul para cortar
Amizade para viver
E muito puxão para brincar.
Amém.

Oração do pipeiro – autor desconhecido.

RESUMO

GUERRA, Fernando Cabral Morselli. *Guerra no céu, amizade na terra: a pipa e suas gramáticas emocionais*. 2019. 112 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

Desde a década de 1990 até os tempos atuais, a prática de soltar pipa nos subúrbios do Rio de Janeiro mudou de forma considerável. Se antes se tratava de uma forma lúdica e infantil (brincadeira), hoje vemos seus praticantes – em sua maioria, adultos – tratando-a como competição (esporte) dotada de seriedade única. Estas diversas modalidades da prática de soltar pipa fazem-se acompanhar por gramáticas emocionais particulares que dão origem a diferentes tipos de sociabilidades. Esse trabalho conjuga a sociologia do esporte e a antropologia das emoções para analisar a prática de soltar pipa nos subúrbios do Rio de Janeiro. A metodologia utilizada combina a etnografia (realizada em festivais e campeonatos de pipa) com a entrevista em profundidade conduzida com pipeiros do Rio de Janeiro.

Palavras-chave: pipa; esporte; jogos; amizade; emoções.

ABSTRACT

GUERRA, Fernando Cabral Morselli. *War in the sky, friendship on earth: the kite and its emotional grammars*. 2019. 112 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

Since the 1990s until the present time, the practice of flying kites in the suburban areas of Rio de Janeiro has considerably changed. If in the past flying kites was a ludic and childish activity (children's play), nowadays it is possible to witness kite enthusiasts - mostly adults - treating the competition (sport) as an extremely serious matter. The various modalities of the practice of flying kites are accompanied by particular languages of emotion that originate different kinds of sociability. This paper conjoins Sociology of Sports and Anthropology of Emotions to analyze de the practice of flying kites in the suburban areas of Rio de Janeiro. The chosen methodology was a combination of ethnography, which was carried out in kite championships and festivals, and thorough interviews conducted with pipeiros (men who fly kites as a way of living) in Rio de Janeiro.

Keywords: kyte; sport; games; friendship; emotions.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS.....	13
1.1 Teorias do jogo e do esporte	13
1.1.1 <u>J. Huizinga: a composição social através das várias faces do jogo</u>	13
1.1.2 <u>N. Elias e E. Dunning: o processo civilizador e a construção do esporte moderno</u>	18
1.1.3 <u>R. Caillois: as teorias dos jogos</u>	21
1.2 A pipa como objeto das Ciências Sociais	26
1.2.1 <u>A Pipa como “actante”:</u> uma análise à luz das teses de Bruno Latour	26
1.2.2 <u>A Pipa como “descontrole controlado”:</u> uma análise à luz das teses de Norbert Elias e Eric Dunning	31
1.3 As Emoções no esporte	34
1.3.1 <u>O campo da Antropologia das emoções</u>	34
1.3.2 <u>Emoções e Esporte: dois estudos de caso</u>	37
2 METODOLOGIA - INCURSÕES E INTERLOCUTORES	41
2.1 Primeira incursão a campo: festival	44
2.2 Segunda incursão a campo: campeonato	54
3 AS VIVÊNCIAS DA PIPA EM SEUS CAMPOS DE AÇÃO	63
3.1 O jogo de pipa na infância	64
3.2 O jogo de pipa nos festivais.....	67
3.3 O jogo de pipa nos campeonatos	74
4 VIVÊNCIAS EMOCIONAIS EM DIFERENTES FORMAS DE JOGAR PIPA	83
4.1 Amizades para fora	86
4.2 Amizade para dentro.....	90
4.3 Jogar pipa enquanto representação de masculinidade	94
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS - A PIPA COMO UM EMARANHADO DE FIOS QUE TECEM UMA REDE DE RELAÇÕES SOCIAIS COMPLEXAS.....	98
REFERÊNCIAS	108

INTRODUÇÃO

Se fosse necessário traçar um tipo ideal do indivíduo morador do subúrbio do Rio de Janeiro, a pipa deveria estar incluída em sua vivência como prática basilar. Tal objeto engendra conflitos que geram sentimentos de pertença e reconhecimento grupal, fortalece identidades sociais e demarca territórios. Prova disto pode ser vista na relação que estabeleço com esta prática e/ou com este objeto.

Nascido e criado no Cachambi, bairro da zona norte do Rio de Janeiro, sempre estive inserido dentro das sociabilidades geradas pela pipa, ainda que não fizesse parte diretamente delas. Nunca soube empiná-la, mas sempre “guentei”¹ a pipa para meus primos mais velhos, estes sim, exímios soltadores. Um destes primos, inserido na lógica mais antiga da pipa – que será exposta mais à frente – chegou a fabricar uma pequena pipa para mim quando nasci. Ainda que ela ficasse dependurada acima de meu berço e posteriormente acima de minha cama, durante toda minha infância, nunca tive interesse naquele objeto.

O Cachambi também sempre foi um bairro repleto de pipas durante toda a década de 1990, quando vivenciei minha infância. Morava em uma casa grande, com quintal e muitas árvores. Era costumeiro pipas caírem dentro de nossos muros e eu recorrentemente devolvê-las aos seus donos, quando estes não pulavam para dentro de minha casa e resgatavam a pipa por si só. Confesso que aquilo, para mim, durante toda a infância e adolescência, nunca fez sentido.

Foi somente na disciplina “Métodos de Pesquisa em Cultura”, do então em andamento bacharelado em Produção Cultural, que (re)descobri a prática de soltar pipa. Ministrada por um professor antropólogo, a proposta para o trabalho final da disciplina era uma pesquisa etnográfica, com temática livre e tendo como resultado um produto audiovisual. Depois de quase desistir de achar um tema, a pipa me surgiu sem que eu a escolhesse.

Em um final de tarde de verão, com céu azul e sem nuvens, o dia havia passado abafado pelo típico calor carioca. Eu voltava da praia pela via que liga a zona norte à oeste da cidade do Rio de Janeiro, quando, de longe, avistei um carro com o pisca alerta ligado, parado no canto direito da pista. Um homem desesperado tentava atravessar a via expressa, com carros a 100km/h passando, enquanto uma mulher saía pela porta do carona e fazia gestos como se pedisse para ele voltar. A situação era estranha; não entendia muito bem o que estava ocorrendo,

¹ “Guentar” a pipa significa segurá-la ao longe para que alguém possa colocá-la no ar.

quando os carros começaram a reduzir a velocidade, talvez também preocupados com a situação indefinida que viam a frente.

Com os carros já parados, o homem atravessou o asfalto, subiu na mureta que divide as pistas e retirou do poste de iluminação uma pipa que ali estava presa. A reação dos motoristas era de incredulidade. Uns balançavam a cabeça negativamente; outros xingavam e buzonavam para o tal homem. Eu ria sem acreditar naquilo, pensava o que levaria um homem, certamente com mais de 30 anos, a arriscar a própria vida para buscar um artefato de brincadeira infantil.

Saindo da via expressa e adentrando o bairro que a margeia, avistei, entre os postes de luz, inúmeras pipas expostas, como se estivessem ali para serem vendidas. Ao lado, em dezenas, homens das mais variadas idades olhavam para o céu e faziam movimentos ritmados com os braços segurando uma linha. Estava constatado: soltar pipa não era mais brincadeira de criança, como eu tinha a lembrança de ser, mas, sim, transformara-se em uma atividade de adultos.

Delimitando como campo de análise a cidade do Rio de Janeiro, constata-se que, com o tempo, a prática de soltar pipa mudou consideravelmente. Se, na década de 1990, estava atrelada a uma forma lúdica e infantil, ou seja, como brincadeira de criança, hoje vemos seus praticantes serem, em sua maioria, homens adultos, tratando a prática como competição, dotada de seriedade única.

Com a atividade de soltar pipa sendo praticada majoritariamente por adultos, seu contexto modifica-se, tendo em vista as condições e obrigações que tais indivíduos possuem em sua rotina. Prova disto é o surgimento de festivais de pipas que modificaram consideravelmente a forma e a época de se soltar pipa. Da chamada “temporada de pipas” (dezembro a fevereiro/junho a agosto), passa-se para uma prática realizada ao longo de todo o ano, principalmente aos finais de semana, quando não há vida laboriosa e pode-se usufruir do tempo livre ou de lazer para se soltar pipa. Também modifica-se o espaço, visto que a prática, antes realizada na rua de casa, passa a ser realizada em diferentes e distantes localidades, o que, a reboque, incentiva a criação de equipes de amigos que se reúnem com o intuito de visitar festivais e soltar pipa.

Em meio a este cenário, vislumbra-se ainda uma crescente tentativa de (re)interpretar a pipa, desta vez como esporte, através da profissionalização da atividade e da formação de uma liga, com clubes filiados, regras e campeonatos organizados ao longo do ano. Tal fato é muito sugestivo quanto à mudança de tom em relação à prática de se soltar pipa. Se antes a brincadeira não tinha regras, agora passa a ter, confirmando uma tentativa de controlar o que se considera descontrolado.

Cada uma dessas modalidades – a brincadeira e o esporte – tem gramáticas emocionais específicas que dão o tom a todas as mais diferentes formas de se lidar com a pipa. Constituinte dos indivíduos e sendo constituída por estes, a pipa surge não só como um simples brinquedo ou objeto, mas como o epicentro de um conjunto de práticas nas quais estão envolvidos inúmeros sentimentos e sociabilidades.

Este trabalho propõe-se, então, a analisar a prática de soltar pipa, entrelaçando os campos da Antropologia das emoções e as teorias do esporte e da brincadeira. Para tal fim, além da introdução, esta dissertação divide-se em quatro capítulos.

O primeiro é dedicado à exposição dos pressupostos teóricos e subdivide-se em três partes. Abordo inicialmente duas teses clássicas sobre a teoria do jogo e uma sobre a teoria do esporte: Johan Huizinga e seu livro *Homo ludens* (2014); Roger Caillois em sua obra *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem* (2017); e Norbert Elias e Eric Dunning com o artigo “A Busca da excitação no lazer” (1992). Em seguida, amparado pela discussão das obras clássicas já citadas, são expostos dois trabalhos que, dentro das Ciências Sociais, tomam a pipa como objeto principal de pesquisa. Finalmente, exponho brevemente o campo da Antropologia das emoções, com atenção particular para dois textos que analisaram as emoções relacionadas a práticas esportivas (o hipismo e os esportes radicais).

O segundo capítulo expõe a metodologia de pesquisa usada nessa dissertação. Através de uma análise de perto e de dentro e utilizando-me de pesquisa em profundidade, transcrevo meus diários de campo em duas subseções que apresentam minhas duas primeiras idas a campo: a observação de um festival e minha visita a um campeonato.

No terceiro capítulo, com base nas teorias apresentadas anteriormente no capítulo um, faço uma descrição do universo da pipa no Rio de Janeiro. Este capítulo divide-se também em três seções: a primeira constituída por uma análise do jogo de pipa enquanto brincadeira; a segunda examina o jogo da pipa enquanto festival; e, por fim, investiga-se o jogo da pipa enquanto campeonato.

No quarto capítulo, utilizo-me das teses da Antropologia das emoções para analisar as gramáticas emocionais envolvidas nessas três modalidades da prática da pipa. Analiso primeiro o tipo de relações encontradas em festivais, o que chamo de amizade para *fora*; em seguida, faço um balanço dos tipos de sociabilidade vistos em campeonatos, o que chamo de amizade para *dentro*; ao final, debruço-me sobre como o jogo de pipa pode ser considerado uma representação de masculinidade.

Por fim, concluo esta dissertação trazendo para a discussão o tombamento da pipa como patrimônio cultural, histórico e imaterial do estado do Rio de Janeiro. Para tal, analiso o

conceito de patrimônio imaterial e o quanto este se encontra permeado por gramáticas emocionais, que dialogam com sentimentos de pertença e identidade dos participantes das mais diversas formas de se jogar com a pipa.

1 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

1.1 Teorias do jogo e do esporte

Se tradicionalmente a pipa era entendida como uma brincadeira infantil, um breve passeio por alguns bairros do subúrbio do Rio de Janeiro nos finais de semana mostra que a pipa vem se tornando uma atividade praticada majoritariamente por adultos. Entretanto, ainda que de forma diferenciada, a brincadeira infantil e a atividade de soltar pipa realizada entre adultos compartilham um elemento em comum: o jogo. Se, de forma infantil, a ludicidade no brincar de pipa visa mais ao divertimento do que a qualquer outro objetivo, entre os adultos esta atividade é tratada com seriedade e compromisso, estando associada à formação de identidades sociais, identificações quanto a grupos e delimitação de territórios, dentre outras questões.

Para analisar essas mudanças de perspectiva associadas às atividades de soltar pipa, elegem-se aqui quatro autores de referência das teorias do jogo, cujas obras podem fornecer pistas para a compreensão das motivações circunscritas aos muitos processos de transformação da prática de soltar pipa: Johan Huizinga, Norbert Elias, Eric Dunning e Roger Caillois.

1.1.1 J. Huizinga: a composição social através das várias faces do jogo

Com o intuito de compreender tudo o que o jogo representa em nossa sociedade e, assim, poder traçar um panorama da prática de soltar pipa, recorreremos à obra de Johan Huizinga intitulada *Homo Ludens* (2014). Neste livro, o autor discute como inúmeras atividades humanas, tais como a filosofia, a arte, a guerra, o direito ou a poesia, em sua essência, podem ser reconhecidas como jogo. Estas atividades teriam como prerrogativa a competição ou um passatempo, sendo elas inventivas e criativas, podendo ser utilizadas para o bem ou para o mal. Neste sentido, deve-se evitar trivializar o jogo, compreendendo-o, ao contrário, como uma realização da própria criatividade humana.

Já na abertura do capítulo 1, Huizinga apresenta uma afirmação que, a priori, pode parecer ousada. Diz ele: “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (2014, p. 03). Tal declaração é justificada a partir da compreensão do autor de que a civilização humana em nada

acrescentou para o entendimento geral do conceito de jogo, podendo este ser visto já na brincadeira entre animais irracionais. Entretanto, mesmo entre animais, o jogo tem função significativa, ultrapassando os imponderáveis, achando nele próprio um sentido. Esse sentido iria além de uma mera necessidade biológica, ultrapassando assim os limites da realidade física. Sua força e sedução dão a ele significado de função social, como pode ser analisado nos mitos, onde se tenta dar conta do mundo através de invenções que invariavelmente jogam entre brincadeira e seriedade; ou, ainda, no culto, onde ritos e sacrifícios criam tranquilidade a partir do jogo. Diz Huizinga:

Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primitivo do jogo (2014, p. 07).

Tendo em vista as atividades expostas acima, pode-se concluir que não há uma oposição diametral entre jogo e seriedade, podendo o primeiro ser ou não sério. Dificilmente o jogo também estará em oposição ao cômico e muito menos à loucura. O jogo não encontra par diferencial, ou seja, não há outra forma que se relacione ao conceito de jogo de maneira inversa, que possa ser entendido como o contrário do jogo. Desta forma, o jogo é, por assim dizer, uma função da vida significativa em si mesma, não podendo ser definido por pares de oposição nem através de maneiras lógicas, biológicas ou estéticas.

Dito o que o jogo não é, Huizinga passa a se concentrar no que considera características essenciais do jogo. Para ele, o jogo é voluntário e livre; quando obrigatório, deixa de ser jogo. Sempre é possível, então, dispensá-lo, a não ser quando o prazer provocado por este faz dele uma necessidade. A segunda característica está justamente nesta necessidade, que pode configurar-se como a ânsia de fuga da vida real para uma prática com orientação particular que seja capaz de absorver inteiramente o indivíduo. A terceira característica é que o jogo somente se diferencia da vida cotidiana por ter local e duração próprios para seu acontecimento, ou seja, o jogo é isolado e limitado. A quarta característica seria a capacidade do jogo de estabelecer, através de uma ordem específica e absoluta, uma perfeição contrária à confusão da vida comum.

Dentro do círculo do jogo, as leis da vida cotidiana perdem validade, pois as regras do jogo, em espaços e tempos pré-determinados, são absolutas, sem espaço para contestação, pois, uma vez desobedecidas, podem causar seu fim. Pode-se dizer, então, que o jogo leva o indivíduo a experimentar outra vida, momentaneamente tornando-se outro, como se este utilizasse uma máscara. Como dificilmente um jogo é jogado sozinho, os indivíduos participantes e

mascarados, regidos pelas regras do jogo e alçados a um plano fora da vida normal, podem se reconhecer como um grupo ou comunidade de jogadores.

Separado da vida cotidiana e organizado por regras inexoráveis, o jogo muito se assemelha à festa e ao ato do culto, que também compartilham destas mesmas características fundamentais. Nestas três categorias, encontramos ainda outro traço essencial, a consciência, ainda que velada, de estar “apenas fazendo de conta”. O jogo, o culto e a festa são, então, substanciais para a prosperidade da comunidade e, diz Huizinga, citando Platão, “se processam fora e acima das austeras necessidades da vida cotidiana” (2014, p. 31).

No capítulo 2, o autor empenha-se em compreender a noção do jogo através da linguagem, traçando um panorama dos muitos usos, significados, formas e palavras utilizadas em diferentes culturas para definir o jogo. De antemão, Huizinga introduz de forma resumida o que compreende como jogo, a partir de uma ótica familiar, ou seja, como este conceito é utilizado na maioria das línguas européias modernas. Para o autor:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (Huizinga, 2014, p. 34).

Entretanto, tal afirmação não pode e não deve ser tomada como padronizada e generalizante, pois o jogo não foi compreendido desta forma em todas as culturas. Prova disso é que a categoria “jogo” nem sempre é sintetizada em apenas uma palavra. Tal fato pode ser notado com maior clareza em povos que, segundo o autor, possuem um instinto de jogo bem pronunciado, tendo inúmeras palavras para definir atividades lúdicas. Para embasar esta afirmação, Huizinga apresenta como a categoria “jogo” aparece em grego, sânscrito e chinês.

No grego, há três palavras diferentes que designam o jogo ligado à ideia de despreocupação e alegria; uma quarta palavra ligada à frivolidade e à futilidade; e uma quinta palavra que se associa aos conceitos de competição e concurso. Esta última é a única que não abarca o fato lúdico e de não-seriedade. Já no sânscrito, temos quatro versões: uma delas representa jogo entre animais; outra se refere a representações dramáticas; a terceira diz respeito à ideia de brilho ou irradiação; e a última está ligada a aspectos mais frívolos e insignificantes do jogo. No chinês, há duas palavras, uma denotando o jogo infantil e a segunda incluindo tudo aquilo que está no campo da competição. Enquanto no chinês e no grego vemos palavras diferentes para designar “jogo” e “competição”, no sânscrito não há

nenhuma palavra que seja compreendida exclusivamente como competição, ainda que este conceito também não esteja inserido em nenhum outro que designe o jogo. Entretanto, para o autor, há de se convir que o conceito de competição se aproxima da noção de lúdico, uma vez que, na competição, algo está em jogo.

O latim, por outro lado, usa apenas uma palavra para abarcar inúmeros significados do jogo, o mesmo se dando nas línguas inglesa e germânica, ainda que nelas existam inúmeros outros derivados. Entretanto, seja qual for a língua, sempre existiu uma inclinação para diminuir a ideia de jogo, concebida como uma simples atividade generalizante, ligada a um conceito que o formula e não delimitada em si mesma. Como exemplo, temos a expressão “alguma coisa está em jogo”. Tal expressão refere-se a uma tensão ou incerteza, conceitos que compõem o jogo. Mas o que ou quem está em jogo? Como? Onde? Por quê? Através de quais regras? Nada disso é contido dentro desta expressão, que carrega uma amplitude consideravelmente grande de interpretações e significados.

Por fim, Huizinga afirma que o jogo pode ser compreendido através de um conceito aberto de seriedade (zelo, esforço, aplicação). Entretanto, ainda que não possa existir jogo na seriedade, a seriedade pode existir livremente no jogo. O conceito de jogo é estabelecido, assim, de forma autônoma, muito superior ao conceito de seriedade, uma vez que esta não abarca o primeiro, mas o primeiro pode facilmente abarcar a segunda.

Em seguida, o autor passa a tratar do jogo e da competição como formas constituintes da cultura, uma vez que esta, desde seus primórdios, pode ser “jogada”. Desta forma, a sociedade entenderia a vida e o mundo através do jogo. O jogo seria uma característica da cultura, que aconteceria seguindo os formatos e ambientes estabelecidos pelo jogo. Estando associado, assim, a princípios primitivos, no processo de evolução de uma cultura, o elemento lúdico é passado para um segundo plano, sendo absorvido pelo sagrado ou transformando-se em folclore, poesia, filosofia, vida jurídica ou direito.

Neste sentido, a relação entre cultura e jogo baseia-se em formas elevadas de jogos sociais, sendo estes constituídos de formas ordenadas entre grupos opostos ou não. Quando constituídos por grupos opostos, toma o jogo um caráter antitético, o que não necessariamente implica um caráter combativo ou agonístico, como no caso de um canto alternado entre as duas metades de um coral. De todo modo, o jogo está sempre cercado de tensão e incerteza, características que, se elevadas a uma paixão e necessidade pela vitória, podem, aí sim, transformá-lo em um jogo agonístico. O jogo agonístico torna-se, então, dotado de uma capacidade única de "elevar o tom", a intensidade da vida individual ou em grupo, o que, para o autor, significaria que este teria maiores condições de rapidamente ser

incorporado à civilização.

Deve-se ter em mente também que invariavelmente os jogos são desprovidos de um objetivo além dele, ou seja, começando e terminando nele próprio, não gerando resultados significantes para a vitalidade do grupo. Mais importante que o resultado final é o processo. Ou seja, não importa se a bola está em um buraco, mas sim o fato de se ter acertado o buraco. Ainda neste sentido, o resultado de um jogo normalmente só é de interesse de quem participa dele ou o assiste, sendo necessário ainda que estes aceitem suas regras.

Uma vez inseridos nas regras e participando do jogo, os indivíduos visam a ganhá-lo. Entretanto, só se pode ganhar um jogo quando se tem um adversário. A vitória atesta superioridade, e esta passa prontamente do indivíduo para o grupo. É preciso ainda estar atento para o fato de que ganhar não diz respeito a dominar, mas sim a ser melhor e ser festejado por este fato, como no caso do ritual do *potlatch*, estudado por Marcel Mauss, em que os grupos adversários não disputam riquezas, mas sim competem para exibir sua superioridade. Ser superior significa ser reconhecido como tal e elogiado por isto, tornando-se, assim, honrado e satisfeito por ter realizado de forma proeminente alguma tarefa. Deste modo, podem-se ver virtude e honra inseridas dentro do quadro da competição, ou seja, do jogo. Conclui o autor, então, que, desde a época de sociedades primitivas, podem ser encontrados no jogo os elementos antitéticos e agonísticos que viriam a constituir os fundamentos da civilização moderna.

O jogo também estaria associado à guerra, sendo, às vezes, até considerados inseparáveis. A luta é, então, a forma de jogo mais violenta, evidente e primitiva que existe. A guerra enquanto jogo volta-se para a obtenção da glória, estando atrelada à defesa da dignidade e da honra, que invariavelmente supera valores econômicos ou políticos, estando em jogo o prestígio (valor indispensável tanto ao direito quanto ao poder). Nesse sentido, segundo Huizinga, “a vingança é a satisfação do sentido da honra, e a honra precisa ser satisfeita por mais perversa, criminosa ou mórbida que seja” (2014, p. 107).

Conclui o autor, então, que, sem o lúdico, a civilização é impossível. E mesmo que esta não exista, que seus regramentos e instituições sejam desmontados, o impulso agonístico não termina, pois o desejo inato de ser o melhor sempre empurrará grupos de poder para a competição. Este mesmo desejo de ser o primeiro pode surgir através de inúmeros formatos, não sendo possível descrever todos os modelos estabelecidos pelo homem para competir pela superioridade, ainda que seja possível saber que esta competição pode ser interpretada também como oráculo, aposta, julgamento ou enigma.

Huizinga analisa também os elementos lúdicos da cultura contemporânea, sendo um de seus primeiros exemplos o rumo que o jogo vem tomando no formato de esporte, organizado em torneios regulares, passando da dimensão do divertimento ocasional para algo programado. Esta sistematização faz com que o esporte não apresente uma característica essencial do jogo: a espontaneidade ou despreocupação. Neste sentido, vemos que o esporte, por conta da técnica, organização, profissionalização e complexidade científica, tem claramente sua classificação como jogo ameaçada de desaparecimento.

Por fim, conclui Huizinga:

Chegamos, portanto, através de um caminho tortuoso, à seguinte conclusão: a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceites. De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por certas regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*. O *fair play* é simplesmente a boa fé expressa em termos lúdicos. (2014, p. 234).

1.1.2 N. Elias e E. Dunning: o processo civilizador e a construção do esporte moderno

Em seu artigo “A busca da excitação no lazer” (1992), Norbert Elias e Eric Dunning traçam um panorama do campo da excitação no lazer. Para tal, partem do pressuposto de que a excitação é composta de inúmeras particularidades, podendo ser presenciada em um sem fim de situações, além de ter a possibilidade de ocorrer de variadas formas. Ela diferencia-se em sociedades menos e mais desenvolvidas. Nas mais desenvolvidas, podemos vê-la de algum modo “mais controlada” do que nas sociedades menos desenvolvidas. Sendo assim, em sociedades industriais, seus indivíduos praticariam um maior autocontrole; e os que fogem destes padrões são conduzidos a instituições que imponham os limites necessários para tais excitações.

Para serem considerados normais, espera-se que os adultos vivendo nas nossas sociedades controlem, a tempo, a sua excitação. Em geral, aprenderam a não se expor demasiado. Com grande frequência já não são capazes de revelar mesmo nada de si próprios. O controlo que exercem sobre si tornou-se, de certo modo, automático (Elias; Dunning, 1992, p. 103).

Nas sociedades industriais avançadas, o controle encontra-se, então, de forma elevada, interiorizado nas personalidades dos indivíduos, sendo necessário a estes buscar

formas de libertação destas restrições estabelecidas pelo círculo social em que se inserem. O lazer estabelece-se, assim, como uma forma expoente capaz de realizar tal fim. Se antes poderíamos ver as formas de relaxamento presentes nas atividades religiosas, hoje as vemos em atividades desprendidas de tal caráter sagrado. Ainda assim, a excitação e a emoção, segundo os autores, são limitadas igualmente por restrições civilizadoras.

Estas restrições tendem a ocorrer de forma mais amena quando a excitação através da atividade de lazer é exteriorizada no formato que Dunning e Elias chamam de “mimético”. A maioria das atividades de lazer pertence a esta categoria, estando, assim, as atividades de lazer complementando de forma relativa o controle e a restrição das emoções, não podendo uma viver sem a outra. Fato relevante, uma vez que contemporaneamente o lazer é compreendido como preguiça, indulgência ou prazer, enquanto o tempo que se entende como oposto, o trabalho, é compreendido como edificante, dever moral, estando, assim, muito acima do lazer.

Convencionalmente trabalho é o que se faz para ganhar a vida, não aquele que se pode fazer de forma não remunerada. Este segundo enquadra-se na pequena parte da rotina denominada de “tempo livre”, no qual apenas uma pequena fração pode ser votada ao lazer, sendo este compreendido como uma ocupação escolhida livremente e não remunerada. Elias e Dunning estabelecem cinco esferas diferentes para o tempo livre: 1) Trabalho privado e administração familiar, ou seja, todo o tempo que se reserva para estar com a família e solucionar problemas da casa; 2) Repouso, esfera na qual estaria inserido o ato de dormir ou de simplesmente sentar para contemplar algo; 3) Provimento das necessidades biológicas, que diz respeito a comer, beber, defecar ou ter relações sexuais; 4) Sociabilidade, isto é, ir a festas, visitar amigos, etc; 5) A categoria das atividades miméticas ou jogos. É aqui que poderíamos falar das atividades de lazer, das quais o indivíduo toma parte de forma espontânea como participante ou platéia, sem receber por isto.

É exatamente dentro desta quinta categoria que os indivíduos em sociedades contemporâneas saciam seus desejos de experimentar em público a vivência de suas emoções miméticas, ou seja, aquelas que não colocam em risco a ordem social vigente como fazem as excitações do tipo sério. Deste modo, as excitações do tipo sério – perigosas – diminuíram em prol da excitação-jogo, tendo em vista que, como afirmam Dunning e Elias “com o auxílio deste tipo de excitação, a esfera mimética oferece uma vez mais a oportunidade, por assim dizer, de um novo ‘desanuviar’ no seio da sociedade” (1992, p. 113).

As atividades de lazer miméticas, então, têm o poder de fazer frente às restrições e

uniformidades emocionais praticadas em meio às atividades intencionais e obrigatórias. A atividade de lazer seria buscada por uma excitação-prazer ímpar, não constituinte daquelas que compõem os cotidianos ajuizados pelo controle emocional imposto pela sociedade. Ainda se deve ressaltar que as instituições miméticas se apresentam ao mesmo tempo como antítese e complemento das instituições voltadas para o trabalho.

Para compreender tal fato, os autores retornam à sociedade grega, na qual o conceito de lazer era diferente deste estabelecido nos dias atuais. Nos estudos de Aristóteles, o lazer está normalmente atrelado ao efeito da música e da tragédia nas pessoas, que, para ele, tem como conceito central a catarse. Esta palavra surge do vocabulário médico e sugere o expurgo de substâncias nocivas ao corpo. Aristóteles acreditava que, de maneira semelhante, a música e a tragédia poderiam realizar isto nas pessoas, tal como um efeito curativo. Entretanto – e agora temos a relação com o conceito atual –, para que a catarse ocorra, é preciso que esteja presente o elemento entusiasmo da excitação, só encontrado nas atividades miméticas de lazer.

É importante que se diga que o termo “atividades miméticas” não se refere a imitar situações da vida real, mas sim ao fato de que as emoções contidas nestas atividades estão intimamente relacionadas com aquelas vivenciadas na vida real, sendo reinterpretadas como uma espécie de prazer. A excitação mimética surge como algo não nocivo, ao contrário da excitação séria e não mimética, que, estando inserida dentro do contexto da vida real, pode desencadear catástrofes para todos os atores envolvidos. Como exemplo desta não imitação, pode-se citar o fato de peças teatrais ou composições musicais serem apreciadas em sociedades bem diferentes entre si. Se fossem meras imitações, as atividades de lazer miméticas fariam sentido apenas para as sociedades nas quais a imitação ocorre.

É relevante ainda ressaltar que não há um padrão de atividades miméticas, segundo os autores:

O padrão e o caráter dos fatos de representação não são, certamente, os mesmos, em todas as sociedades. A força e o padrão das necessidades emocionais diferem de acordo com o estágio que a sociedade atingiu num processo de civilização (Elias; Dunning, 1992, p. 126).

Assim como há uma diferença entre as formas de excitação enquanto nível de civilização, podemos ver uma distinção também quanto ao nível de sensibilidade dos grupos, podendo a excitação ser experimentada de forma diferente, tendo em vista, por exemplo, a idade, entre outros aspectos. O que combina todas estas formas de experimentar a excitação é a procura por um tipo específico de tensão relacionada com sentimentos que se buscam evitar

na vida cotidiana, ou seja, ansiedade, medo, tristeza, etc. Tais sentimentos também podem ser sentidos em níveis de excitação diferentes:

De uma maneira simples ou complexa, a um nível baixo ou a nível elevado, as actividades de lazer proporcionam, por um breve tempo, a erupção de sentimentos agradáveis fortes que, com frequência, estão ausentes nas suas rotinas habituais da vida. A sua função não é simplesmente, como muitas vezes se pensa, uma libertação das tensões, mas a renovação dessa medida de tensão, que é um ingrediente essencial da saúde mental (Elias; Dunning, 1992, p. 138-39).

Como exemplo desta mistura de sentimentos envolvidos nas atividades miméticas de lazer, os autores citam o caso dos jogos-desportos, tal como o futebol. Neste tipo de atividade, o resultado do jogo pode levar os indivíduos envolvidos na ação a inúmeros níveis de excitação. Estes níveis podem aumentar ou diminuir tendo em vista o tónus do jogo. Se a excitação é elevada demais, pode acarretar riscos; se é de menos, o jogo será maçante. De qualquer forma, todo e qualquer indivíduo sempre será acometido por algum tipo de excitação nas atividades de lazer miméticas.

Estes tipos de fatos miméticos poderiam estar estabelecidos ao longo de uma escala que iria de atividades que proporcionam um prazer ótimo até aquelas que são um fracasso. Entretanto, concordam Elias e Dunning que a maioria das atividades miméticas estariam situadas entre os dois polos.

Concluem os autores que, ainda que tenham feito a tentativa de traçar um panorama sobre as necessidades a que respondem as atividades de lazer, somente conseguiram demonstrar um direcionamento a partir da ideia de que, mais do que a libertação da tensão, as atividades miméticas de lazer buscam a produção de tensões particulares que causam uma agradável tensão-excitação, o que, para Norbert Elias e Eric Dunning, seria a peça fundamental da satisfação no lazer.

1.1.3 R. Caillois: as teorias dos jogos

Roger Caillois, em sua obra *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem* (2017), avança na discussão apresentada por Johan Huizinga e apresenta novas funções para o jogo, categorizando-os de forma diferenciada e se aproximando ao contexto de Norbert Elias e Eric Dunning.

O autor inicia o texto demonstrando que a palavra jogo remete, na mesma medida, a

conceitos de facilidade, risco ou habilidade, colaborando para o estabelecimento de um ambiente de descontração ou diversão desatrelado do caráter sério da vida real, sendo o jogo considerado ainda algo improdutivo que se encerra nele mesmo. É justamente esta despreocupação e improdutividade que fazem com que o conceito de jogo se torne algo, a priori, não levado a sério, mas que, ao mesmo tempo, o dotam da possibilidade de entrega única para quem participa da atividade.

Julga Caillois que este caráter tão aberto do jogo tenha sido o motivo principal para que historiadores e psicólogos, ao longo dos tempos, o tenham responsabilizado como fator fundamental do desenvolvimento cultural de uma sociedade, educação moral e progresso intelectual dos indivíduos.

Segundo o autor, a palavra jogo pode significar inúmeras situações, imagens, símbolos e instrumentos necessários para que a ação em si ocorra. Prova disto é o jogo de xadrez ou cartas; do mesmo modo, nomeia-se jogo o conjunto de determinados objetos, tais como instrumentos musicais. Apresenta-se, daí, uma noção de totalidade fechada. Pode-se ainda nomear de jogo o estilo de um músico ou comediante ao desempenhar determinado papel, ou de um músico ao tocar determinado instrumento. Neste sentido, jogo surge como limite, liberdade e invenção.

Jogo, em determinadas expressões, pode ainda ser tomado como avaliação de riscos e resultados previstos, como no caso das expressões “jogar a sua carreira” ou “jogar a sua vida”. Há ainda uma ideia de amplitude e movimento, como quando se usa a palavra jogo em expressões que remetem à mobilidade, tal como “jogar a âncora” de um navio.

Invariavelmente, então, os sentidos de jogo abarcam totalidades, regras, liberdade e fomentam fatores civilizacionais. Essencialmente, é este o conceito de Huizinga, quando faz derivar do espírito do jogo a maioria das instituições que comandam as sociedades:

No direito, o código enuncia a regra do jogo social, a jurisprudência estende-a aos casos litigiosos e a instrução dos processos define a sucessão e a regularidade das jogadas. São tomadas precauções para que tudo se passe com a clareza, a precisão, a pureza e a imparcialidade de um jogo (Caillois, 2017, p. 15).

O mesmo ocorre com a pintura, na qual regras de perspectiva normalmente são convenções, ou na música, onde há harmonias. Até na guerra podemos ver o jogo se estabelecer, sabendo que há um tempo e um espaço para as hostilidades. O jogo, então, inspira ou confirma um equilíbrio no qual um estatuto aceito de forma totalitária não pretende favorecer ou lesar ninguém.

Os jogos de competição conduzem ao desporto, os jogos de imitação e de ilusão prefiguram as religiões do espetáculo. Os jogos de azar e de combinação estiveram na origem de vários desenvolvimentos das matemáticas, do cálculo de probabilidades à topologia. É assaz evidente: o panorama de fecundidade cultural dos jogos não deixa de ser impressionante (Caillois, 2017, p. 21).

Caillois, ainda que elogie o trabalho de Huizinga, tece críticas ao mesmo, argumentando que este reduziria todos os jogos a uma mesma necessidade, exprimindo uma mesma atitude psicológica. Deste modo, para Caillois, o estudo de Huizinga (2014) deveria ser compreendido como uma “pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no domínio da cultura, mais precisamente, do espírito que preside a uma determinada espécie de jogos – os jogos de competição regrada.” (2017, p. 23). Caillois ainda critica Huizinga (2014), afirmando que este segundo exclui os jogos de azar de sua análise, quando assume que os jogos são uma ação desinteressada de bens materiais. No entanto, afirma Caillois: “O jogo é a ocasião de gasto puro: de tempo, de energia, de engenhosidade, de destreza e, muitas vezes, de dinheiro – para a compra dos acessórios do jogo ou para pagar eventualmente o aluguel do local” (2017, p. 25).

O autor propõe, então, que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento, pois, caso estivéssemos inseridos em um jogo o qual somos obrigados a jogar, este seria uma obrigação e não um jogo, fardo do qual teríamos vontade de nos libertar rapidamente. Deste modo, os jogadores precisam ter a liberdade de partir quando bem entenderem apenas ao anunciarem que não pretendem mais jogar.

Basicamente, então, o jogo é uma ação desprendida do cotidiano, mas que mantém com ele um diálogo próximo, invariavelmente ocorrendo com tempo e lugar previamente definidos. Ou seja, há um espaço de jogo e a partida começa e termina quando realizado um determinado sinal. Se o jogo só acontece se quisermos, quando quisermos e pelo tempo que quisermos, deve-se tomar o jogo como uma ação livre. Além de livre, é também incerta, visto que, para o jogo se tornar interessante, é necessário que a dúvida sobre o resultado final permaneça de forma não clara até o fim.

Há ainda alguns jogos que não têm regras fixadas ou regidas por um estatuto, mas que estão, por assim dizer, subentendidas. Para brincar de boneca, soldado, cavalinho e etc, geralmente jogos de livre improvisação, a ficção de interpretar uma personagem da forma mais “certa” possível cria regras implícitas. Sendo assim, para o autor, os jogos não são regrados e fictícios: são ou regrados ou fictícios.

No intuito de melhor definir o que é jogo, Caillois apresenta seis características para uma ação ser considerada jogo: a) ser livre, pois, se houver obrigação, perde seu caráter atraente

e divertido; b) ser delimitada por espaço e tempo previamente estabelecidos; c) ser incerta, pois, caso já se saiba o resultado de antemão, não haverá liberdade para o jogador inventar; d) ser improdutiva, pois não gera bens ou riqueza; e) ser regulamentada, pois está sujeita a convenções e estatutos que suspendem as leis normais; e f) ser fictícia, pois cria uma espécie de nova consciência, diferente da realidade cotidiana.

Após esta definição, o autor tenta ainda classificar o jogo. Para isso, se aprofunda no tema, propondo uma divisão em quatro rubricas conforme o caráter mais expressivo da ação. Deste modo, o jogo *agôn* surge, então, como tendo a finalidade de competição; o *alea* tem a finalidade do acaso; o *mimicry* está impregnado de simulacro; e o *ilinx* visa à vertigem.

Segundo Caillois, o jogo *agôn* surge como um conjunto de jogos sob a forma de competição onde há uma igualdade de oportunidades, para que os dois adversários possam ter condições idênticas para vencer o embate e, assim, a vitória ser incontestável, reconhecendo a excelência do vencedor em determinada ação. O jogo *agôn* supõe, então, treino, esforço, assiduidade, disciplina e perseverança. São exemplos de jogos *agôn* os esportes de competição de uma maneira geral – futebol, xadrez, boxe, etc –, além de duelos, torneios e até algumas categorias de guerra (ainda que a intenção do *agôn* não seja causar estrago sério no seu adversário, mas sim demonstrar a superioridade de um dos lados em competição).

Por outro lado, o jogo *mimicry* pressupõe a aceitação temporária de uma ilusão, ou de um universo imaginário. Ou seja, pode-se criar um local fictício ou ainda interpretar personagens imaginárias. Neste tipo de jogo, o indivíduo esquece de sua personalidade para fingir-se outro; deste modo, mímica e disfarce são as características principais deste tipo de jogo. Podemos ver, por exemplo, durante a infância, que há, nas crianças, uma tendência a imitar os adultos, usando objetos que remetam às atividades laboriosas de pessoas mais velhas. Entretanto, o *mimicry* se alarga para a vida adulta, quando certas atividades abrangem um divertimento completo que suspende o indivíduo de seu estado cotidiano, para si ou para outros. Este é o caso do teatro ou da utilização de máscaras e, até mesmo, de objetos que tirem o indivíduo da realidade vivida no dia a dia. O *mimicry*, portanto, apresenta todas as características do jogo sugeridas por Caillois: liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados. Só não se pode atribuir ao *mimicry* a submissão contínua às regras imperativas e precisas, pois a regra do jogo é uma só: fazer-se crer em outra realidade.

Independentemente da rubrica estabelecida, seja *agôn* ou *mimicry*, *alea* ou *ilinx*, o jogo sempre está permeado de uma liberdade primeira, uma necessidade de repouso e, simultaneamente, distração e fantasia. Segundo Caillois, “esta liberdade é o motor

indispensável do jogo e permanece na origem de suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas.” (2017, p. 128). O jogo, portanto, abarca categorias desde as mais turbulentas até as mais regradadas, regras estas que, segundo o autor, surgem a partir da institucionalização dos jogos. Há, desta forma, dois pólos contrários: de um lado, se estabeleceriam os jogos ditos menos civilizados e, de outro, os jogos ditos mais civilizados. Estes dois polos contrários – ou categorias – são denominadas por Caillois de *paidia* e *ludus*.

A primeira delas, a *paidia*, tem em seus muitos significados o conceito de criança como melhor expressão. Nela estariam presentes jogos que têm como predileção o divertimento, improvisação livre e alegria despreocupada. Estariam aqui, então, todas as brincadeiras infantis, além é claro, de todos os jogos *mimicry*.

Já no *ludus*, vemos as liberdades da *paidia* serem “disciplinadas” através de convenções criadas especificamente para fazer com que se tenha mais dificuldade de se chegar a um resultado. Nesta última, são necessários maiores esforços, destreza, paciência ou engenhosidade para se alcançar o objetivo.

Sendo assim, o que chamo de *ludus* representa, no jogo, o elemento cujo alcance e fecundidade culturais aparecem como os mais extraordinários. Não se traduz por uma atitude psicológica tão definida quanto *agôn*, *alea*, *mimicry* ou o *ilinx*, mas, ao disciplinar a *paidia*, trabalha indistintamente para dar às categorias fundamentais do jogo sua pureza e excelência (Caillois, 2017, p. 128).

Portanto, crê o autor que os jogos regulam os instintos e lhes concedem uma existência institucional. Quando estes instintos são educados e fertilizados através de uma limitação, tornam-se importantes fatores para estabelecimento e propagação de hábitos culturais. Através do jogo, o homem encontra ainda a possibilidade de vencer a monotonia, o determinismo, a cegueira e a brutalidade da natureza, aprendendo assim a estabelecer uma ordem, a conceber uma economia, a refletir com ares de equidade. Compreende-se, então, que, para Caillois, a passagem para a civilização propriamente dita sugere a supressão progressiva do *mimicry* e, em sua substituição, o estabelecimento da dominância das relações sociais, pautadas no *agôn*. Para o autor, “sempre que uma alta cultura consegue emergir do caos original constata-se uma sensível regressão das potências de vertigem e de simulacro” (Caillois, 2017, p. 159).

Por fim, parece claro para Roger Caillois que é possível diagnosticar uma civilização a partir dos jogos que nela se propagam de forma particular. Deste modo, sendo os jogos fatores e imagens de uma cultura, de algum modo, no interior de uma civilização, pode-se explicar uma determinada época através de seus jogos.

1.2 A pipa como objeto das Ciências Sociais

No levantamento bibliográfico preliminar realizado para esta dissertação, verificou-se uma quantidade exígua de textos a respeito do artefato pipa. De modo geral, os poucos trabalhos destinados ao objeto aqui em análise fazem parte das “ciências duras”. Teses, dissertações e monografias são elaboradas utilizando-se da pipa com intuito de falar a respeito de práticas de ensino da física, matemática, além das engenharias e outras temáticas.

A pipa também surge em diversos trabalhos que envolvam brincadeiras tradicionais, infância e educação, mas, em nenhum destes, é o objeto central. Há ainda toda uma literatura – não muito extensa também – voltada a ensinar como fabricar e empinar pipas, sem contar as obras literárias e artísticas, tais como romances, poesias, pinturas ou contos populares. No mais, verifica-se que são pouquíssimas as investigações que dizem respeito às sociabilidades que a pipa parece ser capaz de gerar.

O resultado do levantamento realizado em bancos de teses, periódicos, bibliotecas e outros tipos de acervos acadêmicos revelou apenas dois trabalhos (uma tese de doutorado e uma dissertação de mestrado) nas áreas das ciências humanas que tomaram a pipa como assunto principal.

A tese de doutorado é de autoria de Maria de Fátima Aranha de Queiroz e Melo e foi apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro em 2006. A dissertação foi escrita por Joise Simas de Souza Maurício e apresentada em 2017 ao Programa de Pós-Graduação em Sociedade e Cultura na Amazônia da Universidade Federal do Amazonas. Ambas, ainda que por vieses diferentes, têm a pipa e a sociabilidade gerada como foco principal. A seguir, exponho as principais ideias de cada um desses trabalhos.

1.2.1 A Pipa como “actante”: uma análise à luz das teses de Bruno Latour

A tese de Melo (2006) se intitula “Voando com a pipa: esboço para uma Psicologia Social do brinquedo à luz das ideias de Bruno Latour”. A pesquisa foi realizada junto a adultos residentes e praticantes da brincadeira de soltar pipa no bairro residencial São Caetano, na cidade de São João Del Rei, em Minas Gerais. Como o título indica, a autora compreende a pipa como um brinquedo e intenta realizar uma psicologia social deste, destacando a função de um objeto na Antropologia simétrica de Bruno Latour. Reivindica-se, assim, uma teoria das

coisas concretas, equivalente à atenção dada à dimensão simbólica e linguística.

Baseando-se em outros autores como Vygotsky (1984), Benjamim (1984), Avedon e Sutton-Smith (1971) e Levy (1993), Melo introduz a concepção de que a relação homem/mundo é mediada pelos instrumentos fabricados pelo primeiro ao longo de sua História. O brinquedo, visto como um objeto, estaria permeado pelo contexto onde surge, se estabelecendo, em geral, primeiramente como objeto de trabalho, culto, comunicação, guerra, transporte, entre outros, para depois transformar-se em objetos lúdicos, estando presente em brincadeiras e jogos.

Melo (2006) diz que Latour (2001) apresenta, em sua tese, uma simetria entre sujeitos e objetos, sendo os dois capazes de se afetar mutuamente. Segundo Latour, os objetos agiriam em nossas vidas “refazendo as relações sociais por intermédio de novas e inesperadas fontes de ação” (p. 207). Guardam os objetos inúmeras tramas que envolvem seu surgimento, sua necessidade, seu uso, dentre outras questões que, de forma híbrida, misturam-se ao meio social e aos indivíduos que os manipulam. Daí a escolha, pela autora, da pipa, pois trata-se de um brinquedo que abarca inúmeras histórias que envolvem um sem fim de trocas, produzindo redes entre aspectos materiais e sociais que são mutuamente afetados.

Pensando desta forma, os objetos deixariam de ter uma conotação “alienada” e impotente, para serem produtores de efeito, tornando-se o que Bruno Latour (1994) chama de actantes². Um vez visto desta forma, o objeto é capaz de mudar o contexto social em que se insere, sendo também ele um mediador das situações de interação. Deste modo, devemos estar cientes de que as interações envolvem inúmeros actantes diferentes, podendo estes ser humanos ou não.

Baseando-se no exposto acima, Latour (2006) estabelece algumas formas que não caracterizam uma interação. Segundo Melo (2006), para o autor, as interações não seriam homogêneas, uma vez que os actantes envolvidos não têm a mesma forma, nem a mesma história; e também não seriam sinópticas, porque nem sempre os actantes envolvidos no evento estariam sempre visíveis, podendo surgir e desaparecer a depender da ação em curso. Além disso, nenhuma interação seria isotópica, ou seja, não acontece somente em um lugar ou em determinado momento. Por fim, as interações não são isobáricas, já que os actantes não participam das interações com igual capacidade de impor sua força sobre os demais.

Quando associamos humanos e não-humanos, ambos actantes em uma interação, nas

² Actante é uma palavra originária da semiótica que, segundo Latour (1992), “permite ampliar a questão social a todos os seres que interagem numa associação e que intercambiam suas propriedades” (Melo, 2006, p. 25).

suas tantas “não formas” supracitadas, vê-se constituir-se as constantes negociações de elementos de que o homem se utiliza para a sua sobrevivência. A pipa insere-se aí, então, como um objeto que já esteve e continua estando em interação junto ao homem de inúmeras formas (utilizada em guerras, descobertas científicas, artes, brincadeiras) e se metamorfoseia segundo os contextos sociais nos quais surge como actante.

Para pensar a pipa como actante nas interações, Maria de Fátima Melo utiliza-se de outra teoria de Latour: a Teoria Ator-Rede. Nesta teoria, Bruno Latour (1992) defende que “a atividade ontológica não se encontra nas extremidades, podendo ser redistribuída entre os vários actantes, dentro de uma perspectiva em rede” (MELO, 2006:50). Pensando desta forma, torna-se possível pôr em prática a ideia de que todos os actantes envolvidos na interação têm funções plurais e ativas. O Estudo do Ator-Rede estabelece-se, desta forma, como uma investigação que visa a delinear as ações que de forma contínua modificam e ressignificam o social, ao contrário do que comumente é dito nas ciências sociais (a sociedade como balizadora das ações individuais).

A TAR permite verificarmos uma multiplicidade de materiais heterogêneos conectados em forma de uma rede que tem múltiplas entradas, está sempre em movimento e aberta a novos elementos que podem se associar de forma inédita e inesperada. Todos os fenômenos são efeitos dessas redes que mesclam simetricamente pessoas e objetos, dados da natureza e dados da sociedade, oferecendo-lhes igual tratamento (Melo, 2006, p. 71).

Melo ainda faz a ressalva de que a palavra ator não seria a melhor opção a ser empregada, visto que normalmente designa algo humano. A autora acredita que “actante” caberia melhor na TAR, uma vez que faz referência a algo (humano ou não) que produz e sofre ação, estando mais bem conectado com o todo. E é justamente esta conectabilidade com o todo que é valorizada nas redes, pois elementos próximos, se não conectados, não se relacionam, ao passo que elementos distantes e conectados mantêm fortes relações. As pipas são exemplos desta importância da conexão, já que são mantidas por redes informais fortemente conectadas, o que anularia as constantes tentativas de decretar seu desaparecimento.

Tendo a noção de tradução como forte aliada, a TAR estabelece uma tentativa de verificar o deslocamento, o desvio, a fabricação e a circulação de enunciados. Entretanto, estando em constante movimentação, a tradução nunca trará uma resposta definitiva. Ainda que existam semelhanças e manutenção de um padrão, os deslocamentos irão implicar em modificações, estando a TAR, em sua análise, valendo-se sempre de locais e práticas diversas em detrimento de práticas únicas e universais. Neste sentido, a pipa passa por diversos cenários

ao longo da história da humanidade, passando, assim, a ter uma autoria coletiva, modificando-se através do enunciado estabelecido no contexto social e histórico de cada época.

Como objeto sociotécnico, a pipa tem inspirado diferentes traduções nos diversos grupos de humanos pelos quais vai passando. Classificada como uma brincadeira tradicional e de rua, ela é sustentada por redes que a mantêm a revelia de todas as apostas em sua extinção. Um objeto datado de milênios, que hoje é tido como proeminentemente lúdico, conserva em aberto a controvérsia sobre a sua existência (Melo, 2006, p. 79).

A partir das exposições feitas acima, Maria de Fátima Melo apresenta, então, que a Teoria Ator-Rede forma-se a partir de três eixos, sendo o primeiro a simetria entre os elementos, ainda que atuem de maneira heterogênea; o segundo, a formação dos traçados da rede a partir de um princípio de cadeias de tradução; e o terceiro, a necessidade de um quadro metodológico para registrar a construção.

Quanto ao quadro metodológico, o pesquisador que se utiliza de tal teoria deve ter em mente que também é um actante na vasta rede heterogênea de elementos, e que, para conseguir organizar tal rede, deve penetrar o campo de estudos “às apalpadelas” para, da confusão, ver emergir a ordem. Tal ordem, para Latour (1997), seria uma organização dada através de inscrições, ou seja, textos, gráficos e etc. Estas inscrições da análise de um caso particular, dentro da TAR, devem levar em conta que a tradução pode ser local e global ao mesmo tempo, pois uma análise nunca poderá ser feita através de apenas uma narrativa, mas sim através de fragmentos em comum de várias narrativas, de forma não centralizada. Ou seja, a TAR, segundo Latour (1997) “pode ser compreendida como uma arte de descrever texturas que formam um padrão” (Melo, 2006, p. 92).

Deste modo, a autora utiliza-se desta construção teórica para adentrar seu campo, que seria imprevisível, dinâmico e ontologicamente mutável. A autora segue a pipa nas redes que estabelece, no exame dos papéis que assume e nas metáforas que representa. Para tal, utilizou-se de observação e entrevistas entre os meses de junho e julho (temporada de pipas na cidade pesquisada), nos anos de 2005 e 2006, com pipeiros entre 30 e 70 anos que traziam em sua biografia fortes marcas de relação com a pipa. Esta pesquisa possibilitou a observação de como se dão as relações entre estas pessoas que brincam com seu objeto lúdico e as aprendizagens realizadas neste contexto informal da brincadeira:

A pipa aparece como um objeto cuja ontologia é sustentada por redes variadas e requer ser estudado nos efeitos que produz em determinados grupos. Torna-se importante, para nós, dentro da metodologia da TAR, descrever as cadeias que promovem tais efeitos, pois se trata de um objeto que não se esgota em si mesmo, que tem vínculos nas práticas que associam humanos e não humanos, abrindo-se a muitas possibilidades

de ação. (Melo, 2006, p. 98).

O espaço onde a ação de soltar pipas acontece também é analisado com cuidado pela autora, uma vez que também deve ser considerado com um actante fundamental para a rede que se engendra. Recorrendo a Huizinga (1996), Maria de Fátima Melo diz que todo jogo tem um espaço considerado sagrado onde se desenrola a ação de jogar. Com a pipa não é diferente. Os bairros mais altos de São João Del Rei, onde não há muitos fios de eletricidade, são o que a autora chama de “pipódromos” em potencial. Sendo o bairro do residencial São Caetano um destes, ele reúne pessoas de diferentes partes da cidade que vão até lá para soltar pipa.

A pipa não é uma ação solitária, sendo quase obrigatório que ocorra em grupos. Esses grupos têm uma composição heterogênea, não existindo um que possa ser considerado como representativo ou como possuindo a essência do “ser pipeiro”. Suas composições dão-se segundo o lugar, dia, horário, idade, amizade ou rivalidade. Ainda segundo a autora, isto sempre se deu assim: grupos com interesses diversos são formados através da pipa desde a Antiguidade, assumindo inúmeras feições e significados.

A guerra entre as pipas acontece através do que os pipeiros chamam de “cruzo”, termo que diz respeito à atividade de cruzar as linhas das pipas e cortar a pipa do adversário. Esta, então, envolve inúmeros actantes: pipa, linha, cerol, vento, pipeiro etc. A destreza do pipeiro é outro fator essencial; suas manobras precisam ser precisas, para que a empreitada de cortar a pipa alheia tenha sucesso. Os adversários nestas guerras encontram-se no que a autora chama de “bases”, que podem variar de lajes até espaços descampados, onde possam manter-se em grupos e cortar as pipas de pipeiros que estejam em outros espaços. Segundo Maria de Fátima Melo, normalmente os espaços são conquistados no céu, onde sempre se busca um espaço onde exista um maior número de pipas a serem cortadas.

Para a autora, a pipa pode ser posta dentro do rol de brincadeiras tradicionais, que, por sua vez, são transmitidas normalmente por forma oral, de criança para criança ou do indivíduo mais experiente para o menos experiente. Analisada através da TAR, tal transmissão deve levar em conta que cada sujeito traz consigo bagagem própria engendrada na rede que lhe dá sustentação. E ao apresentar a brincadeira, a ressignifica, colocando a sua marca. Latour (2002) diz que, quando um indivíduo aprende, ele se deixa afetar e se torna cada vez mais diferenciado porque terá estabelecido mais conexões. A pipa, então, através das conexões, proporciona encontro, movimento, troca, surpresa, disputa e etc.

Por fim, conclui Maria de Fátima Melo, a pipa, como um objeto lúdico que informa e que transforma (informa a sua história e transforma as histórias das quais participa), traz

consigo um valor funcional e outro simbólico. A pipa teria um uso específico potencial, pois é funcional (empinar a pipa), e, ao mesmo tempo, um valor simbólico, pois se presta a vários usos (interação, guerra, ciência, brincadeira etc).

1.2.2 A Pipa como “descontrole controlado”: uma análise à luz das teses de Norbert Elias e Eric Dunning

O segundo texto que versa sobre o tema da pipa é a dissertação de mestrado que leva o título de “Papagaio de papel: lazer de adultos em Manaus” (Maurício, 2017). Papagaio é um dos muitos nomes dados para a pipa, a depender da região onde se pratique. Neste sentido, também encontramos tal objeto nomeado como raia, cafifa, pandorga, dentre outros.

Na referida dissertação, Maurício busca investigar tal objeto tomando-o como uma manifestação simbólica e cultural, sobretudo envolvendo o lazer de adultos na cidade de Manaus. Para este fim, foi realizada uma pesquisa qualitativa na região denominada de Prosamim da Borba, às beiras do Igarapé do Quarenta, no bairro de Cachoeirinha. Este espaço foi escolhido pela autora tendo em vista que nele existe o que os pipeiros denominaram de “pipódromo”. Ainda que não seja regulamentado como área destinada à prática da pipa, a área foi escolhida para a prática por conter fiação subterrânea e postes de luz altos, o que permite que a brincadeira aconteça também à noite. Os interlocutores da pesquisa em questão tinham idades entre 19 e 61 anos, estavam empregados e, em 97% dos casos, eram homens.

Tendo como objetivo principal refletir a respeito do lazer de adultos, a autora escolhe a obra de Norbert Elias e Eric Dunning (1992) como referencial teórico, utilizando-se da concepção destes autores de que o lazer é “uma ocupação escolhida livremente e não remunerada – escolhida, antes de tudo, porque é agradável a si mesmo” (idem, p. 107) para balizar o seu trabalho.

Antes de entrar no tema do lazer propriamente dito, a autora realiza uma extensa análise sobre o conceito de trabalho a partir das obras de Abbaganano (2007) e Marx (2002), amparada pela noção de tempo de Norbert Elias (1998). Deste modo, constrói-se o conceito do trabalho como algo constituinte do homem, sendo indispensável para sua existência. O trabalho, por sua vez, seria controlado pela instituição social reguladora denominada tempo. Quem não trabalha, então, viveria em tempo de ócio, ou seja, desocupado, em inércia. Ao contrário de quem se encontra em tempo de lazer que, assim como na esfera do trabalho, tem capacidade de gerar

emoções e tensões, deste modo não se enquadrando também como descanso.

O lazer constituiu-se, então, segundo Elias e Duning (1992), como uma parte do tempo livre, ou seja, o tempo liberto das ocupações de trabalho. Para os autores, este tempo livre pode ser estabelecido através de cinco esferas: necessidades biológicas; repouso; administração familiar; sociabilidade; atividades miméticas ou jogos. O lazer se enquadraria nesta última esfera, tornando-se compensador do trabalho, de forma a buscar um “descontrole controlado” das emoções, enquanto, no trabalho, tal feito não é possível. Deve-se ter em mente ainda que atividades de lazer são voluntárias, não remuneradas e produzem emoções que podem ser experimentadas em público, sendo assim socialmente aceitáveis.

Definição parecida surge em Huizinga (2014), quando este autor apresenta a sua teoria sobre o conceito de jogo. Para o autor, no jogo os indivíduos se dispõem a participar de forma voluntária da ação em curso: esta precisa ser regida por regras e gera sentimentos de tensão ou alegria, sendo essas diferentes daquelas vivenciadas durante o cotidiano.

Neste sentido, a pipa (ou papagaio) surge como um jogo praticado nas horas de lazer. A pipa não se enquadra como trabalho, é realizada em grupos nos quais o indivíduo tem o aval para esboçar sentimentos produzidos pelas mais diversas emoções. Seus adeptos aderiram à prática de forma voluntária através de tradições familiares, e, para a prática do jogo, é necessária a observação de certas regras e técnicas. Diz Joise de Simas Souza Maurício:

O principal objetivo do papagaio de papel é ficar o maior tempo possível com ele no ar, durante isso, é preciso defender-se e atacar os adversários. Dentre essas, existem algumas técnicas, tais como: estar sempre mais longe do que o outro papagaio; visualizar bem a linha do seu papagaio e a do adversário para poder cortá-la. [...] Quando o papagaio é cortado, este atrai imediatamente, saídos de todas as direções, dezenas de crianças, com adultos de permeio, decididos a apanhá-lo. Muitos correm levando uma vara comprida. Quem agarrar primeiro, mas agarrar sozinho mesmo, com a mão ou com a vara, pela rabiola ou pela linha, grita ‘É meu’ e fica com o papagaio. É sagrado, ninguém põe dúvida (Maurício, 2017, p. 52).

Como pode ser visto, a pipa é uma brincadeira que tem mais sentido quando se brinca com ela em grupo. Estar em grupo gera um sentimento de pertença onde os indivíduos se reconhecem em uma coletividade. No caso da pipa, estar junto ao grupo que solta pipas é reconhecer-se como pipeiro, identidade que, como qualquer outra, carrega valores, medos e aspirações. Entretanto, tais valores estão postos ao grupo de forma interna, sendo dificilmente exteriorizados, o que, por vezes, gera a estigmatização e a marginalidade da prática da pipa.

Maurício (2017) classifica a pipa como um bem cultural, amparada no conceito de Neves (2004) segundo o qual um bem cultural seria tudo aquilo que registra a vida das pessoas

de um grupo, é capaz de guardar lembranças que estabelecem identidade e gera emoções, constituindo a cultura de uma comunidade e permitindo aos seus integrantes compreender quem são. Ou seja, a pipa como bem cultural propicia uma “endo-identidade” ao grupo, por isso não é vista do mesmo modo por quem não partilha da sensação de pertença ou dos sentimentos proporcionados pelo bem cultural. Diz Maurício (2017) que o que sustentaria a prática da pipa, então, seria exatamente estas emoções proporcionadas aos seus participantes, que não são compreendidas por aqueles que não praticam tal atividade.

Para abordar a excitação no lazer, a autora retorna a Dunning e Elias (1992). Estes autores, com base na concepção do processo civilizador como um processo que teria aumentado o controle social e o domínio das emoções, afirmam que, quanto mais desenvolvida for a sociedade, maior será o controle dos indivíduos e o grau de suas rotinas, restando àqueles expurgar a energia e emoções acumuladas em atividades de lazer. Segundo os autores “as atividades de lazer proporcionam, por um breve tempo, a erupção de sentimentos agradáveis fortes que, com frequência, estão ausentes nas rotinas habituais da vida” (Elias; Dunning, 1992, p. 137).

A excitação no lazer, então, está envolta de um risco peculiar que desafia a ordem e, de algum modo, ironiza as normas da vida laboriosa. Ela proporcionaria uma sensação de insegurança, pois lida com o inesperado, causa tensão por trazer novas experiências e torna-se arriscada por não ter pré-estabelecido até que ponto os indivíduos podem avançar. Além disto, tais ações acontecem sem ofender a sociedade ao entorno. Joise Maurício analisa as entrevistas realizadas em seu campo de pesquisa com base nesse arcabouço teórico, demonstrando que a maioria dos entrevistados considera a pipa perigosa, por conta do cerol e da inexistência de locais apropriados. Ao mesmo tempo, contudo, não veem graça na brincadeira sem a utilização do cerol, visto que não passá-lo na linha significa perder a pipa mais rápido, uma vez que todos os outros envolvidos na brincadeira fazem uso da substância.

A autora conclui, então, que o perigo traz à tona uma excitação que se estabelece como uma fuga da sociedade regrada, em direção à prática de emoções controladas e socialmente aceitas dentro da comunidade de pipeiros, onde o indivíduo reconhece sua identidade, ainda que, fora desta comunidade, a pipa e seus praticantes sejam estigmatizados como marginais.

1.3 As Emoções no esporte

Como visto no exposto acima, as categorias tanto de jogo quanto de lazer dizem respeito a atividades realizadas em conjunto, de forma não obrigatória e que invariavelmente geram uma excitação controlada. Pela análise realizada através das produções a respeito da pipa nas Ciências Sociais, é possível ainda notar diversas formas de se compreender a prática de se soltar pipas, sendo estas constituídas por variadas análises dos discursos individuais e coletivos. Tais discursos, em sua maioria, dizem respeito a sujeitos que são permeados por gramáticas emocionais presentes na prática de se soltar pipa.

Tendo em vista tal afirmação, apresentamos a seguir o campo da Antropologia das emoções e duas análises sobre as emoções em esportes – o hipismo e os esportes radicais.

1.3.1 O campo da Antropologia das emoções

Nos momentos iniciais da História das Ciências Sociais, em sua fundação como área de conhecimento no século XIX, os sentimentos individuais parecem ser relegados a análises externas às Ciências Sociais por acreditar-se serem de ordem psíquica, estando, assim, à margem dos “pares ideais” fundadores tanto da Sociologia, quanto da Antropologia. Se a primeira destas áreas toma como base para análise o par indivíduo-sociedade, a segunda funda-se na oposição entre natureza-cultura, estando as emoções associadas tanto à esfera da natureza quanto à do indivíduo, o que, de certo modo, dificultaria o estabelecimento de uma análise independente.

Entretanto, ao se averiguar com mais cuidado os trabalhos clássicos, é possível perceber, ainda que de maneira implícita, uma marcante presença da atenção para com as motivações emocionais. Tal fato pode ser observado já no estabelecimento da Sociologia como ciência, quando Émile Durkheim (1984), na tentativa de traçar um viés para a ciência da sociedade, delimitou o campo da Sociologia colocando como foco o conceito de fato social.

É fato social toda maneira de fazer, fixada ou não, suscetível de exercer sobre o indivíduo uma coerção exterior, ou ainda toda maneira de fazer que é geral na extensão de uma sociedade dada, e, ao mesmo tempo, possui existência própria, independente de suas manifestações individuais (Durkheim, 1984, p. 13).

A prerrogativa de ser externo, social e coletivo fornece pistas sobre a orientação de caminho que se pretendia dar à nova disciplina, em uma tentativa de delimitar o campo

diferenciando-o da Psicologia. Entretanto, o caminho fica turvo quando Durkheim (1996) nos fala de seu conceito de “efervescência coletiva”, referindo-se a este como um afluxo energético, gerado por situações de vida coletiva, ou seja, em situações em que há uma relação de interação entre os indivíduos.

O que deve ser compreendido para melhor entendimento do trabalho de Durkheim é que o produto da “efervescência coletiva” marca o indivíduo de forma integral, gerando neste marcas que acabam por modificar não só a forma de ver e de agir, mas principalmente de sentir, como afirma o autor: “a aproximação de um certo número de homens associados numa mesma vida tem por efeito liberar energias novas que transformam cada um deles” (1996, p. 228). Deste modo, como afirmam Coelho e Rezende (2010), já no trabalho de Durkheim é possível ver uma ambivalência no status atribuído às emoções.

Partindo desta prerrogativa, o primeiro trabalho que segue esta perspectiva é o de Marcel Mauss (1980) sobre a expressão obrigatória dos sentimentos. Neste texto, o autor questiona-se sobre o que há de espontâneo e de obrigatório nas expressões de pesar. Tal questionamento surge de sua constatação a respeito de que, em ritos fúnebres de tribos australianas, os aborígenes tendiam a chorar juntos no mesmo momento do ritual, demonstrando que as expressões de pesar estariam fortemente codificadas, havendo algo de externo aos indivíduos que os compele ao choro.

O que demonstra de maneira definitiva esta natureza puramente obrigatória da expressão de tristeza, da cólera e do medo, é que ela não é comum a todos os parentes. Não só são indivíduos determinados que choram, que uivam e cantam, mas na maioria das vezes pertencem, de direito e de fato, a um único sexo (Mauss, 1980, p. 329).

Ao ter um momento pré-estabelecido para o choro ocorrer e este acontecer de forma geral, supõe-se haver agentes externos aos indivíduos que os obriguem agir daquele modo. Entretanto, Mauss demonstra que a possibilidade do investigador social de formular a suposição e afirmar que o choro é induzido socialmente pelo ritual não afeta em nada a experiência do indivíduo inserido naquela situação, pois, para quem se põe a chorar, aquela vivência emocional continua sendo espontânea. Aí parece estar a grande contribuição de Mauss para a obra de Durkheim citada acima: Mauss transforma o par indivíduo-sociedade que estava em oposição nos estudos de Durkheim em uma relação de articulação entre as partes (Coelho; Rezende, 2010).

Dando continuidade à temática das emoções dentro das ciências sociais, outro trabalho seria a obra de Alfred Radcliffe-Brown, quando o autor trata da jocosidade nas relações de

parentesco. Maria Claudia Coelho e Claudia Barcellos Rezende (2011, p. 11) comentam que, para o autor, “os sentimentos de amizade e hostilidade, presentes principalmente nas relações de parentesco por aliança, são equilibrados pelo respeito ou pela jocosidade nessas relações, o que garantiria a ordem social”. Neste sentido, ainda segundo as autoras, podemos ver uma nítida influência de Durkheim, para quem – como citado acima – os sentimentos também teriam origem social, excluindo assim uma visão exclusivamente individual das emoções.

Coelho e Rezende citam ainda outra obra fundamental para o histórico da Antropologia das emoções: o trabalho de Ruth Benedict (1970) sobre integração das culturas. Segundo as autoras, Benedict (1970, p. 316) expõe que as configurações de cultura “condicionam as reações emocionais e cognitivas de seus portadores, de forma que estas se tornam incomensuráveis” (*apud* Coelho; Rezende, 2011, p. 12).

Como se pode notar, os esforços dos autores das três escolas antropológicas de maior expressão (francesa, britânica e americana) estavam voltados para uma análise das emoções a partir de comparações de padronização ou de sua função social. Tal viés só toma outro caminho a partir da década de 1980, quando o desenvolvimento de uma antropologia relativista norte-americana passa a tratar os sentimentos como conceitos que mediam e produzem a experiência afetiva (Coelho; Rezende, 2010, p. 14). Neste momento, a necessidade do estabelecimento de um campo específico para o estudo da Antropologia das emoções toma forma, com o surgimento de trabalhos que embasam as discussões atuais a respeito desta temática.

Os três trabalhos de maior expressão a respeito do tema são de autoria de Michelle Rosaldo (1984), Catherine Lutz (1988) e Lila Abu-Lughod (1990). Michelle Rosaldo (1984:143) afirma que “as emoções são pensamentos de alguma maneira sentidos. [...] São pensamentos incorporados” (*apud* Coelho e Rezende, 2011, p. 16). Ou seja, a autora rompe com a ideia de que pensamento e sentimento são opostos, acreditando que os indivíduos constroem sua identidade e seus afetos a partir de estímulos organizados culturalmente.

Já Catherine Lutz (1988, p. 56) julga que tanto a emoção quanto o pensamento são “características internas das pessoas”, sendo estas “realidades mais autênticas e como um lócus do self mais autêntico em comparação com a relativa inautenticidade da fala e de outras formas de interação” (*apud* Coelho; Rezende, 2011, p. 17). Dito isto, através do que chama de “etnopsicologia euroamericana”, a autora identifica pares de oposição para a representação ocidental das emoções, sendo os principais: emoção *versus* pensamento e emoção *versus* alheamento. Em relação a estes pares, Maria Claudia Coelho e Claudia Barcellos Rezende (2011, p. 17) afirmam que “a valoração da emoção, contudo, altera-se em função daquilo com

que contrasta: em oposição ao pensamento, é o polo negativo; diante do alheamento, torna-se o polo positivo".

Por fim, Lutz e Abu-Lughod (1990), com base na noção foucaultiana de discurso, apresentam a noção de “micropolítica das emoções”, segundo a qual as emoções deveriam ser analisadas de forma prática e objetiva segundo o contexto de observação. Ou seja, o intuito do discurso emocional varia segundo a circunstância a que está conectado e envolve jogos de poder e negociação. Deste modo, não há um sentido único e independente para emoções, mas, sim, é ela prioritariamente dotada de sentido nas próprias relações sociais que estão se desenrolando.

Dentro do contexto brasileiro, pode-se notar historicamente uma preocupação constante, ainda que indireta, a respeito das emoções dentro das Ciências Sociais. São os casos de autores como Gilberto Freyre (2005), Sérgio Buarque de Hollanda (1995) e Roberto DaMatta (1979), para citar apenas alguns dos autores tidos como intérpretes clássicos do Brasil. Por outro lado, há autores que, de forma direta, se debruçaram em suas obras sobre o campo das emoções nas Ciências Sociais brasileiras: Mauro Koury (2003), Claudia Barcellos Rezende (2002) e Maria Claudia Coelho (1996, 1999).

1.3.2 Emoções e Esporte: dois estudos de caso

Nesta subseção, exponho dois trabalhos que analisam as emoções associadas a práticas esportivas, ambos publicados na coletânea *Cultura e sentimento: Ensaios em antropologia das emoções* (Coelho; Rezende, 2011): o estudo de Rojo (2011) sobre hipismo e a análise de Rocha (2011) sobre esportes radicais.

No artigo intitulado “A produção de gênero no hipismo à luz dos discursos sobre emoções”, Luiz Fernando Rojo apresenta não só um panorama da Antropologia das emoções, como realiza um estudo entre gênero e emoções, comparando a prática do hipismo no Rio de Janeiro e em Montevidéu.

O autor inicia seu texto referindo-se ao aqui já citado trabalho de Lila Abu-Lughod e Catherine Lutz (1990), no qual as autoras dão ênfase à contribuição de Norbert Elias a respeito das emoções como algo culturalmente estabelecido, analisando tal afirmação a partir da relação entre emoções e esporte. Entretanto, segundo as autoras, Elias deixa em aberto a questão da distinção entre a emoção e sua forma de manifestação mais ou menos civilizada (*apud* Rojo, 2011, p. 46).

A teoria desenvolvida por Elias sobre as emoções identifica o fenômeno esportivo como uma espécie de “válvula de escape” para as tensões decorrentes da necessidade de contenção das emoções exigida no processo civilizatório, mas se tem mostrado, para além das críticas apontadas por Abu-Lughod e Lutz, cada vez mais limitadora, uma vez que estudos sobre diversas modalidades esportivas se têm complexificado e incorporado análises sobre as emoções presentes, por exemplo, nos chamados “esportes de risco” ou “radicais” (Rojo, 2011, p. 46).

No intuito de aprofundar esta análise, Rojo retorna ao seu trabalho sobre expressividade emocional (Rojo, 2005), demonstrando que o conceito de "homem cordial" inaugurado por Sérgio Buarque de Hollanda (1995) ressoa em dias atuais de forma mais expressiva sobre as mulheres, mas de forma pejorativa, dotando estas de uma maior sensibilidade emotiva. As mulheres seriam, assim, mais propensas a descontroles emocionais que afetariam sua performance em atividades esportivas, como demonstrou a análise de Rojo a respeito dos discursos durante os jogos olímpicos de 2004.

Partindo deste princípio, o autor elege o hipismo para sua análise, tendo em vista que, em tal modalidade, ao menos aparentemente, homens e mulheres disputam de forma igualitária as competições. Entretanto, em sua pesquisa, foi constatado através dos discursos dos atletas, que as diferenças de gênero são marcantes e é justamente no trato com os cavalos que estas surgem com maior importância. As mulheres teriam uma sensibilidade maior para saber os desejos do cavalo, enquanto os homens seriam dotados de maior coragem, não tendo o medo que as mulheres costumavam ter. Assim, os homens estariam mais pré-dispostos para as atividades que requeiram coragem, pois venceriam com maior facilidade os obstáculos, enquanto as mulheres teriam maior virtuosidade nas atividades que envolvam sensibilidade, onde é necessário manter uma relação mais próxima com o animal.

Através da análise dos discursos, Rojo percebe uma diferença marcante entre o hipismo no Rio de Janeiro e em Montevideu. Enquanto no Rio é possível identificar nos discursos uma clara pluralidade de identidades de gênero, em Montevideu tal pluralidade parece ser mais velada, não sendo expressa de forma aberta em espaços controlados socialmente ou em conversas públicas. Segundo o autor, isto ocorre, pois a cena esportiva uruguaia está muito mais marcada pelas diferenças de gênero do que a brasileira.

A análise se baseia na perspectiva contextualista sugerida por Lutz e Abu-Lughod (1990), que, como já dito, através de uma leitura foucaultiana do conceito de discurso, propõe que as emoções, além de serem biológicas, históricas e culturais, são discursivamente constituídas, afirmando ainda que “qualquer discurso sobre emoção é também, ao menos implicitamente, um discurso sobre gênero” (*apud* Rojo, 2011, p. 51).

No mesmo tom de Rojo, Verônica Rocha (2011) também se debruça sobre a temática da emoção dentro da prática esportiva. Em seu artigo “Ninguém se arrisca à toa: o sentido da vida para praticantes do esporte base jump”, a autora aborda os sentidos que praticantes dessa modalidade de esporte radical dão à vida e à morte, uma vez que constata que o risco extremo, chegando ao ponto de ameaçar a própria vida, é também constituinte da prática esportiva analisada.

Segundo a autora, a prática esportiva do *base jump* é considerada, no meio das confederações esportivas de paraquedismo, como a mais arriscada dentre todas as modalidades, tendo em vista que, para ser considerado um “atleta oficial”, é necessário superar um conjunto de desafios previamente estabelecidos que colocam claramente a vida em risco, mas que possibilitam “aos indivíduos, por seus próprios meios, efetuar uma série de reflexões e produzir sentidos sobre a própria vida” (Rocha, 2011, p. 66).

Para abordar a noção de risco, Rocha elege três autores-chave, a saber: Ulrich Beck (1992), Mary Douglas (1996) e Anthony Giddens (2000). Para Beck, enquanto nas sociedades industriais havia uma preocupação quanto à distribuição de bens, nas sociedades modernas o mais importante é a distribuição dos males e perigos. Já Giddens acredita que a noção de risco na modernidade faz referência a poder tornar calculável o incalculável. Por fim, Douglas crê que a noção de risco é constituída através da cultura, assim como suas características são sociais. Deste modo, a noção de perigo é variável, diferenciando-se de cultura para cultura.

Cada sociedade, então, de forma autônoma, decide o que considera como risco ou não, sendo a adesão a estes conceitos, por parte do indivíduo, uma questão não tão singular quanto parece, mas, sim, culturalmente eleita. A eleição de um risco pelo indivíduo perpassa, assim, o estabelecimento social de símbolos que reafirmam o próprio discurso daquele “eleitor” e formam o seu planejamento de o que ou quem quer ser.

Verônica Rocha define, assim, a noção de risco utilizada em seu trabalho:

A abordagem do risco sob a perspectiva do risco desejado, isto é, circunscrito a indivíduos que o elegem como estilo de vida, vivenciado-o na prática de esportes radicais. Tal perspectiva é norteadada pelo entendimento de que a opção individual pelo enfrentamento do risco se dá em meio a inúmeras possibilidades de escolhas fornecidas pela cultura em que o indivíduo está inserido (Rocha, 2011, p. 71).

Também através da análise de discursos, a autora constata que o risco para o praticante do *base jump* assume caráter positivo, uma vez que, ao ser superado, traz uma sensação de originalidade e diferenciação que distingue uma vida comum de outra extraordinária. A vida comum estaria associada, assim, ao tédio, à monotonia e à prisão. Entretanto, esta vida poderia

ser morta através do risco, que, ao ser superado, abre espaço para uma vivência subjetiva pautada em pressupostos de intensidade emocional do romantismo moderno.

Apresentado os pressupostos teóricos e uma breve análise dos campos onde esta dissertação pretende se inserir, entrarei, a partir deste momento, na discussão principal proposta aqui: as gramáticas emocionais envolvidas no jogo de pipa.

2 METODOLOGIA - INCURSÕES E INTERLOCUTORES

Buscando poder averiguar as gramáticas emocionais associadas à prática da pipa esportiva e dos festivais de pipa e visando discutir os sentimentos associados ao pertencimento implicado nestas práticas, o método de pesquisa utilizado nessa dissertação foi a observação de perto e de dentro em festivais e campeonatos de pipa. Além disso, foram realizadas entrevistas em profundidade com os praticantes que faziam parte de equipes ou instituições que tivessem a pipa como principal objeto de motivação para organização e que frequentassem regularmente festivais de pipa e campeonatos de pipa esportiva. Para tal empreitada, foi elaborado um roteiro-base com 41 perguntas, divididas em quatro blocos de análise que versavam sobre as seguintes temáticas: o indivíduo; vínculos afetivos; família e amigos; e transformações no mundo da pipa.

Entretanto, as entrevistas não se mostraram tão rentáveis nos locais das práticas do jogo da pipa. Se, por um lado, em festivais as conversas eram tomadas por um sentimento de alegria exacerbada e o discurso parecia genérico, nos campeonatos o clima de tensão e competição impedia a pré-disposição dos competidores para conceder entrevistas, ainda que de forma descontraída. Deste modo, a incursão a campo serviu para observação, de fato, de perto e de dentro, enquanto as entrevistas precisaram ser realizadas em momentos fora do contexto da prática da pipa.

Realizei oito entrevistas com pipeiros escolhidos durante as incursões a campo. O critério para escolha levou em conta uma conversa prévia e a constatação de uma mínima disposição para dialogar a respeito do tema. Também se estabeleceu a prerrogativa de todos os entrevistados pertencerem obrigatoriamente a equipes de pipa. De forma natural e sem que isto fosse previsto, montou-se uma divisão interessante para estes entrevistados, uma vez que apenas dois destes competem em campeonatos e vão a festivais. Os outros seis entrevistados se dividiam em três que competiam apenas em campeonatos e três que apenas frequentavam festivais. Exponho o perfil destes entrevistados abaixo, omitindo seus nomes verdadeiros e os substituindo por fictícios.

Leno tem 32 anos, mora em uma casa própria em Campo Grande, zona oeste do Rio de Janeiro. É casado, pai de um menino de três anos e, no momento de nossa entrevista, sua esposa esperava o nascimento de uma menina. Leno já fez inúmeras atividades em sua vida. Formou-se em Marketing e Educação Física, mas, na ocasião da entrevista, era empreiteiro, dono de uma empresa que realizava reformas em apartamentos na zona sul e Barra da Tijuca. Sua renda mensal era de R\$ 12.000,00. Seu pai é médico e a mãe, dona de casa, e ele tem uma irmã e um

irmão. Leno é um dos fundadores da equipe Cruzou, Cortou e atualmente presidente da APERJ (Associação de Pipas Artísticas e Esportivas do Estado do Rio de Janeiro) e da Liga Carioca de Pipas. Leno compete em campeonatos e vai a festivais com a equipe Cruzou, Cortou.

Marcos tem 45 anos, mora em uma casa própria, com mãe, esposa e um filho, nos fundos de sua loja de pipas. A loja e a casa ficam também em Campo Grande. Marcos tem o ensino médio completo e hoje vive dos rendimentos da loja de pipas, onde fabrica seus próprios modelos. Sua esposa é auxiliar administrativa em uma empresa e a mãe, aposentada. Sua renda familiar mensal gira em torno de R\$ 4.000,00. Marcos também é integrante da equipe Cruzou, Cortou, mas apenas frequenta festivais de pipa.

Lúcio tem 26 anos, mora em um quarto alugado, anexo à laje de uma vizinha de sua mãe, no bairro de Coelho Neto, zona norte do Rio de Janeiro. É solteiro, não tem filhos, cursou somente até o ensino médio e, na ocasião da entrevista, se encontrava desempregado. Tem um irmão mais velho, que é cabeleireiro. Sua mãe era cozinheira e o pai era segurança, estando hoje ambos aposentados. Não se sentiu à vontade para compartilhar sua renda mensal, mas afirmou que só conseguia pagar o aluguel do quarto, no valor de R\$ 200,00 reais, com a venda de rabiolas de pipa que fazia durante o dia ou da comercialização de materiais que ganhava dos patrocinadores. Lúcio é o maior campeão de pipa esportiva na atualidade no Brasil. Já ganhou campeonatos no Chile e em inúmeros estados brasileiros, todos pela equipe “Só-Pipas” (equipe de uma fabricante de linhas de pipa que tem o mesmo nome e arca com os deslocamentos dos seus competidores, além de doar material mensalmente para os mesmos).

A equipe Só-Pipas apenas frequenta competições. Deste modo, seus integrantes também só se deslocam para este tipo de evento.

Geraldo tem 43 anos, mora em uma casa própria, construída no terraço da casa de sua mãe, também em Coelho Neto, zona norte do Rio de Janeiro. É casado, tem um filho e cursou até o ensino médio. Seu pai faleceu quando ainda era criança e sua mãe trabalhava como doméstica. Geraldo é policial militar e tem uma renda média de R\$ 5.000,00. Assim como Lúcio, também faz parte da equipe Só-Pipas, sendo o líder desta. Geraldo é o único brasileiro vencedor do que se considera o campeonato mundial de pipas, em Dippe, na França. Polêmico e popular, são poucos os pertencentes ao mundo da pipa que não o conhecem, tendo em vista que foi um dos idealizadores do primeiro campeonato de pipa no Rio de Janeiro. Hoje frequenta apenas campeonatos.

José tem 42 anos, mora com esposa e seu único filho nos fundos da casa de seus pais, em Vilar dos Teles, bairro do município de São João de Meriti, região metropolitana do Rio de Janeiro. José cursou apenas o ensino fundamental e hoje trabalha em uma loja de automóveis,

limpando os carros para serem vendidos. Sua renda mensal gira em torno de R\$ 3.000,00. Sua mãe era faxineira e seu pai sempre teve uma loja de pipas, na frente da casa da família. José é líder e criador da equipe V.G., criada recentemente por membros dissidentes da equipe Aero – equipe que tinha patrocínio da marca de linhas de pipa que tem o mesmo nome. A V.G. frequenta festivais e campeonatos.

Felipe tem 35 anos, mora em uma casa em um condomínio de luxo na Barra da Tijuca, zona oeste do Rio de Janeiro. É casado e não tem filhos, tendo cursado administração de empresas. Felipe é dono da loja de carros onde José trabalha e sua renda mensal passa dos R\$ 25.000,00. Felipe é líder e criador da equipe Space, equipe bem tradicional em campeonatos. Durante o período de incumbência a campo, elegeu seu irmão como deputado estadual, com ampla campanha eleitoral realizada em campeonatos e festivais de pipa. Nos dias atuais, Felipe frequenta apenas campeonatos.

Vânio tem 20 anos, mora com os pais em um apartamento próprio em Quintino, zona norte do Rio de Janeiro. Atualmente, cursa administração e não trabalha. Seu pai é funcionário público e a mãe, dona de casa. A renda familiar é de R\$ 7.000,00 mensais e ele pertence à equipe Guerreiros do Céu, que só frequenta Festivais.

Arnaldo tem 45 anos, mora em uma casa própria em Marechal Hermes, junto com a esposa, dois filhos e os pais. Com o ensino médio incompleto, Arnaldo e sua esposa têm uma pequena fábrica de camisetas, onde normalmente são confeccionadas boa parte das camisetas de equipes de pipas do Rio de Janeiro. Sua renda familiar mensal é de R\$ 5.000,00. Arnaldo também é idealizador e organizador de grandes festivais de pipas e líder da equipe Tropica mas não freia, que só frequenta festivais.

Realizei sete incursões a campo: quatro em festivais e três em campeonatos. O número reduzido de campeonatos se fez pelo maior espaçamento entre as etapas de duplas, trios, quartetos e quintetos, o que impediu um maior acompanhamento dos mesmos. A primeira ida a um campeonato ocorreu em 18 de março de 2018, em Tubiacanga, bairro da Ilha do Governador, na zona norte do Rio de Janeiro; já a segunda deu-se em Sepetiba, zona oeste; a terceira ocorreu novamente em Tubiacanga.

Como os festivais ocorrem com maior regularidade – em praticamente todo final de semana –, minha primeira ida a um festival foi na localidade denominada Serra Alta em Campo Grande, em 11 de março de 2018. Este festival pertencia à categoria festival em local aberto. A segunda ida foi a um festival de bairro, na Favela da Coroa, no bairro da Abolição, na zona norte. Este festival foi organizado por um fabricante de pipas local. A terceira ida a campo aconteceu no bairro de Vaz Lobo, na zona norte, para um festival organizado também por um

fabricante de pipas. A quarta e última incursão a campo foi em um festival organizado por equipe, na ocasião para comemorar o aniversário de um de seus integrantes. Este festival ocorreu no bairro de Maria da Graça, também zona norte da cidade. Todas estas localidades tiveram como prerrogativa indicações de interlocutores em conversas informais ou contatos telefônicos.

Sabendo que relatar todas as incursões a campo seria um trabalho quase impossível dentro das linhas possíveis para essa dissertação, me detive nas duas primeiras experiências – festival e campeonato, respectivamente – para narrá-las de forma mais detalhada nas duas próximas seções deste capítulo. Este exercício se mostra fundamental, pois muito do que foi dito anteriormente é demonstrado de forma clara nas vivências experimentadas em campo. Os relatos a seguir são uma construção pautada em anotações retiradas dos cadernos de campo e transcritos no diário.

2.1 Primeira incursão a campo: festival

O relógio me despertou às quatro horas da manhã de um domingo e eu, ainda meio tonto de sono, tentei entender o que estava acontecendo. Quando recobrei a consciência, me lembrei que aquele era o grande dia. Saltei da cama e abri o celular: as mensagens acumuladas provavam que os grupos de *WhatsApp* não haviam parado a noite inteira. Nada diferente do que havia ocorrido na semana que precedera o domingo, 11 de março de 2018. Havia sete dias que grupos de pipa, páginas de fabricantes de pipa e pipeiros em geral compartilhavam diariamente no *Facebook* a euforia pelo evento que se aproximava.

Desde que iniciei minha pesquisa sobre eventos que envolvessem a pipa no Rio de Janeiro, de alguma forma mística o festival denominado Serra Alta, ou Rio X São Paulo, é sempre lembrado pelos entrevistados com um saudosismo comovente. As palavras sempre diziam respeito à grandeza, beleza e singularidade daquele festival. “São mais de 10.000 pipeiros”, disse-me Jabour, dono da loja de pipas localizada no Morro da Coroa, no bairro da Abolição. “Se tu chega depois das 7h, já não encontra mais lugar pra parar. Tem carro até lá na Estrada do Mendanha”, me contou Leno, presidente da APERJ (Associação de Pipas Artísticas e Esportivas do Estado do Rio de Janeiro) e um dos primeiros organizadores do Festival Rio X São Paulo.

Estar nos grupos de *Facebook* e *WhatsApp*, acompanhar as páginas e perfis

relacionados ao tema e estar em constante contato com os pipeiros me fez ser afetado por todo este clima que antecedeu o evento. Enquanto os lojistas divulgavam as pipas que haviam feito especialmente para o festival e incentivavam que comprassem com eles, as páginas sobre o tema compartilhavam vídeos de edições passadas, enquanto a contagem regressiva na página oficial fazia minha expectativa aumentar a cada dia. O vaticínio dos interlocutores de que encontraria por lá fontes de informações que até então não haviam concordado em colaborar comigo me fazia acreditar que a ida ao festival seria um divisor de águas em minha pesquisa.

No dia anterior, preparei tudo como manda o figurino: caderno de campo, máquina fotográfica, gravador e garrafa d'água. Levantei no domingo com o dia ainda escuro, tomei um bom café, peguei o que havia separado, calcei minha bota e me lancei em direção ao bairro de Campo Grande, região ao extremo da zona oeste no Rio de Janeiro. Fui sozinho, sem saber o caminho e temendo que o *GPS* me desse uma indicação errada e eu acabasse em algum local desagradável. Meu maior medo dizia respeito ao percurso que teria que percorrer após a saída da Avenida Brasil.

A distância de minha residência até o local do evento era de 41 km; e até a temida saída da Avenida Brasil, levei cerca de 50 minutos. Entretanto, tão logo saí da Avenida e peguei a Estrada do Mendanha, avistei ao longe uma fila de ao menos cinco carros andando a uma velocidade reduzida. Custei a entender o que ocorria e, só quando já estava bem perto, foi que pude ver pelo vidro traseiro do carro que a mala – já sem a tampa – estava abarrotada de pipas. Então, não tive dúvidas. Eles estavam indo para o mesmo lugar que eu. Me pus atrás do último carro e reduzi a velocidade para os 30km/h em que andavam. Assim que me coloquei naquele lugar, o carro da frente ligou e desligou o pisca-alerta por três vezes e o motorista estendeu o braço para fora, fazendo com a mão um gesto que parecia me chamar. Não demorou muito para outros carros se juntarem a nós, se colocando na traseira do meu carro.

Percorremos em fila cerca de 2 km pela Estrada de Serra Alta, que tem seu início na Estrada do Mendanha. A Estrada de Serra Alta não é asfaltada e os buracos são consideravelmente grandes. A noite anterior havia sido toda de chuva e a terra batida tinha se tornado um grande lamaçal. Fomos tentando desviar da melhor forma possível de cada buraco. Enquanto, por alguns, conseguíamos passar com louvor, em outros não tínhamos a mesma sorte. Se a velocidade anterior na estrada asfaltada já era baixa, com a estrada neste estado levamos 30 minutos para chegarmos finalmente ao local do festival.

Quando fui me aproximando, dei graças por não estar sozinho naquela chegada. Não havia nada próximo. Nem casas, postes de luz ou sequer uma pessoa caminhando a pé. O mato passava na altura do carro e a entrada do local dava-se ao ultrapassar uma ponte já bem velha, que saltava sobre um riacho insalubre. Por ali, só passava um carro por vez. Eram 6h30min da manhã e eu ficava imaginando como aquilo ficaria depois e como eu sairia dali. Logo após dirigir por um labirinto estreito com um matagal denso em ambos os lados, cheguei ao que se chama de rua principal. Ali, já era possível ver inúmeras pipas no ar, carros parados, barracas de pastel sendo montadas, tendas com vendedores de pipas arrumando seus produtos, cabanas de clubes sendo içadas. Parecia o início do estabelecimento de um grande acampamento.

Achei melhor manobrar o carro e pará-lo já próximo da saída, temendo o que poderia vir a ocorrer quando outros carros comessem a chegar. Enquanto estava realizando a manobra, ouvi alguém gritar: “Chegou cedo, pesquisador!” Olhei para fora do carro e quem brincava era Eduardo, um interlocutor ao qual havia chegado através do Leno e que, segundo informações, seria o responsável pela organização do evento. Ainda não o conhecia pessoalmente, somente por mensagens de celular, visto que nosso primeiro contato tinha se dado somente no final de semana anterior ao evento, quando liguei para ele a fim de saber mais detalhes sobre a o cronograma prévio para realização do festival.

Nesta conversa que tivemos por telefone, Eduardo se limitou a dizer que ele iria chegar lá às 2h da manhã para montar sua barraca, mas que este horário para mim era muito cedo. Me aconselhou a chegar por volta de 7h. O pai de Eduardo é fabricante de pipas em uma comunidade próxima ao local do festival e Eduardo vende as linhas chilenas, algo proibido por lei. Estacionei o carro e fui direto conversar com ele. Estava surpreso por ele ter me reconhecido ainda dentro do carro. Ele fez mais uma brincadeira em relação à minha barba e, antes mesmo de mantermos uma conversa, já parecíamos ser amigos de longa data.

Eduardo e seu pai haviam chegado realmente às 2h da manhã. Entretanto, a tenda deles já estava montada desde o dia anterior, quando houve ali outro festival. O local chamado de Serra Alta, em referência à estrada que se finda por ali, é historicamente um “pico” de pipas no Rio de Janeiro. Em todo final de semana, centenas de pessoas se dirigem a Serra Alta para ali soltar pipa. O local em si, segundo Eduardo, é um loteamento que nunca foi para frente. De fato, podemos ver uma rua principal e outras quatro perpendiculares que a cruzam, criando grandes retângulos onde o mato cresce de forma selvagem. As ruas são de paralelepípedo, sendo a principal uma suave ladeira, estando, assim, cada retângulo loteado

um pouco acima do outro.

Fiquei conversando com o Eduardo por cerca de uma hora. Durante desse tempo, foi possível ver o local ir tomando forma. Motos, carros, vans e ônibus iam chegando e se estabelecendo pelas ruas do local. Alguns desbastavam o mato com o intuito de erguer as tendas, outros ficavam pelas ruas. Era possível ver também vendedores que estavam ali desde o dia anterior e que haviam estendido panos nas janelas dos carros, de forma a impedir que a luz entrasse, para poderem dormir um pouco. Não demorou muito para o céu estar tomado por pipas.

Minha conversa com o Eduardo foi interrompida por um rapaz de moto, dizendo que o ônibus do pessoal de São Paulo estava já na Avenida Brasil e que ele estava indo lá buscá-los. Notei certa tensão no ar e perguntei ao Eduardo se estava acontecendo alguma coisa, ao que ele me respondeu: “É que o pessoal de São Paulo tem medo. Eles já foram fichados aqui pela polícia.”. Pedi para que Eduardo me contasse mais sobre o ocorrido, o que, de forma reveladora, deu-me um panorama geral do que foi e do que é o festival Rio X São Paulo em Serra Alta

O festival Rio X São Paulo leva este nome, pois seu início acontece por conta de uma rixa – “rixas boas”, como gostam de frisar os pipeiros – entre pipeiros do Rio de Janeiro e de São Paulo. Tal rixa surgiu no findado site de fotos Flogão, onde um pipeiro chamado Júlio tinha um perfil denominado Pipas RJ. Neste perfil, desde 2006, Júlio divulgava os festivais que estavam acontecendo pela cidade, além das pipas fabricadas por inúmeros pipeiros da cidade do Rio de Janeiro. O perfil passou a se popularizar e atingir outros estados, tal qual São Paulo. Os pipeiros de São Paulo passaram a comentar nas fotos do perfil de Júlio e dali uma amizade começou, passando as trocas a ocorrerem com mais intensidade em uma comunidade da extinta rede social *Orkut*. Depois de algum tempo com conversas online, foi decidido que deveria ocorrer um festival.

O primeiro Rio X São Paulo aconteceu por volta de 2011 em Realengo, na zona norte do Rio de Janeiro. Entretanto, não reuniu muitas pessoas de São Paulo, supostamente por ter sido pouco divulgado naquela cidade. O festival de Serra Alta já acontecia desde 2010, sendo organizado pela equipe Cruzou, Cortou, sob liderança de Leno – hoje presidente da APERJ. Em 2012, Leno teve a ideia de trazer o torneio Rio X São Paulo para o Serra Alta, tendo em vista o espaço que tinham disponível para o evento. No primeiro Rio X São Paulo organizado pelo Leno, relata-se que o evento contou com milhares de pipeiros e, como dito, com carros ocupando toda a Estrada de Serra Alta, até a Estrada do Mendanha.

Estes festivais Rio X São Paulo organizados pela equipe Cruzou, Cortou duraram até 2015. Com o tempo, o festival tomou proporções inimagináveis, contando com a presença de pipeiros de inúmeros estados que não só Rio de Janeiro e São Paulo. Por intermédio de equipes de São Paulo, passou-se também a realizar este festival na cidade de Osasco. De 2011 a 2015, então, a regularidade do festival Rio X São Paulo era basicamente bimestral, acontecendo sempre quatro festivais por ano, dois no Rio de Janeiro e dois em Osasco.

Entretanto, em 2015, aconteceu uma fatalidade que fez com que o festival parasse de ser realizado no Rio de Janeiro. Como dito, o festival ganhou proporções até então inimagináveis, o que causou alguns problemas. Como problema principal, pode-se citar a evasão de pipeiros de festivais menores para irem ao Serra Alta. Contam os interlocutores que isto causou inveja de muitos organizadores de festivais, que, por conta deste sentimento, denunciaram o festival Rio X São Paulo em Serra Alta. No Festival de 2015, devido a uma denúncia, o ônibus vindo de São Paulo trazendo algo em torno de 50 pipeiros foi parado pela polícia já na Estrada do Mendanha. Estes traziam consigo linhas chilenas que, como já dito, são proibidas por lei. Todos, então, foram conduzidos à delegacia, foram fichados e tiveram seus materiais apreendidos. No mesmo festival, a polícia militar ambiental fechou a única entrada do loteamento onde ocorre o festival, recolhendo todo o material dos pipeiros que saíam dali.

Desde então, Leno, líder da equipe Cruzou, Cortou, desistiu de organizar o festival, tendo em vista o nascimento de seu primeiro filho e sua preocupação em ser responsabilizado pela organização do festival e preso por conta disto. Outros pipeiros tentaram dar prosseguimento à realização do festival, mas a presença de pipeiros paulistas não ocorreu, devido ao temor de novamente serem denunciados e, desta vez, presos. Junto a isto, ainda ocorreu o fato de que, no terreno onde acontecia o Rio x São Paulo em Osasco, começou a ser construída uma Universidade, o que diminuiu consideravelmente a área, impossibilitando a realização de um festival da magnitude do Rio X São Paulo na localidade. Esta ausência de paulistas no Rio de Janeiro e de cariocas em São Paulo fez com que o torneio Rio X São Paulo perdesse sua razão de ser.

De 2015 a 2017, o festival em Serra Alta ocorreu sem grandes repercussões, sendo um festival de menor expressão, próprio do bairro de Campo Grande. Entretanto, em 2018, Leno, que era vendedor de pipas na região, resolveu tomar a frente da organização e movimentar a realização de mais um festival. É importante que se diga que, ainda que reúna milhares de pessoas no local, o festival não tem nenhuma autorização da prefeitura, corpo de bombeiros, polícia militar ou qualquer outro órgão público. Não há estrutura de banheiros,

iluminação ou qualquer tipo de organização efetiva. A página oficial do evento é administrada por Eduardo e um amigo, mas, a qualquer um que pergunte, não são eles os organizadores do evento.

Sendo assim, de modo flutuante, para o grande público o evento acontece sem um organizador específico, sem um responsável. São divulgadas as datas no perfil oficial, a contagem regressiva é realizada, mas não há alguém que fale em nome do festival.

Antes de chegar à narrativa sobre o final do dia, é preciso falar sobre o transcorrer do evento em si. Como dito anteriormente, cheguei ao festival às 6h30min da manhã e, após uma longa conversa com Eduardo, resolvi caminhar pelo local. Às 8h da manhã, o local já estava lotado; às 10h realmente não entrava mais ninguém. Os carros paravam no meio da rua, as tendas das equipes foram montadas por cima dos matagais, as pessoas iam se espalhando pelo mato adentro e o céu estava coberto de cores. O som era tomado por gritos e brincadeiras jocosas misturadas ao som de funk alto, que ecoava dos alto-falantes dos carros. Pelo ar, se espalhava o cheiro de fritura e churrasco, o primeiro vindo das inúmeras barracas de pastel e o segundo saindo das diversas churrasqueiras que, quase como uma regra, estão presentes em todas as tendas de cada equipe.

As equipes chegaram ao local reunidas, trazendo consigo bandeirões que hasteavam próximo às suas tendas. Estavam vestidas de forma uniformizada, com camisas de meia manga que normalmente trazem o nome da equipe, o símbolo, o local de origem, e normalmente contam com de cinco a vinte membros. Estes são majoritariamente homens entre 20 e 60 anos, contando, às vezes, com algumas crianças (seus filhos) e, raramente, com suas companheiras. Anderson, líder da equipe Pipeiros-Legítimos, do bairro Village, fez a seguinte declaração sobre a presença de sua companheira no festival: “Minha esposa até gosta, mas eu evito de trazer. É muito homem junto, a gente fala muita besteira, fica bebendo... Aí não dá”. Já quanto à presença do filho, Paulo, também membro da mesma equipe, disse: “Eu trago ele porque aí a mulher não reclama de eu passar o dia todo aqui. Tô trazendo o moleque pra se divertir, entendeu? Mas quem se diverte mesmo sou eu”.

As equipes são formadas seguindo diversos propósitos, mas o mais citado, sem dúvida, é o estar entre amigos e se divertir. Para os pipeiros que pertencem a uma equipe, estar reunido é poder “sacanear” o amigo, compartilhar histórias passadas, beber cerveja, comer churrasco e, principalmente, fazer o que dizem ser a melhor coisa de suas vidas: soltar pipa. Walter, da equipe Tomba mas não Freia, de Campo Grande, diz que “Formar uma equipe é manter a cultura da pipa viva, é união. União é a coisa mais importante. A gente

compartilha tudo aqui, todo mundo é igual na pipa”. Sobre este tema, Milton, da equipe Falcão dos Ares, que veio de Manaus para o evento, relata que “Equipe de pipa é isso... Estar sempre junto, viajar junto. Ser igual. A gente colocou essa camisa, saiu de Manaus é todo mundo pipeiro. Não tem trabalho, condição financeira, se é rico, se é pobre, se é branco, se é negro, é pipeiro da Falcão dos Ares”.

Cada equipe, ao montar sua tenda no Serra Alta, estabelece seu território no Rio X São Paulo. Fica terminantemente proibido que qualquer pipa que venha a cair próximo à tenda da equipe seja resgatada por alguém que não pertença a ela. Ainda que tais equipes tragam consigo de 500 a mil pipas para soltar no dia. Toda equipe tem um ou mais bambus, que ficam sempre à mão, para que, assim que uma pipa for vista perto da tenda, o bambu seja levantado e esta seja recolhida pela equipe. Se alguém de fora da equipe estiver correndo atrás dessa pipa, todos os membros da equipe gritam quase em uníssono: “Oh xepeiro, oh xepeiro”. Tal sentença faz referência à função de xepeiro. Ainda que quem esteja correndo atrás da pipa não se identifique com tal função, o grito de ordem faz com que a pessoa saiba que está em território hostil e que ali nada pode fazer. E realmente não faz. Todos que ouvem tal grito param na hora de correr e desistem de pegar a pipa, sabendo que ela agora pertence à equipe daquele território.

Afastado do espaço dessas equipes, a busca por pipas acontece de forma livre, estando na disputa por elas crianças, adolescentes e adultos. É comum ver, no meio do matagal, inúmeros indivíduos com pedaços de madeira dos maiores possíveis nas mãos, tentando sempre ser o mais alto e, assim, conseguir pegar a pipa antes dos outros. Quando qualquer indivíduo toca na pipa, a disputa por ela termina na hora. Não há discussão, nem briga, nem disse me disse: o primeiro a tocar na pipa voada é seu novo dono.

Uns guardam estas pipas, outros as revendem, outros tantos já tratam de colocá-la no céu novamente. Julinho, que se diz xepeiro profissional aos 16 anos, relatou que vive de resgatar pipas: “Eu venho todo sábado e domingo aqui pro Serra Alta. Em dia normal, eu pego umas 50 pipas, mas hoje acho que vou pegar pra mais de 100. Aí eu arrumo elas e revendo lá perto da minha casa por R\$ 0,50 centavos ou R\$ 1,00 real”. Já Lucas, de 30 anos, diz: “Eu gosto de pegar pipa pela zoeira, pra zoar os outros, empurrar, correr. Depois eu guardo de lembrança pra mim. Tenho pipa do primeiro Rio X São Paulo de 2012 lá em casa”.

Os sentimentos pela pipa são muitos. Cada um tem suas razões particulares para estar ali o dia inteiro soltando pipa, todo final de semana, quiçá todo dia. Todos que estão por ali têm um passado emotivo com a pipa, seja a lembrança de um parente, da infância, seja o reconhecimento de si como alguém que pertence a algo. Walter diz: “A pipa imprime

sentimento na gente. Ela traz sentimento de liberdade, no céu a pipa não tem limite. Eu solto pipa e lembro do meu pai, dos meus irmãos, da gente brincando. É bom demais”.

Para outros a pipa funciona como uma fuga da realidade, como relata Vânio: “Cara, é foda. A pipa é terapia, tá ligado? Eu coloco ela no ar e esqueço da porra toda. É minha válvula de escape. O patrão me esculacha o dia todo. Eu chego de tarde, coloco a pipa no céu e esqueço dele, esqueço da minha mulher me perturbando, do meu filho me enchendo a paciência”. Há ainda quem vá além, como Felipe: “Pipa é minha essência, é quem eu sou. Ela vem de herança, meu pai me ensinou. Eu cresci com a pipa e não sei estar longe da pipa. Se a gente se afasta, não sou mais eu, é outra pessoa”. José Celso completa: “Pipa é vício. É algo que tu não pode viver sem, eu só consigo comparar pipa mesmo ao gosto por mulher.”. Nestes relatos, fica clara uma relação com a pipa representada não só como sentimental, mas também como física e social, algo que mexeria organicamente e socialmente com seus praticantes.

Dois falas opostas apontam para a variedade de pensamentos contida no mundo da pipa. Eduardo, militar de 50 anos, ao ser questionado sobre por que as mulheres não soltam pipas, diz: “Meu amigo. Isso é um problema delas com a pipa. Elas não sabem soltar porque é coisa de homem. Que nem futebol... Tem uma ou outra que joga legalzinho. O resto é tudo merda. Pipa é igual”. Por outro lado, temos Roberta, paulista de 16 anos que, há pouco mais de um ano, tem um canal no *Youtube* que já conta com mais de cem mil inscritos. Roberta vai soltar pipa em festivais regularmente por todo o Brasil e, invariavelmente, corta as pipas de muitos homens. Ao ser perguntada sobre o que ela achava disso, responde a menina: “Eu acho irado! Tem um monte de menina que tá se empolgando a soltar pipa por causa do meu canal. Elas vêm falar comigo que era tímida, que não soltava pipa porque os cara ficava de noia com elas, aí agora tão soltando e cortando os moleque tudo”.

Roberta – ou Beta, como é conhecida – é referência para a nova geração de pipeiros e principalmente de pipeiras. No festival, não parou um instante sequer de dar autógrafos e tirar fotos. Seus pais ficam envaidecidos com o sucesso da filha: “Ahh! Eu acho ótimo. Minha filha tá ajudando um monte de menina por aí a soltar pipa e ser feliz”, diz Marta, mãe de Roberta. Outras pessoas concorridas no festival estavam na tenda vizinha à de Beta: Vitinho e Lucas, membros do canal no *Youtube* Pipa e Zoeira, que já conta com mais de 700 mil inscritos. Ambos também não tiveram sossego um minuto sequer. Vitinho também é criador de um aplicativo para celular que leva o mesmo nome do canal. Tanto Beta quanto Vitinho são patrocinados pela fábrica de linhas Só-Pipas. O patrocínio é feito em forma de troca, ou seja, a fábrica de linhas cede linhas, pipas e outros materiais e os patrocinados usam

roupas e bonés das marcas.

Estes exemplos são interessantes para notarmos a reinvenção que a pipa vem tendo no cenário atual. A pipa continua forte e a cada dia mais presente na vida dos jovens, seja através do *YouTube*, de jogos para celular e de outros meios. Prova disto é a pipa ter sido tombada como patrimônio cultural imaterial no Estado do Rio de Janeiro, notícia que foi recebida em tom desdenhoso em muitas redes sociais e veículos de comunicação. Mas, como disse o Deputado Paulo Ramos, autor do projeto de lei de tombamento e que estava presente no festival Rio X São Paulo: “Não importa a forma que fomos recebidos. O importante é que conseguimos mais esta vitória e ganhamos repercussão. Vamos em frente. A pipa se tornará esporte olímpico!”.

Entre uma entrevista e outra, me vi quase que forçado a comer churrasco, tomar cerveja e ganhar presentes. Retornei para casa com o carro cheio de pipas, bonecos, camisas, copos e enfeites. A cada conversa, um interlocutor oferecia alguns de seus artesanatos ou algo que fizesse referência a sua equipe para me dar como lembrança. A todo momento, me traziam carne, linguiça, pão de alho e copos cheios de cerveja, como se eu fizesse parte de cada um daqueles grupos. Quando tentava recusar, era comum ouvir frases como a de Anderson, da equipe Pipeiros Legítimos: “Vai dizer que não tá com fome? É de graça, porra! Aqui é tudo nosso. Pega aí”.

Já passavam das 16h quando percebi que o evento estava diminuindo. Muitas barracas já haviam sido desmontadas e o engarrafamento próximo à saída já estava grande. Me despedi de meus interlocutores e fui para o carro. Depois de trinta minutos tentando chegar à ponte, me assustei com alguém batendo no vidro do carro. Era um homem que nunca havia visto. Abaixei o vidro e, afobado, o rapaz me disse: “Irmão, a polícia tá ali. Tão revistando e pegando a carretilha e a linha de geral”. Respondi dizendo que não tinha nada comigo e continuei andando. Ao passar pelo local, uma confusão se formou e acabei por não ser parado para a revista do meu carro.

Curioso que estava, encostei mais à frente e resolvi ir até a confusão para compreender o que estava acontecendo. Peguei minha câmera e tirei algumas fotos da viatura da Polícia Militar Florestal, além da apreensão que estava sendo feita e da confusão em si. Quando me aproximei para ouvir o que estava ocorrendo, um policial que carregava um fuzil apontado para o chão veio em minha direção, perguntando por que eu estava tirando foto dele. Respondi que não havia tirado foto dele, apenas da viatura e da apreensão. Nisto, fui duramente criticado: “Você é imprensa? É repórter? Tá fazendo o que tirando foto da minha

viatura? Isso é uma viatura de um órgão público e eu tenho meu direito de imagem”. Retruquei: “Exatamente por ser de um órgão público que posso tirar fotos. Não feri seu direito de imagem, pois não tirei foto sua”. Ele abaixou o fuzil, encostou a mão em meu ombro e começou a me direcionar para detrás da viatura.

Pensei naquele momento que eu iria ser agredido; a situação era propícia. Por sorte, alguns pipeiros viram a situação e começaram a gritar, gerando uma comoção sobre a minha situação que fez o policial parar de me empurrar, dizendo: “Deixa eu ver as fotos”. Mostrei a ele as fotos. E disse-me ele: “Você vai apagar isso agora e sair daqui na moral”. Respondi: “Você não pode pedir pra eu apagar uma foto de uma paisagem que tem uma viatura qualquer”. Ele, então, me perguntou: “Cidadão, você é da imprensa? Quem é você? ”. Respondi que sou estudante de ciências sociais da UERJ e estava fazendo uma pesquisa sobre pipas para a minha dissertação de mestrado. Tirei minha carteirinha do curso do bolso e mostrei a ele. A mudança dele foi instantânea: “Eu sou formado em Engenharia Ambiental pela UERJ! Mas você tá pesquisando pipa? ”. Respondi afirmativamente, explicando o porquê de eu estar ali: “Sim, quero saber o que motiva essas pessoas a estarem aqui hoje. ” Frente à minha resposta, ele afirmou: “São um bando de vagabundo, meu amigo. Isso sim. Não são que nem a gente que estudou não.”.

Me atentei, então, que ele poderia ser uma ótima fonte de informação para eu saber “do outro lado” da pipa. Expliquei minhas intenções e perguntei se eu poderia ter o contato dele, para conversar sobre este trabalho. Foi aí que reparei que não havia nome em sua farda. Nesse momento, um senhor se aproximou e perguntou se poderia ir, já que o material dele estava todo apreendido. O policial, de forma grosseira, mandou que ele ficasse onde estava e aguardasse a averiguação. Perguntei se poderia tirar foto da frente da viatura, com as linhas todas apreendidas. O policial disse que infelizmente não. Estava clara a mudança de tratamento ali. Eles eram diferentes, eu era igual. A confusão voltou a ocorrer e o policial começou a se irritar e a dar voz de comando para que se afastassem. Anotei meu número em um papel e entreguei pra ele, pedindo para que, se se sentisse à vontade, entrasse em contato comigo para podermos conversar. Ele sorriu e disse que faria, o que até hoje não ocorreu.

Fui embora cansado, mas realizado. O campo havia rendido como eu nunca imaginei que poderia acontecer. D e p o i s de doze horas de campo, o esquecimento do bloqueador solar me fez ficar com o rosto ardendo muito mais do que deveria, mas a sensação de saber que se está caminhando e evoluindo na pesquisa dificilmente poderia ser comparada a algo.

2.2 Segunda incursão a campo: campeonato

Raiava mais um domingo, quando, bem cedo, fui despertado por minha esposa, perguntando se não havia me atrasado para o “compromisso do mestrado”. Quando olhei para o relógio, já se passava uma hora do horário em que eu deveria ter acordado para me dirigir à etapa de quinteto do campeonato organizado pela Liga Carioca. Ainda sem entender como havia perdido a hora, pensei em desistir de minha ida e retornar ao sono. Depois de algumas ponderações mentais sonadas, resolvi olhar o grupo de *WhatsApp* da Liga Carioca de Pipa Esportiva para ver como estava o movimento. Vi, então, que alguns dos organizadores haviam anunciado seus atrasos alguns minutos antes. Achei aquilo curioso, visto que já eram 7h da manhã e o horário de início do campeonato estava marcado para este mesmo horário. Decidi, então, me dirigir ao local.

A semana que precedeu o campeonato não foi nem de longe marcada pela euforia que havia vivenciado nos dias anteriores ao festival de Serra Alta, relatado anteriormente. O único grupo de *WhatsApp* da Liga Carioca de Pipa Esportiva, onde se encontravam os líderes das equipes, foi movimentado apenas com dúvidas quanto a uniforme, horário, estrutura do local e as coordenadas para se chegar até lá. No grupo do *Facebook*, apenas uma transmissão ao vivo do sorteio dos grupos para decidir em quais arenas cada equipe ficaria. Essa transmissão contava com não mais do que 30 espectadores.

Achei aquilo tudo muito curioso, mas considerei que poderia haver um filtro, visto que, naqueles espaços, só se encontravam os líderes das equipes e que os assuntos mais polêmicos estariam sendo tratados nos grupos referentes a cada equipe.

Esta seria a quarta etapa dos campeonatos organizados pela Liga Carioca de Pipa Esportiva. As outras três etapas foram de duplas, trios e quartetos. Esta quarta seria de quintetos. Ou seja, cada equipe deveria ter cinco integrantes competindo. Não havia também premiações em dinheiro ou um acesso para algum outro campeonato mais expressivo. A vitória nesta etapa daria apenas para a equipe uma pontuação para ascender no ranking da Liga Carioca de Pipa Esportiva, que se baseia na Formula 1.

O campeonato fora marcado para um local chamado Tubiacanga, situado atrás do Aeroporto do Galeão, no bairro da Ilha do Governador, zona norte do Rio de Janeiro. Tendo em vista esta localização, tive a certeza de que o acesso ao campeonato seria mais fácil do que vivenciara no festival. Ledo engano...

Assim que saí da Estrada do Galeão, o *GPS* me indicava uma rotatória em que a única

saída levava a uma rua bem estreita, com casas de tijolos nus pelo lado direito e muito lixo jogado na rua no lado esquerdo. Fiquei com receio de estar entrando em uma favela; parei o carro na rotatória e conferi o *GPS*. De fato, aquele parecia ser o caminho correto e, assim, me coloquei a segui-lo. Passada a rua estreita, entrei em uma estrada de asfalto bem erma e com vegetação alta, sem sinalização de trânsito no chão ou alguma habitação de um lado ao outro.

Percorridos 5 km nesta estrada, cheguei a uma pequena vila, muito arborizada e com ruas sem asfalto, com casas simples e bem simpáticas. O local parecia uma colônia de pescadores, com ar bucólico à beira da baía de Guanabara. Olhando o local, demorei a me dar conta de que havia dado uma volta completa na vila e que o destino do *GPS* era aquela pequena vila: ali era Tubiacanga. Fiquei incrédulo em como um campeonato poderia acontecer ali e como era possível eu não ter visto nenhuma movimentação de atletas de pipa. Saltei do carro e fui até uma venda perguntar se alguém saberia me informar sobre o campeonato de pipa que ocorreria ali naquele dia. A senhora dona do lugar, de forma simpática, disse não ter conhecimento e questionou um senhor que entrava com uma bicicleta. O mesmo endossou a primeira, que, então, me devolveu: “Olha, se o Geraldo não sabe, então ninguém sabe”, rindo em seguida. Agradei e voltei ao carro.

Pensei ter entendido o nome errado e fui conferir novamente o grupo de *WhatsApp*. Era realmente Tubiacanga. Neste momento, notei também que não havia sinal de celular no lugar e que eu estava impossibilitado de conseguir informações que não fossem dos moradores dali. Como nem o “Geraldo sabia de nada”, resolvi dar mais uma volta de carro na vila e tentar achar qualquer sinal de alguém que parecesse estar indo para um campeonato de pipa esportiva.

Foi somente no meio desta segunda volta que vi um carro com as portas abertas e cinco homens vestindo uma mesma roupa. Me aproximei e vi que se tratava do uniforme da equipe Terremoto, do Vidigal, cujos vídeos eu já havia visto pelo *YouTube* e *Facebook*. Perguntei, então, como fazer para chegar ao local. Eles me informaram que também não sabiam e que estavam tentando ligar para um integrante da equipe que já estaria no local. Resolvi esperar esse contato para segui-los.

Depois de alguns minutos, as coordenadas foram passadas e segui o carro da equipe. De fato, o caminho para o local não estava mapeado no *GPS*, uma vez que a entrada se dava pelo que parecia ser o portão de alguma residência. Entramos por este caminho e logo reparei que novamente não seria fácil chegar ao lugar. O cenário era de uma estrada de terra com buracos gigantescos e muito mato no entorno. Ao menos desta vez não havia lama. Fui até onde o carro me permitia – o que não foi muito longe – e parei o veículo já derrubando alguns matos, tendo até dificuldade para abrir a porta.

Passados 500 metros de caminhada, cheguei ao local, onde inúmeros indivíduos se colocavam próximos a uma tenda. No local, Leno, presidente da Liga Carioca de Pipa Esportiva, dava algumas instruções para os líderes das equipes sobre como aconteceria o campeonato. Não consegui ouvir muito bem estas primeiras instruções, mas reparei que não havia nada montado. Assim que os líderes das equipes se dissiparam, cumprimentei o Leno e o mesmo me pediu desculpas por não poder me dar atenção naquele momento, pois estava “uma confusão que só”. Mais tarde saberia que ele havia chegado 30 minutos antes de mim e que realmente o início do campeonato estava consideravelmente atrasado.

Enquanto Leno e dois outros representantes da Liga arrumavam os troféus, distribuíam água e frutas, alguns líderes de equipes pressionavam a organização para dar início aos combates, pois se corria o risco de o vento acabar. Leno tentava controlar os ânimos, dizendo que sabia o que estava fazendo e que tudo estava sob controle. Entretanto, ao que parecia, não estava. Não havia árbitros suficientes para as quatro arenas que seriam montadas e Leno tentava achar aqueles em quem confiasse e que não iriam dar vantagens a certa equipe, para fiscalizar alguma das arenas de competição.

Neste ínterim, alguns competidores estendiam no local, em par, lonas brancas distantes umas das outras, sendo às vezes preciso arrancar a vegetação que se encontrava relativamente alta. No meio destas lonas, foram montadas tendas para a proteção do sol, que, tendo em vista a proximidade do meio-dia, castigava os competidores. As lonas brancas demarcavam o espaço de onde as equipes deveriam soltar suas pipas; as tendas eram reservadas aos árbitros e às equipes que aguardavam sua vez de competir.

Estas quatro arenas foram divididas por cores: arena azul, arena verde, arena amarela e arena branca. Em cada uma, havia um grupo de oito equipes, e todas deveriam competir entre si em algum momento, avançando para a próxima fase aquela que obtivesse mais pontos. Os pontos eram conquistados através do cálculo de quantas pipas da equipe vencedora permaneciam no alto, após terem cortado todas as pipas da equipe derrotada. Ao final, quando todas as equipes da mesma arena tivessem se enfrentado, as duas com melhor pontuação passavam para a etapa de mata-mata. Nesta etapa, havia um sorteio para um chaveamento. Através de duelos únicos as equipes se enfrentariam até que apenas uma se sagrasse campeã.

Me posicionei próximo à tenda da organização, onde se encontravam o presidente da liga, o pódio, troféus, água e frutas. O presidente da liga, assim que ligou o microfone e a caixa de som para dar algumas informações gerais, me apresentou como pesquisador da UERJ e disse que eu ficaria com eles durante aquele dia inteiro, fazendo algumas perguntas e tentando ajudar o esporte a crescer.

A priori, escolhi aquele local – tenda da organização – pois considerei que este seria privilegiado para estar ciente de qualquer passo dado para início, interrupção e fim, ou mesmo qualquer tipo de problema que ocorresse durante a competição. Além disso, estaria próximo dos dois únicos carros que comercializavam sucos naturais e salgados, vendidos no portamalas, e que, através do contato com a organização do evento, permanecem no local em todas as etapas.

Infelizmente, para minha surpresa, quando ainda era afixado na tenda da organização um quadro com os papéis dos grupos sorteados previamente, um competidor chegou vociferando: "Porra, Leno! A arena azul já tá indo pro segundo combate e a minha não tem nem árbitro." Aquilo me deixou meio confuso, pois até então eu não havia percebido nenhuma movimentação para início de nada. E como os combates haviam começado sem uma autorização prévia da organização?

Naquele momento, vi que o presidente da Liga havia ficado um tanto quanto irritado. Considerei que este iria interromper os combates e retomar o controle das decisões durante a competição. Mas não. Na realidade, chamou um indivíduo e pediu que ficasse como árbitro na arena amarela. Este homem, que devia ter seus quarenta anos, estava de chinelos, bermuda jeans surrada e sem camisa. Vestido desta maneira, pegou uma prancheta na tenda da organização, prendeu as folhas referentes às equipes pertencentes à arena amarela e se dirigiu para a mesma, dando início aos combates. Algo minimamente curioso, visto que vestir uniformes é uma regra básica do estatuto das competições organizadas pela Liga.

Resolvi seguir este homem e acompanhar o início dos combates na arena amarela, já que a ideia de ficar na tenda da organização pouco foi gratificante. Logo quando cheguei à arena, notei os ânimos um tanto quanto aflorados entre os integrantes da equipe que havia reconhecido logo ao chegar a Tubiacanga. A discussão ocorria, pois um dos membros havia esquecido a bermuda do uniforme e aquilo poderia causar desclassificação. Enquanto o líder da equipe fazia ponderações sobre a falta de comprometimento, o integrante que havia esquecido a bermuda dizia que aquilo não era responsabilidade dele e sim do responsável pela equipe, ou seja, o líder em questão. Esta situação não durou muito, tendo em vista que, enquanto ela ocorria, um terceiro membro da equipe havia ido até o carro buscar uma bermuda extra que trouxera consigo.

Pouco depois do término da discussão, o árbitro chamou as duas primeiras equipes e pediu para que se dirigissem às lonas que demarcavam os campos de prova. Quando os cinco integrantes de cada equipe encontravam-se dentro do quadrado, o árbitro indagou a uma equipe

por vez se estavam prontos e deu a ordem para que o combate se iniciasse. Pouco a pouco, todas as arenas foram iniciando seus combates e o campeonato seguiu. Entretanto, os impasses quanto a divergências de interpretação do regulamento e o descumprimento de regras que pareciam bem claras se fizeram constantes durante todo o dia.

Depois de assistir a alguns combates na arena amarela, resolvi caminhar até as outras arenas para ver como estava transcorrendo o andamento dos combates. Não precisei nem chegar a outro local para presenciar mais uma discussão. Desta vez, um competidor da equipe Space discutia com o presidente da Liga. E, pasmem, novamente a pauta era uma irregularidade no uniforme referente a uma bermuda. Leno estava ameaçando o competidor da equipe Space de eliminação, tendo em vista que a bermuda que ele usava não era parte do uniforme, mas sim uma peça adaptada. De fato, Leno estava certo. Todos os outros integrantes das equipes usavam uma bermuda completamente preta, enquanto este integrante utilizava uma bermuda preta que continha faixas verticais na cor branca.

Leno argumentava que o regulamento era claro: a equipe precisa ter uniforme. O competidor da equipe Space dizia que a exigência não era a de um uniforme, mas sim de uma cor, no caso, preto, como forma de uniformizar as roupas de cada equipe. A discussão passou a ficar acalorada e em tom bem alto. O integrante da equipe Space gritava: "Eu deixei família no hospital pra vir pra cá. Você vai me eliminar por causa de uma bermuda? Você só pode estar de sacanagem!". Leno tentava retrucar: "Você sabe do regulamento! Você tentou enganar a organização com essa bermuda. Isso é eliminação, você sabe...". O mal-estar daquela situação ficou visível. Pouco a pouco, outros membros da organização – adaptados ou não – foram chegando e tentando acalmar os ânimos.

Leno chamou os integrantes da organização que pertenciam à Liga e passou a situação para os mesmos. Alegava-se que, se, naquele momento, o regulamento fosse afrouxado, isto daria margem para que o mesmo ocorresse sempre. O regulamento deveria ser igual para todos e qualquer equipe irregular deveria ser punida de forma idêntica. Por outro lado, havia a questão de a equipe Space ser uma das principais equipes do campeonato e que o mesmo perderia muito em qualidade não contando mais com ela. Ainda havia o risco de a equipe boicotar outros campeonatos que a Liga viesse a organizar. Depois de muita discussão, decidiu-se pela eliminação. Entretanto, o bom e velho *jeitinho* falou mais alto. Quando Leno retornou à arena verde para comunicar a eliminação, o integrante havia virado a bermuda do avesso, colocando as faixas brancas para a parte de dentro, escondendo-as. A bermuda, ainda que com as costuras para fora, estava completamente preta. Ficou clara a insatisfação do presidente da Liga, mas,

naquele momento, ele não se opôs à solução encontrada pelo integrante e deixou a competição seguir.

A competição seguiu de forma um tanto quanto desorganizada. Talvez o principal motivo fosse a pressa de realizar os combates para conseguir terminar tudo naquele mesmo dia, não tendo, assim, que haver a necessidade de continuar com o campeonato no final de semana seguinte. Isto já havia ocorrido em outros campeonatos organizados pela Liga e era algo que causava um mal-estar geral, parecendo ser algo que ninguém ali queria. Deste modo, a todo momento, havia uma constante ameaça de eliminação das equipes por *W.O.*³, se estas não se encontrassem próximas às arenas e prontas para iniciar os seus combates. Isso fazia com que as equipes não se afastassem das arenas, ocorrendo uma falta de espaço dentro das tendas, obrigando muitos integrantes a ficar no sol quente, o que, sem dúvida, não colaborava em nada para um ambiente tranquilo.

Continuei meu percurso de caminhada tentando estar por algum tempo em todas as arenas montadas. Enquanto acompanhava o andar de cada combate, tentava me enturmar e puxar algum assunto com os competidores, no intuito de me aproximar e, claro, colher mais informações. Entretanto, diferente do que ocorreu no festival, a aproximação com os competidores e equipes demonstrou-se difícilíssima. Eles não pareciam muito interessados em falar a respeito do campeonato e pouco me olhavam. Nossas conversas, quase monossilábicas, não detinham nem mesmo o fixar de olhares, uma vez que estes estavam sempre olhando para o céu, atentos aos combates em suas arenas. Por vezes, nossos diálogos foram interrompidos de repente por alguma indignação observada pelos competidores no combate que estava ocorrendo naquele momento. Como se não estivéssemos mantendo qualquer contato, eles saíam apressados, reclamando, questionando e pedindo à arbitragem uma segunda interpretação de alguma ação que consideravam irregular.

Tendo em vista este tipo de relação estabelecida com os interlocutores, a coleta de falas foi consideravelmente reduzida, ficando mais estabelecida uma observação próxima e de dentro, sem muita troca de informações, além daquelas vivenciadas. Entretanto, entre as poucas conversas estabelecidas, uma informação era generalizada: a de que a prática da pipa precisava se transformar em esporte para deixar de ser considerada uma prática marginal. Douglas, da equipe Caducos, por exemplo, relatou: “Precisa profissionalizar, o que eu quero é poder trazer

³ O *W.O.* ou *Walkover* é a atribuição de uma vitória a uma equipe ou competidor quando a equipe adversária está impossibilitada de competir. Isto pode acontecer devido a não existência de um número mínimo de esportistas necessários para uma partida, desqualificação, não-apresentação de uma equipe na data e hora estabelecidos, entre outros.

minha esposa e filhos pra cá sem que achem que sou vagabundo. Precisa ter arquibancada montada, lotar isso aqui. Aí sim seríamos reconhecidos como atletas.” Danilo, da equipe Os Sete, disse ainda: “Depois que tu passa a ir a campeonato de pipa, você não quer mais ir à festival não. Então, o que precisa mesmo é profissionalizar pra gente ser visto como atleta de campeonato de pipa esportiva e não apenas como um pipeiro de festival.”

Já se passava das duas horas da tarde quando se iniciou um pedido por parte da organização para que os árbitros apressassem os combates e que tudo se aligeirasse para evitar o final do dia e, por conseqüência, a perda de iluminação. Isso gerou um mal-estar entre a arbitragem e os competidores, que alegavam ver, naquela pressão exercida pela arbitragem, algo prejudicial à concentração dos competidores em meio aos combates. Foi neste momento que notei algo no mínimo inusitado. Um dos árbitros da arena verde resolveu dar como exemplo a arena branca, onde tudo estava funcionando sem reclamações por parte dos competidores. Nisto, um competidor da arena verde retrucou ao árbitro dizendo: "Claro! Lá a organização tá competindo, né?". Em um primeiro momento, não compreendi a fala do competidor, até que a etapa de grupos terminasse e o mata-mata começasse.

Faltava pouco menos de duas horas para o sol se pôr quando a etapa de mata-mata começou. No intuito de otimizar o tempo, o que a priori deveria ser feito em apenas uma arena passou a ser realizado nas quatro arenas, com os combates desta etapa acontecendo, assim, de forma simultânea. Também se desistiu de realizar um sorteio de chaves para esta etapa, enfrentando-se, assim, as duas melhores equipes de cada grupo na mesma arena onde haviam sido realizados os combates durante o dia, até que restassem apenas quatro equipes. Ao sobrar apenas este quarteto, realizaram-se dois combates simultâneos para se chegar à grande final, com o dia praticamente escuro.

Quando ainda aconteciam os combates entre as duas melhores equipes de cada grupo, me dirigi até a arena branca para tentar compreender a fala que havia escutado há pouco, na qual se afirmava que a organização também competia. Em um primeiro momento, considerei que o comentário era uma afronta à organização, dizendo que ela poderia estar facilitando as regras para alguma equipe. Entretanto, ao chegar à arena, a organização literalmente estava competindo, ou seja, havia uma equipe na qual alguns integrantes também faziam parte da organização do campeonato.

Achei aquilo um tanto quanto curioso, visto que não me parecia haver nenhuma possibilidade de imparcialidade por parte da organização, uma vez que estes também eram competidores. Perguntei sobre isso ao Leno, presidente da Liga, principal organizador e líder da equipe Cruzou, Cortou. O mesmo disse não ver problema algum, que o regulamento era o

mesmo para todos e que todas as equipes já estavam acostumadas com aquela situação, visto que a Cruzou, Cortou era uma das poucas equipes que, desde o início dos campeonatos, competia neles. Não parecia realmente ser assim, tendo em vista a fala do competidor da arena verde que me motivara a chegar até aquela arena.

Outra questão interessante na Cruzou, Cortou é o perfil dos integrantes que a compõem e que estavam competindo naquele campeonato. De um total de cinco indivíduos, dois deles eram organizadores do campeonato, dois eram apenas integrantes da equipe e um era filho de um dos organizadores, tendo, surpreendentemente, apenas nove anos de idade. O menino havia participado de todos os combates até aquele horário e não parecia cansado ou interessado em parar. Entretanto, para tristeza do pequeno, a equipe Cruzou, Cortou foi derrotada pela equipe ACC, sendo assim eliminada da competição.

Como dito anteriormente, a grande final do campeonato se iniciou com o dia terminando. Já eram quase 18h quando as duas equipes se perfilaram para o último combate do dia. Com o avançar da hora, muitas outras equipes já haviam deixado o local, indo embora conforme eram eliminadas da competição. Quem resistia no local, em sua maioria, eram aqueles que residiam em locais próximos ou tinham alguma premiação a receber, visto que os quatro primeiros lugares seriam premiados.

A grande final foi um tanto quanto decepcionante. Parecia que todos estavam bem cansados, sem maior comunicação entre as equipes. Apenas se perfilaram em suas arenas e, ao sinal do árbitro, realizaram o combate, que não necessitou nem ao menos de prorrogação do tempo. Quicá foram ouvidas reclamações sobre alguma decisão da arbitragem ou dúvida do resultado. Por 3x0 a equipe ACC levou o troféu da etapa de quintetos. A impressão que ficou foi de que todos estavam cansados demais e só desejavam cumprir a tabela para poderem retornar para as suas casas.

A premiação não demorou para ocorrer. Entretanto, aconteceu já com o auxílio dos faróis dos carros dos membros da organização, tendo em vista que o local ermo não contava com nenhuma iluminação. As equipes comemoraram timidamente, tiraram fotos no pódio com troféus e medalhas, mas sem grandes festejos ou condecorações maiores. Despediram-se apenas com um cumprimento que mais parecia mera formalidade. O clima que pairava pelo ar naquele momento parecia ser realmente de esgotamento e uma vontade geral de ir embora.

A organização também não demorou muito para começar a desmontar sua estrutura. Decidi, então, que aquele seria o momento ideal para me retirar do local. Me despedi dos organizadores e, por fim, do Leno, que terminou sua fala de despedida da seguinte maneira:

“Brigado pela sua presença e desculpa por toda a confusão. Mas acho que foi bom pra você ver como é de verdade, né? Uma hora a gente consegue fazer tudo direitinho e sem maiores complicações”. Sorri para ele e me dirigi sozinho, em meio ao breu e ao mato alto, até o carro. Retornando para casa, as sensações eram completamente diferentes daquele primeiro campo, quando fui ao Festival de Serra Alta. Eu estava realmente bem decepcionado e não me sentia completo. O que me deixava feliz era, ao menos, ter constatado que, por mais que o objeto central fosse a pipa, as emoções contidas nos diferentes espaços eram completamente diferentes. No campeonato, parecia haver uma obrigação, o clima não era amistoso, não havia um coleguismo. O consumo de álcool era quase inexpressivo – só vi um rapaz que acompanhava uma equipe e não competia fazendo uso da substância – e a prática de se fazer churrasco ou comer algo além do que era comercializado era inexistente.

As pessoas não riam, não pareciam estar se divertindo realmente. As falas a respeito da performance dos adversários eram veladas, feitas em voz baixa e como se fossem um segredo. Não havia comentário nenhum sobre vencedores e vencidos, apenas uma comemoração entre a equipe vencedora e um lamento entre a perdedora. O que mais tomou conta do local durante todo o dia foi uma tensão, um espírito de competição e, por fim, um cansaço estafante.

Ainda que a organização enseje por uma padronização e um regramento estatutário, ficou visível, durante aquele dia, que havia um problema grave de liderança e hierarquia. A discussão entre árbitros e organização era algo costumeiro e o desrespeito dos competidores com a organização, algo usual. Talvez a fala final de Leno dê pistas para este descontentamento quanto ao sentimento de amadorismo e essa falta de organização que ainda perduram nos campeonatos de pipa esportiva.

3 AS VIVÊNCIAS DA PIPA EM SEUS CAMPOS DE AÇÃO

O Rio de Janeiro, como qualquer outra grande metrópole, compõe-se de práticas diversificadas e que se estabelecem em diversas regiões, que, habitualmente, são denominadas de zonas. Zonas oeste, norte, sul, no caso do Rio de Janeiro, ainda que distantes por poucos quilômetros, são inundadas por diferentes práticas culturais, que, muitas vezes, definem os indivíduos que nelas residem.

A praia, o surfe, a caminhada na beira-mar, a bossa nova, entre outras expressões, práticas ou hábitos, são, com frequência, associados à vida na zona sul. Se falarmos em zona norte, será difícil estabelecer um “tipo ideal” sem falar do churrasquinho de rua, do golzinho com chinelos, do samba e da pipa.

A pipa viveu seus tempos de glória no Rio de Janeiro entre as décadas de 1970 e 1990. O local onde sua prática teve maior adeptos foi a Zona Norte, não por acaso. Na região, que teve sua expansão imobiliária de forma tardia, a maioria de suas residências era composta por casas, sobrando, assim, espaços abertos, terrenos baldios. Além disso, a rede elétrica ainda não era tão densa como na vizinha zona sul. Tais características são propícias, do ponto de vista técnico, à prática de se soltar pipa. Este ponto de vista técnico é constatado a partir de análise realizada através de relatos e conversas informais com pipeiros em festivais de bairros da zona norte do Rio de Janeiro.

Entretanto, antes de prosseguir nesta análise, é preciso ter em mente que, a partir deste momento, entenderei o soltar pipa como um jogo, à luz das teorias de Huizinga, Dunning e Elias e Caillois supracitadas. Deste modo, além da concepção histórica do jogo como uma fantasia divertida dotada de uma fútil distração, também devemos entendê-lo como atividade séria e compromissada, na qual estaria presente um conjunto de imagens, símbolos e instrumentos fundamentais para que ele ocorra e faça sentido dentro um grupo social. Deste modo, tanto o brincar de pipa quanto os festivais ou os campeonatos são constituídos também por uma série de controles sociais, aceitos de forma pacífica e voluntária, que demarcam um ordenamento estável e que levam o indivíduo a uma realidade outra, diferente da vivenciada em seu cotidiano.

Deste modo, o conceito de jogo parece estar permeado por noções de desenvoltura, risco e habilidade. Ele ainda, normalmente, incentiva um ambiente de descanso ou de divertimento. Sua prática não gera consequências para a vida real, mas, sim, opõe-se a ela e coloca em suspenso seu regimento, colocando em prática o estatuto próprio do jogo, seja ele dado ou

não. Ele pode ser obrigatório ou não, mais civilizado ou menos civilizado. Apresentado assim, pode-se presumir que não apenas solta-se a pipa. Mas sim, joga-se *com e por* ela. Este jogo pode acontecer individual ou coletivamente, com regras ou sem, por diversão ou seriedade, conforme poderá ser visto nas linhas a seguir.

3.1 O jogo de pipa na infância

O jogo de pipa, entendido enquanto brincadeira, esteve historicamente vinculado às crianças e ao período que estas tinham de tempo livre, ou seja, o período de recesso escolar. Deste modo, as temporadas de pipa nos subúrbios cariocas eram compreendidas como de dezembro a fevereiro e de junho a agosto. Fora isso, era comum aos domingos, na parte da tarde, ver o céu colorido com as pipas no ar. O tempo passou, a cidade cresceu, ruas foram dominadas por carros, prédios foram erguidos, as tecnologias vieram, a violência aumentou e a prática de soltar pipa mudou consideravelmente com o passar dos anos.

Minha infância foi aquela de antigamente, que hoje em dia não se vê mais. Era rua, bolinha de gude, pipa, futebol, pião, tudo que tem direito. O portão da casa nem fechava. Era aberto para os vizinhos entrarem. Curti muito. Não tenho do que reclamar não... Não foi uma infância com videogame, com televisão... muito pouco. Foi mais rua mesmo (Fala do pipeiro Leno, concedida em entrevista).

Ainda que com isto em mente, nos resta o questionamento de como se deu o surgimento desta essência, deste estágio primeiro que levou a criança a jogar a pipa enquanto brincadeira e que culminou no que hoje se chama de pipa esportiva. Não houve a aplicação de questionários junto a crianças, ou entrevistas com as mesmas, visto que, nos campos de pesquisa aqui analisados, o número destes indivíduos é ínfimo. De todo modo, o discurso dos entrevistados pode dar pistas de como a prática se deu e quais os sentimentos envolvidos nesta relação entre criança e pipa.

De início, podemos compreender, de maneira geral, que a atividade própria da criança é o brincar. O brincar seria, segundo Henri Wallon (2007, p. 54), “parte da evolução total da criança, ela mesma composta de períodos sucessivos [...] no primeiro estágio as brincadeiras puramente funcionais, depois as brincadeiras de ficção, brincadeiras de aquisição e por fim, brincadeiras de fabricação”. Para a análise da pipa, utilizaremos apenas os períodos das brincadeiras de ficção e de fabricação.

As brincadeiras de ficção referem-se às atividades em que o faz de conta e a imitação

estão presentes, ou seja, a criança brinca com um objeto que pode assumir papéis variados e imaginativos ou pode, ela mesma, brincar de imitar pessoas que estão presentes no seu dia a dia.

Por sua vez, as brincadeiras de fabricação estão intimamente ligadas à ficção, podendo até ser entendidas como uma consequência das brincadeiras de ficção. Nestas brincadeiras, a criança se entretém com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos. Sendo assim, neste tipo de brincadeira, a criança cria e improvisa o seu brinquedo, ou transforma estes objetos e passa dotá-los de vida. Isto nos remete à supracitada teoria de Caillois (2017, p. 40), quando o autor apresenta o *mimicry* como uma brincadeira onde o principal atrativo está no prazer de desempenhar um papel e de se conduzir como se fosse alguém diferente. O mesmo ocorre com o jogo da pipa enquanto brincadeira infantil.

Em sua maioria, o jogo de pipa na infância é aprendido pela criança através da imitação de alguém próximo e que com ela estabelece convívio intenso: irmão, pai, tio ou primo. Pode-se ver isto claramente nas falas do pipeiro Leno, enquanto este relata: “Eu solto pipa desde criança, desde bebê. Desde que eu tinha dois, três anos, eu já devia ter soltado pipa com meu tio. E soltei pipa direito.”. Ou ainda na fala do pipeiro José: “A pipa veio lá de detrás, de criança. Desde criancinha, eu peguei isso do meu pai. É a coisa que eu mais me dei.”. Geraldo, outro pipeiro entrevistado, ainda endossa: “Não tem essa de ensinar a soltar pipa! Pipa você aprende vendo os outros soltarem, vendo quem tá próximo de você e que tem esse hábito.”

Conforme aponta Henri Wallon (1981), o lúdico e a infância não podem ser dissociados, de modo que o brincar infantil ocorre independentemente do local em que a criança esteja. Basta ter algo que a estimule que logo ela começa a imaginar, assumindo papéis inspirados em pessoas que são referência em seu cotidiano, viajando em um mundo imagético próprio. Talvez então, não por acaso, como já apontado acima, Roger Caillois (2017) nomeou de *paidia* – segundo o autor, palavra que tem como raiz o termo criança – o estágio mais puro do jogo, onde há uma alegria despreocupada, por onde se manifesta uma certa fantasia incontrolada. Atrelado a isto, temos o que Caillois (idem) chama de jogo *mimicry*, onde há a aceitação temporária, se não de uma ilusão, mas, pelo menos, de um universo fictício. O jogo pode consistir, assim, além de uma atividade imaginária ou destino irreal, na transformação do indivíduo em uma personagem.

Henri Wallon (1981) compreende ainda que as etapas do desenvolvimento da criança através da brincadeira estabelecem-se como atividades em que estas aproveitam a ação de forma completa, ou seja, as brincadeiras infantis comprovam as múltiplas experiências vividas pelas

crianças, como memorização, enumeração, socialização, articulação, experiências sensoriais, entre outras, algo que não ocorre com o adulto, visto que, enquanto para a criança o brincar é progressão funcional, para o adulto é regressão. Ou seja, enquanto ser adulto, o indivíduo tenta se afastar das atividades consideradas como brincadeira, aproximando-se de atividades laboriosas. Talvez por isso, diferente do que ocorre com o adulto, o jogo de pipa enquanto brincadeira infantil traz um apego maior ao objeto em questão, conforme apontam as falas a seguir:

Antigamente você dava valor à pipa, a pipa tinha sentimento, às vezes tinha até nome! Você passava o sábado todo fazendo a sua pipa, você colava, você emendava vareta... Aí testava ela domingo de manhã, pra só soltar à tarde. Hoje em dia, você não vê mais isso. A pessoa hoje só compra pipa em grande quantidade, então ninguém dá mais valor (Fala do pipeiro José concedida em entrevista).

Pipa eu já gostei muito. Hoje em dia é mais competição, não é igual antigamente que era mais lazer. Antigamente, você tinha prazer em acordar de manhã, fazer o teu cerol, rabiola, soltar a pipa e aparar. Antigamente, os cruzos era mais bonito, era longe. Agora tu coloca a meio metro e tu já tá cruzando. Tu não consegue dar linha, precisa cruzar pertinho (Fala do pipeiro Lúcio concedida em entrevista).

Estas falas remetem ao conceito de brincadeira de fabricação, apresentado acima. Na brincadeira de fabricação, a criança proporciona vida ao objeto que, ainda que ela não tenha consciência, estará em diálogo com uma série de fatores que o animarão e lhe darão significado, tais como o tempo em que se brinca, com quem se brinca, o espaço em que se brinca, a perícia com que se brinca, a liberdade que se tem ao brincar e até a imaginação que se estabelece ao interagir com a pipa. Algo que vai ao encontro de todas as características do jogo *mimicry*: liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados. Retornando aos interlocutores em suas idades atuais, pode-se ver boa parte destas características presentes ainda hoje em suas ações, pois, conforme Caillois (*idem*), as condutas do *mimicry* transbordam da infância para a vida adulta.

Pô, quando eu tô soltando pipa eu esqueço de tudo, não dá pra explicar não. Eu viro criança de novo! É só um pouquinho por dia, mas é libertador, sabe? Eu sou outra pessoa, cara... Se filmasse eu soltando pipa eu ia ficar rindo de mim mesmo. Grita, zomba e bota pilha... é alegria e diversão pura (Fala do pipeiro Leno concedida em entrevista).

Conclui-se, então, que o jogo da pipa na infância é uma brincadeira completamente descompromissada, realizada por imitação e sem muita função pessoal, além do divertimento puro, uma vez que a criança ainda se encontra no processo de adaptação a seus círculos sociais. Neste sentido, o jogo da pipa não só diverte, mas introduz a criança em sociabilidades presentes

nos grupos em que ela se insere.

Há, ainda, um apego ao objeto enquanto brinquedo, brinquedo que, muitas vezes, pode ser concebido como um objeto dotado de vida. De toda maneira, o foco no jogo da pipa enquanto brincadeira na infância, como pode ser percebido na fala dos interlocutores, parece estar muito mais contido na pipa em si do que nas possibilidades de ação – cortar, aparar, manobras, técnicas, perícias, treinos, etc – que esta traz.

Deste modo, após a infância – começo da fase adulta –, o jogo de pipa não é mais interpretado como uma brincadeira. Passa-se a tomá-lo e interpretá-lo de outra forma, interpretação esta que acompanha o fim das temporadas de pipa, para a chegada dos festivais de pipa e, por consequência, o fim do brincar para a entrada no lazer.

3.2 O jogo de pipa nos festivais

Nos últimos anos da década de 1990 e início dos anos 2000, a pipa sofreu uma significativa queda de adeptos, chegando a ser praticamente extinta nos subúrbios cariocas, sem que ninguém soubesse informar o motivo. Como já dito, há suposições levantadas que versam a respeito do aumento do número de prédios; do perigo das crianças ficarem nas ruas; ou da chegada da televisão e, posteriormente, dos computadores. Não há estudos sobre as causas dessa diminuição. O que é certo é que esta queda transformou a prática, fazendo com que surgisse a forma de se soltar pipas que encontramos nos dias atuais.

Se o jogo de pipa enquanto brincadeira tinha como seus adeptos majoritariamente crianças, após o seu declínio, este público se modifica, passando a ser composto em sua maioria por adultos que, no passado, eram as crianças que soltavam pipa. Este nem tão novo público passou a ter obrigações quanto a trabalho, o que o impedia de soltar pipa durante a semana, ocupando todos os dias do que era assim chamado de “temporada de pipas”. Com isto, as ruas foram se esvaziando, o que motivava ainda mais o fim da prática de soltar pipa. Deste modo, maneiras não usuais até a época foram pensadas pelos pipeiros para evitar seu fim.

Como parte desse processo, alguns praticantes adultos se reuniram e resolveram criar o que seria chamado de festival de pipas. O primeiro desses eventos de que se tem notícia ocorreu no bairro de Realengo, entre a Avenida Pedro da Cunha e Avenida do Canal. Este festival reunia aos domingos todos os praticantes dos bairros vizinhos, tais como Coelho Neto, Vila Valqueire, Praça Seca, Taquara, dentre outros. Desta forma, em um dia em que a maioria dos praticantes não trabalhava, reunia-se em um mesmo local grande número de adeptos, transformando a

brincadeira em competição, o que, para muitos, é considerado algo vantajoso.

Festival é um local no qual todos vão pra soltar, não tem regra. É um cruzando com o outro. As pessoas vão para ali no intuito de cruzar, mas sem tanta seriedade. Você não tem a obrigação de só cortar, porque você tá ali para se divertir (Fala do pipeiro Geraldo concedida em entrevista).

A partir de 2005, outros festivais começaram a ocorrer pela cidade, tal como o festival do Posto 7, no bairro da Barra da Tijuca, organizado pelo fabricante de pipas Cezinha do Engenho Novo e pelo pipeiro Gaspar; ou o famoso Festival de Irajá, no entorno da estação de metrô, cujo idealizador nenhum pipeiro sabe precisar quem foi. Estes dois festivais são interessantes, pois terminaram por causa de problemas semelhantes aos que perduram até os dias atuais. O festival no Posto 7 terminou por conta da sujeira deixada pelas pipas, o que impedia os banhistas de ficarem no local nos dias que se seguiam aos festivais. O festival de Irajá teve seu fim decretado por um morador e policial que se incomodava por conta das gritarias e xingamentos entre os pipeiros (embora, segundo relatos, estes ocorressem apenas de forma jocosa).

Nos anos que se seguiram, entre 2006 e 2009, havia de quatro a seis festivais de pipas organizados por final de semana, em locais afastados um do outro, evitando, assim, que o público se direcionasse para apenas um deles e fazendo com que todos estivessem sempre cheios. Estes festivais eram divulgados pela internet em um *blog* organizado pelo pipeiro Júlio, que reunia fotos de pipas e de festivais. Ainda havia também a divulgação de boca em boca. Nesta época, alguns festivais se firmaram, como é o caso dos festivais de Maria da Graça, de Campo Grande (Serra Alta), de Itacuruçá e da Praça XI (Teleporto). Os pipeiros se revezavam entre estes festivais a cada fim de semana. Em 2010, começa um *boom* de festivais e, desde então, o número não para de crescer. Estima-se que, no ano de 2017, mais de 50 festivais ocorram por final de semana.

Esta proliferação acabou por novamente esvaziar alguns deles, o que, por vezes, é compensado pela comemoração do aniversário de algum pipeiro, ou mesmo de alguma equipe de pipa. A comemoração de alguma data especial é capaz de atrair mais pipeiros para determinado festival, tornando-se algo habitual. Nos dias atuais, invariavelmente, estes festivais também podem ser organizados por fabricantes de pipas, deste modo atraindo mais clientes para suas lojas. Sendo assim, podemos classificar os festivais de pipas em três tipos:

- 1) festival de bairro; 2) festival em local aberto; 3) festival de equipe.

O primeiro deles é organizado por fabricantes de pipas, vendedores de pipas ou moradores do bairro. Nestes, podem ser celebrados aniversários de alguns pipeiros que

costumam estar sempre presentes nestes mesmos festivais ou, ainda, quando o festival é realizado por um fabricante, um comprador que goste de suas pipas pode realizar o aniversário no festival deste fabricante.

Os festivais em local aberto são os festivais que costumam reunir um grande número de pessoas. Ao contrário dos demais, ocorrem em algum lugar afastado do meio urbano onde exista um amplo espaço livre e apenas em datas mais espaçadas. Em conversas informais com pipeiros, ouvem-se relatos de que no festival de Serra Alta, em Campo Grande, reúnem-se centenas de pessoas de vários estados.

Os festivais de equipes são organizados por equipes de pipa, formadas por um grupo de indivíduos que têm um interesse em comum e que criaram uma equipe para ir a outros festivais. Visto que os festivais podem ser interpretados como uma competição sem vencedores ou perdedores, as equipes não se organizam com o intuito de competir, mas sim de conversar, se divertir, bater combate⁴ ou realizar duelos.

Cara... No passado a pipa era mais *light* assim, mas eu vou te dizer que era mais chato também. Você colocava uma pipa no alto e cruzava duas, três vezes. Eu lembro que na época, até porque eu sou meio mão de vaca, eu contava quantas pipas eu ganhava e perdia. Aí via o saldo positivo no final do dia. Isso até meus 12, 14 anos. Hoje você cruza, sei lá... cem vezes no dia. É muito mais dinâmico. Naquela época, era mais chato, monótono. Até hoje quando eu vejo um lugar com aquelas crianças isoladas, com aquelas cinco pipinhas no alto, dá até vontade de chorar. Porque eles ficam dez horas no alto e ninguém cruza. Eu prefiro mesmo hoje em dia, que a gente marca com uma outra equipe que seja amiga, que seja gente fina e que você sabe que é boa e ficam duas equipes boas e fica naquela adrenalina de querer cortar (Fala do pipeiro Leno concedida em entrevista).

Não há um regulamento afixado e pré-estabelecido durante os festivais. Há, sim, algumas regras que parecem estar subentendidas. Não cortar⁵ alguém que esteja ao seu lado e não descer muito a linha a ponto de passar próximo à cabeça das pessoas que estejam soltando a pipa são algumas delas. Em tempos passados, ainda existia a regra que dizia que o primeiro a tocar era o dono da pipa. Isto era válido para quando a pipa voava⁶ e muitas pessoas corriam atrás dela. Entretanto, em dias atuais, o pipeiro não corre mais atrás de pipa. Esta ação é realizada pelo xepeiro.

A função exclusivamente de xepeiro é algo novo no mundo da pipa, pois, segundo os

⁴ Bater combate é o termo utilizado pelos pipeiros para designar os duelos que ocorrem nos festivais.

⁵ Cortar significa literalmente cortar a pipa do oponente com a linha de sua pipa através de movimentos que fazem as linhas se cruzarem.

⁶ Voar com a pipa significa ficar sem ela após ser cortado por um oponente.

pipeiros, hoje não se dá muito valor pessoal, emocional à pipa. Atualmente, é possível comprar varetas de fibra, uma forma e fazer cem pipas em um dia. Em tempos passados, levava-se um final de semana para se fazer apenas duas pipas. Era preciso levar horas afinando as varetas à mão, colava-se o papel e a pipa era deixada para secar. No domingo pela manhã, testava-se a pipa no alto, para, só na parte da tarde, colocá-la no ar. Isto gerava um apego à pipa. Deste modo, quando cortavam a pipa em um combate, tornava-se fundamental ir atrás da mesma e recapturá-la.

Dentre as mudanças na forma de soltar pipa, ainda há o fato de, no passado, ser consideravelmente mais difícil cortar. Quando isto ocorria, aparava-se⁷ a pipa do oponente e trazia-se para si. Normalmente, permanecia-se um dia inteiro tendo colocado apenas duas pipas no alto. A distância entre os pipeiros, o tamanho das pipas, os tipos de linhas, tudo influenciava para a prática ser diferente.

Quando eu era moleque, eu botava uma pipa no alto de manhã e voava com três pipas o dia inteiro. Você não cruzava! Você não tinha o combate! Era aquela coisa bem infantil mesmo, da brincadeira de ficar com a pipa no alto o dia todo e tal. Hoje, a gente solta cinquenta, cem, duzentas pipas em um dia. Então tem isso... Qual a graça de você ir pra um festival, ficar no combate o dia todo, cortando pra caramba e depois chegar no seu bairro e só colocar a pipa no alto? Você não vai querer brincar mais no bairro. Não tem graça (Fala do pipeiro Arnaldo concedida em entrevista em um festival).

Em dias atuais, corta-se a pipa do oponente em poucos minutos e logo já se coloca outra no ar. Pipas grandes não são tão interessantes, pois acabam sendo mais lentas; linhas com o cerol⁸ foram substituídas pelas linhas com óxido de alumínio, chamadas de linhas chilenas. Os oponentes estão normalmente na mesma rua e não em longas distâncias. Estas mudanças trazem a única regra realmente estabelecida na maioria dos festivais: pede-se que, até o meio dia, sejam colocadas no alto apenas pipas acima de 60 cm. Este pedido faz com que as pipas maiores, mais bem trabalhadas e mais caras não deixem de ser vendidas nas lojas, visto que, por conta de seu maior valor, são menos compradas. Entretanto, nem mesmo esta regra costuma ser seguida com afínco.

Antigamente, o cara colocava uma pipa no alto e ficava um dia, dois dias cortando, não tinha tanto combate como é hoje, os cruzos eram mais longe. Porém, a linha era mais cara, a pipa era mais cara. As guerras hoje a pessoa gasta muita pipa, sabendo ou não soltar. Porque criou-se uma nova modalidade de combate. Antigamente, não existia festival, o pessoal soltava apenas pra brincar (Fala do pipeiro Geraldo concedida em entrevista).

⁷ Aparar a pipa é a ação de, após cortar a pipa do oponente, enrolá-la em sua linha e trazê-la para si.

⁸ Substância cortante criada a partir de vidro moído e cola, passada nas linhas das pipas.

A pipa menor, de 45 cm, mais barata, possibilita que o pipeiro as compre em grande quantidade e, com isso, possa soltar pipa durante todo o dia. Como exemplo, pode-se citar que, com o preço de uma pipa grande, compram-se cinco pequenas. Com a proporção de cinco para um e a possibilidade de prolongar o divertimento, a concorrência de um tipo de pipa para o outro parece até ser desleal. Todavia, mesmo que não de forma generalizada, em alguns festivais, a tradição das pipas grandes permanece viva.

O custo para um pipeiro estar em um festival não é barato. Dentro dos moldes citados acima, em que, até o meio-dia, só são permitidas pipas grandes e, depois desse horário, pipas de qualquer tamanho, um pipeiro gasta em média R\$ 150,00 reais. Chega-se a este valor a partir do seguinte cálculo: uma pipa grande custa R\$ 5,00. Pela manhã, em um festival, usam-se, em média, quatro pipas deste tipo. As pipas menores custam, em média, R\$ 2,00 e, em uma tarde, chega-se a usar algo em torno de cinquenta pipas. Para se soltar tais pipas é necessário também usar linhas. Um carretel de 1.000 jardas de linha, cerca de 915 metros, normalmente é encontrado por R\$ 30,00 reais.

Como dito anteriormente, são pouquíssimas as regras existentes em festivais. Estas encontram-se subentendidas e, muitas vezes, não são cumpridas. Do mesmo modo, não há vencedores e vencidos: o intuito dos festivais é manter uma relação de amizade e divertimento. No jogo de pipa enquanto festival, o foco muda em relação ao jogo de pipa enquanto brincadeira. Se, no segundo, o apego à pipa em si era ao que se dava maior valor, no primeiro, esta passa a não ser tão considerada. Coloca-se mais importância na perícia da ação de cruzar ou cortar, além da gozação que esta ação pode gerar junto a outro indivíduo que esteja participando do festival – conforme será visto mais adiante.

Além disso, não existe também a obrigação em se estar ali ou em continuar a ação até que ela tenha um fim, pois, a qualquer momento, é dada a possibilidade de um praticante simplesmente parar e se retirar. É também constatado que, somente após se dar a devida atenção ao trabalho e à família, a ida a festivais é considerada pelos pipeiros, como aponta a fala a seguir:

Ah, eu me sinto à vontade. É uma coisa muito boa. É uma coisa inexplicável. Eu adoro pipa, eu amo a pipa. Depois da minha família e do meu trabalho que eu preciso pra viver, fora isso aí, eu solto a minha pipa pra desestressar, extravasar minhas energias, fico no sol o dia todo, eu adoro (Fala do pipeiro José concedida em entrevista).

Parece pertinente afirmar que um festival de pipa detém todas as qualificações necessárias para ser enquadrado dentro de um par de rubricas apresentadas por Roger Caillois

(2017): *mimicry-agôn*. Como dito anteriormente, o jogo *mimicry* trata-se de uma ilusão, da criação de um imaginário, e o *agôn* refere-se ao campo da regra, fundamento essencial para qualquer tipo de competição.

Portanto, sempre se trata de uma realidade que se concentra em uma qualidade (rapidez, resistência, força, memória, destreza, engenhosidade etc.), que se exerce em limites definidos e sem nenhum auxílio externo, de tal como que o vencedor apareça como o melhor em uma determinada categoria de proeza (Caollois, 2017, p. 49).

Deste modo, o jogar pipa em um festival trata-se de uma ficção, que retira o indivíduo de sua realidade habitual e o alça a uma realidade outra, desta vez imagética, entretanto sem nunca deixar de lado a necessidade iminente de competir e mostrar suas habilidades dentro do grupo social ao qual está inserido. Diferentemente do jogar pipa enquanto brincadeira infantil, que se estabelecia como um divertimento em si mesmo, o jogar pipa enquanto festival não parece ter nenhum significado em si mesmo, uma vez que figura-se como um divertimento adulto realizado após as necessidades e obrigações da vida cotidiana.

Cara, é foda. O festival é uma terapia, tá ligado? Eu encontro os amigos e vou pra lá, coloco a pipa no ar e esqueço da porra toda. É minha válvula de escape. O patrão me esculacha a semana toda. Eu vou para o festival e esqueço dele. Eu relaxo, eu brinco, eu dou uma gastada na rapaziada. E assim vai. (Fala do pipeiro Vânio concedida em entrevista).

Olha, minha mulher não gosta não. Porque assim, eu tenho as obrigações com ela, né? Ajudar nas coisas de casa. Mas ela reclama demais, isso sim. Porque eu só venho pro festival depois de ter feito as coisas. Eu sei das minhas responsabilidades, pô. Quando eu venho pra cá é mais pra esquecer dela me perturbando com as coisas de casa. (Fala do pipeiro José Celso concedida em entrevista).

O festival de pipa é, então, eleito pelos entrevistados como uma realidade secundária, com limites de tempo e espaço bem definidos e que está em constante diálogo com as obrigações do dia a dia. Deste modo, passo a entender, a partir daqui, o par *mimicry-agôn* como uma atividade de lazer, pois o lazer surge como um tempo livre, mas não como ociosidade: como um tempo em que se escolhe estar realizando uma atividade.

Este dito tempo livre, que se convencionou chamar de lazer, historicamente vem aumentando de geração para geração e ganhando novos ares de notoriedade. Deixa de ser um mero supérfluo para ser considerado de vital importância na rotina do homem cidadão. Segundo Joffre Dumazedier (1973, p. 25), “Nos dias de hoje o lazer funda uma nova moral da felicidade. É um homem incompleto, atrasado e de certo modo alienado, aquele que não aproveita ou não sabe aproveitar seu tempo livre”.

Se antes o tempo de lazer podia ser entendido apenas como um tempo de descanso, em dias atuais este não se limita mais a isso. Atualmente, o lazer passou a ser compreendido como um conjunto de atividades que têm valor em si mesmas, reivindicadas como direito dos trabalhadores e fundamentadas através de princípios. Para Dumazedier (1973, p. 32), o lazer tem três funções claramente definidas: descanso, referente a uma liberação da fadiga, reparando o indivíduo do estresse e obrigações da vida laboral; divertimento, que se refere a uma necessidade de ruptura com o mundo cotidiano; e desenvolvimento, uma vez que possibilita novas formas de vivências do corpo e do espaço, além da integração voluntária a agrupamentos recreativos.

Seguindo estas funções apresentadas pelo autor, podemos ver o jogar pipa em formato de festival se enquadrando como uma atividade de lazer, uma vez que, conforme já demonstrado acima e presente na fala dos interlocutores, o festival de pipa apresenta-se como uma liberação do estresse e das obrigações. Há a ruptura com a realidade (*mimicry*), uma vez que o pipeiro se esquece de tudo quando se encontra inserido no festival, já que esses espaços proporcionam uma vivência do corpo e do espaço diferente daquela praticada nos dias de trabalho.

O jogo *mimicry* no jogo de pipa em um festival se aproxima das *atividades miméticas* apresentadas por Norbert Elias e Eric Dunning (1994) e citadas acima, uma vez que não se referem a imitar situações da vida real. Nelas, as emoções estão intimamente relacionadas com as vivenciadas na vida real, sendo apenas reinterpretadas como uma espécie de prazer. A *atividade mimética* surge como algo não nocivo, ao contrário da atividade séria e não mimética, que, estando inserida dentro do contexto da vida real, pode desencadear catástrofes para todos os atores envolvidos.

É interessante notar também que os espaços dos festivais – sejam eles de qual tipo forem – costumam ser ressignificados pelos praticantes. Se a rua era local de passagem, torna-se de vivência; se o terreno era baldio, ermo e esvaziado, torna-se completo e utilizado. As relações estabelecidas nestes espaços respeitam e desenvolvem diversidades culturais que os fazem escapar da uniformização e lhes dão coesão grupal. Há, assim, em meio aos festivais, uma redução de diferenças, desigualdades e desequilíbrios sociais que, invariavelmente, privam algumas esferas sociais das oportunidades que a cultura urbana é capaz de gerar.

Cara! No festival todo mundo é igual. Tem empresário e faxineiro batendo combate. Cara que chega de bicicleta e que chega de carro importado, tem gente que mora em mansão e outro em barrado. E ali tá todo mundo se zoando, cortando a pipa um do outro, trocando ideia. Não tem diferença. A gente tá ali pra soltar pipa e cruzar (Fala

do pipeiro Leno concedida em entrevista).

Esta coesão grupal oriunda do sentimento de igualdade gerado pela participação em um festival de pipas não é absoluta. Digo isto tomando como parâmetro que alguém mais abastado sempre terá condições de ter mais pipas e, assim, continuar jogando. Entretanto, a análise do discurso é importante de ser levada em conta, uma vez que esta é uma afirmação categórica de todos os indivíduos ouvidos – em entrevistas ou em conversas informais. Há, assim, acima de tudo, este sentimento de igualdade e de se auto-reconhecerem como pipeiros quando dentro de um festival. Fato curioso nisto é que Karl Mannheim (1956, p. 236 *apud* Dumazedir 1999, p. 184) afirmou que “para a maioria, o lazer em lugar do trabalho se tornou o caminho da civilização”, uma vez que as ações de responsabilidades sociais e criatividade dentro da lógica laboral seriam diminutas diante do lazer, no qual o indivíduo poderia exercer um sem fim dessas responsabilidades e criatividades.

Estando diante ou não de um processo civilizador através do lazer, o certo é que este não poderia ocorrer se antes este lazer não fosse transformado e a ele fossem estabelecidas regras claras em formato estatutário. A esta nova forma de lazer convencionamos chamar de esporte.

3.3 O jogo de pipa nos campeonatos

Como dito anteriormente, os festivais de pipa não são regulamentados por qualquer tipo de regras pré-estabelecidas: neles, não há um estatuto. Acontecem na informalidade, organizados por determinados grupos de indivíduos que se reúnem, segundo os pipeiros, para duelar ou bater combate. Os campeonatos, por sua vez, estabelecem regras, determinam vencedores ou perdedores, concedendo prêmios aos primeiros. A atividade, antes de lazer, liberta de obrigações, se torna compromisso, e a competição para determinar quem é o melhor pipeiro – ou equipe – passa a ser o fato mais importante na ação. Ainda que em dias atuais, festivais e campeonatos aconteçam em locais diferentes, o segundo parece ter nascido no primeiro.

O primeiro campeonato de pipa esportiva nasce em 2010, oriundo de um festival de pipas que ocorria em Nilópolis, município da região metropolitana do Rio de Janeiro. Tal campeonato foi organizado por alguns pipeiros que haviam ido ao Chile naquele mesmo ano para visitar um festival de pipas que ocorre anualmente naquele país, entre os dias 18 e 19 de

setembro, por conta das festividades pela Pátria chilena. Entusiasmados com o que viram no Chile, os pipeiros organizaram o primeiro campeonato de pipa esportiva do Rio de Janeiro.

Os campeonatos começaram a ocorrer de forma lenta, atrelados à realização de alguns festivais. Não havia um padrão ou regras definidas; tudo era organizado informalmente pelos próprios participantes minutos antes de os campeonatos começarem. Foi somente em 2014 que os campeonatos começaram a tomar proporções maiores e se desvincularam dos festivais. Conta-se que estes ainda eram desordenados e cada um deles mantinha as regras que melhor convinha aos organizadores.

Antes de 2010, ninguém no Brasil competia. Só depois que a gente foi para o Chile é que a gente viu que tinha campeonato. Quando a gente era moleque, todo mundo já ouviu que pipa não tem regra, mas quando cria um campeonato a pipa começa a ter regra. Não pode bater a pipa no chão, está desclassificado, encostou a linha no competidor, tá desclassificado, saiu de dentro do quadrado, está desclassificado, voou com a sua pipa, você está desclassificado. E é isso (Fala do pipeiro Geraldo concedida em entrevista).

Durante três anos, os campeonatos aconteceram desta forma, sem um padrão. Em comum, havia apenas o costume de ser cobrada uma taxa de inscrição de cada participante para que, de fato, o campeonato pudesse acontecer. Segundo relatos, era comum haver algum tipo de confusão, tendo em vista que seus organizadores pareciam visar apenas ao lucro próprio. Como campeonatos com uma estrutura minimamente confortável eram uma exceção, não é possível afirmar que os indivíduos envolvidos na pipa esportiva haviam deixado de ser pipeiros e tivessem se tornado atletas ou que teriam deixado de brincar para competir.

Em meio a estes acontecimentos, em 2017, um grupo composto por atletas da pipa e praticantes informais se organizou e criou a Liga Carioca de Pipa Esportiva. A fundação da liga levou em conta dois intuitos principais: profissionalizar a prática, transformando a pipa em um esporte regulamentado; e, principalmente, organizar e padronizar os vários campeonatos que ocorriam de forma simultânea, o que não só os esvaziava como acabava por gerar uma concorrência entre eles.

Com isso de ter campeonato todo final de semana, começou a ficar um negócio chato e complicado. Aí veio a ideia de criar a Liga de Pipa Esportiva. Mais pra organizar isso mesmo. A liga é criada no meio de 2017 e organiza ao longo do ano cinco campeonatos. São 30 equipes filiadas à liga, e nós temos um ranking baseado na Fórmula 1, onde a equipe que fica em primeiro lugar ganha 25 pontos; a segunda 18; a terceira 15; a quarta 12; do quinto ao oitavo são 6 pontos; e de nono a décimo sexto ganha-se 3 pontos (Fala do pipeiro Leno, concedida em entrevista).

Para se manter ativa, a Liga arrecada de cada participante filiado e interessado em competir a quantia mensal de R\$ 5,00, além de contar com alguns patrocinadores, em sua maioria fabricantes de linhas para pipa. Os campeonatos ocorrem a cada dois meses e são divididos pelas categorias: individual, dupla, trio, quarteto e quinteto. Trinta equipes estão filiadas à Liga, totalizando 360 atletas. Cada clube precisa ter, no mínimo, cinco atletas, sem haver um número máximo. Acontecem sete eventos organizados pela Liga durante o ano, um campeonato de cada categoria citada acima, além de um campeonato Sul-Americano, que dá acesso ao campeonato no Chile.

O Chile se tornou uma referência para campeonatos no Brasil. Ainda que não se sigam as regras do festival chileno, muitas delas serviram de base para a padronização dos campeonatos brasileiros. A troca entre Chile e Brasil se intensificou depois da primeira ida de pipeiros cariocas ao campeonato organizado em Santiago em 2011, como dito acima. A partir daí, a vinda de chilenos para campeonatos no Brasil e a ida de brasileiros para campeonatos no Chile se tornaram constantes. Conta-se que o festival no Chile recebe participantes de todas as partes do mundo, perdendo em número de participantes apenas para o campeonato mundial de pipa esportiva que acontece anualmente na França.

O campeonato de pipa na França, a pipa esportiva só encerra. São sete campeonatos de outras categorias. Resumindo tudo... desses sete dias, você só solta pipa mesmo, em horas, não dá cinco horas. Não é aquela guerra, não tem aquele combate, é tudo organizado. Quem vai pra lá pra querer só se divertir vai ficar desnorreado, porque o negócio é sério (Fala do pipeiro Geraldo, concedida em entrevista).

Os campeonatos organizados pela Liga Carioca de Pipa Esportiva ocorrem normalmente em Tubiacanga, na Ilha do Governador. Nestes campeonatos, acontece um sorteio entre os clubes e estes são divididos em chaveamentos. Os clubes maiores, em que há um número elevado de membros, podem inscrever até três equipes para competir. Em específico, o último Sul-Americano, realizado em Sepetiba em janeiro de 2018, contou com clubes e equipes de São Paulo, Paraná, Espírito Santo e Rio de Janeiro, além de um representante do Chile. Para a participação, cobrou-se o valor de R\$ 50,00 de cada um. Este valor justifica-se pela estrutura montada no local, que contava com nove arenas, sendo oito delas auxiliares e uma principal, que só foi usada na final. Além das arenas, havia tendas para os atletas, almoço com churrasco, mesa de frutas e água disponíveis durante todo o dia, além de medalha de participação e prêmio de uma viagem para o Chile para a equipe vencedora.

O valor arrecadado com as inscrições ainda foi acrescido de um montante disponibilizado por patrocinadores. Como dito anteriormente, historicamente os maiores

patrocinadores dos eventos que envolvem a pipa são as fabricantes de linha. Com os campeonatos acontece o mesmo. As marcas Vera Cruz, Aero e X-Pipas estão entre as marcas que mais auxiliam os atletas e organizadores de campeonatos. Neste último Sul-Americano, houve o patrocínio da X-Pipas. Entretanto, havia atletas patrocinados pela Aero e Vera Cruz. Se para o campeonato a marca patrocinadora doou uma quantia em dinheiro, para os atletas o patrocínio veio por meio da doação de material (linha e pipa). Deste modo, através desta troca, as empresas estampavam suas marcas nas camisas dos atletas e conseguiam fazer a propaganda de seus produtos.

Conta-se que, antes de a Liga ser criada, ainda com os campeonatos informais, algumas marcas chegaram a pagar passagem para seus patrocinados irem a outros estados e até países para competir. Entretanto, não há relatos de pipeiros que conseguiram viver exclusivamente da pipa. Normalmente, além de uma renda conseguida por meio de algum trabalho informal, se sustentavam vendendo as linhas e pipas que foram cedidas e sobravam após os campeonatos. Nenhum deles conseguiu viver exclusivamente de prêmios e patrocínios.

Para ilustrar o quadro acima, pode-se citar a forma como os treinos das equipes ocorrem. Estes acontecem informalmente quando os próprios integrantes das equipes chamam outros atletas para tal. Dirigem-se, então, a um local pré-determinado, demarcam espaços, com medidas parecidas àquelas usadas nos campeonatos e ficam ali, durante todo o dia, realizando combates. Às vezes, é possível que esta situação ocorra somente com a própria equipe, quando esta conta com um número considerável de membros. O intuito é simular da forma mais realista possível, seguindo as regras e as demarcações, o que poderá ocorrer em um campeonato.

Eu subo pra laje, os moleques sobem pra deles e a gente duela. Não existe um treinamento padrão pra campeonato. O que existe é a gente ficar treinando cruzos, fica fazendo a mesma coisa inúmeras vezes, o mesmo movimento (Fala do pipeiro Geraldo concedida em entrevista).

Tomando como exemplo o campeonato Sul-Americano, teoricamente, nos espaços destinados à competição deve haver nove arenas de combate: a arena principal e oito laterais/auxiliares (quatro à direita e quatro à esquerda). Cada uma destas arenas é composta por dois quadrados de 3mx3m a 5mx5m – a depender da categoria que esteja disputando – paralelos em relação ao vento e distantes de 25 a 35 metros um do outro – também, a depender da categoria que esteja disputando. Em cada quadrado, há um árbitro de linha, posicionado no vértice central externo, possibilitando que este, em diagonal, sempre consiga ver tudo o que ocorre. Entre estes dois quadrados, há a tenda onde se posiciona o árbitro principal, que é

responsável pelas anotações e tem o poder de decisão no caso de alguma dúvida ou de desentendimento entre os outros árbitros.

Quando as pipas estiverem no alto, as linhas precisam estar o mais paralelas possível. Se houver algum desalinho, é necessário mudar-se os quadrados de lugar para que o vento sempre venha por trás dos competidores, fazendo com que as linhas estejam completamente paralelas. Todas as pipas são colocadas no alto ao mesmo tempo, os árbitros conferem se todos os atletas estão dentro do quadrado e, como dito, se todas as linhas estão paralelas. Se tudo isso estiver dentro dos conformes, dão o aval para iniciar o combate. Cada combate tem duração máxima de cinco minutos, sendo cabível um tempo extra de um minuto, no caso de o primeiro período de tempo não ser suficiente para que só sobre apenas uma pipa no alto.

Como se pode notar, o objetivo do combate é que se corte todas as pipas da equipe adversária. Havendo empate (pipas de mesmo número nos dois lados), os atletas que continuam com suas pipas no alto devem trocar de quadrado e recomeçar o duelo. Se qualquer outro tipo de resultado ocorrer (uma equipe com cinco pipas no ar e outra com apenas uma), o combate deve continuar ocorrendo, até que reste apenas um com a pipa no ar e este se sagre campeão.

Para ser campeão, é preciso estar atento ao modelo de pipa e de linha que se utiliza para competir. Normalmente, os modelos de pipa mais utilizados para os campeonatos são denominados murcha, biquinho e charutinho, modelos que são pequenas, e por isso, consideradas rápidas, ou seja, bem leves e que mudam facilmente de direção. A linha é a do tipo quatro, considerada mais forte do que a do tipo dez. Ela também precisa ser leve e, deste modo, deve conter pouco óxido de alumínio (material cortante), pois os cruzos se darão próximos às pessoas.

Há todo um ordenamento, regramento, técnicas e táticas envolvidas em um campeonato de pipa esportiva. Estes conceitos transformam o que antes fora apresentado como simples atividade de lazer (jogo de pipa enquanto festival) em um outro conceito: o jogo de pipa como esporte.

Para pensar o jogo de pipa na sua forma de esporte, é preciso ter em mente que esta prática – esporte – é um fenômeno social que marca profundamente o cotidiano do homem do século XX. Tal fato se dê, talvez, por nossa civilização estar fundada na lógica econômica da concorrência, o que não permanece presente apenas no mercado de bens, mas também em relações profissionais, de amizade, de família e etc. Esta lógica traz para estas relações, invariavelmente, sentimentos de rivalidades, disputas, ciúmes e etc. Do mesmo modo – e contraditoriamente – vivemos majoritariamente, ainda, sob a ótica da ideologia cristã, que

apregoa o discurso da fraternidade e compaixão (MAGNANE, 1969, p. 32-33).

Esta via de mão dupla, a priori, de visões dissonantes e não passíveis de convivência harmônica talvez encontre seu lugar de convergência exatamente dentro da lógica do esporte. Afinal, se, por um lado, você é autorizado a duelar com seus adversários em moldes repudiados socialmente (brutalidade, ameaça, dissimulação e etc), há também uma celebração da fraternidade, uma vez que vencidos, normalmente, aceitam de bom grado a vitória adversária, desde que estas estejam dentro das regras previamente estabelecidas em regulamento.

Portanto, assim como no lazer, a atividade esportiva está ligada à vida social, familiar e atividade profissional. Deste modo, vemos aqui também o homem ser modificado por ela, em profundidade. Do mesmo modo como é modificado e moldado pelo seu trabalho, o esporte também se apresenta como um equilíbrio vital entre a vida de trabalho e o tempo livre.

Para cada um dos concorrentes o incentivo do jogo é o desejo de ver reconhecida sua excelência em um determinado campo. É por isso que a prática do *agôn* supõe uma atenção constante, um treino apropriado, esforços assíduos e a vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança. Deixa o campeão aos seus próprios recursos, estimula-o a tirar deles o melhor partido possível, obriga-o, enfim, a servir-se deles lealmente e nos limites fixados. (Caillois, 2017, p. 50-51).

Norbert Elias e Eric Dunning (1994) apontam ainda que a transformação da forma como as pessoas ocupam seu tempo de lazer está relacionada à transformação na maneira como se trabalha. Historicamente, as regras que envolviam justiça e igualdade de possibilidade de vitória se endureceram e, sob a forma de esporte, as atividades de lazer se autodisciplinaram. Deste modo, a esportivização das atividades de lazer traz uma civilidade para tais ações. Ou seja, passou-se a exigir dos indivíduos uma regularidade e diferenciação de comportamentos, algo parecido com o que ocorreu na industrialização.

Entretanto, há um ponto fundamental para o qual se deve atentar para estabelecer a diferença entre o jogo de pipa como esporte e o jogo de pipa como festival. Como dito anteriormente, o lazer é uma atividade livre, na qual se é dada a possibilidade de o indivíduo paralisá-la como e quando bem entender, sem que, com isso, seja prejudicado. No esporte, ao contrário, se o indivíduo paralisa sua ação está sujeito a sanções graves, tais como eliminação, situação vexatória, dúvida sobre a sua real habilidade, banimento etc.

Ainda que o indivíduo possa abandonar o jogo, isto não significa, é claro, que haja um desaparecimento total dos efeitos de desconstrução ou divertimento e não exclui, em todo caso, a função libertadora que tem, em sua essência, toda atividade de lazer. De todo modo, é necessário interpretar aquela ação de outra maneira, com maior seriedade e visando a um fim: a vitória no campeonato.

A pipa, na verdade, é um esporte quando você participa de campeonato. Porque ali você precisa usar suas estratégias, os campeonatos têm seus regulamentos, você precisa saber disso pra saber o que fazer. E tá todo mundo querendo ganhar. Mas, quando é festival, passa a ser uma brincadeira, porque não é uma coisa valendo, é uma brincadeira, passa a ser uma gozação, ali vale tudo. Você vai lá, cruza de qualquer jeito. Agora no campeonato não, você precisa ter uma cautela e saber o que fazer pra tentar fazer o melhor e não dar errado ali na hora (Fala do pipeiro José concedida em entrevista)

Campeonato ninguém quer voar. Festival tu tá ali pra errar, ninguém se importa. Campeonato um erro tu tá eliminado, então eu sempre cruza pra cortar, eu nunca levo na brincadeira. Às vezes, em campeonato, a minha equipe toda voa porque ninguém tá concentrado. Aí eu, que tô ligado que não é brincadeira, vou lá e corto todo mundo (Fala do pipeiro Lúcio concedida em entrevista).

Georges Magnane (1969, p. 57) demonstra que todo indivíduo praticante de alguma competição sabe que a atividade esportiva une quase que de forma impossível a seriedade por vezes trágica da brincadeira infantil e a seriedade do trabalho, com aquilo que ele comporta de perseverança, prudência, do ímpeto de buscar os limites da resistência humana em razão de ser o melhor naquilo a que se está submetendo. Neste sentido, o mesmo autor prossegue afirmando que o esporte pode ser definido como uma atividade “cuja predominância é o esforço físico, participando simultaneamente do jogo e do trabalho, praticada de maneira competitiva, comportando regulamentos e instituições específicas, e suscetível de transformar-se em atividade profissional.” (1969, p. 71).

Quando eu solto contra uma pessoa que eu não tenho rivalidade, é como se fosse mais um. É um qualquer. Agora, quando eu solto contra uma pessoa que eu tenho rivalidade, é prazer total, parceiro. Porque pô, no campeonato tu não pode xingar, tu não pode ofender, tem isso tudo, tem regra na parada. Mas quando tu corta, tu deixa teu recado. O cruza é 100% pensado, centrado... Tu não faz brincando não (Fala do pipeiro Geraldo concedida em entrevista).

Deste modo, à luz de Elias (1994), podemos definir também o jogo de pipa enquanto esporte como uma atividade organizada, centrada no confronto não inteiramente previsível no decorrer e no resultado. Tal qual em uma atividade de esporte qualquer, quando esta se encontra em estágio amadurecido, a tensão provocada não é muito longa nem muito breve, dependendo este equilíbrio de oportunidades iguais de vitória, tanto na defesa quanto no ataque. Há, então, uma necessidade de equilíbrio como forma intermediária entre a obediência às regras e a dissimulação e exploração das mesmas até o limite⁹.

⁹ Se recorrermos ainda à Antropologia Estrutural de Levi-Strauss (2008), por meio da qual o autor apresenta que, em todo lugar onde a regra se manifesta, sabemos, com certeza, estar no estágio da cultura, notaremos no jogo de pipa enquanto esporte a dita marcha fundamental graças à qual se realiza a passagem da natureza à cultura, sabendo, é claro, que esta noção de regra se insere num conjunto significativo, responsável pela formação de

Isto muito se assemelha ao desenvolvimento da sociedade, uma vez que o estágio amadurecido do esporte pode ser considerado, de forma clara, como uma ramificação do amadurecimento da própria sociedade na qual jogos são praticados, ainda que estes, em seu estágio amadurecido, tenham certa autonomia.

É necessário analisar, então, como o jogo de pipa enquanto festival (lazer) transforma-se em jogo de pipa enquanto esporte, à luz de características específicas do desenvolvimento de um grupo ou sociedade em geral, uma vez que o ponto central das equipes envolvidas no jogo de pipa enquanto esporte é sempre a simulação de um confronto, controlando as tensões no decorrer e as liberando ao final, como acontece em qualquer atividade esportiva. Ou seja, um esporte é uma forma organizada de tensão em grupo e a presença dele se impõe não só àqueles que o praticam e àqueles que o organizam, mas ainda àqueles que se dedicam a combatê-lo.

E é justamente desta imposição a quem tenta combatê-lo que podemos ver claramente o caso da evolução civilizatória do que antes foi brincadeira, passou a lazer e, por fim, sagra-se como esporte. O jogo de pipa enquanto esporte nasce não só da necessidade de organização da prática, mas, antes e principalmente, da busca por uma aceitação. Elevar a brincadeira ou a atividade de lazer ao status de esporte é dar a ele ares de civilidade, ou seja, um regulamento próprio que deve ser seguido e que o ateste como prática usual entre a sociedade na qual a prática se insere, protegendo-o, assim, de repreensões possíveis por falta de regulamentação. Esta afirmação pode ser vista com facilidade nas falas a seguir:

O que todo pipeiro quer é poder soltar pipa sem ser preso e sem ser taxado como vagabundo. Então, o caminho único e melhor que eu vejo pra isso acontecer é transformar a pipa em esporte. Foi o caminho que o *skate* e o surfe trilharam. Os dois tinham um preconceito e, hoje em dia, não tem quase nenhum (Fala do pipeiro Leno, concedida em entrevista).

O futuro da pipa é virar esporte. Porque aí vai se profissionalizar, vai ter autorização pra se portar linha com cerol, vai ter lugar certo pra competir, as pessoas vão ser cadastradas, vai ter uma associação na qual todas as pessoas que querem competir vão fazer parte. E aí vai começar uma orientação para as pessoas que não entendem explicando o que é aquilo. Porque vão ter requisitos pra você ser um atleta de pipa (Fala do pipeiro Geraldo concedida em entrevista).

Conforme apontado anteriormente, Roger Caillois (2017, p. 159) afirma que na passagem para a civilização é inerente a perda do jogo *mimicry* e o afloramento – talvez predominância – do jogo *agôn*. Dentro ainda dos dois conceitos mais amplos apresentados pelo

mesmo autor, vemos, dentro deste processo civilizador, o abandono do *paidia* em detrimento do *ludus*, em que, como apontado anteriormente, conjuga-se um gosto da dificuldade gratuita, imposta através de regulamentos. Caillois (*idem*) continua afirmando que “ao *ludus* sem exageros, pode ser atribuída uma virtude civilizatória, pois este ilustra os valores morais e intelectuais de uma cultura e ainda contribuem para sua definição”.

Por fim, é preciso salientar, ainda, que a forma que se entende aqui como amadurecida da prática de se jogar pipa, com regras e normas estabelecidas, não está necessariamente em seu estágio final, pois este estágio pode ser novamente modificado, caso uma reorganização se configure. Tal reorganização sempre surgirá das dinâmicas sociais e das gramáticas emocionais envolvidas na sociabilidade dos indivíduos que estão inseridos nestes três tipos de jogar pipas aqui apresentados. Deste modo, no capítulo seguinte, tratarei deste tema.

4 VIVÊNCIAS EMOCIONAIS EM DIFERENTES FORMAS DE JOGAR PIPA

Conforme apresentado no capítulo anterior, há diversas maneiras de se jogar com a pipa. Ela está inserida em inúmeras sociabilidades que são demarcadas por gramáticas emocionais distintas. Em cada campo, estabelecem-se trocas pautadas, principalmente, entre as relações de amizade dos participantes de cada tipo de jogo de pipa. Seja nos festivais ou nos campeonatos, vemos variados discursos se estabelecerem para justificar a união, o desejo de estar próximo aos iguais e, principalmente, de tomar o jogo de pipa como a principal maneira de brincadeira, lazer ou esporte.

Entretanto, se, no capítulo anterior, pautei a análise entre a diferença das práticas no intuito de demarcar as fronteiras dos variados tipos de jogar com a pipa, neste quarto capítulo, pretendo tomar como pilar de análise aquilo que une os campos. Deixo o jogar pipa como brincadeira infantil em segundo plano, tendo em vista que, como dito anteriormente, crianças não foram entrevistadas, para dar ênfase à análise do jogar pipa de adultos, isto é, analisando esta prática a partir dos festivais e dos campeonatos.

Para isso, tomarei aqui as equipes de pipa como principal foco de investigação, pois foi a partir destes agrupamentos que os festivais conseguiram se estabelecer e proliferar e, a partir daí, dar origem aos campeonatos.

As equipes de pipa são um formato de agrupamento de indivíduos com o mesmo interesse em comum que surge em meio aos festivais de pipa. Como dito anteriormente, a partir da criação dos festivais, a forma de se jogar pipa mudou consideravelmente. Se antes se jogava pipa enquanto brincadeira na rua de casa, em períodos de férias escolares, a partir do ano de 2007, esta prática passa a acontecer em locais específicos e ao longo de todo o ano.

Deste modo, pipeiros passaram a sair do entorno de suas residências e a visitar estes muitos festivais que começaram a proliferar. Tornou-se, então, um hábito, em todo final de semana, ir a um festival diferente. Neste sentido, viu-se ser mais interessante fazer este deslocamento em grupos e, assim, nasceram as chamadas equipes de pipa.

Se inicialmente os festivais de pipas eram organizados por fabricantes de pipa ou por algum indivíduo desvinculado das equipes, com o passar do tempo, tornou-se costumeiro equipes organizarem seus próprios festivais e chamarem equipes conhecidas de colegas próximos para participarem. A partir desta lógica de convites, configurou-se uma troca de visitas: se uma equipe visitava o festival organizado por outra equipe, esta que estava organizando o festival ficava “obrigada” a ir até o festival organizado pela equipe convidada e

vice-versa. Todavia, devido à proliferação exacerbada de festivais e do surgimento de equipes, esta prática da troca de visitas se perdeu, dando lugar a uma modalidade híbrida chamada duelo marcado, que flutua entre os festivais e os campeonatos e da qual tratarei mais à frente.

Por ora, é importante saber que, em dias atuais, equipes espalham-se por todos os subúrbios do Rio de Janeiro, sendo formadas pelos mais diversos motivos. Há equipes que só vão a festivais, outras que só vão a campeonatos, algumas que só se reúnem quando organizam seu próprio festival, não saindo de seus bairros ou ruas. Há ainda aquelas que estão inseridas em todos estes meios.

No intuito de exemplificar alguns tipos de equipes, tomarei como exemplo três equipes, as quais têm, entre seus integrantes, três de meus interlocutores das pesquisas de campo. A equipe Tropicã mas não Freia é uma equipe destinada apenas à ida a festivais. Já a equipe Só-Pipa é uma equipe montada exclusivamente para campeonatos. Por fim, temos a equipe Cruzou, Cortou, que se enquadra no tipo de equipe inserida tanto em festivais, quando em campeonatos.

A equipe Tropicã mas não Freia foi criada em 2014 por um grupo de amigos do bairro de Bento Ribeiro, no Rio de Janeiro, no intuito de ir a um festival em Osasco, no Estado de São Paulo. De lá para cá, novos membros entraram e saíram da equipe, que, em dias atuais, conta com mais de vinte integrantes, que, em todos os finais de semana, se reúnem para ir até um festival. Esta equipe não compete e seus membros não recebem qualquer quantia para ir aos festivais. Não há também uma mensalidade ou qualquer valor estipulado para ser filiado à mesma. De maneira informal, quando há necessidade, são recolhidas quantias iguais entre os membros para compra de insumos, indumentárias, estruturas ou qualquer tipo de item que seja necessário para a ida a um festival.

A equipe Só-Pipas, por outro lado, é uma equipe montada exclusivamente para campeonatos e foi criada também em 2014, por membros dissidentes da equipe Ares, outra equipe montada exclusivamente para campeonatos. Tanto o nome Só-Pipas quanto o nome Ares são oriundos de marcas de linhas de pipa que patrocinam estas equipes. A equipe Só-Pipas conta com sete integrantes, todos do bairro de Coelho Neto, na zona norte do Rio de Janeiro. A Só-Pipa é a mais conhecida e respeitada equipe de competição, tendo em vista ser a maior vencedora de campeonatos na atualidade. Nesta equipe, não há rateio de quantias entre os membros, pois o custo com deslocamento para campeonatos, sejam estaduais, nacionais ou internacionais, normalmente é arcado pela patrocinadora. Há ainda uma prática usual entre os membros de conseguirem gerar alguma renda extra com a venda de materiais sobressalentes – pipas, linhas, rabiolas – que são oferecidos semanalmente pela fabricante e patrocinadora da

equipe.

A equipe Cruzou, Cortou foi criada em 2010 por um grupo de amigos de Campo Grande, após uma conversa de bar, no intuito de irem visitar outros festivais de pipa pelo Rio de Janeiro. Esta também é uma equipe respeitada e bastante conhecida. Não pelo número de vitórias, visto que nunca conseguiu ganhar nenhum campeonato, mas sim pelo fato de ter, entre seus integrantes, um dos antigos organizadores do maior festival de pipas do Rio de Janeiro (Festival do Serra Alta) e hoje presidente da Associação de Pipas Artísticas e Esportivas do Estado Rio de Janeiro. Esta equipe passou a frequentar campeonatos em 2015 e o fluxo de entrada e saída de integrantes é intenso. Hoje, a equipe conta com vinte integrantes, sendo que, destes, apenas dezesseis competem em campeonatos. Os outros preferem apenas estar junto à equipe em festivais no próprio bairro ou em bairros vizinhos. Aqui também não há mensalidade nem patrocinador. A organização segue o padrão da primeira equipe citada, ou seja, recolhe-se uma quantia igual entre os participantes sempre que há necessidade.

Independentemente de a qual modalidade se destine a equipe, todas têm um líder e uma identidade visual própria, isto é, as três têm um símbolo que as representa e usam uniformes. Este é um padrão usual para todas as equipes de pipa. Para as equipes que frequentam campeonatos, o líder é o único que tem permissão para falar em nome da equipe com a comissão organizadora e árbitros, além de ser o responsável por estabelecer a tática que será usada durante o campeonato. Uniforme e um símbolo são itens obrigatórios para as equipes que tentam competir; sem estes, a Liga Carioca de Pipa Esportiva não permite que a equipe compita. Já nas equipes destinadas a festivais, o líder geralmente tem a responsabilidade de recolher a divisão de valores, produzir ou comprar qualquer item que seja necessário. Uniformes e símbolos são facultativos, não havendo, assim, um uniforme padrão, mas sim camisas confeccionadas para determinados eventos e comemorações de datas importantes (ida a um festival expressivo, aniversário de algum integrante, etc.).

Em todos os tipos de equipe, não há uma faixa etária para se tornar membro da equipe, sendo aceitos desde crianças até adultos. Entretanto, os critérios de seleção para entrada nas equipes é diferenciado. Se nas equipes destinadas a festivais é aceito qualquer indivíduo (contanto que seja amigo), já nas equipes destinadas a campeonatos, segundo os interlocutores, não basta ser amigo, é preciso também *ser bom de soltar pipa*. Existem, então, equipes de festivais que têm, em meio aos seus membros, indivíduos que invariavelmente não soltam pipa, mas gostam de estar próximos, gostam das sociabilidades que se estabelecem entre os integrantes daqueles agrupamentos e também entre as diferentes equipes.

Partindo deste princípio acima exposto e através dos relatos colhidos, é possível afirmar com tranquilidade que, ainda que o jogar pipa seja o principal mote da sociabilidade entre os pipeiros, as emoções contidas neste tipo de relação estão muito mais ligadas às relações de amizade – em suas mais diversas formas – que se estabelecem em festivais e campeonatos.

Tomando, então, o sentimento de amizade como o principal critério para entrar e permanecer em equipes, seja ela de qual tipo for, é preciso estar atento para o fato de que este tipo de sentimento ocorre de maneiras diferentes em festivais e campeonatos. Usarei aqui dois termos para diferenciar estes tipos de amizade: *amizade para dentro* e *amizade para fora*.

Esta tipificação mostra-se interessante, pois, nos campeonatos, ocorre um relacionar-se *para dentro*, uma vez que há uma rivalidade estabelecida entre adversários, sendo preciso confiar em sua equipe, na perícia dos companheiros de seu grupo e seguir as regras estabelecidas no estatuto do campeonato, para tentar levar a equipe ao pódio e, assim, gerar o sentimento de prestígio obtido ao ser campeão. Já em festivais, por outro lado, ainda que se esteja em equipe, ocorre o relacionar-se *para fora*, ou seja, não é tão importante a confiança ou o prestígio de companheiros. No caso dos festivais, está em jogo uma honra coletiva, mas que se obtém de maneira individual, pois a identidade do indivíduo se confunde com a identidade da equipe. Nesta categoria, não há, ainda, regras estabelecidas, sendo apenas através de uma jocosidade que se poderão estabelecer arranjos e desarrajos na estrutura hierárquica de melhores e piores.

4.1 Amizades para fora

Como já dito, em festivais, não há vencedores e vencidos. Raros são os pipeiros ou as equipes que contam quantas pipas suas foram cortadas ou quantas eles cortaram. O sentimento de vitória em um festival não se estabelece através da ida ao pódio por ter cumprido um regulamento, mas, sim, através de brincadeiras ou discursos jocosos, chamados pelos interlocutores de “zoação”, que ocorrem entre membros de diferentes equipes. Ou seja, a disputa hierárquica está muito mais ligada a uma performance verbal jocosa do que ao jogo da pipa em si. Esta disputa parece estar no cerne da relação de amizade estabelecida entre equipes nos festivais. A “zoação” surge, então, como um tipo de prática responsável por produzir uma unidade para os agrupamentos, fazendo com que, dentro das sociabilidades contidas nos festivais, os indivíduos participantes se reconheçam como iguais.

A relação jocosa aqui em questão, estabelecida através das “zooções”, é um *modus operandi* de interagir que envolve de maneira absorvente todo o grupo de indivíduos que está inserido em um festival. Estas formas de agir são caracterizadas pelo “dar e receber” de provocações mútuas e agressivas, baseadas na performance do seu oponente quanto à capacidade técnica de jogar com a pipa. Ou seja, ser melhor ou pior no jogo de pipas enquanto festival só é atestado quando esta performance é corroborada por uma “troca” de insultos verbais tematizada pelas ações que acabaram de ocorrer.

Deste modo, a “zooção” é um fator fundamental das relações de amizade estabelecidas entre equipes nos festivais e um não parece poder existir sem o outro, pois é a “zooção” que dá coesão ao grupo e que parece levar cada indivíduo novamente à infância, conforme relatos dos interlocutores apresentados no capítulo anterior. Esta “zooção” estabelecida entre as relações de amizade no mundo da pipa faz recordar as zombarias do parentesco por brincadeira apresentadas por A. Radcliffe-Brown:

O que se entende pelo termo “parentesco por brincadeira” é a relação entre duas pessoas, na qual uma é, por costume lícito, e, em alguns casos, obrigatório, levada a importunar ou a zombar de outra que, por sua vez, não pode ficar aborrecida. É importante distinguir duas variedades principais. Numa, a relação é simétrica; cada uma das duas pessoas importuna ou zomba de outra. Na outra variedade a relação é assimétrica; fulano se diverte às custas de sicrano, e sicrano suporta de bom humor ser escarnecido e sem ir à forra; ou A importuna B à vontade e B retribui a zombaria apenas em parte. Há muitas variedades na forma deste relacionamento em diversas sociedades. Em alguns casos, a brincadeira ou zombaria é apenas verbal; em outros, inclui brincadeiras brutais; noutros, incluiu elementos de obscenidade, e em certos casos não (Radcliffe Brown, 2013, p. 85).

Praticar a zombaria (ou “zooção”) um com o outro nos festivais surge como uma sensação prazerosa, que é justamente a principal característica deste tipo de jogo de pipa. Caso a prática da “zooção” fosse retirada das sociabilidades contidas nos festivais, ou estes deixaram de existir, ou se tornariam campeonatos – caso se estabelecessem regras explícitas e estatutos.

Ainda que vise a uma disputa, a troca de “zooções” apresenta-se como uma relação estabelecida apenas entre iguais. É por todos se reconhecerem enquanto pipeiros e estarem em um festival que estes aceitam e retribuem “zooções”, conforme aponta o pipeiro Geraldo: “A zoeira faz parte do dia a dia dos pipeiros. Um sacanear o outro, um zoar o outro faz parte mesmo, é isso que dá prazer pra gente em festival.”.

Se recorrermos novamente à característica principal do jogar pipa enquanto festival, encontraremos a “zooção” também contida no par “*mimicry-agôn*”, pois “zoar” o oponente estabelece-se igualmente como uma prática mimética, uma vez que são encenadas agressões

reais dentro de um contexto não sério. Somente aí tais ações são socialmente aceitas.

Há ainda, uma sensação catártica, uma vez que todos os indivíduos se veem envolvidos na necessidade de “zoar” e ser “zoados”. Recorrendo novamente a Elias e Dunning (1994), estaria presente nesta prática um tipo de “excitação agradável”, onde os indivíduos estariam inseridos naquilo que Émile Durkheim chama de “efervescência coletiva”. O produto desta efervescência coletiva marca o indivíduo de forma integral, gerando aspectos que acabam por modificar não só sua forma de ver e de agir, mas, principalmente, de sentir, como afirma o autor: “A aproximação de um certo número de homens associados numa mesma vida tem por efeito liberar energias novas que transformam cada um deles” (1996, p. 228).

Partindo desta prerrogativa, pode-se aqui também trazer à vista novamente o trabalho de Marcel Mauss (1980) sobre a expressão obrigatória dos sentimentos, no qual, como já dito, analisa-se um momento específico onde os indivíduos são compelidos ao choro.

O mesmo parece ocorrer quanto à “zoação” na prática de jogar pipa enquanto festival, pois todos que estão envolvidos naquela ação são compelidos a praticar a “zoação”. Não praticá-la, neste contexto, significa não estar em interação. Entretanto, ainda que esta prática demonstre-se coletiva e generalizante, a mesma individualiza, uma vez que aquele que é menos “zoados” considera-se melhor e superior. Neste sentido, através da prática da “zoação”, a relação entre indivíduo e sociedade encontra-se em constante articulação entre si. É através de uma forma social de expressão – “zoação” – que o indivíduo pode se ver como melhor entre aqueles que considera iguais, e é só por estar entre iguais que ele se considera autorizado a praticar a “zoação”.

Ou seja, em meio às sociabilidades presentes na prática de jogar pipa enquanto festival, é a prática da “zoação” que garante uma ordem social. É justamente através desta hostilidade gratuita, permitida e aceita, que se estabelecem laços de amizade e surge o sentimento de igualdade.

É possível verificar, então, que, em cada prática de uma “zoação”, há uma combinação sem fim de partes que atestam aquela forma de emoção vivenciada. Afinal, fora daquele contexto, as provocações não fariam nenhum sentido, poderiam até ofender os participantes e provocar raiva. Há uma configuração cultural estabelecida que condiciona, impele e autoriza os participantes a praticarem a “zoação” de forma mútua e é isso que ali cria sentimento de pertença, identidade, igualdade e, principalmente, amizade.

Assim, a brincadeira é uma forma de sociabilidade cotidiana, prazerosa, não séria, supostamente igualitária (mas na prática, nem tanto), atravessando a esfera do lazer e

do trabalho, que guarda uma relação especial com a amizade. Companheirismo, união, amizade e brincadeira andam juntos. Os amigos, quando estão juntos, brincam entre si, e se há brincadeira, é porque se trata de um grupo de amigos (no qual os limites para que uma pessoa se sinta ofendida são reconhecidamente muito amplos e, portanto, as provocações podem ser feitas com grande liberdade). (Comerford, 1999, p. 84).

Conclui-se, então, que ocorrem, no jogo de pipas enquanto festival, não só a ação de cortar pipas no céu, mas, principalmente, uma disputa entre a prática de “zoações” originadas pela performance técnica de cada indivíduo em disputa. Os indivíduos praticam a “zoação” entre si de forma individual, mas no intuito de diminuir a equipe adversária e exaltar os seus feitos próprios, ao ponto que o indivíduo que recebe uma “zoação” precisa conseguir tão logo mostrar sua perícia enquanto ação de cortar a pipa no céu, para, assim, poder reverter a situação e estar autorizado a devolver a “zoação” que recebeu.

A ideia de igualdade implica tanto a comunhão como a competição, a amizade como a rivalidade. É isso que se passa com as manifestações constantes de amizade, repetidas pela retórica de pergunta e de reiteração, ao mesmo tempo que se está sempre a desafiar o “poder de encaixe” dos outros com provocações e, amiúde, se coscuvilha sobre os ausentes. Ou seja, a masculinidade, por ser frágil e constantemente (re)construída, muito ameaçada, une e opõe os homens (Almeida, 1995, p. 187).

É preciso ter claro em mente ainda que esta dinâmica só ocorre entre os indivíduos pertencentes a este contexto porque há um sentimento de igualdade entre eles, sentimento este que, dentro da lógica dos envolvidos na prática de jogar pipa enquanto festival, mostra-se como tendo significado equivalente à amizade, conforme apontam as falas a seguir:

O festival de pipa só traz felicidade, porque todo mundo é igual lá. Eu tenho muitos amigos no mundo da pipa. A pipa é muito boa. Eu me sinto muito feliz soltando minha pipa com meus amigos, que são iguais a mim... Tudo pipeiro! O festival de pipa pra mim não tem nada de ruim, é tudo de bom (Fala do pipeiro José concedida em entrevista).

Pô... No festival é todo mundo igual, sabe? É isso que eu gosto na pipa. Eu gosto mesmo é de soltar entre amigos, ficar ali zoando, brincando com todo mundo. Geral se respeita e se gosta. Não é que nem em campeonato não. Em campeonato, ninguém brinca e ninguém zoa, mas é muita gente invejosa, cara. Eu não tenho nada contra ninguém, mas tem gente que fica torcendo contra. Mas o que a pipa me dá é isso... Bons amigos. Às vezes eu vou mais em festival pra ver os amigos do que pra soltar (Fala do pipeiro Lúcio concedida em entrevista).

Deste modo, estabelece-se, assim, dentro da prática de jogar pipa enquanto festival, uma *amizade para fora*, na qual ser amigo quer dizer ser igual, e ser igual, por sua vez, supõe uma autorização prévia para praticar a “zoação” sem ofender, “zoação” esta que dará coesão a um

grupo alargado que se reconhece simplesmente como praticantes do jogo de pipa. Algo diferente do que ocorre no jogar pipa enquanto campeonato, como anunciou a fala do pipeiro Lúcio, citada acima, e que exploraremos a seguir.

4.2 Amizade *para dentro*

Conforme apontado, o jogo de pipa enquanto campeonato detém um estatuto pré-estabelecido e regras fixadas que dão ênfase ao que está em disputa. Ganhar um campeonato envolve ter a melhor técnica e perícia, mas, antes, é preciso estar ciente do que se pode e o que não se pode fazer. Estabelecer-se como o melhor neste tipo de sociabilidade não requer a necessidade de atestar a vitória através da prática da “zoação”: sagra-se campeão ao vencer as equipes adversárias seguindo as regras instituídas. Só assim se pode ascender na hierarquia.

Como dito anteriormente, para se estar dentro de uma equipe de pipas formada para campeonatos, é preciso, além de ser amigo, estar pronto para vencer, ou seja, ser *bom de soltar pipa*. Isso significa que o indivíduo precisa ter uma boa técnica e ter perícia nas manobras com a pipa no ar, tendo sempre em mente, é claro, o que diz o estatuto do campeonato.

Existe uma convocação... Às vezes você não tem facilidade pra entrar pra certas equipes, não. Você precisa ser realmente bom de pipa. A equipe não aceita qualquer um, porque vai competir e, quando vai competir, ela quer ganhar os campeonatos, né? Se você não for bom de verdade, não adianta, você não vai entrar (Fala do pipeiro José concedida em entrevista).

Há aqui, então, uma outra relação entre as partes envolvidas no jogo da pipa enquanto campeonato: é esta a relação de *amizade para dentro*. Esta relação surge uma vez que o conceito de amizade não se estabelece sob um grupo alargado em que todos se identificam como iguais e por isso podem praticar a “zoação”, mas sim, enquanto um grupo circunscrito no qual você confia, por serem dotados de capacidades – *bom de soltar pipa* – que levarão o grupo a chegar ao resultado esperado: ser campeão.

A amizade em meio ao jogo da pipa enquanto campeonato surge, então, como uma relação que se estabelece através de um sentimento de confiança. Dentro desta lógica, os indivíduos creem que o companheiro de equipe sempre desejaria o seu bem, uma vez que também está interessado na vitória da equipe. Há, assim, um sentimento pautado na lealdade visando a um interesse maior que todos os envolvidos compartilham. Pode-se dizer aqui, amparando-se nos conceitos estabelecidos por Claudia Barcellos Rezende (2002), que existe

nesta relação de *amizade para dentro* um tipo de amizade mais profunda.

O critério de diferenciação entre os tipos de amizade estava no grau de “profundidade” da relação. Eram mais “profundas” as relações com os “amigos mesmo”, enquanto as relações com colegas ou “amiguinhos” eram tidas como mais “superficiais”. A ideia de “profundidade” na amizade envolvia uma série de aspectos, como afinidade de visão de mundo e “intimidade” – estado de proximidade entre as pessoas caracterizado pela troca de confidências e pelo compartilhamento de experiências diversas —, que por sua vez pressupunham haver confiança entre os amigos (Rezende, 2002, p. 96).

No caso do jogo da pipa enquanto campeonato, vemos a intimidade surgir a partir do conhecimento mútuo de técnicas, movimentos e manobras realizados por cada integrante de uma equipe. Esta intimidade só é possível por conta da troca de experiências que acontecem nos treinos informais que ocorrem regularmente entre os membros de uma mesma equipe de pipa.

A gente não faz muita coisa não. A gente só solta pipa mesmo e faz uma resenha depois. Foi com isso que nossa equipe cresceu muito. No final do dia, a gente tomava uma cerveja e comia um biscoito aqui no bar e ficava discutindo como cada um cortou o outro e assim um aprendeu muito, um passava confiança pro outro e a gente evoluiu muito com isso (Fala do pipeiro Leno concedida em entrevista).

Deste modo, dificilmente, se estabelecem amizades entre equipes dentro de um campeonato, pois há um sentimento de rivalidade. A amizade ocorre muito mais voltada para dentro das próprias equipes e através de sentimentos de confiança, lealdade e direcionamento para um mesmo ideal. Dentro do campeonato, as equipes são rivais: mesmo que incluídos dentro de um grupo alargado denominado pipeiros, os participantes não se reconhecem como unidade senão enquanto grupo circunscrito, ou seja, enquanto equipes.

Uma pessoa é membro de um grupo em virtude de não ser membro de outros grupos da mesma espécie. Ela os vê enquanto grupos e os membros destes a veem enquanto membro de um grupo, e as relações da pessoa com eles são controladas pela distância estrutural entre os grupos envolvidos (Evans-Pritchard, 2013, p. 149).

A distância estrutural estaria aqui ligada ao convívio regular que os indivíduos pertencentes às equipes têm entre si e o distanciamento destes em relação às outras equipes adversárias. Evans-Pritchard (2013) ainda apresenta a ideia de que, quanto menor o grupo local, maior o sentimento que une seus membros; algo que facilmente poderíamos relacionar com a ideia de um sentimento de amizade e confiança estar muito mais presente dentro de uma equipe, do que dentro da categoria de pipeiro como um todo.

Através de simbolismo e ritual, os indivíduos podem sentir uma emoção de intensidade incomum, que provém de sua identificação com uma entidade que os transcende, e de que eles ativamente se sentem parte. Nestas ocasiões, os membros ganham força e são capazes de se empenhar em atos heróicos, bem como bárbaros. (Guibernau, 1997, p. 94).

Todos estes indivíduos que partilham dos mesmos sentimentos, que se sentem ligados a preceitos correlatos e que têm anseios em comum, precisam criar ocasiões em que celebrem aquilo que os une. Estes momentos podem ser vistos através dos campeonatos em si, ou através de uma dinâmica não muito convencional, mas que merece destaque, para análise das rivalidades entre equipes voltadas para o jogo da pipa enquanto campeonato. São estes os chamados “duelos marcados”.

Trata-se de uma categoria híbrida entre o jogo de pipa enquanto festivais e o jogo de pipa enquanto campeonatos. Esses duelos não são organizados pela Liga Carioca de Pipas, mas utilizam-se de grande parte das regras estabelecidas por ela, ainda que de maneira informal. Não há aqui também uma arena de jogo, com os duelos acontecendo nos bairros da equipe que os propõe. Nesta interação, não há um tempo pré-estabelecido e ganha quem cortou mais pipas.

Há alguns fatores no duelo marcado que chamam a atenção. O primeiro deles é que, nesta categoria, a proposição do duelo só é realizada a uma equipe que se considere estar à altura daquela equipe que está propondo o duelo. Isto ocorre, segundo relatos dos interlocutores, porque haveria um risco em propor um duelo marcado com uma equipe menor, pois esta pode tentar deturpar a imagem de uma equipe considerada maior, conforme aponta a fala a seguir:

Tem umas equipes menores que usam a tua equipe de escada. Às vezes, elas ganham de você e saem postando em tudo quanto é rede social. A gente até criou uma inimizade por conta disso. Porque paramos de duelar com certas equipes. Porque assim... Eles ganhavam uma vez e ficavam postando no *Facebook* “acabamos com a Cruzou, Cortou”, mas, quando perdiam, não postavam nada. Aí, como a gente não costuma ficar postando as vitórias, ficava parecendo que estávamos sempre sendo derrotados, por mais que já tínhamos ganhado um monte. E o pior, chegava no campeonato e a gente já entrava como menos preparado pra ganhar (Fala do pipeiro Leno concedida em entrevista).

É possível verificar que um sentimento de prestígio torna-se, então, fator fundamental na discussão do jogo de pipa enquanto campeonato, principalmente neste intermédio que é o “duelo marcado”. As rivalidades oriundas dos duelos marcados, sendo esta uma categoria híbrida e flutuante – ora está mais para um campeonato, ora está mais para um festival –, se movem em direção aos dois polos antagônicos do jogo de pipas. Isto é, equipes rivais não frequentam os mesmos festivais e equipes rivais competem com ânimos mais aflorados nos campeonatos, no intuito de restabelecer o prestígio perdido. Ou seja, o prestígio está

intimamente ligado ao “duelo marcado”, que poderia ser compreendido como um desafio, conforme categoria apresentada por Pierre Bourdieu.

Para que haja desafio é preciso que aquele que lança considere o que o recebe digno de ser desafiado, isto é, capaz de receber o desafio, que o reconheça, em suma, como seu rival de honra. Desafiar alguém é reconhecer-lhe a qualidade de homem, reconhecimento que é condição de qualquer troca e do desafio da honra como primeiro momento de uma troca; é reconhecer-lhe também a dignidade do homem de honra porque o desafio, como tal, requer a resposta e, por consequência, dirige-se a um homem considerado capaz de jogar o jogo da honra e de o jogar bem, o que pressupõe primeiro que ele lhe conhece as regras e, depois, que possui as virtudes indispensáveis para as respeitar (Bourdieu, 1971, p. 162).

Como visto na fala do pipeiro Leno, equipes consideradas maiores não se predispõem a realizar um “duelo marcado” com equipes consideradas menores, visto que, além de estas não parecerem ser dotadas de honra suficiente para entrar neste jogo de trocas simbólicas no qual coisas são dadas e retribuídas, podem ainda fazer com que a equipe maior perca seu prestígio, o que afetará diretamente a disputa no jogo de pipa enquanto campeonato.

Quando a gente solta contra uma equipe que eu não tenho rivalidade, é como se fosse mais um. É um qualquer. Agora, quando eu solto contra uma equipe que eu tenho rivalidade, é prazer total, parceiro. Porque pô, no campeonato tu não pode xingar, tu não pode ofender, tem isso tudo. Mas quando tu corta, tu deixa teu recado e valoriza tua equipe naquele momento, todo mundo para pra ver. O cruzo é 100% pensado, centrado... Tu precisa saber com quem tu tá na equipe, é confiança, ninguém tá ali pra brincar não (Fala do pipeiro Geraldo concedida em entrevista).

Deste modo, tendo em vista estas rivalidades em destaque, a busca pelo prestígio em defesa da honra e um objetivo claro pré-fixado – ser campeão – parecem inevitáveis. Quando uma equipe está inserida dentro do jogo de pipa enquanto campeonato, é fundamental crer na necessidade de confiança quanto à técnica e à pericia e na lealdade de seus companheiros quanto a estarem unidos em busca de um mesmo objetivo em comum. Ou seja, temos aqui um sentimento de *amizade para dentro*, pois acredita-se em uma lealdade, e, por ser leal, se é amigo e, só sendo amigo, é que se pode confiar no companheiro de equipe para conseguir determinada vitória.

Toda esta lógica de análise, contida na tipificação do que é, dentro do jogo de pipas, ter uma *amizade para dentro* e uma *amizade para fora*, surge de sociabilidades e gramáticas emocionais que fazem sentido dentro de contextos específicos, pautadas em uma linguagem própria, fortemente marcada pela categorização do significado de masculinidade.

4.3 Jogar pipa enquanto representação de masculinidade

Marcel Mauss (1979) diz que todas as expressões coletivas, simultâneas, de valor moral e de força obrigatória dos sentimentos do indivíduo e do grupo, formam uma linguagem, pois só podem ser formuladas porque todo o grupo as entende, ou seja, é uma ação simbólica. Esse caráter coletivo é fortemente marcado por cerimônias públicas que possuem regras próprias e fazem da determinação de responsabilidades, pondo em ação sentimentos e emoções construídos coletivamente, o que permite entrever a própria coletividade em interação. (Idem, 149-53)

A linguagem estabelecida pelos pipeiros pode ser vista em “duelos marcados”, festivais e campeonatos, uma vez que estas categorias são entendidas como cerimônias públicas, com regras – explícitas ou não – públicas. Estas categorias se qualificam como um ritual e por meio delas ocorre uma disputa, que pode ser física, gestual ou oral. Deste modo, dentro desta linguagem da pipa, a disputa (seja de “zoação”, de honra ou de prestígio) não só precisa sempre estar presente para a criação de vínculos, mas, sobretudo, é, por excelência, a representação do modo de relação destes grupos. Esta linguagem pode ainda pode ser analisada através do conceito de *discurso*, pois isto permitiria a compreensão de que toda uma “linguagem da pipa” está pautada sobre emoções vivenciadas nas categorias de jogo de pipa analisadas.

Como já apresentado, Lutz e Abu-Lughod (1990) trazem à tona a visão de que as emoções seriam práticas discursivas, estabelecendo-se assim como um fenômeno dentro de interações sociais que, muitas vezes, afloram de forma verbal. Neste sentido, as práticas discursivas estabelecem-se como “práticas que formam de modo sistemático os objetos dos quais falam” (1990, p. 05). Deste modo, o discurso estabelece-se muito além de uma simples fala ou texto por si só, mas, antes e principalmente, como um amplo emaranhado destes e outros tipos de discursos, que, juntos, constituem as práticas sociais.

É importante observar com cuidado, então, o significado atribuído às emoções no discurso dos pipeiros. Ou seja, estar atento ao que o discurso proporciona aos indivíduos que os reverberam e como eles fazem uso deste senso comum que dá unidade ao grupo e estabelece – como já demonstrado acima – sistemas de hierarquia, sentimento de amizade, prestígio, rivalidade e outros.

Na interpretação de Geertz há talvez um excessivo peso da ideia de luta de galos como “texto” que “diz algo”, e menos atenção ao que o rito “faz”. Mas tem razão quando diz que ao tratar a luta de galos como um texto está a realçar um aspecto

(para ele o aspecto central), que o seu tratamento como rito ou como passatempo obscurecia: o seu uso da emoção para fins cognitivos. O que a luta de galos diz, di-lo num vocabulário de sentimento — a emoção do risco, e desespero de perda, o prazer do triunfo (Almeida 1995, p. 209).

Expandindo ainda um pouco mais esta análise dos discursos como “emoções incorporadas” que definem o grupo, podemos tentar compreender também o motivo de o jogo de pipa, seja como festival ou campeonato, ser uma prática majoritariamente masculina, pois um discurso a respeito do gênero também pode ser compreendido como um apanhado de pensamentos que definem a forma de agir de cada sexo em contextos diversos.

Bourdieu (2016) diz que “é através dos corpos socializados, ou seja os *habitus*, e as práticas rituais, que o passado se perpetua no tempo longo da mitologia coletiva” (2016, p. 136). Deste modo, dentro de um certo tipo de *habitus* compartilhado pelos indivíduos inseridos na lógica de festivais e campeonatos, podemos ver, sistematicamente, uma fala se repetir entre os entrevistados, fossem eles jovens ou mais idosos, na tentativa de argumentar a inexpressiva presença feminina no mundo da pipa. Como exemplo, pode-se citar:

Mulher não solta pipa pra não cortar a mão... Com medo de ficar com marca de linha, de cerol. Ela anda com a unha toda feitinha, pintada bonitinha. Passa hidratante na mão, é toda delicada. Vai querer se cortar? Vai nada! Aí é difícil de soltar pipa... Pipa faz estrago na mão mesmo. (Fala do pipeiro Lúcio concedida em entrevista)

Mulher não solta pipa por causa da vaidade, cara. Tu acha que uma mulher vai ficar com a mão toda cortada? Além do que... Como que vai soltar pipa com unha de porcelana daquele tamanho? Vai é cortar a linha com aquela unha... Não tem como não. Na pipa ou você tá preparado pra se cortar e pra ter a mão toda fodida ou tu nem solta. (Fala do pipeiro Geraldo concedida em entrevista)

O preconceito é das mulheres porque elas acham que a pipa é coisa para homem, que fica gritando, suando, se machucando... A mulher tem medo de ficar cortando o dedo. É medo mesmo. Mas também tem vaidade, né? Mulher tem aquela vaidade que homem não tem (Fala do pipeiro José concedida em entrevista).

Fica visível, através deste apanhado de falas, que reverberam muitas outras, uma ideia generalizante entre os homens de que mulheres não soltam pipa por conta de uma preocupação exacerbada com a estética e cuidados com a pele e o corpo, o que, para estes interlocutores, não ocorreria dentro do universo masculino, pautado em uma brutalidade de ações e despreocupação com a aparência.

Entretanto, parece raso este tipo de afirmação, uma vez que ficam visíveis nas sociabilidades analisadas outras formas de reafirmação da masculinidade. Miguel Vale de Almeida (1995) aponta que as emoções e as formas de expressá-las de maneira mais aberta

são, no universo que pesquisou, invariavelmente ações pertencentes ao mundo feminino. O mundo masculino, por outro lado, é marcado pela vivência de emoções incorporadas, que se exteriorizam na tentativa constante de manutenção da honra e do prestígio que representa a capacidade de ser reconhecido como homem, enquanto uma categoria moral.

Esta tentativa constante de manutenção da honra e do prestígio pode-se ver claramente presente nos dois tipos de jogo de pipa, como festival e como campeonato. No campeonato é o prestígio que está em questão, prestígio garantido pela vitória, de ser o melhor dentro das regras. Já no festival, trata-se de ter a capacidade, enquanto indivíduo, de reverter as práticas de “zoação”, mostrando-se, assim, superior e regressando à lógica hierárquica que se estabelece. Fica claro, então, que, independente da modalidade, os homens estabelecem-se como rivais em potencial na luta por uma masculinidade, ainda que se digam e se reconheçam como iguais.

Neste sentido, o jogo de pipas vai muito além de um mero apanhado de cruzos e da tentativa de cortar a pipa do oponente no ar. Estas ações são só um primeiro ato para as cenas que virão a seguir, e que, de maneira catártica, corroboram para uma necessária constante (re)afirmação de tipos ideais de masculinidade, coletivamente aceitos pelo grupo envolvido no jogo de pipas.

Por último, mas não menos importante, pode-se ainda considerar o jogo de pipas como um “jogo absorvente”, uma vez que, como já dito anteriormente, nele há uma representação da virilidade masculina em defesa da honra ou conquista do prestígio. Deste modo, assim como na briga de galos balinesa descrita por Clifford Geertz (1989), os indivíduos praticantes das muitas formas de se jogar pipa são absorvidos, *a priori*, pela disputa no céu e, *a posteriori*, pela disputa na terra:

Da mesma forma que a América do Norte se revela num campo de beisebol, num campo de golfe, numa pista de corridas ou em torno de uma mesa de pôquer, grande parte de Bali se revela numa rinha de galos. É apenas na aparência que os galos brigam ali – na verdade, são os homens que se defrontam. [...] Bateson e Mead sugeriram até, levando em conta a concepção balinesa de corpo como partes separadas animadas, que os galos eram vistos como pênis separados, autofuncionáveis, órgãos genitais ambulantes, com vida própria. Embora eu também não disponha do tipo de material inconsciente que possa confirmar ou não essa noção integrante, o fato de que eles são símbolos masculinos *par excellence* é tão indubitável e tão evidente para os balineses como o fato de que a água desce pela montanha (Geertz, 1989, p. 188-89).

Não parece difícil pensar as pipas que são colocadas no céu também como extensões fálicas dos homens que jogam com elas. Elas se tornam, então, símbolos masculinos, símbolo da virilidade, honra e prestígio de cada integrante. Se de maneira literal corta-se a

pipa do oponente, de maneira figurada corta-se a masculinidade, a virilidade, abrindo caminho para uma perda/ganho de honra ou perda/ganho de prestígio que irão se configurar em um segundo momento através da prática da “zoação” ou da subida ao pódio.

Seja enquanto *amizade para dentro* ou enquanto *amizade para fora*, seja na busca por honra, prestígio ou mera “zoação”, a prática do jogo de pipas configura-se como uma sociabilidade permeada de gramáticas emocionais fortemente marcada por rivalidades que, conforme aponta Claudia Barcellos Rezende (2002), através da amizade tornam-se um meio essencial de construção da masculinidade por oposição à feminilidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS - A PIPA COMO UM EMARANHADO DE FIOS QUE TECEM UMA REDE DE RELAÇÕES SOCIAIS COMPLEXAS.

Nestas considerações finais, gostaria de abordar um último ponto que atesta a caminhada da “natureza à civilidade” percorrida pela pipa, tal como apresentada no capítulo dois.

No ínterim de produção desta dissertação, esteve em processo o tombamento da pipa como patrimônio cultural, histórico e imaterial do Estado do Rio de Janeiro. Os pipeiros sonhavam há tempos com esse tombamento. A APERJ já havia tentado, em outros momentos, entrar com um processo para tal fim, mas foi apenas em 2017 que este começou de fato a tomar forma. Por meio do deputado estadual Paulo Ramos (PDT-RJ), o processo foi levado em frente e, em 01 de março de 2018, a pipa foi tombada como patrimônio cultural, histórico, imaterial e atividade de esporte, arte, lazer e educação, através da Lei 7870.

Há inúmeros fatos relativos a este processo que são caros à discussão aqui proposta. Entretanto, antes de entrar nestes quesitos, para melhor compreensão da ideia que considero a de maior importância e que acredito ter motivado o tombamento da pipa como patrimônio, creio ser pertinente um rápido apanhado não só histórico, mas também teórico, do que entendo aqui como sendo o conceito de patrimônio cultural imaterial.

Patrimônio, por si só, é uma palavra usual no vocabulário de nossa sociedade, sendo empregada nas mais diversas áreas possíveis. Há patrimônio econômico, financeiro, imobiliários, de bens, além do histórico, artístico e cultural. Através de uma análise superficial destes inúmeros tipos de patrimônios, podemos supor sem dificuldades que estão invariavelmente ligados a um conceito de propriedade, pois sempre se referem àquilo que se tem, àquilo que se possui e, talvez, àquilo que representa um indivíduo, uma sociedade ou uma nação. Neste sentido, torna-se fácil compreender o histórico do conceito de patrimônio cultural no Brasil.

Lucia Lippi de Oliveira, em seu livro *Cultura é Patrimônio* (2008), apresenta a ideia de que a noção de patrimônio confunde-se com a ideia de propriedade herdada, porque:

Os chamados patrimônios históricos e artísticos têm, nas modernas sociedades ocidentais, a função de representar simbolicamente a identidade e a memória de uma nação. O pertencimento a uma comunidade nacional é produzido a partir da idéia de propriedade sobre um conjunto de bens: relíquias, monumentos, cidades históricas, entre outros. Daí o termo “patrimônio” (Oliveira, 2008, p. 114).

No Brasil, isto não foi diferente. Com base nas ideias do movimento modernista, foram

criadas, nos anos 1920, em diversos estados brasileiros, inspetorias que tinham a função de proteger monumentos históricos brasileiros. Entretanto, só em 1934, um órgão federal foi criado para este fim, no intuito de restaurar monumentos da cidade de Ouro Preto, em Minas Gerais. Do fim deste órgão, nasce, em 1937, o SPHAN (Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional), pensado pelo então ministro da Educação e Saúde, Gustavo Capanema. Este ministro encomendou o projeto do SPHAN¹⁰ ao então diretor do Departamento de Cultura da Prefeitura de São Paulo, o escritor Mário de Andrade.

Na ideia original do projeto de Mário, via-se a necessidade clara de proteger a diversidade artística existente no país, o que, infelizmente, não foi seguido. *A priori*, o corpo consultivo do SPHAN era composto em sua maioria por arquitetos e engenheiros para os quais a perspectiva estética se estabelecia como o principal critério de relevância para tombamento de um bem.

Estava ainda este corpo técnico de comum acordo e reverberando o discurso em voga durante o Estado Novo, quando se buscava um resgate do passado para assim chegar ao futuro. Daí a predileção clara de valorização em primeira instância do Barroco e a conhecida política de dar maior importância aos monumentos de pedra e cal, em sua maioria, oriundos de nossa colonização portuguesa.

Esta percepção sobre os tipos de bem cabíveis de tombamento perdura até o final da gestão de Rodrigo Melo Franco de Andrade, em 1968. Entretanto, uma mudança visível nos conceitos aplicados às predileções pelos bens tombados só poderá ser vista a partir da gestão de Aloísio Magalhães, em 1979, quando passa-se a ver uma valorização do cotidiano e de patrimônios contidos em objetos, espaços, atividades transitórias etc.

É a partir das ideias estabelecidas por Aloísio Magalhães que surge uma mudança de concepção de patrimônio e pode-se ver presente, na Constituição de 1988, a nova roupagem dada à política de patrimônio. Nesta, passa-se a conceber como patrimônio bens de natureza material e imaterial, portadores de referência à identidade e memória dos grupos formadores da sociedade brasileira. Estabelece-se que passariam a ser cabíveis de tombamento modos de criar, fazer e viver, além de manifestações artístico-culturais, entre outras.

Ainda que o termo patrimônio imaterial tenha surgido junto à Constituição de 1988, foi somente através do decreto 3.551 de 04 de agosto de 2000 que se instituiu um inventário e o

¹⁰ O órgão responsável pela preservação do patrimônio histórico e artístico nacional foi, inicialmente, denominado de Serviço (SPHAN); depois, passou a Departamento (DPHAN), Secretaria, Subsecretaria (SPHAN) e Instituto (IPHAN).

registro de bens culturais de natureza imaterial. Ou seja, doze anos se passaram até que se pudesse entender como se deveria inventariar e registrar esta modalidade. Talvez a demora tenha se dado em função de a natureza do tombamento de bens imateriais estar na supervisão sistemática destas práticas, tendo o intuito de verificar sua permanência e modificações, pois, em sua maioria, tratam-se de bens transitórios e efêmeros.

A discussão sobre patrimônio imaterial é extensa. Sua concepção perpassa desde análises mais superficiais, como no caso de nomenclatura – alguns antropólogos defendem a alcunha de intangível a este tipo de patrimônio –, até as mais profundas, como os tipos de bens cabíveis de patrimonialização nesta categoria. Mas, tomando como guia os parâmetros estabelecidos pelo IPHAN, é a partir do decreto 3.551 que são estabelecidas as quatro categorias (ou livros de registro) que definem o que pode ser tombado como patrimônio imaterial. São elas: 1) saberes, nos quais se encontram conhecimentos e modos de fazer enraizados no cotidiano das comunidades; 2) celebrações, nas quais se situam rituais e festas que marcam a vivência coletiva do trabalho, da religiosidade, do entretenimento e de outras práticas da vida social; 3) formas de expressão, que abarcam as manifestações literárias, musicais, plásticas, cênicas e lúdicas; 4) lugares, definidos como os mercados, feiras, santuários, praças e demais espaços onde se concentram e se reproduzem práticas culturais coletivas.

A UNESCO (2006) define ainda, como Patrimônio Cultural Imaterial, práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas, além de instrumentos, objetos, artefatos e lugares que lhes são associados. Ressalta também que ele é transmitido de geração em geração e pode ser invariavelmente reformulado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e de continuidade.

A partir destas duas classificações, podemos assegurar que a imaterialidade dos bens culturais patrimonializáveis surge, assim, no âmbito das relações de troca entre os indivíduos e a sociedade em que estes estão inseridos, gerando uma série de interpretações simbólicas para tais práticas. Neste sentido, podemos vislumbrar uma concepção na qual estes bens culturais permeiam as memórias dos sujeitos, abarcando, assim, lembranças de situações vividas em momentos passados, abundantes em emoções que formam o ato coletivo de se identificar enquanto sociedade e, por conta disto, lutar contra o esquecimento destes bens culturais, assim como de seus vínculos com o lugar de pertença.

Podemos perceber que o patrimônio imaterial não apenas simboliza ou demarca, mas também age, ou seja, é dotado de agência. Daí talvez a sua transitoriedade e fugacidade. Mas

não só. O patrimônio imaterial representa ideias, valores, práticas e outras categorias que definem, constroem e formam os indivíduos.

Corroborando esta fala, James Clifford (1985 *apud* Gonçalves, 2005, p. 13) aponta que o patrimônio não apenas desempenha função identitária, expressando simbolicamente identidades individuais e sociais, mas, na verdade, organiza a percepção que os indivíduos têm de si mesmos, individual e coletivamente.

Deste modo, os bens culturais classificáveis como patrimônio imaterial parecem precisar encontrar um certo tipo de repercussão sentimental junto à sociedade ou grupo que o constituiu, articulando e expressando assim a identidade e a memória desta coletividade:

É curioso, no entanto, o uso dessa noção para classificar bens tão tangíveis quanto lugares, festas, espetáculos e alimentos. De certo modo, essa noção expressa a moderna concepção antropológica de cultura. Segundo ela, a ênfase está nas relações sociais ou mesmo nas relações simbólicas, mas não nos objetos e nas técnicas. A categoria intangibilidade talvez esteja relacionada a esse caráter desmaterializado que assumiu a referida moderna noção antropológica de cultura (Gonçalves, 2009, p. 24).

Ao que parece, o patrimônio imaterial é compreendido enquanto um conjunto de práticas tradicionais que são coletivamente aceitas e repassadas de geração em geração e que, desta forma, estabelece identidades coletivas. Entretanto, ao contrário do patrimônio material, sua origem ou conjuntura são diminutas, estando sua importância estabelecida nas inúmeras reformulações possíveis que se criam em local e tempo específicos e que, invariavelmente, são contemporaneamente vividas – ou (re)vividas pelos indivíduos. Neste sentido, podemos de algum modo considerar que, em todo patrimônio imaterial, há um quê de performance, pois:

A dimensão imaterial da cultura é inapreensível a não ser na fugacidade de seu acontecimento. Para a teoria da performance, a ideia de autenticidade está fincada no aqui e agora de cada performance realizada, em condições sociais, econômicas e históricas concretas, conforme a intencionalidade de cada realização. Nesse sentido, pode-se afirmar é que o que é autêntico, desde esse ponto de vista, é aquilo que é real e que se concretiza e materializa num dado momento. Aduz-se que o seu registro (sonoro, visual, literário) não é o fato cultural em si, mas a sua mera reprodução técnica – nos termos de Walter Benjamin – e que pode servir como referência para outras performances culturais, igualmente e necessariamente únicas, mesmo que parecidas e pertencentes a uma mesma tradição. (Vianna; Teixeira, 2008, p. 7).

Com base neste conceito de performance, parece claro que a dimensão dos bens contidos dentro da ideia de patrimônio imaterial não é equivalente àquela que se estabelece sobre objetos materiais, pois há uma necessidade de diálogo de ações dos indivíduos com estes e vice-versa, gerando, assim, produções e reproduções destes bens culturais tomados como patrimônios imateriais. Ou seja, estes bens só existem a partir do momento em que dialogam com os indivíduos.

Este diálogo não ocorre apenas – e talvez quase nunca – através de forma verbal, mas sim pelas mais diversas formas, inclusive – e talvez prioritariamente – por meio de determinadas “técnicas corporais”. Ou seja, o patrimônio imaterial estabelece-se também como algo inerente aos corpos dos indivíduos e às técnicas que estes exercem. Corpos estes que, como afirma Marcel Mauss (2015, p. 397-420), são em si mesmos um instrumento e um mediador social e simbólico entre o indivíduo e os grupos sociais em que estes se encontram inseridos.

Parece relevante ainda para o conceito de patrimônio imaterial o diálogo que invariavelmente ocorre com os lugares onde estes bens se estabelecem. Não parece difícil de compreender que isto se dê por conta de o patrimônio imaterial estar intimamente ligado à experiência dos indivíduos com o seu entorno, uma vez que este conceito está permeado pela vivência nos espaços sociais.

Uma vez estabelecido o histórico do patrimônio em nossa sociedade e o que entendo aqui como sendo um conceito amplo de patrimônio imaterial, podemos retornar ao tema principal desta dissertação: a pipa. Como dito anteriormente, há inúmeros fatos curiosos sobre o processo de tombamento do objeto – ou da prática? – como patrimônio histórico e imaterial. Entretanto, creio que, para a discussão aqui proposta, é mais pertinente tomar para análise apenas uma breve comparação entre o conteúdo do Projeto de Lei para o Tombamento da Pipa e o discurso de seu proponente nas sessões da Assembleia Legislativa do Estado do Rio de Janeiro.

O responsável por levar à frente o processo de tombamento da pipa como patrimônio foi o Deputado Paulo Ramos, do PDT-RJ. Na justificativa do projeto de lei, o então deputado estadual (hoje federal) apresenta inúmeros fatos históricos relacionados à utilização da pipa como utensílio de guerra, ciência, pesca etc. Há poucas linhas que aludem à pipa como lazer, arte ou que falem de seu caráter lúdico. Nestes ínfimos trechos, são trazidos à tona exemplos de outros países, tais como Japão, China, Iraque e Malásia. Nenhuma linha é citada sobre a pipa como esporte, nada se fala sobre as competições no Chile que tanto reverberam entre os pipeiros. No parco espaço reservado ao histórico da pipa em solo nacional, relembra-se sua herança portuguesa e sua utilização em quilombos como utensílio de transmissão de mensagens. Nenhuma linha sequer é destinada a festivais, brincadeiras, campeonatos, lugares, indivíduos, subúrbios, emoções, sentimentos, identidade coletiva ou individual.

Entretanto, se, na justificativa redigida, nada se fala sobre estas categorias supracitadas, há uma enxurrada delas quando a argumentação torna-se falada. O discurso anunciado pelo Deputado Paulo Ramos na Assembleia Legislativa do Estado do Rio de Janeiro é tomado por falas emocionadas, com lembranças afetivas de seu passado, da pipa como brincadeira e do

quanto aquilo ainda se faz presente até os dias de hoje em festivais e campeonatos.

A prova deste discurso emotivo pode claramente ser visualizada em uma fotografia que o deputado levava a todas as sessões da Assembleia, além de ter passado a deixá-la em seu gabinete. Na imagem, podem-se ver inúmeros meninos perfilados em frente a uma associação de bairro. Ao centro, via-se o deputado de cócoras, ainda criança, segurando uma pipa.

Quando eu era menino, a gente só brincava de pipa, pião e essas coisas. Eu trouxe aqui pro gabinete essa foto que mostra isso. Eu estava mexendo nas minhas coisas e olha o que eu encontrei. Eu sou esse aqui, o único com a pipa na mão. Eu não largava ela! Era meu brinquedo preferido. A pipa era tudo pra gente, ela me fazia voar lá em Realengo. Assim como essa meninada toda de hoje em dia ainda sente (Fala do Deputado Paulo Ramos concedida em entrevista)

Com ajustes, esta fala se repetia a cada nova justificativa para se tombar a pipa como patrimônio, em qualquer evento que necessitasse desta (re)afirmação. Em nenhum momento em que estive presente, vi a argumentação ser estabelecida através de um ideal histórico, recorrendo aos dados discriminados na redação da justificativa do projeto de lei. Esta utilização sistemática de um recurso emotivo para dar credibilidade ao seu projeto pode ser explicada através do já apresentado conceito de discursos emocionais e discursos sobre emoções proposto por Catherine Lutz e Lila Abu-Lughod (1990), em que estas autoras afirmam que tais discursos devem ser analisados e entendidos sempre em relação ao contexto no qual estão inseridos. Ou seja, a emoção deve ser observada como uma prática social inserida dentro de interações culturais, uma vez que somente replicar frases não se estabeleceria como uma forma eficaz de se comunicar. Estando atento ao discurso e às emoções contidas e provocadas por este, é possível verificar que estas últimas estão imersas em valores culturais e se estabelecem como força motriz da atividade social, gerando sentimentos, conflitos e relações de poder, visto que os discursos sobre a emoção podem ser um dos mais prováveis e poderosos instrumentos por meio dos quais se exerce a dominação (Abu-Lughod *apud* Coelho, 2012).

Ou seja, ao utilizar um discurso emocional, repleto de memória afetiva, que dialoga com o contexto no qual está inserido, o deputado em questão parece tentar tocar e convencer de forma mais íntima seus colegas de Assembleia e, assim, levar à frente o projeto de lei, algo que talvez não tivesse efeito se simplesmente constasse no texto genérico aplicado à redação do projeto de lei.

A questão maior aqui não é, na realidade, a predileção pelo histórico ou pelo emocional, visto que a pipa acaba por ser tombada como patrimônio histórico e imaterial. Mas torna-se interessante, sim, este duplo recurso utilizado pelo deputado, uma vez que, estabelecida a parte

histórica e não carecendo de provas para tombamento como patrimônio histórico, restava defender a pipa como patrimônio imaterial.

É neste momento que a utilização do discursivo emotivo mostra-se pertinente, podendo fazer com que entendamos o patrimônio imaterial também como um mediador que dialoga – através de um discurso sobre emoções – com o indivíduo e com o contexto social em que está inserido. Deste modo, ao falar da importância de se tornar a pipa como patrimônio imaterial, vai-se muito além do simples objeto. Fala-se do indivíduo que joga com a pipa, fala-se do lugar onde se joga com a pipa, fala-se das tantas formas, técnicas e modos de se jogar com a pipa.

Ampliando o conceito de patrimônio imaterial e categorizando a pipa como tal, podemos ver, através de seu tombamento, o reconhecimento e a proteção de práticas, valorizando, assim, todo o poder que este objeto tem sobre os espaços e os indivíduos com os quais interage. A pipa é, assim, algo que não existe isoladamente ou de forma autônoma, e muito menos só no céu, mas constitui um emaranhado de fios que tecem uma rede de relações sociais complexas. Deste modo, a pipa é mediadora de sua relação com o indivíduo, com o lugar e com a ação.

E se ela faz essa mediação é porque ela não está inerte, ela tem vida, ou seja, ela deve assim ser compreendida como uma *coisa*, com base no conceito de Tim Ingold (2012). Segundo o autor, *coisa* trata-se de um acontecer, ou melhor, algo onde vários acontecimentos se entrelaçam. Deste modo, as *coisas* não estariam congeladas e alheias, mas sim, em constante diálogo com o mundo, onde os fios que as constituem se entrelaçam com fios que não estão nela contidos. Ou seja, para Ingold, as *coisas* sempre vazam e transbordam e, por isso, têm vida. É, assim, inseridos em uma constante circulação de materiais, que os *objetos* tomam forma de *coisas* e são trazidos à vida.

Utilizando um quadrado de papel, vareta de bambu, fita, durex, cola e corda, é fácil fazer uma pipa. [...] Para todos os propósitos, parecia que estávamos montando um objeto. Mas quando levamos nossas criações para fora, tudo mudou. Elas de repente passaram à ação, rodopiando, girando, mergulhando de cabeça, e – apenas ocasionalmente – voando. O que aconteceu? Alguma força vital adentrou nas pipas como mágica, fazendo-as agir de modo alheio à nossa vontade? É claro que não. As pipas estavam agora imersas em correntes de vento. A pipa que repousava sem vida sobre a mesa dentro da sala tinha se transformado numa pipa-no-ar. Não era mais um objeto – se é que jamais o foi – mas uma coisa. Colocando de outro modo, a partir do momento em que foi levada para fora, a pipa deixou de figurar em nossa percepção como um objeto que pode ser colocado em movimento para tornar-se um movimento que se resolve na forma de uma coisa (Ingold, 2012, p. 33-34).

Sendo, então, definida desta forma, e sabendo que a pipa precisa estar em ação para não se tornar um mero objeto, é ela dotada de uma biografia, já havendo sido vazada e sendo

atravessada por diversos entrelaçamentos em variados momentos históricos. Nina Pinheiro Bitar (2013) cita a antropóloga Janet Hoskings para afirmar a importância que certos objetos têm como constituintes da noção de indivíduo no contexto da Indonésia Oriental. Segundo Hoskings (1998 *apud* Bitar, 2013, p. 79), as histórias de vida que aprendeu foram construídas a partir da interação das pessoas com objetos específicos, que ela chama de *biographical objects*, e não lhe foram dadas pelos seus interlocutores. Bitar continua ainda dizendo que Hoskings acredita que seja possível analisar as identidades dos indivíduos pertencentes a estas sociedades a partir destes objetos, uma vez que estes objetos são utilizados até para reificar características de personalidade. Algo muito parecido com a pipa, conforme pode ser analisado nas falas dos pipeiros, transcritas abaixo.

É um sentimento que você não sabe explicar. Eu sou um cara que valoriza muito a liberdade, então eu acho que pode um pouco ter a ver com isso. Eu não consigo trabalhar em lugar fechado, eu gosto de coisa de dinâmica... Então a pipa com essa questão do céu, da liberdade, da ocupação de espaço, sei lá (Fala do pipeiro Leno concedida em entrevista).

A pipa é uma competição e eu sou muito competitivo ... E tipo assim, eu não fui bom de futebol, a bola de gude saiu de moda, eu não curto videogame. E a pipa é aquela competição, aquela adrenalina, tá no sangue. Eu sou completamente viciado em pipa (Fala do pipeiro Geraldo concedida em entrevista).

Através destas falas, fica evidente que, ao falar da pipa, os indivíduos estão falando também de si. Eles traçam suas rotinas, falam de suas histórias e escrevem suas biografias através da interação que realizam com esta *coisa* que tem vida. Ainda que a constatação seja óbvia, através do acima exposto, fica mais evidente ainda que não haveria pipa sem pipeiros ou pipeiros sem pipas. Cada um é constituinte do outro, vazando, transbordando e circulando através de mediações. A relação é dual e mútua: ora os indivíduos (pipeiros) exercem maior força, ora as *coisas* (pipa) exercem maior força; ora o pipeiro constrói a pipa, ora a pipa constrói o pipeiro.

Recorrendo ainda a Roy Wagner (2010), poderia-se dizer que, de certo modo, estas *coisas*, em determinados momentos, também são capazes de inventar o indivíduo (no sentido de que constituem sua subjetividade). Isto ocorreria, pois estas *coisas*, uma vez dotadas de vida, exercem influência equivalente sobre estes primeiros, fazendo com que criem identidades e se percebam individualmente e coletivamente. Neste mesmo sentido, podemos utilizar a análise de Walter Benjamin (1992) – ainda que verse sobre objetos artísticos – para compreender que, em certos casos, são os sujeitos que são absorvidos pelos *objetos*, algo diferente da percepção de que são os *objetos* que são absorvidos pelos sujeitos (Benjamin, 1992, p. 109, grifos meus).

Este parece ser exatamente o caso da pipa. Em um sem fim de momentos, os sujeitos são inventados e completamente absorvidos pela pipa.

Todo este intercâmbio de produção de identidades, pertencas, agências, transbordamentos etc não seria possível sem o fio condutor destes, ou seja, a emoção. É ela o fator determinante que faz com que os indivíduos estabeleçam a troca com a *coisa* viva. Entretanto, isto depende do panorama cultural que os envolve, dos aparatos sociais, de uma memória afetiva, que, em tempos pós-modernos, às vezes, é esquecida. Daí a necessidade de tombar um bem como patrimônio.

Nathalie Heinich (2009) destaca como certos patrimônios provocam uma emoção ao redor dos aspectos de seu estado atual e da sua origem (Heinich, 2009, p. 66-67). Estes diversos tipos de sentimentos só são possíveis, pois há um significado social e coletivo, um diálogo, uma identificação mútua. Corroborando esta passagem, David Le Breton (2009) nos lembra ainda que as emoções são uma maneira particular de associação de indivíduos com seus grupos sociais.

Em outras palavras, não há patrimônio que não seja ao mesmo tempo condição e efeito de determinadas modalidades de autoconsciência individual ou coletiva. Quero dizer que entre o patrimônio e as formas de autoconsciência individual ou coletiva existe uma relação orgânica e interna e não apenas uma relação externa e emblemática. Em outras palavras, não há subjetividade sem alguma forma de patrimônio (Gonçalves, 2005b, p. 27).

É a emoção que representa a essência do patrimônio imaterial, e este só produz emoções porque dialoga e interage com os sujeitos que, de forma recíproca, constituem e são constituídos pelos patrimônios imateriais. A pipa, ao ser tombada como patrimônio histórico e imaterial, demonstra sua capacidade de ser tratada como parte essencial dos sujeitos e dos grupos sociais que com ela jogam. Ela representa, assim, a coletividade de sistemas simbólicos e categorias culturais que constituem a totalidade da vida destes indivíduos. Neste sentido, poderíamos ver, ainda, a pipa como um fato social total, nos termos de Marcel Mauss:

Nesses fenômenos sociais “totais”, como nos propomos chamá-los, exprimem-se, ao mesmo tempo e de uma só vez, toda espécie de instituições: religiosas, jurídicas e morais – estas políticas e familiares ao mesmo tempo; econômicas supondo formas particulares de produção e de consumo, ou antes, de prestação e de distribuição, sem contar os fenômenos estéticos nos quais desembocam tais fatos e os fenômenos morfológicos que manifestam estas instituições (Mauss, 1974, p. 41).

Conclui-se, então, que, para analisar o patrimônio imaterial e, por consequência, a pipa, deve-se ter sempre em mente que estes bens devem ser analisados enquanto *coisas*, sabendo

que são capazes de ser um fenômeno social total. Assim, tudo o que integra a definição destes dois termos deve ser levado em conta.

Deste modo, pretendeu-se, nesta dissertação, observar a pipa como um texto, nos termos de Clifford Geertz (1978), estando atento aos diferentes caminhos e trajetórias que a pipa percorreu nos subúrbios do Rio de Janeiro, por meio dos mais variados campos de ação e de circulação existentes, da brincadeira ao esporte, passando pelo lazer; do estabelecimento de relações de amizade ao bem tombado como patrimônio; do simples objeto à *coisa* dotada de vida, que dialoga e contrói identidades; e da memória afetiva ao discurso emotivo.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de filosofia*, 5ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- AVEDON, Elliot; SUTTON-SMITH, Brian. **The study of games**. New York: John Wiley & Sons, 1971.
- ALMEIDA, Miguel Vale De. **Senhores de Si**. Uma Interpretação Antropológica da masculinidade. Lisboa: Fim de Século, 1995.
- BENEDICT, Ruth. Configurações de Cultura. PIERSON, Donald (org.) **Estudos de organização social**. São Paulo: Martins Fontes Editora, 1970.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: A criança, o brinquedo, a educação**. S. Paulo: Summus, 1984.
- BENJAMIN, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. Lisboa: Relógio d'água, 1992.
- BECK, Ulrich. **Risk Society: towards a New Modernity**. London: Sage, 1992.
- BITAR, Nina Pinheiro. Patrimônio e Dádiva: As baianas do acarajé no Rio de Janeiro. GONÇALVES, José Reginaldo Santos; BITAR, Nina Pinheiro; GUIMARÃES, Roberta Sampaio. (orgs.) **A Alma das coisas: Patrimônio, materialidade e ressonância**. Rio de Janeiro: Maurad x; FAPERJ, 2013.
- BOURDIEU, Pierre. O sentimento da honra na sociedade Cabília. PERISTIANY, J.G. **Honra e vergonha: valores das sociedades mediterrânicas**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1971.
- BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Tradução: Maria Helena Kühner. 3ª ed. Rio de Janeiro: BestBolso, 2016.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.
- COELHO, Maria Cláudia. Linguagens e sentimentos: o discurso amoroso nas cartas de fãs. **Cadernos de Psicologia**, n. 5, Rio de Janeiro, 1996, p. 33-40.
- COELHO, Maria Cláudia. **A experiência da fama: Individualismo e comunicação de massa**. Rio de Janeiro: FGV, 1999.
- COELHO, Maria Cláudia. Antropologia com Emoção. **MANA**, v. 18, n.1. Rio de Janeiro, abr. 2012.
- COELHO, Maria Claudia; REZENDE, Claudia Barcelos (Orgs.). **Cultura e Sentimentos – ensaios em antropologia das emoções**. Rio de Janeiro: FAPERJ / Editora Contracapa, 2011.
- DAMATTA, Roberto. **Carnavais, Malandros e Heróis: para uma sociologia do dilema**

brasileiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

DOUGLAS, Mary. **La aceptabilidad del riesgo según las ciências sociais**. Barcelona: Paidós, 1996.

DURKHEIM, Émile. **As regras elementares do método sociológico**. São Paulo: Nacional, 1984.

DURKHEIM, Émile. **As formas elementares da vida religiosa**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difusão Editorial Ltda, 1992.

ELIAS, Norbert. **O Processo Civilizador I: Uma história dos costumes**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994..

ELIAS, Norbert. **Sobre o tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

FREYRE, Gilberto. **Casa grande & senzala: formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal**. São Paulo: Global, 2005.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GIDDENS, Anthony. **O mundo em descontrole**. O que a globalização está fazendo de nós. Rio de Janeiro: Record, 2000.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. Antropologia dos objetos: coleções, museus e patrimônios. **BIB. Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais**. n. 60, p. 7-26. São Paulo, 2. Semestre, 2005a.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. *Ressonância, materialidade e subjetividade: as culturas como patrimônio*. **Horizontes Antropológicos**, 11(23), UFRGS, PPGAS, jan.-jun, 2005b.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. O patrimônio como categoria de pensamento. ABREU, Regina; CHAGAS, Mário. (orgs.) **Memória e Patrimônio: Ensaio Contemporâneos**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2009.

GUIBERNAU, Montserrat. **Nacionalismos: o estado nacional e o nacionalismo no século XX**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1997.

HEINICH, Nathalie. **La fabrique du patrimoine**. De la cathedrale à la petite cuillère. Paris: Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, 2009.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Raízes do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. **Horizontes antropológicos**, [s.l.], vol.18, n.37, p. 25-44, 2012.

KOURY, Mauro. **Sociologia da emoção: O Brasil Urbano sob a ótica do luto**. Petrópolis: Vozes, 2003.

LATOUR, Bruno. **Mais uma volta depois da volta social**. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 1992, p. 272-292.

LATOUR, Bruno. Uma sociologia sem objeto? **Sociologie du travail**, [s.l.], n. 4 , pp. 587-607, 1994.

LATOUR, Bruno. **A esperança de Pandora**. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

LATOUR, Bruno. **A vida de laboratório**. A produção dos fatos científicos. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1997.

LATOUR, Bruno. **The Promises of Constructivism**. 2002. Disponível em:<
www.ensmp.fr/~latour>. Acesso em 19 fev. 2019

LATOUR, Bruno. **Changer de société**. Refaire de la sociologie. Paris: La Découverte, 2006.

LAW, John; Mol. A.M. Notes on materiality and sociality. **The Sociological Review**. v. 43, n.2, pp. 274-294, 1997.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LUTZ, Catherine; ABU-LUGHOD, Lila (Orgs.). **Language and the Politics of Emotion**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

LUTZ, Catherine. **Unnatural Emotions: everyday sentiments on a Micronesian atoll and their challenge to Western theory**. Chicago: University of Chicago Press, 1988.

MAGNANE, Georges. **Sociologia do esporte**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

MARX, Karl. **O Capital: crítica da economia política: livro I**. Tradução Reginaldo Sant'Anna. 20. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

MAURÍCIO, Joise de Simas Souza. **Papagaio de papel: Lazer de Adultos em Manaus**. 2017, 144f. Dissertação (Mestrado em Sociedade e Cultura na Amazônia) – Universidade Federal do Amazonas. Manaus, 2017.

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva: forma e razão das trocas em sociedades arcaicas. In: **Sociologia e Antropologia**. São Paulo. Edusp, 1874.

MAUSS, Marcel. A expressão obrigatória dos sentimentos. Roberto Cardoso de Oliveira,

(org.). **Mauss. Antropologia**. São Paulo: Ática, 1979.

MAUSS, Marcel. A Expressão Obrigatória dos Sentimento. S. Figueira (org.). **Psicanálise e ciências sociais**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1980.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Naif, 2015.

MELO, Maria de Fátima Queiroz. **Voando com a Pipa: Esboço Para Uma Psicologia Social do Brinquedo à Luz das Ideias de Bruno Latour**. 2006, 410 f. Tese (Doutorado em Psicologia Social) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro,, 2006.

NEVES, José Alberto Pinho. **Memória: Conhecer para preservar**. Juiz de Fora: Funalfa Edições, 2004.

OLIVEIRA, Lucia Lippi. **Cultura é Patrimônio: Um guia**. Rio de Janeiro: FGV, 2008.

PRITCHARD, Edward, Evan, Evans. **Os Nuer**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

RADCLIFFE-BROWN, Alfred, R.. **Estrutura e função na sociedade primitiva**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2013.

REZENDE, Claudia Barcellos. **Os Significados da Amizade**. Rio de Janeiro: Editora da Fundação Getulio Vargas, 2002.

REZENDE, Claudia Barcellos; COELHO, Maria Claudia. **Antropologia das Emoções**. Rio de Janeiro: Editora da Fundação Getulio Vargas, 2010.

ROCHA, Verônica. Ninguém se arrisca à toa: os sentido da vida para praticantes do esporte base jump. COELHO, Maria Claudia; REZENDE, Claudia Barcelos (Orgs.). **Cultura e Sentimentos** – ensaios em antropologia das emoções. Rio de Janeiro, FAPERJ / Editora Contracapa, 2011, p. 63-80.

ROJO, Luiz Fernando. Discurso sobre emoção entre atletas olímpicos brasileiros. **Esporte e Sociedade**, n. 1, 2005. Disponível em: <<http://www.esporteesociedade.com>>. Acesso em 07 jan. 2019.

ROJO, Luiz Fernando. A produção de gênero no hipismo à luz dos discurso sobre emoções. COELHO, Maria Claudia; REZENDE, Claudia Barcelos (Orgs.). **Cultura e Sentimentos** – ensaios em antropologia das emoções. Rio de Janeiro: FAPERJ / Editora Contracapa, 2011, p. 45-61.

ROSALDO, Michelle. Toward an Anthropology of Self and Feeling. RICHARD A. Shweder; Robert A. LeVine (Eds.); **Culture Theory** – essays on mind, self and emotion. Cambridge: Cambridge University Press, 1984 p. 137-157.

VIANNA, Leticia; TEIXEIRA, João Gabriel L. C. **Patrimônio Imaterial, Performance e Identidade. Cocinnitas**, Rio de Janeiro, ano 9, v. 1, n. 12, p. 121- 129, jul. 2008.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A Formação Social da Mente**. Rio de Janeiro: Martins

Fontes, 1984.

WAGNER, Roy. **A invenção da Cultura**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da infância**. Lisboa: Estampa, 1981.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.