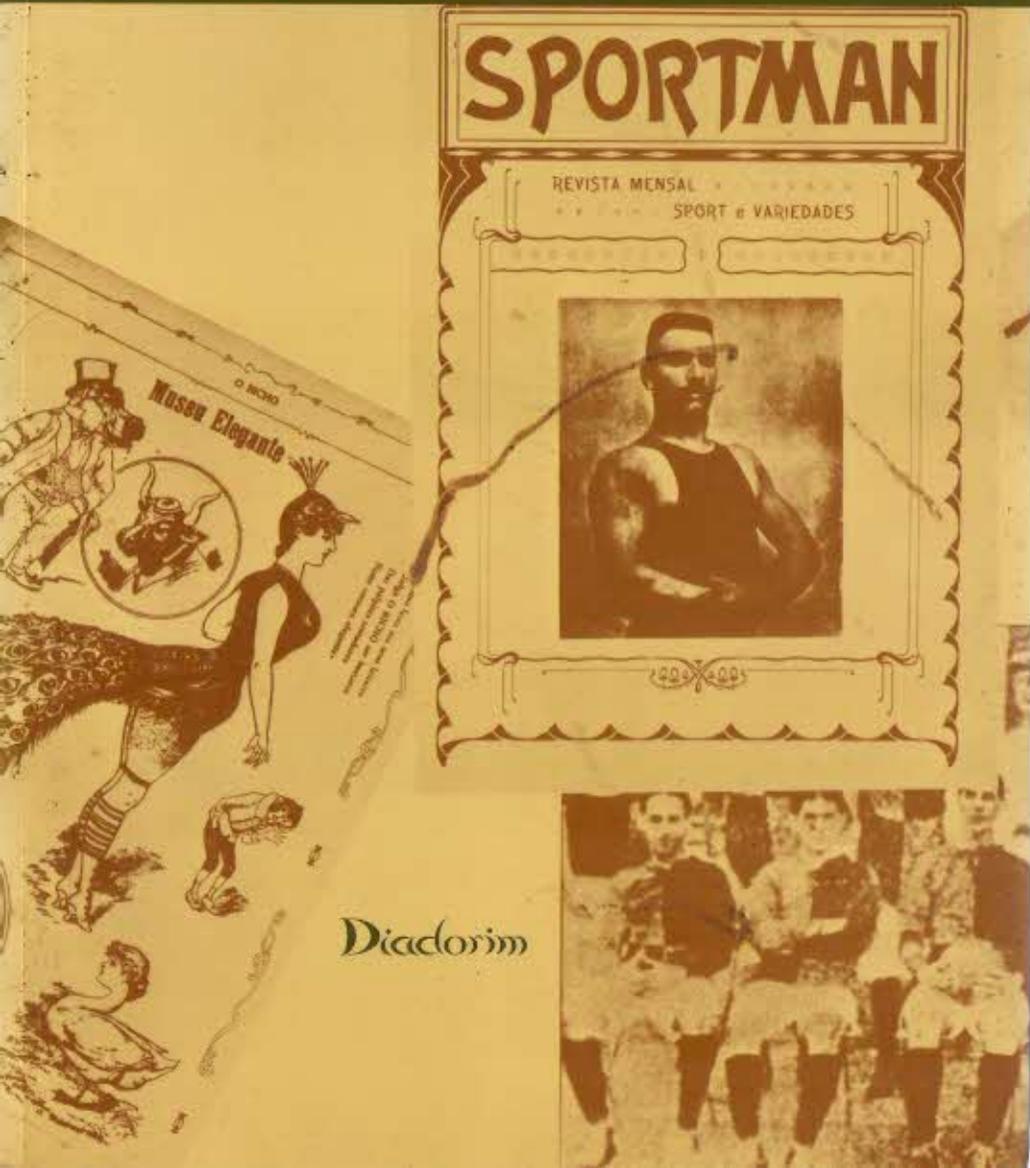


# LANCE DE SORTE

O Futebol e o Jogo do Bicho  
na Belle Époque Carioca

Micael Herschmann

Kátia Lerner



Micael Herschmann e Kátia Lerner

## **LANCE DE SORTE**

O Futebol e o Jogo do Bicho  
na Belle Époque Carioca

**Capa:**

Tatiana De Lamare

**Revisão:**

André Telles

**Editoração:**

Marco Augusto Macedo e Raul Queirós

CIP-Brasil. Catalogação-na-fonte  
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ.

|         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| H487L   | Herschmann, Micael, 1964-<br>Lance de Sorte : O Futebol e o Jogo do Bicho na Belle Époque Carioca / Micael Herschmann e Kátia Lerner. - Rio de Janeiro: Diadorim Ed.,1993 146p. : il.                                                                                                             |
|         | Bibliografia.                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|         | 1. Rio de Janeiro (RJ) - História. 2. Rio de Janeiro (RJ) - Condições sociais. 3. Rio de Janeiro (RJ) - Diversões. 4. Jogo do Bicho - Brasil - História. 5. Futebol - Brasil - História. I. Lerner, Kátia, 1967 - . II. Título. III. Título: O Futebol e o Jogo do Bicho na Belle Époque Carioca. |
|         | CDD - 981.531<br>790.0981531                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 93-0769 | CDU - 981.531<br>79(815.31)                                                                                                                                                                                                                                                                       |

1993

Diadorim Editora Ltda.

Rua Marquês de São Vicente 124, loja 227

Gávea - Rio de Janeiro - RJ

Tel: (021) 274-2696

Para Anna e Rubens  
Gilda e Paulo

**Agradecimentos:**

Gostaríamos de agradecer aos amigos que contribuíram para esta publicação:

A Maria Alice R. de Carvalho pela oportunidade de participar de sua equipe de pesquisa intitulada "As emoções na Belle Époque Carioca";

A Margarida de S. Neves e Beatriz Resende pelo incentivo nos momentos difíceis;

A Muniz Sodré e Ana Lúcia Portilho pelas sugestões de alterações para a versão final deste trabalho;

A Fernando Tenório e Tomás Pereira por seu carinho e inesgotável paciência, traduzidos em conversas, leituras, conselhos e acolhimento;

A Eliane P. Omena por sua cumplicidade, carinho e paciência;

A Carlos Alberto Messeder Pereira e Márcia de Albuquerque Basto Lima, cujo apoio foi fundamental na realização deste livro;

Aos colegas da PUC-RJ e da Escola de Comunicação/UFRJ pela oportunidade de troca e convívio;

E, finalmente, agradecer à Biblioteca Nacional e ao IPLANRIO, que gentilmente permitiram fotografar e publicar o material iconográfico.

## *Sumário*

|                                                                            |          |
|----------------------------------------------------------------------------|----------|
| Prefácio                                                                   | 11       |
| 1. Introdução                                                              | 15       |
| 2. A construção da Cidade à Européia e o Jogo<br>Eqüidade e Simulacros     | 24<br>32 |
| 3. Futebol - Auto-controle/Disciplina ou Acaso?<br>Dos Meetings aos Rachas | 35<br>42 |
| 4. Jogo do Bicho — Corpo-a-corpo com o destino                             | 61       |
| 5. Tomando a Rua                                                           | 80       |
| 6. Rumo a Tãmara                                                           | 96       |
| 7. Notas                                                                   | 114      |
| 8. Bibliografia                                                            | 130      |
| 9. Periódicos                                                              | 138      |

## *UM TEXTO E SUA HISTÓRIA*

Margarida de Souza Neves \*

Como todos sabemos, os textos têm sua história. A que permite um melhor entendimento deste que agora se apresenta à nossa leitura, tem uma dupla característica: por um lado, a novidade do tema e do seu enfoque reflete algumas das tendências atuais das chamadas ciências sociais, e, por outro, faz refletir sobre os rumos recentes da formação acadêmica em nossas universidades.

Na primeira vertente, cabe destacar a ênfase interdisciplinar do trabalho, a atenção ao que, em outros tempos, seriam considerados "temas menores", e a importância e riqueza dos procedimentos de relativização.

Por situar-se na interseção destas coordenadas,

*Lance de Sorte*, ao transitar livremente pelas fronteiras antes fortemente amuralhadas pela história, a sociologia e outros territórios acadêmicos, pode tomar o futebol e o jogo do bicho como temas relevantes para a compreensão da virada do século carioca: a escolha do viés do *lúdico* e do *mágico* como claves de análise para uma temporalidade e uma espacialidade percebidas pelos contemporâneos, justamente, como espaço e tempo da difícil construção de uma ética positiva do *trabalho* e do triunfo da *racionalidade*, permite sublinhar aquilo que os autores chamam de "linhas de fuga e resistência", e que acentuam as contradições, as ambigüidades e os paradoxos capazes de relativizar a rígida lógica bipolar da época.

Fugindo de uma lógica alternativa e empobrecedora, o texto adverte que, a despeito da utopia modernizadora daqueles que tentaram construir no Rio de Janeiro uma Paris tropical, civilizada e presidida pelo ideal de progresso, "desvincular-se do passado colonial não significava uma ruptura efetiva com ele". No mesmo sentido, também sabe fugir dos simplismos que pretendem ver nas manifestações da cultura popular uma emanção pura da alma do povo. Por isso, como o carnaval e a capoeiragem, o futebol que rompe com as rígidas normas técnicas de sua origem e com o monopólio dos primeiros jogadores brancos e bem nascidos para tornar-se paixão e arte do povo, assim como o jogo do bicho, que permite "aos de baixo" o sonho do enriquecimento e da ascensão social por via bem diversa daquela proposta pela disciplina e pelo trabalho, não são vistos

como cidadelas da desordem: "ora desafiando, ora compondo com a ordem", como advertem os autores, manifestam as tensões e os conflitos que tecem a história.

No que diz respeito à segunda vertente que permite situar o texto, aquela que faz dele um "sinal" — no sentido forte atribuído por Carlo Ginzburg ao termo — revelador dos rumos da formação universitária, é de justiça lembrar aos leitores que estarão diante de um texto escrito originalmente como monografia de bacharelado em história na PUC/Rio e re-escrito a partir da parceria intelectual entre o jovem historiador Micael M. Herschmann, e a também jovem socióloga Kátia Lerner, ambos mestrandos da Escola de Comunicação Social da UFRJ.

Para os que vivemos o cotidiano da universidade, e conhecemos o desânimo e a perplexidade diante das dificuldades aparentemente insuperáveis no que diz respeito ao ensino e à pesquisa no país, este livro é um sinal de esperança: Micael M. Herschmann e Kátia Lerner mostram que existe a possibilidade de um trabalho de qualidade já desde o nível da graduação.

Para os que pertencemos a uma geração que assistiu ao fim de tantos sonhos generosos para o país e que, mesmo reconhecendo a vertente voluntarista e vanguardista de alguns destes sonhos, não pretendemos abrir mão da capacidade de sonhar e de encontrar parceiros para nossos sonhos, o texto, ao tomar a referência de Bakhtin como epígrafe inicial e como conclusão, acena com uma possibilidade que não

deve ser esquecida: a de uma praça pública repleta de uma multidão a rir, e a da força desta gargalhada "aparentemente indomável e irracional" que é, para o Usurpador, pesadelo, vergonha e medo.

E para todos os que, simplesmente, nos interessamos por alguma das múltiplas facetas do texto, a aventura da leitura certamente trará o duplo benefício do prazer e da reflexão.

\* — Professora de História na PUC/RIO e na U.F.F

"Cada época da história mundial teve seu reflexo na cultura popular. Em todas as épocas do passado existiu a praça pública cheia duma multidão a rir, aquela que o *Usurpador* via no seu pesadelo:

'Embaixo a multidão agitava-se na praça  
E rindo, apontava-me com o dedo;  
E eu, tinha vergonha e tinha medo.'<sup>1</sup>

## 1. Introdução

Algumas das atividades lúdicas de grande popularidade praticadas no Brasil, ao contrário do que muitos pensam, são bastante recentes. Este é o caso do jogo do bicho e do futebol, que foram trazidos para o país quase ao mesmo tempo em que se implantava o regime republicano. Introduzidos por estrangeiros ou filhos de estrangeiros, conseguiram, em curto período de tempo, conquistar e fazer parte do dia-a-dia da sociedade brasileira. Perguntas como: "Que bicho deu?" ou "Quem ganhou o jogo ontem?" são corriqueiras e obrigatórias em qualquer conversa de escritório, escola ou botequim. É extenso o número de artigos e teses que tentam dar conta do sucesso desses jogos, o que levou alguns a afirmar que, ao lado do samba, estas seriam "as paixões do brasileiro".

Este ensaio pretende repensar o momento em que ambos foram introduzidos no Brasil. A proposta não é tanto elaborar a história destes jogos no país, mas, de modo geral, ver quais as representações construídas em torno deles, que facilitaram sua aceitação e popularização. Para tal, analisamos não apenas as condições de sua chegada, mas também as relações que tais atividades estabeleceram com a sociedade na qual surgiram. Tentando escapar de uma discussão que seja restrita à especificidade do jogo do bicho e do futebol em si, coloca-se em questão pensar aspectos da vivência do *ludus*<sup>2</sup>, isto é, como o exercício do jogo (ou mais especificamente destes jogos) estaria associado a determinadas esferas da realidade brasileira desse período.

Esta perspectiva revela-se bem interessante na medida em que é possível perceber o jogo como uma dimensão ontológica da vida social. Em outras palavras, estaríamos encarando o *ludus* não como aquilo que a sociedade joga, mas como o próprio pressuposto da relação social. Desse modo, tratar do futebol e do jogo do bicho representaria não apenas analisá-los como manifestações lúdicas mas perceber como se configurava o imaginário de seus praticantes. A partir dessa relação entre jogo e cultura, poderíamos propor uma visão do cotidiano dos agentes sociais em questão e as relações que se estabeleceram entre eles.

Entretanto quem são esses indivíduos e a que época pertencem?

A sociedade a que estamos nos referindo, especialmente aqui, é a da cidade do Rio de Janeiro, no período que ficou conhecido como Belle Époque<sup>3</sup>. No decorrer deste mesmo período, o Rio de Janeiro foi palco de diversas intervenções por parte do Estado que

tinham como objetivo modernizar a capital e o país<sup>4</sup>, isto é, inseri-los no "concerto das grandes nações".

Este empreendimento trazia consigo um esforço de fazer da capital um espaço normatizador, transformando-a numa referência importante que sintetizava o conjunto de modelos que se implantava naquele momento. Aliás, como observa Angel Rama em *A cidade das letras*<sup>5</sup>, as cidades na América Latina foram elaboradas "a partir de uma utopia construída pela elite dirigente e orquestrada autoritariamente pelo Estado".<sup>6</sup>

A estratégia orquestrada pelo aparato estatal objetivava uma reforma de impacto moral, propondo a implantação de um ethos, uma conduta exemplar, inspirada no modelo europeu puritano (inglês).<sup>7</sup> Havia um esforço junto às camadas menos privilegiadas da população no sentido de inseri-las no trabalho e na produção, o que, entretanto, não se deu de forma tranqüila. Havia por parte destes setores uma grande resistência aos discursos produzidos pelo establishment, uma vez que esses indivíduos conduziam suas vidas segundo os valores tradicionais, personalistas e clientelistas bem próximos ao modelo patriarcal colonial. Organizavam-se em formas de integração alternativas, nas quais se reproduziam suas atividades culturais.

Em meio a esse contexto, várias iniciativas foram tomadas, entre elas a elaboração de manuais no sentido de orientar os trabalhadores no período de lazer, sugerindo a eles que se afastassem de vícios como o álcool e os jogos classificados como "de azar" e que se aproximassem de uma "vida edificante". Iniciam-se, a partir dos últimos anos do século XIX, contando com o apoio de parte da imprensa, campanhas contra o feio, o antigo, o mundano, que tinham como objetivo produzir

uma conduta a ser seguida pela sociedade. Esquadrinham-se as diferenças entre o lazer fino e pobre, o permitido e o proibido. Embutidos nessa codificação, encontravam-se alguns dos jogos e esportes mais polêmicos: o Jogo do Bicho, a Briga-de-Galo, a Capoeira e o Futebol.

Antes, entretanto, de tratar especificamente das atividades lúdicas em questão, vale ressaltar que, ao contrário das poucas alternativas de lazer do período Imperial, formaram-se, a partir do último quartel do século XIX, núcleos e espaços dedicados ao entretenimento que proporcionaram um lazer abundante e requintado composto por passatempos tais como: recitais de poesia (jogos de linguagem), jogos de salão, danças e cantorias. Além disso, paralelamente a estas atividades, tínhamos também os "jogos de azar finos" (tolerados pelo sistema judiciário), que envolviam cavalheiros e damas num ambiente de cordialidade e ordem, privilegiando um agir social marcado pela elegância, em sintonia com o modelo europeu de lazer. No Almanak Lammaert (que entre outras coisas, funcionava como uma espécie de "Páginas Amarelas" da época) das últimas décadas do século passado, há registros do surgimento desses espaços lúdicos promovidos tanto pela iniciativa privada quanto pela pública. São inúmeros os registros de clubes (Futebol, Regatas, Literários, etc), teatros, derbis, casas lotéricas, jardins públicos e zoológicos que aparecem no Rio de Janeiro, principalmente na área central da cidade. Esta área e tais atividades destinavam-se às camadas privilegiadas da população.

Olavo Bilac, por exemplo, descreveu assim uma tarde no Prado:

"(...) O espetáculo do Prado — as arquibancadas, como vastos canteiros de flores humanas, pompeando ao sol, o esplendor das claras toaletes de verão num delírio de cores, num embaralhamento deslumbrante de fitas, de plumas, de rendas, o recinto de paisagem, cheio de força dos *sportmen* suados e ofegantes, discutindo, rixando e berrando (...) junto aos guichês disputando as *poules* a murro e ponta pé, e os botequins ressoantes de clamores, de tinir de copos, de estalar de rolhas, e a raia, embaixo lisa, batida iluminada de luz, por onde os cavalos voavam(...)"<sup>8</sup>

Em contrapartida, outros setores da sociedade que não tinham acesso a essas áreas assinaladas acima praticavam seus jogos quase sempre de forma clandestina. Ressalva feita ao futebol, quase todos os jogos, inclusive o jogo do bicho, eram combatidos pela força policial. Cabe ressaltar que esta repressão se dava de forma ambígua, o mesmo ocorrendo com a relação que se estabelecia entre esses indivíduos e o arcabouço institucional republicano recém-instaurado.

Havia um "distanciamento" da vida institucional, o que às vezes podia ser interpretado como uma conivência com ela ou, então, uma postura aparentemente "alienada". Ao que tudo indica, esses segmentos sociais menos favorecidos voltavam suas energias para manifestações lúdicas como festas religiosas, Carnaval (em agremiações recreativas, como por exemplo, o famoso Tenentes do Diabo) ou mesmo "jogos de azar". Geralmente, tais manifestações eram de grande importância e significação, permeando a vida desses indivíduos, intercalando-se muitas vezes com a atividade produtiva. Não havia uma separação muito marcada entre a hora do trabalho e a hora do lazer.

Se por um lado a burguesia cafeeira emergente aliada às camadas privilegiadas tradicionais se expandia confortavelmente pelas novas avenidas, praças, teatros e cassinos (alterando a sociabilidade tradicional, que se dava prioritariamente no espaço familiar), desfrutando do espaço urbano e proclamando o seu "direito à cidade", por outro lado, parte deste mesmo espaço era tomado por atividades consideradas "ilícitas", relacionadas aos jogos de azar, ópio, sexo e brigas de galo.

Nessa progressiva ocupação das ruas, as elites dispunham de lugares públicos, cujo acesso era vedado aos mais humildes. Entretanto, o mesmo não ocorria com as atividades destes últimos, que comportavam a mistura de elegantes e pobres, negros e brancos, brasileiros e estrangeiros. Esta convivência entre classes distintas, que já se dava tradicionalmente nas irmandades religiosas e nas organizações de auxílio mútuo foi gradativamente se tornando mais freqüente. Como aponta José M. de Carvalho:

"A grande festa da Penha foi tomada ao controle branco e português por negros, ex-escravos, boêmios; as religiões africanas passaram a ser freqüentadas por políticos famosos, como, pasmem, J. Murinho; o samba foi aos poucos encampado pelos brancos; o futebol foi tomado dos brancos pelos negros."<sup>9</sup>

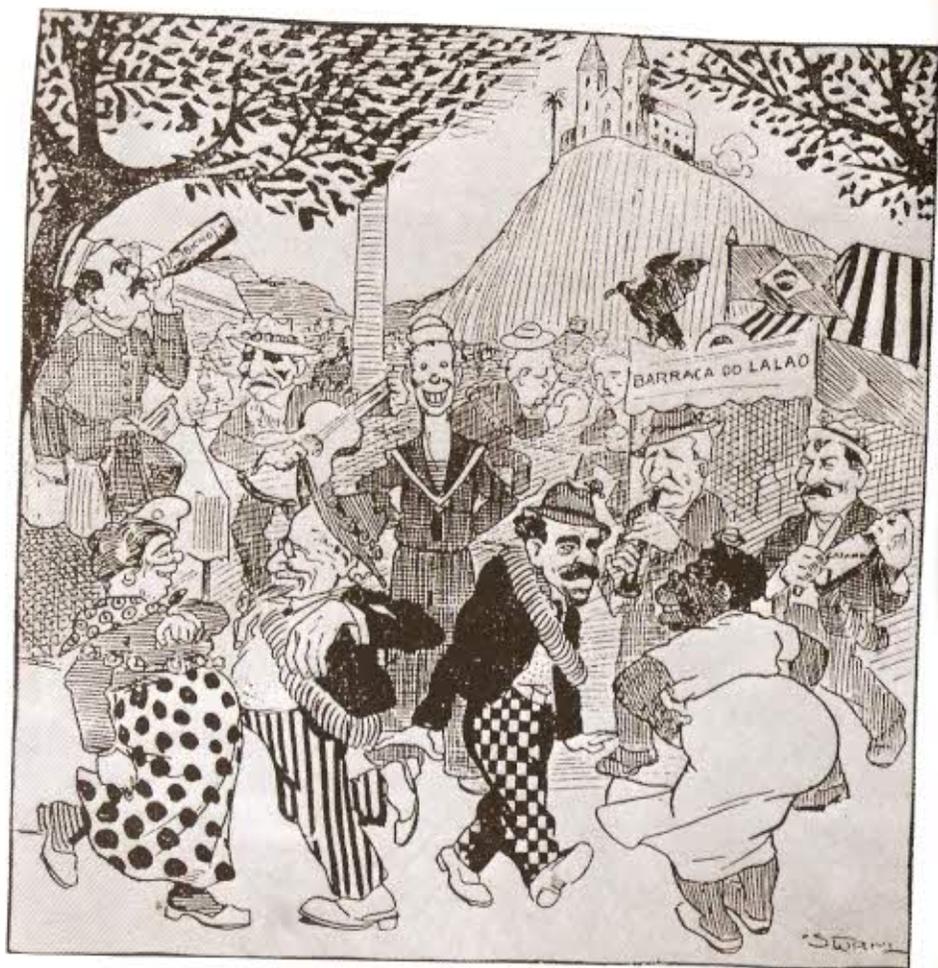
A população da cidade, portanto, ia se lançando num processo de "recriação" dentro da metrópole moderna, alterando a ocupação dos espaços, demolindo fonteiras e recriando um Rio de Janeiro à sua própria imagem.

Ao observar as transformações pelas quais a cidade e seus habitantes passavam, há que se pensar que elas



— Que o cesto se despeje como um tacho  
De ferventes «cotubus» do pagode!  
E se brade à política: Não pode!  
Tudo à margem, Catões! Mascaras abaixo!

O Careta, Rio de Janeiro, 20.02.1909.



A Penha Política  
"Ei-la tal qual se desenha  
Aos olhos do Zé Povinho  
Alegre festa da Penha  
Com rêsca, fandango e vinho..."

Storni. in: D. Quixote. Rio de Janeiro, 03.10.1914.  
Apud: Lima, Herman. História da Caricatura no Brasil.  
Rio de Janeiro, J. Olympio Editora, 1963.

estavam inseridas num contexto que indicava mudanças extensivas a outras esferas. Atesta-se nesse momento o processo de implementação de uma ordem capitalista e a formação de uma sociedade urbano-industrial, que deveria atingir todo o país. No que diz respeito ao Rio de Janeiro, estas questões se mostravam com mais vigor, uma vez que a capital, como foi dito, acabava funcionando como um modelo a ser seguido. Por outro lado, sua condição de sede do poder, bem como sua localização faziam dela um espaço que mobilizava uma série de conflitos e tensões.

As transformações que nela ocorriam estavam ligadas não apenas a esta "estratégia" do Estado e da elite dirigente, que incluía intervenções tanto concretas — reformas urbanísticas — como de caráter moral, na esfera dos valores<sup>10</sup>; mas também a outros fatores decorrentes desse mesmo contexto, como o intenso afluxo de imigrantes e a acirrada disputa por um mercado de trabalho (cabe lembrar que esse período é imediatamente posterior à Abolição).<sup>11</sup>

Neste sentido, deve-se levar em conta que a imposição de um conjunto de códigos sociais só se efetivou na medida em que essas mesmas categorias foram internalizadas e reproduzidas pelos setores sociais em questão.<sup>12</sup> Isto é, haviam "campos de força" onde, por um lado, vigorava a reprodução dos modelos burgueses presentes nesse "projeto" modernizador; por outro, prevalecia uma feroz resistência à tentativa de destruição de códigos e modelos tradicionais; ou ainda, ocorria uma releitura ou readaptação dos novos modelos, tomando-se como referência os paradigmas anteriores. A forma como o ideário burguês era incorporado acabava por se transformar numa recodificação bastante eficiente, própria e peculiar desses agentes sociais.<sup>13</sup>

Em seu livro *Trabalho, Lar e Botequim*, Sidney Chalhoub investiga o cotidiano da classe trabalhadora, na esfera do trabalho, das relações amorosas e do lazer, identificando como ela construiu um conjunto de códigos sociais próprio. O autor chama atenção para o fato de haver, nesse momento da vida carioca, uma "cultura popular relativamente autônoma, vigorosa e criativa."<sup>14</sup> Levando em conta esta afirmação, poder-se-ia dizer que o futebol e o jogo do bicho se revelariam um espaço bastante fecundo para se verificar de que forma eram travadas as tensões entre o discurso da classe trabalhadora e o da nascente burguesia. Tais discursos e práticas, inclusive, não estariam destituídos de contradições; ao contrário, é em meio ao jogo das relações sociais que elas se estabelecem.

Desse modo, torna-se pertinente indagar em que medida estes jogos podem realmente ser enquadrados enquanto práticas minoritárias, isto é, como "formas de resistência" àquela ordem, ou então de que forma eles podem por vezes reforçá-la.

Procuramos empregar aqui a noção de "minoria" tendo como referência a idéia de grupos sociais ou práticas sociais que em certos momentos, trabalhariam contra a intimidação básica de uma posição dominante. Esta perspectiva difere um pouco da abordagem tradicional deste conceito, que a associava à noção de "desvio", tal como foi consagrada pela Teoria da Rotulação<sup>15</sup>. Ou seja, durante muito tempo esta idéia esteve subordinada a uma relação centro/periferia, que produzia uma definição negativa de minoria (enquanto uma posição marginal) e que excluía, portanto, a possibilidade de se trabalhá-la como outra via de expressão. Ao invés disso, procuramos, justamente, enfatizar aqui a alteridade das minorias, mesmo porque

às vezes produzem valores que apresentam uma certa relação de autonomia perante o centro. Entretanto, é importante destacar que isto não se realiza de maneira estanque, a histórica. Como observa Janice Caiafa em seu trabalho *Fast Trips and Foreignness*:

"Minoria é uma posição(...) — nós poderíamos mesmo dizer, uma qualidade, uma atitude — a qual é atingida em certos momentos."<sup>16</sup>

A postura minoritária estaria referida ao momento de afirmação da diferença, indicando a possibilidade de variação em si mesma. Nesse sentido prossegue a autora, "não se trata da persistência de diferentes unidades mas da possibilidade de duvidar de que haja alguma unidade, seja ela qual for."<sup>17</sup>

Assim, seria o caso de se investigar quais os fluxos minoritários e majoritários que perpassariam essas atividades lúdicas, isto é, perceber de que modo os discursos que trataram do futebol e do jogo do bicho produziram representações que veicularam valores convergentes e divergentes à nova ordem, reforçando-a em alguma medida, bem como lhes impondo resistência.

Em outras palavras, estes jogos foram se configurando ao longo deste século não só como um meio de exercitar os valores e códigos sociais da ordem burguesa emergente como também se constituíram em linhas de fuga e resistência. Várias eram as razões que impeliam estes indivíduos às atividades lúdicas. Se, por um lado, havia a busca de prazer, por outro, sem dúvida, o ludus passou a propiciar, como veremos mais adiante, a possibilidade de viver, sentir e apostar em "situações" que a dinâmica das relações modernas (que se construía naquele momento) não permitia.

## 2. A construção da Cidade à Européia e o Jogo

A proclamação da República, ocorrida em 1889, fruto de um acordo travado entre as então elites dirigentes (não contando com a participação popular), não só representou como também viabilizou a chegada ao poder da burguesia cafeeira. Esse setor dominante procurou, na medida do possível, articular-se consensualmente. O quadro era de efervescência política e vários foram os setores que cobijaram uma maior participação nas decisões de Estado. Talvez o mais polêmico de todos tenha sido o setor militar, que não se identificava com nenhum partido político e se percebia enquanto uma espécie de guardião dos interesses nacionais.

A insatisfação que a Abolição (1888) gerou no setor conservador da elite, somada à intensa movimentação política que sacudiu os principais centros urbanos do

país indicavam para a nova elite republicana que o problema central do regime era a organização de um novo pacto de poder capaz de substituir o arranjo imperial com grau suficiente de estabilidade. Tornava-se urgente e necessário acabar com a instabilidade política e, para tanto, era fundamental limitar a influência de alguns grupos radicais presentes na capital naquele momento.<sup>18</sup>

A saída, portanto, foi a incorporação de grupos políticos dominantes de diferentes regiões do país, os quais, evidentemente já tinham formas de coerção e controle consolidadas, como era o caso do coronelismo. A estabilidade do Regime Republicano tinha como base o meio rural. Naquela ocasião, as cidades, especialmente a capital, eram consideradas pelos setores mais conservadores da elite dirigente como sendo um espaço de caos, de desordem.<sup>19</sup>

O Estado republicano, na virada do século XX, pode ser caracterizado por dois movimentos marcantes aparentemente contraditórios que, na verdade, evidenciavam inúmeras interpenetrações: um liberal, baseado no Federalismo, que beneficiava as oligarquias do país, e outro de cunho autoritário, que imprimia junto à sociedade uma lógica de mercado associada ao novo, ao progresso, construindo uma noção de trabalho positiva, associada à "boa" cidadania. O Estado passava a qualificar a sociedade brasileira como sendo composta de "bons" e "maus" cidadãos, estes últimos considerados como obstáculos à realização "plena" da "nação".<sup>20</sup>

A elite dirigente pretendia conduzir uma mudança nos hábitos e condutas do conjunto da sociedade, tentando livrar a sociedade do modelo patriarcal e aproximando-a dos padrões europeus em voga.

O historiador Nicolau Sevcenko observa que o processo de inserção do Brasil, mais especificamente da capital, na ordem republicana e capitalista se deu de forma compulsória, violenta, tendo os discursos veiculados pela propaganda republicana, pelo positivismo e por parte dos literatos ajudado a construir uma leitura consensual e positiva desse processo. Como o autor destaca, houve uma rejeição ao "velho" que resultou numa "metamorfose", a qual foi regida por quatro princípios fundamentais:

"(...) a condenação dos hábitos e costumes ligados pela memória à sociedade tradicional, a negação de todo e qualquer elemento de cultura popular que pudesse macular a imagem civilizatória da sociedade dominante, uma política rigorosa de expulsão dos grupos populares da área central da cidade, que será praticamente isolada para o desfrute exclusivo das camadas burguesas, e um cosmopolitismo agressivo, profundamente identificado à vida parisiense."<sup>21</sup>

É importante ressaltar, entretanto, que essa tentativa de desvincular-se de tudo o que fosse identificado com o passado colonial não significava uma ruptura efetiva com ele. A própria República, em síntese, não foi mais que uma reordenação dos grupos dominantes regionais, através do pacto oligárquico que a sustentara. A antiga institucionalidade recebe novas formas, o que, em certa medida, manteve a velha sociedade excludente e hierarquizadora. O mesmo pode ser dito quanto aos valores que a norteavam.

Portanto, há que se pensar a transição do Império para a República como um processo pleno de tensões, no qual se conjugavam aspectos de continuidade e de ruptura.

Em seu trabalho *Vitrines do Progresso*<sup>22</sup>, Margarida de S. Neves distingue dois movimentos nessa passagem. O primeiro se configuraria numa ruptura relacionada ao plano das idéias, a uma imagem, uma moralidade e valores que se desejavam construir. Esse movimento fazia parte de uma estratégia dos setores dominantes, que exploravam a aura de modernização, progresso e trabalho, caracterizando o Império e a escravidão como referências de atraso e opressão.

Por outro lado, a prática sócio-política apontava para um reordenamento dos grupos dominantes e para uma relação do Estado com a sociedade civil marcada pelo autoritarismo. Em distintos momentos, a nova ordem republicana lançava mão das forças sociais e políticas tradicionais do país (coronelismo, capoeiragem, capanguismo, etc), permanecendo envolta nos mecanismos de coerção e burocracia do Império.

Entretanto, a despeito destas tensões, havia um nítido esforço por parte das elites no sentido de impor uma racionalização, a que correspondiam as transformações sociais, econômicas e políticas ocorridas na Europa no último quartel do século passado. Em outras palavras, no Brasil da virada do século XX, ganhou relevância um conjunto de valores promovidos por essa elite dirigente que passaram a ser norma e que eram inspirados no modelo puritano europeu. Essa norma ou modelo ganhou expressão principalmente nas reformas arquitetônicas, sanitárias e pedagógicas.

No final do século XIX, surge, na condição de intelectual, substituindo o bacharel (o principal artífice da organização institucional e ideológica do Império), o cientista ou o especialista, o qual vai se tornar o homem-chave da elite republicana. A ascensão destes

agentes sociais — especialmente médicos, engenheiros, bem como educadores — está relacionada a uma nova dinâmica da economia mundial, à Abolição e à importância que passa a ter a ciência enquanto fonte de produção de bens, de saberes mas, principalmente, de símbolos e discursos que vão justificar a extensa intervenção do Estado na vida pública e privada.

Talvez, naquele momento, um dos exemplos mais claros dessa intervenção junto à sociedade seja a medicina, principalmente a higienista e sanitarista que, aliando-se às diretrizes do Estado, promoveu a medicalização da sociedade brasileira com o objetivo central de "converter" as famílias aos novos modelos sociais. Em seu trabalho sobre Machado de Assis, Katia Muricy, procurando discutir questões relativas ao núcleo familiar tão presente na obra do autor, enfoca essa interação entre o novo conjunto de valores e a sociedade.

"A integração da família à ordem urbana foi um dos objetivos mais arduamente perseguidos pela medicina higienista. Neste sentido, elaborou uma política de saúde que cuidava de mudar os hábitos e os valores nocivos da tradição, de estabelecer uma nova ética das relações afetivas que orientasse o comportamento dos indivíduos em todas as circunstâncias da vida privada e social. A figura do padre, tradicionalmente investido dessas funções, foi aos poucos sendo eclipsada pela presença do médico na vida familiar urbana."<sup>23</sup>

As elites estavam preocupadas em atingir as consciências urbanas. Evitar que os indivíduos fossem tentados, por exemplo, a se entregar ao lado escuro da cidade, como os locais de prostituição e jogatina. Esse tipo de atividade lúdica, como os jogos de azar, era mal

visto, pois segundo diversos segmentos da elite dirigente, exercia grande força de atração sobre eles, ameaçando a constituição do tipo de cidadania almejada. Os setores dominantes temiam que tais jogos atrapassem a formação de uma sociedade disciplinada.

Assim, como parte da estratégia de "regeneração" do homem brasileiro, procurou-se melhorar a imagem do Rio de Janeiro. Era preciso criar um modelo físico, concreto, no qual a sociedade se espelhasse. Era preciso "intervir" para "regenerar", deixar para trás a "cidade indígena" e erigir uma cidade "civilizada" à européia. Mas não era só isso: almejava-se também a "regeneração social", a superação da antiga estrutura familiar e social patriarcal (considerada "promíscua e doente") em prol da efetivação de uma família nuclear burguesa mais sintonizada com o ritmo industrial inglês e com a moda francesa.

Em pouco tempo, a vida social elegante vai abandonando os salões e varandas que caracterizaram a sociabilidade no país na primeira metade do século passado e incorporando novos elementos:

"(...)o advento do chá, não aquele chá pacato e familiar tomado à noite, no âmbito dos casarões patriarcais, mas o servido às cinco da tarde com a designação britânica de five o'clock tea. O Rio de Janeiro civiliza-se — não se cansa de apregoar Figueredo Pimentel no *Binóculo*. O chá civiliza-se (...) tal qual o Rio!"<sup>24</sup>

Diante do quadro assinalado, poderíamos afirmar que, se por um lado, foi tomada uma série de medidas que visavam educar este homem comum para uma vida dedicada ao trabalho, à disciplina e à família, por

outro, num processo muito semelhante ao parisiense, o Rio de Janeiro vai aos poucos estabelecendo áreas onde as atividades lúdicas dirigidas à camada dominante, mesmo as associadas aos jogos de azar, eram exercidas e toleradas. São inaugurados, na rua do Passeio, por exemplo, vários clubes noturnos que se dedicavam à jogatina combinada com o music-hall, com pista de dança ao centro.

Surge uma espécie de aliança entre o mundanismo e uma crescente valorização das manifestações culturais; ou seja, locais como cassinos, jockey clubs, cinematógrafos e teatros e mesmo salões de caráter literário que surgem com mais intensidade nesse momento fazem parte de uma esfera lúdica requintada, baseada no modelo parisiense.

Em seu livro sobre o espaço público e privado, Richard Sennett, explorando principalmente o caso londrino e parisiense, sugere que o século XIX terminou se constituindo em um período no qual houve uma hegemonia da esfera privada, o que resultou, no século XX, numa espécie de tirania da intimidade, a vitória de um narcisismo generalizado sobre os interesses coletivos. Segundo o autor, a partir do século XIX, a família passou a ser célula básica para a organização social, o refúgio contra os "desvios" de conduta.<sup>25</sup> Em contrapartida, no espaço "(...) público as pessoas experimentavam sensações e relações que não poderiam ser experimentadas em qualquer outro cenário ou contexto social."<sup>26</sup>

Uma das maneiras encontradas por esses indivíduos para fugir da carga moral que a família representava foi sair a público ou "perder-se em público", típica expressão usada no século passado. Assim, para os homens, a vida

pública que freqüentemente era considerada "imoral", se constituía antes de tudo, num locus de liberdade, espaço em que esses indivíduos podiam se refugiar das expectativas, das normas e modelos que imperavam na vida privada. No caso das mulheres e crianças, no entanto, a vida pública representava um limbo moral, espaço no qual as "virtudes" se encontravam sempre em constante perigo.

No Brasil, o quadro era bem semelhante. A ordem e a família eram organizadas a partir do Estado, partindo da orientação dos pedagogos, dos embelezadores da cidade, dos sanitaristas, ou melhor, o trabalho e a família deveriam ser os eixos dessa sociedade; segundo a propaganda governamental, deles deveria emanar a "saúde do corpo social".

O espaço público era, tal qual na Europa, visto como local de desordem para o qual a atenção dos órgãos dirigentes vai se voltar. Foi aí que se desenvolveu a maioria das atividades lúdicas. Foi principalmente no espaço urbano que elas foram repreendidas, atacadas e até toleradas, como no caso das jogatinas que foram reproduzidas do lazer fino parisiense.

Em meio a isso, a burguesia emergente se expande radicalmente pela cidade passando a ter como rotina o desfrute incessante das atrações urbanas, o que se traduzia numa excitação que depois se tornou sem novidade para nós, urbanos do século XX.

### *Eqüidade e Simulacros*

Poderíamos nos questionar, a esta altura, sobre os motivos que levam as pessoas a se envolverem tanto com os esportes quanto com os jogos de azar. Que elementos atrativos traria o ludus em si? E mais: a ambiência do Rio de Janeiro teria contribuído para o fortalecimento de alguns jogos?

Walter Benjamin, em seu artigo "Brinquedos e Brincadeiras", defende a tese de que as brincadeiras são uma possibilidade de treinar para a "vida real", quantas vezes sugira a vontade do praticante. Segundo o autor, ao realizá-la, a criança não apenas "(...) assenhora-se de experiências terríveis e primordiais pelo acontecimento gradual, pela evocação maliciosa, pela paródia, mas (...) [também saboreia] repetidamente de modo mais intenso as mesmas vitórias e triunfos (...) "<sup>27</sup>. A simulação de um acontecimento da vida real proporcionaria não apenas a experiência do prazer por uma eventual vitória mas a repetição em si ofereceria uma possibilidade de alívio através da vivência do fato, bem como a possibilidade de treinamento. O autor cita ainda uma frase de Goethe: "tudo seria perfeito se pudéssemos fazer duas vezes as coisas". Desse modo, pela repetição o homem se descobriria e "desvendaria" o mundo.

\* Outro ponto crucial para a prática e a produção de um clima de "encantamento" durante o jogo é a sensação de eqüidade que este proporciona; os jogadores, a princípio, disputam as partidas com igualdades de chances e possibilidades. Sem esse dado é rompida a relação entre os players, ficando muito difícil o desenvolvimento do jogo. Em outras palavras, o jogo

exercerá seu fascínio desde que os jogadores acreditem que as regras serão respeitadas, e que, portanto, poderão ter alguma chance de serem bem sucedidos.

Reportando-nos ao quadro social em questão, podemos dizer que o jogo representava, entre outras coisas, um canal raro para a vivência de alguma eqüidade. O discurso liberal e democrático constituía-se em fachada para uma prática autoritária. Em contrapartida, a experiência do jogo dentro daquele contexto desigual era realizada com alguma segurança e prazer pela sociedade carioca. Isto era verdadeiro no caso das camadas menos privilegiadas da população, que se encontravam completamente alienadas de qualquer participação no plano institucional (seja no âmbito político, social ou econômico) diante de um Estado excludente, que governava de "cima para baixo" segundo os interesses do complexo cafeeiro e do capitalismo internacional. Sempre que a elite dirigente se via ameaçada pelos outros estratos da população, burlava as "regras do jogo", uma atitude, aliás, bastante comum ainda hoje.

"E a deslealdade está em toda parte, parece idiota respeitar as regras e convenções, pois já não se trata de um jogo, mas a luta pela existência."<sup>28</sup>

Essa luta pela sobrevivência das camadas mais pobres da população do Rio de Janeiro ficou caracterizada por uma atitude, como observa J. Murilo de Carvalho, "bilontra"<sup>29</sup>, ou seja, por uma desconfiança em relação a tudo que pertencesse à esfera oficial.<sup>30</sup>

Nesse momento, a entrada em cena do passatempo,

do esporte, basicamente os elaborados pelos ingleses, é imperativa como válvula de escape emocional para essas sociedades. Ali, os indivíduos *simulam* vitórias ou derrotas e extravasam emoções, o que a rotina diária castradora não lhes permitiria. Arriscar-se no espaço do jogo não representava perigo ou possibilidade de fracasso para o indivíduo.

Diante desse quadro, a elite dirigente se colocava frente à tarefa de organizar a sociedade, a começar pela sua cidade (modificando o traçado urbano), atuando no âmbito da saúde, do trabalho e do lazer.<sup>31</sup> Essa atuação "pedagógica" contou com um forte aliado: o esporte.

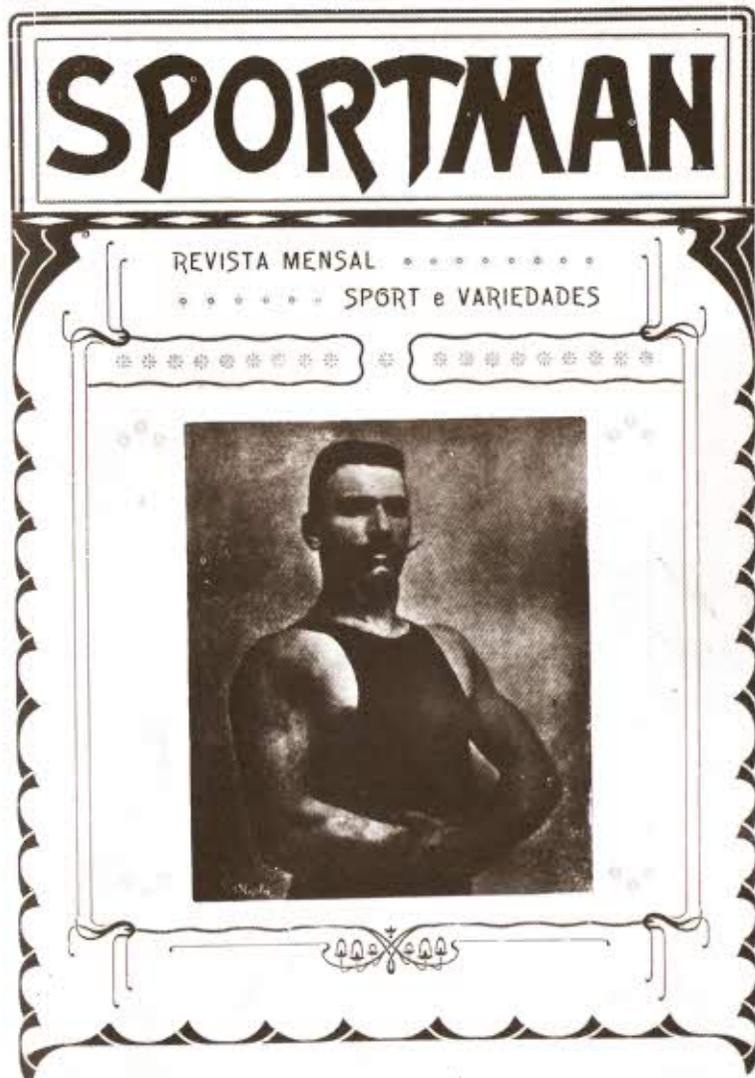
### *3. Futebol : Auto-controle/ Disciplina ou Acaso?*

Como apontam alguns dos principais cronistas da época, até o final do século passado a prática dos esportes não era um fato marcante na vida dos habitantes do Rio de Janeiro.<sup>32</sup> Ao contrário, eram evitadas quaisquer atividades físicas mais pesadas, o máximo que os jovens se permitiam em termos de "extravagância" eram as conquistas amorosas (o "jogo do amor"). Estas poderiam ser encaradas como atividades desgastantes, uma vez que implicavam em grandes esforços físicos, os quais incluíam várias estratégias como repetidas passagens de bonde pela casa da pretendente ou mesmo bilhetes ousados, enviados através de emissários infantis.

Quando o esporte entrou em voga, no final do século XIX, causou grande impacto na vida social, provocando uma revolução moral e dos costumes entre

os cariocas, alterando, por exemplo, o padrão de beleza. Progressivamente, a vida lúdica vai adquirindo um espaço significativo na cidade, com a difusão de vários esportes, como o remo (largamente praticado), o cricket, o ciclismo, a equitação e, posteriormente, o nosso popular futebol. Junto a isso, assistia-se à proliferação de vários clubes e agremiações, associados a atividades de caráter físico e competitivo. Esses clubes e associações inspiraram-se no modelo europeu, principalmente o inglês. Aliás, a Inglaterra foi o celeiro de várias modalidades esportivas, exportadas para o mundo inteiro. A condição de "berço dos esportes" foi, segundo J. Huizinga, propiciada por uma tendência específica do espírito anglo-saxão e pela proliferação de associações esportivas, as quais eram encorajadas pelos governos locais da Inglaterra.

Norbert Elias e Eric Dunning, em sua obra sobre os esportes na Inglaterra<sup>33</sup>, vão mais longe, fazendo uma conexão entre o desenvolvimento do passatempo com características esportivas e o desenvolvimento da estrutura de poder na sociedade inglesa. Ambos defendem a hipótese de que a experiência do parlamento propiciou o rodízio no poder entre os grupos políticos dominantes naquele país e foi fator que contribuiu para um processo de valorização de regras que deveriam ser respeitadas de modo a evitar os abusos e a violência — seja no "jogo político", seja no desportivo. A Inglaterra, ao definir as regras que permeariam seu corpo político, descobre também a possibilidade de viver em uma sociedade baseada no auto-controle. Segundo N. Elias e E. Dunning, o processo de consolidação e pacificação da sociedade inglesa veio por dois movimentos, que ele chamou de "parlamentarização" e "esportização".



Sportman, São Paulo, Novembro/1906.

Como se atesta através da capa deste tablôide de esportes, ao contrário do antigo dândi, surge enquanto padrão de beleza o homem forte e musculoso.



O CHÁ DA CAVÉ

(Vêm-se, entre outros, Ataulfo de Paiva, Humberto Gottuzo, Pereira Passos, diplomatas e senhoras da alta sociedade).

Os dois movimentos teriam possibilitado, juntos, que essa sociedade chegasse a um equilíbrio, através da contenção dos impulsos, ao mesmo tempo em que ofereciam a oportunidade para eventuais rompantes tanto para os jogadores como para os espectadores, um "fluir de emoções". Organizam-se, deste modo, jogos de retórica e persuasão (no parlamento) e de perícia e força (esportes).

Certamente, não foi à toa que o futebol e diversas modalidades esportivas (na versão que conhecemos hoje) apareceram no primeiro país a realizar a Revolução Industrial. Cabe destacar que os jogos físicos sempre existiram (como na Grécia clássica ou na China antiga, por exemplo); entretanto, estavam vinculados a um sentido ritualístico e sagrado, ligados a especificidades de grupos sociais. Apresentando fortes características rituais, o esporte moderno surge, no entanto, enquanto um evento destituído de qualquer vínculo com o divino. Essa secularização estaria referida a um outro fenômeno que seria o de racionalização.

Conforme aponta Muniz Sodré, em seu artigo "Futebol, Teatro ou Televisão?", a lógica do esporte, de acordo com sua concepção no Ocidente, estaria remetida a uma esfera de separação entre corpo e espírito<sup>34</sup>, com a prevalência do primeiro. Tal qual uma máquina, o corpo deve ser submetido e dirigido. De modo análogo ao que ocorria no momento de seu surgimento, no campo das técnicas de produção, o esporte moderno surge como uma forma de organização técnica do corpo, que comporta desde o seu adestramento (a execução mecânica dos movimentos realizadas por um atleta e a obtenção de melhores resultados com menores esforços) até a fixação de fins (a vitória sobre o próprio

corpo, sobre os concorrentes ou as marcas e recordes já obtidos), sempre extrínsecos ao jogo em si.

O autor retoma algumas das questões levantadas por Michel Foucault em seu livro *Vigiar e Punir*, no qual é enfatizada a consolidação de uma nova relação com o corpo. Esta traria consigo um sentido de sujeição (o "corpo dócil") em que uma "economia política corporal", inaugurada na Idade Clássica Européia, visaria disciplinar e, conseqüentemente, dominar o corpo, tornando-o um objeto de poder. Nesse sentido:

"O esporte, com suas regras e sua organização interna, surge como desenvolvimento externo dessa economia corporal do tempo livre do sujeito. O corpo do atleta é uma síntese dos investimentos tecno-políticos contidos no exercício físico. Como no soldado, o corpo atlético é um corpo disciplinado, adestrado na harmonização de forças supostamente capazes de produzir saúde, como uma máquina eficaz. O esporte implica, realmente, numa política do corpo. E em certas conjunturas históricas, a Ordem Social (...) transparece claramente na ideologia esportiva."<sup>35</sup>

Esta questão reaparece de forma clara, por ocasião da chegada ao Brasil de diversas modalidades esportivas. O futebol, por exemplo, não apenas surge entre famílias aristocráticas de origem inglesa, mas se difunde enormemente em fábricas e indústrias do país. Nesse momento, os jogos de caráter esportivo foram abençoados pelas organizações médicas, que passaram a pregar sua prática junto à imprensa e às famílias. Rapidamente essas atividades físicas começaram a fazer parte do receituário de uma vida "civilizada", um tipo de vida que foi moda nos anos 20, sendo seus praticantes

conhecidos como sportmen. O jornalista Cláudio de Sousa, na Revista *Feminina*, descreve com estas palavras as atividades realizadas, de forma geral, pelos indivíduos daquela época:

"[O homem do final da década de 10 e início de 20](...) vai ao club; esgrima, é capitain de um team de football; campeão do tennis; e do cricket; dono de duas cores numa coudeleria; juiz de um club de regatas; diretor da Protetora dos Animais que andam sem coleira; membro honorário do Instituto Histórico e da Sociedade Hanhemaniana contra a Hidrofobia e benemérito de quatro associações operárias de resistência ao trabalho!"<sup>36</sup>

Essas atividades de caráter esportivo são indícios do fenômeno de modernização e de organização das condutas que já atingia outros eventos da sociedade brasileira.<sup>37</sup> Da mesma forma, o esporte, mais especificamente o futebol, veio se incorporar a essa estratégia de controle e normatização social, na medida em que eram atribuídas à atividade esportiva características que favoreceriam o aprimoramento da disciplinaridade e o alívio das tensões, ambos desejados pelo Estado e pela elite. Como notam N. Elias e E. Dunning, ao participar das atividades esportivas, o indivíduo está limitado, "confinado a espaços especiais". São permitidos e designados, portanto, aos jogadores e espectadores, integrantes dessa sociedade, espaços em que as tensões da vida diária podem e devem ser liberadas.

Entretanto, ao concebermos os campos de "racha" ou "peladas", os estádios, como espaços com limites onde fluem essas emoções, devemos notar que, mesmo nestes ambientes, onde o auto-controle é necessário,

ele é sempre problemático. Em outras palavras, algumas formas de esporte são violentas batalhas entre grupos (os esportes de contato corporal) e têm a particular capacidade de mexer com as emoções, de promover alto grau de excitação, como é o caso do futebol.

Este talvez seja o grande paradoxo do esporte: como "reger" esta excitação coletiva? Como conciliar o prazer da experiência do descontrole, mantendo o mesmo dentro de certos limites?

Apesar de não concordarmos plenamente com N. Elias e E. Dunning, ao constatarmos que os riscos de violência nessas ocasiões sempre existem, o esporte através de suas regras almeja, sem dúvida, a contenção e a auto-disciplina tanto da parte das estrelas do evento (jogadores), quanto dos espectadores.<sup>38</sup> Estes são convidados a conter sua excitação, como se estivessem em um concerto de uma orquestra.<sup>39</sup>

Aliás, a contenção e a excitação que antecedem o clímax da vitória são muito importantes. Se elas vêm facilmente, não se desenvolve bem a excitação no espectador (e nem no jogador), causando desapontamento. Daí a importância de um ambiente de auto-controle e de excitação contida dos jogadores e espectadores. A partida desenvolve-se até o clímax final com o gol e a vitória ou a derrota. O evento intercala tensão e emoção até o final. Assim, é comum que uma partida sem gols frustrate os espectadores, já que nela não houve espaço para relaxamento, para o "fluir de emoções". O mesmo ocorre em uma partida fácil com muitos gols. Para que o jogo se "realize" plenamente, é preciso que ocorram tanto momentos de tensão quanto de relaxamento.

Em seu livro *Sobre os Espelhos e outros Ensaios*, Umberto Eco enfatiza a importância dos elementos que

estariam associados à matriz combinatória, mais especificamente das regras pré-estipuladas que estão presentes no esporte (game).<sup>40</sup> Lançando mão de categorias semelhantes àquelas utilizadas por U. Eco, Ronaldo Helal ressalta a distinção que a Sociologia do Esporte faz entre três categorias: play, game e sport. A primeira seria traduzida como brincadeira e pressuporia "qualquer atividade espontânea, voluntária, sem regras fixas, que proporcionaria prazer e diversão que não tem finalidade ou sentido além ou fora de si."<sup>41</sup> Já o game seria o "jogo", entendido como sistematização de regras fixas; "(...) é uma brincadeira organizada (...) [implica na] perda da espontaneidade absoluta que existia na brincadeira em troca de uma ordem estruturada."<sup>42</sup> A introdução das regras serviria para ordenar a atividade, complexificando sua ação ou seu objetivo e introduzindo o uso da ordem, inteligência e habilidade. Por fim o sport seria o nosso "esporte", "qualquer competição que inclua uma medida importante de habilidade física e que esteja subordinada a uma organização mais ampla que escape ao controle daqueles que participam ativamente (sejam eles jogadores ou torcedores) da ação."<sup>43</sup>

Aliás, essas regras dos jogos esportivos internacionais que chegaram ao Brasil tinham como característica básica a equidade e a disciplina. Dentre os vários códigos e valores sociais importados com estes esportes, estava presente uma preocupação com a não-violência (pacificação da sociedade) e uma preocupação em oferecer uma regulamentação que desse chances iguais aos adversários. Em outras palavras, essas regras esportivas valorizavam, no indivíduo e no participante, o seu auto-controle (perícia e respeito às regras para não atingir os outros atletas) e sua

disciplina (para ajudar a equipe, é preciso que cumpra sua função no jogo).

É bem verdade que esses esportes ingleses a princípio só tiveram repercussão entre as camadas mais favorecidas da sociedade. A maioria dessas modalidades, aliás, chega ao Brasil pelas mãos de jovens burgueses ingleses com seus manuais e equipamentos importados. Esses esportes tinham pouca chance de "pegar". Entretanto, o futebol constituiu-se em uma exceção que mobilizou um expressivo contingente populacional, quinze anos após sua introdução no país.

#### *Dos Meetings aos "Rachas"*

O futebol foi introduzido e difundido no Brasil no século passado. Este fato é atribuído a Oscar Cox e Charles Miller<sup>44</sup>, brasileiros, filhos de ingleses que trouxeram as primeiras bolas e os demais equipamentos. Entretanto, surge como uma prática de pequenos grupos, sendo seus primeiros praticantes técnicos industriais, engenheiros ingleses, advogados, enfim, membros da elite.

A própria linguagem do jogo era toda em inglês: field, linesman, goal, match, score etc. Existia, inclusive, um código entre eles segundo o qual, no caso de falta (infração no jogo), apenas se aceitariam as desculpas quando fossem feitas "sinceramente" e, neste caso, em língua inglesa.

O nível social era alto e poucos podiam pagar pelo material importado para a prática do esporte. Além disso, os clubes em que eram praticados só permitiam como membros os indivíduos da elite.

"(...)para entrar no Fluminense, o jogador tinha que viver a mesma vida de um Oscar Cox, de Felix Frias, de um Horácio da Costa Santos, de um Waterman, de um Francis Walter, de um Etchegaray, todos homens feitos, chefes de firmas, empregados de categoria de grandes casas, filhos de pai rico, educados na Europa, habituados a gastar. Era uma vida pesada. Quem não tivesse boa renda, boa mesada, bom ordenado, não aguentava o repuxo"<sup>45</sup>.

Entretanto, a partir da década de 10, começam a se tornar mais freqüentes o interesse e a participação das camadas menos privilegiadas da população. Os times de grã-finos começam a ter elementos dessas camadas menos abastadas. Existem histórias como a de Carlos Alberto que, em 1912, sendo mulato e de grande habilidade, viu-se diante da possibilidade de atuar pelo Fluminense. Mas, para isso, teve que cobrir seu corpo de pó-de-arroz. A situação inusitada criou muitos risos entre o público e, curiosamente, o pó-de-arroz virou símbolo do clube até hoje. Histórias como esta ilustram um pouco do processo de invasão popular que começou a ocorrer nos times.

Tal movimento pode ser explicado, em parte, pela própria estrutura que o amadorismo proporcionava.

"Convém acentuar que o aprendizado do futebol exigia lugar, certa disponibilidade, condição que significava menos trabalho ou talvez nenhum (...) segundo os padrões ainda vigentes, são os malandros que desenvolveram astutos recursos de resistência, num mundo de obstáculos, entre os quais, a falta de oportunidades deve ser catalogada entre as piores"<sup>46</sup>.

No princípio da fase amadora, pouco se ganhava com o futebol, talvez no máximo alguns favores pessoais. Neste caso os malandros, os garotões pobres estavam ali mesmo, de modo que iam se juntando aos quadros dos clubes (era muito comum um time não ter reservas entre segmentos sociais favorecidos), desde que se adaptassem a jogar "à européia", repetindo os movimentos e a disciplina ensinados pelos manuais ingleses que eram vendidos com o material do jogo.<sup>47</sup>

Os populares começaram, portanto, a participar dos meetings — indo às áreas menos privilegiadas dos estádios ou praticando nos terrenos baldios da cidade (deixados pelas reformas do prefeito Pereira Passos). Já se viam as chamadas "peladas" ou "rachas", proliferavam times de esquinas organizados por artesãos e operários. À medida que o esporte ganhava popularidade, muitos estudantes ricos voltaram-se para outros esportes "finos" como o remo e a equitação.

A imprensa carioca, que outrora fazia elogios ao esporte, vai gradativamente aumentando suas críticas e acusações, ressaltando a violência e descortesia do jogo de bola.<sup>48</sup> A partir dessa postura podemos perceber como o esporte vai se desqualificando como lazer "fino". Associado, no princípio, a imagens de deuses gregos pelos cronistas e escritores parnasianos, passa a ser combatido por grande parte da imprensa à medida que se populariza.

É criada, por volta de 1915, uma campanha destinada a combater o ingresso de populares na Liga Metropolitana de Sports Athléticos, na qual se atacava violentamente a "mistura" que este convívio proporcionava. Não era raro encontrar na imprensa, comentários como este:

"(...) todos são favoráveis à passagem de um determinado projeto mas não têm coragem de em público manifestar as suas convicções. Há de fato na aparência, naqueles (felizmente muitos poucos) que não sofrem as conseqüências da má educação de pessoas que não estão de acordo com o nível moral e social do sport, uma espécie de democracia, que não passa no fundo de uma refinada hipocrisia... Nós pensamos, e conosco pensam todos aqueles que fazem da sinceridade um culto: 'o football é um sport que só pode ser praticado por pessoas da mesma educação e cultivo'!(...)

De modo que nós que freqüentamos uma Academia, temos uma posição na sociedade, fazemos a barba no Salão Naval, jantamos na Rotisserie, freqüentamos as conferências literárias, vamos ao five o'clock; mas quando nos resolvemos a praticar sport entramos para o Icarahy Club, distinto filiado à 3a. Divisão Metropolitana, somos obrigados a jogar com um operário, limador, correio mecânico, chauffeur e profissões outras que absolutamente não estão em relação ao meio onde vivemos. Nesse caso a prática do sport torna-se um suplício, um sacrifício, mas nunca uma diversão."<sup>49</sup>

Os escritores que apreciavam o esporte, como Coelho Neto, Afrânio Peixoto e Gilberto Amado, e que o defendiam, eram severamente criticados, mesmo que se manifestassem como simples torcedores<sup>50</sup>. A imprensa esportiva que começou pelo raro apreço pessoal, só vai tomar corpo a partir de 1917 com a Associação de Cronistas Esportivos, ganhando espaços mais amplos nos periódicos.

A despeito do preconceito, aos poucos este esporte vai se popularizando. Pode-se dizer que a história do Flamengo ilustra bem o processo, tendo desempenhado um papel de destaque ao lado do Vasco na sua difusão

no Rio de Janeiro: não é à toa que são, atualmente, clubes que mobilizam grande número de torcedores.

Corria o final do ano de 1911. O futebol, em seu início, dispunha de poucos clubes que o praticavam, sendo o remo (rowing) o esporte mais difundido. Na capital, o Fluminense havia sido o primeiro time criado especificamente para a prática deste jogo.

Um dia, após um desentendimento com o Ground Committee (espécie de comissão técnica da época), Alberto Borgerth, importante jogador do Fluminense, desliga-se do time, sendo seguido de oito outros jogadores. Após entendimentos com a direção do Flamengo, este grupo vem a formar o primeiro núcleo de futebol do clube. Entretanto, este era prioritariamente uma associação de regatas, sendo o jogo de bola encarado com grande desconfiança e reserva. Para os remadores, o futebol tinha uma "delicadeza de ballet", sendo o remo, este sim, um "esporte para homem". Desse modo, o time foi aceito com várias restrições: não poderia, por exemplo, usar a camisa do remo (a tradicional do clube), bem como não disporia de um campo na sede do clube para treinar.

A princípio, os jogadores treinavam numa garagem, logo depois, no gramado da praia do Russell. E assim, pode-se afirmar que a cada dia, ao saírem do clube uniformizados em direção ao treino, provocavam uma comoção:

"As travas da chuteira rangendo na calçada, o barulho da bola batendo no chão, o time do Flamengo ia treinar, garotos de família, moleques, passavam a notícia de boca em boca. Quando os jogadores do Flamengo chegavam no Russell já encontravam gente esperando por eles. (...)aqueles garotos da praia do Russell, uns de



Rodrigues, Nelson e Rodrigues F<sup>o</sup>, Mário. (org.). "Fla-Flu... e as multidões despertaram!" Rio de Janeiro, Ed. Europa, 1989.



Idem.  
Arthur Friedenreich, craque paulista, um dos primeiros ídolos do futebol brasileiro.

boas famílias, calçados, vestidinhos com roupas de tarde, outros de famílias pobres, calças rasgadas para trás, pés no chão, foram ficando Flamengo. Aparecendo nos campos de futebol para torcer por ele. Nas arquibancadas, nas gerais e nos morros."<sup>51</sup>

Pode-se dizer que o Flamengo foi um dos primeiros times a ultrapassar os muros dos clubes, espalhando-se entre a população. Esta conhecia cada jogador e ia ao estádio torcer por aqueles a quem atentamente observava evoluir nos treinos, "suar a camisa", a qual, aos poucos, ia se tornando também um pouco sua.

Outro exemplo importante neste processo foi a mobilização rápida alcançada pelo Clube de Regatas Vasco da Gama. Segundo o jornalista Mário Filho, sua diretoria foi a primeira a aceitar qualquer tipo de jogador, desde que tivesse muito talento, não importando sua origem social. O resultado foi um time de mulatos imbatível e que passou a abarrotar de público os estádios.

"(...) quando o Vasco entrava em campo, o máximo que o outro time agüentava era um tempo. O Vasco não se incomodava de perder o primeiro 'half-time'. Os jogadores do outro time estavam que nem podiam sustentar o pé. E os jogadores do Vasco pareciam que nem tinham começado a jogar.

Quanto mais o Vasco vencia, mais os campos enchiam. Até o estádio do Fluminense ficou pequeno. Gente que nunca tinha assistido a uma partida de futebol deu para comprar sua arquibancada."<sup>52</sup>

Deste modo, inicia-se, por parte das camadas menos privilegiadas da população, um processo de

"reconhecimento" do esporte. Não apenas como espectadores/torcedores mas também enquanto praticantes. Vão aos poucos encontrando a sua maneira de jogar, segundo alguns autores, usando a ginga, a malandragem e movimentos oriundos da capoeira, presentes inclusive hoje na nossa gíria futebolística, como, por exemplo, "rasteira" e "tesoura". Vão também sendo traduzidos outros termos técnicos dos manuais como: drible, pênalti, defesa, impedimento, etc.

Curiosamente, os nomes atribuídos à partida em si tanto pelos seus introdutores no país (os jovens ricos ingleses) quanto pelos populares que o "traduziram", trazem uma certa "discordância" entre significante e significado. Enquanto era um "jogo fino", a partida de futebol era chamada de meeting, um lazer portanto, que trazia consigo a idéia de reunião, de conagração. Tendo em vista o quadro social assinalado, sabemos que isso ocorria, entretanto, apenas entre os membros da elite. Portanto, se havia a idéia de reunião, esta transcorria no interior de um grupo específico, sendo, na verdade, um esporte de exclusão dos extratos mais carentes da população. Quando, finalmente o futebol passa a ser praticado de maneira indiscriminada pelo grande público, a partida também muda de nome. Passa a ser chamada de racha (que traz consigo um sentido de divisão), sugerindo um lazer violento e desordeiro, que aliás não se harmonizava com o tão almejado cotidiano "civilizado".

Talvez um bom exemplo, por assim dizer, dessa "tropicalização" do futebol seja a proposta de estilo de jogo e a própria trajetória realizada por Arthur Friedenreich enquanto jogador. Craque paulista, filho de um imigrante alemão e uma lavadeira negra,

Friedenreich pode ser considerado um de nossos primeiros ídolos de futebol, admirado por diversos extratos sociais. Embora não pertença ao universo aqui tratado (o Rio de Janeiro), ele exemplifica bem como se deu a apropriação do esporte. Foi um dos primeiros e maiores jogadores brasileiros, que rasgou os manuais ingleses e se propôs a jogar em um estilo diferente, fundando um time que, segundo ele, "jogava à brasileira" exaltado por muitos como fundador da "escola brasileira de futebol".

Se, por um lado, o futebol, como ele é praticado, hoje é fruto de uma "tradução" para nosso universo simbólico, por outro, manteve muito da sua matriz-combinatória, exigindo de seus integrantes auto-disciplina e auto-controle. Em seu trabalho sobre o assunto, Ricardo Benzaquen de Araújo<sup>53</sup> faz um inventário das características que seriam necessárias para se tornar um jogador de sucesso dentro desse esporte. Dentre essas características, trabalha itens como talento, personalidade e auto-controle. O autor defende que, neste esporte, o individualismo é qualitativamente limitado por outros fatores. Dentre eles, destaca o espírito coletivo, já que a singularidade e a habilidade de cada jogador, em cada posição, dentro de uma especialidade (jogam na defesa, ataque, meio-campo), devem ser usadas em prol do time. Cada indivíduo não deve jogar para si, deve ter "personalidade" o que, de acordo com o autor, está associado a humildade, igualdade e confiança e não pode se tornar "mascarado" (exibicionista ou individualista). O jogador deve ser solidário, é preciso que ele tenha auto-controle sobre suas emoções.

"(...) esta solidariedade está baseada na divisão do trabalho, na complementariedade de diferentes funções, como fundamento e limite, a própria idéia de especialização do talento."<sup>54</sup>

O que o autor sugere é que o jogador, para atingir o sucesso, deve manter um equilíbrio entre sua confiança e humildade, deve ter auto-controle em harmonia com o conjunto de suas emoções. Ele não pode ser nem muito emocional, podendo tornar-se um jogador violento, medroso ou mesmo "mascarado", e nem pode ser controlado demais, podendo se tornar frio, distante, sem criatividade, transformando-se em um jogador medíocre. Esta disciplina trabalha também em outra dimensão, na qual o cuidado com o físico é igualmente importante para o equilíbrio do bom jogador.

Ora, o que nos chama a atenção nessa discussão do autor é justamente a exigência de uma conduta muito peculiar, que parece implícita entre os praticantes do esporte.

"Assim, enquanto o talento serve para diferenciar jogadores, a personalidade os identifica, definindo regras cuja a modificação está acima da capacidade de qualquer estrela. Na verdade, se o talento pode ser articulado com o individualismo qualitativo, a personalidade, ao enfatizar exatamente o que é comum a todos os jogadores, parece estar diretamente referida à dimensão quantitativa do individualismo. O que, entretanto, é que vai ser definido como comum a todos os jogadores? A auto-disciplina, a dedicação ao trabalho, a rejeição dos vícios e prazeres fáceis e o cuidado com o corpo, categorias que se aproximam de um ideal ascético, que vai precisamente caracterizar a ética protestante, uma das ideologias mais comprometidas com esta forma de individualismo."<sup>55</sup>

O futebol, portanto, estaria comprometido com uma proposta disciplinar protestante, harmonizando-se com o projeto do Estado republicano de "regeneração" e formação de uma sociedade disciplinada. A excitação esportiva, intimamente ligada à sensação de competição — "vencer o outro" — compatibiliza-se perfeitamente bem com o sistema capitalista. Fazendo uma analogia, a vitória que um time tem sobre o outro, por exemplo, se aproxima muito à disputa que regulariza o mercado. O objetivo em ambos é a vitória e para tal são necessários disciplina, sobriedade, divisão de tarefas e esforço. Essa harmonia entre o futebol e o regime republicano foi percebida provavelmente ainda na década de 10. Embora isso certamente não fosse identificado de forma assim tão explícita e deliberada, é certo que as características intrínsecas ao futebol vinham ao encontro do modelo almejado naquele momento para a consolidação de uma sociedade urbano-industrial. Afrânio Peixoto, médico e literato importante da época, em um artigo escrito em 1915 para o periódico *Sports*, comentando acerca da derrota sofrida pela seleção nacional para uma equipe européia, afirma que:

"(...) Os latinos que para aqui vieram, seriam, como todos os latinos, desapegados uns dos outros, incapazes de cederem, na independência de cada um, as quotas que somadas dão a vantagem do povo, a vitória nacional.

Os outros não... germanos por instinto, anglo-saxônicos por educação, são disciplinados... Um homem não vale senão como fração da sociedade; um jogador não existe, mas apenas parcelas de um team. E esta longa colaboração na raça e no indivíduo, faz constantemente o êxito final, de todas suas empresas.

(...) Porque vencer no football, vencer nos sports, significa disciplina, cooperação, solidariedade eficaz (...). Só isto. Ao sport, pois, que ensina disciplina moral e dá saúde à vida!...<sup>56</sup>

O autor no trecho acima faz uma aproximação entre o "espírito coletivo" que deveria reger uma equipe de futebol e o "espírito" que deveria reger o "coletivo/nação", identificando diretrizes fundamentais que determinariam o "sucesso" e a "realização" de ambas: disciplina e solidariedade.

Gostaríamos de registrar que procuramos evitar abordagens que reduzissem ou "fossilizassem" esta discussão, interpretações que considerassem o futebol como o "ópio do povo" ou mesmo as que acreditavam que este "rompe as barreiras sociais". Se, por um lado, o Estado se apropria das características disciplinares dessa atividade lúdica como mais um elemento de controle na formação do "bom cidadão", por outro, cabe ressaltar que esses populares têm sua forma de ver e sentir o futebol, a qual não passa exclusivamente pela visão utilitarista e pragmática do Estado.

Em seu artigo sobre o futebol brasileiro, Roberto da Matta se propõe a abordar o futebol como uma experiência totalizante. Segundo o autor:

"(...)somos atravessados por dois códigos. O da rua, moderno e baseado na idéia de mercado e de individualismo. O de casa está preso às regras, aos pactos morais, onde cada qual é uma peça singular de uma teia de relações. Na rua todos são teoricamente indivíduos, na casa todos são pessoas (...).Temos, portanto, dois modelos de cidadania. Num deles tudo pedimos, no outro, nada esperamos. Até hoje tudo isso permanece na nossa sociedade e jamais houve essa

busca de aproximação entre esses dois códigos (ou éticas), que permanecem operando sem que um lado tome conhecimento do outro (...). Futebol é uma forma positiva de cidadania (...), permite juntar o mundo da casa com o universo impessoal da rua."<sup>57</sup>

Seguindo a linha de raciocínio proposta pelo autor, poderíamos afirmar que o futebol cria um ambiente em que é possível tanto o controle quanto os "rompantes", possibilita aos indivíduos experimentarem uma sensação de cidadania "plena" sob uma lei e regras únicas, fato muito raro num país em que as "regras do jogo" são alteradas segundo os interesses das camadas privilegiadas da população.

Complementando de certa forma a colocação feita por R. da Matta, U. Eco sugere que tanto o futebol quanto outros jogos têm a propriedade de proporcionar momentos em que uma cultura mantém-se em exercício, esvaziando-se de todo e qualquer conteúdo concreto para poder "se reconhecer", "exercitar" e "aperfeiçoar".

"É por conseguinte o jogo, momento da saúde social, é o momento de máxima funcionalidade na qual a sociedade faz, por assim dizer, o motor trabalhar em ponto morto, para limpar as velas, desafogar-se, esquentar os cilindros, fazer o óleo circular, manter-se em ordem. É então o jogo o momento da maior e mais absorvente seriedade."<sup>58</sup>

Tomando estas duas últimas passagens, podemos afirmar que o futebol, no Brasil, operou em duas instâncias importantíssimas para os grupos sociais. Primeiro porque permitiu aos indivíduos terem uma experiência positiva de cidadania, o que é sem dúvida

raro. E, em segundo, porque, como U. Eco postula, foi uma possibilidade também de viverem experiências imprescindíveis para a sua integração nas sociedades contemporâneas.

Entretanto, se na "cultura anglo-saxã" o futebol está relacionado pelos seus praticantes prioritariamente a técnica, força, disciplina, auto-controle e forte sentimento de coletividade, no Brasil, apesar de levarem em conta estes itens, também o associam ao aleatório.

"Atividade que requer tática, força, determinação psicológica e física, habilidade e técnica, mas que também depende das forças incontroláveis da sorte e do destino."<sup>59</sup>

O futebol aqui, portanto, é freqüentemente associado ao "acaso": após a reeleitura realizada pelas camadas menos favorecidas da população, foi introduzida a "sorte", como fator que teria relevância no desfecho do resultado. Não é à toa que aqui os espectadores são "torcedores" (jogadores e espectadores acreditam que o destino, o aleatório, são decisivos, as pessoas fazem preces, promessas, torcem pelo sucesso, pela vitória) e que há loterias associadas a este esporte.

De formas distintas, alguns cronistas mais recentes enfatizam a importância desses elementos no futebol brasileiro. Nelson Rodrigues, por exemplo, defendia a idéia de que, "em todos os clássicos [partida entre dois times famosos e tradicionais de uma localidade], em todas as "peladas" há um toque de "sobrenatural". Segundo o escritor e dramaturgo, o futebol não seria apenas técnico e tático mas também mágico. Ele criou uma galeria de tipos<sup>60</sup> que expressam essa ligação do

futebol com uma outra dimensão incompreensível aos "idiotas da objetividade" (sic), os quais buscavam entender este esporte de forma neutra e racional. Futebol, para Nelson Rodrigues, é paixão; contém poesia, e sua força reside no inesperado, no acaso.

Ivan C. Proença, ao comentar a obra do cronista esportivo Armando Nogueira, ressalta os componentes de uma visão trágica presentes em seu trabalho. Esta se desvelaria na concepção de que o mundo da bola estaria imerso num "determinismo", que transcenderia o caráter objetivo dos treinos e da boa preparação de um time. Desse modo, estariam justificados os diferentes rituais e superstições que funcionariam de modo a impedir esse fatalismo, demonstrando uma espécie de fusão entre a justiça divina e a humana (justiça trágica, portanto). Do ponto de vista de Armando Nogueira, essa "brecha" nos aspectos técnicos e racionais abriria espaço não apenas ao imponderável ligado ao acaso mas também às possibilidades criativas:

"A alma do carioca seria esférica, Deus idem, o talento do nosso jogador, o próprio Pelé sendo bola (na hipótese de ter nascido gente, ou sem a hipótese). A esfericidade é justamente aquele imponderável, aquele não computável, o não-adestrável de que falamos antes, em benefício da possibilidade — sempre do criar."<sup>61</sup>

Como foi dito, o jogo de bola entra no país (e em outros lugares) ligado a um universo secular e racional, no momento em que o Brasil centrava seus esforços em se desvincular de aspectos tradicionais rumo a um mundo "ordenado e racional", isto é, "moderno". Entretanto, havia também um movimento contraditório em que

elementos como o acaso, sorte e fenômenos sobrenaturais iam paulatinamente ganhando "credibilidade". Sua irradiação pelo país se fez de tal forma que se poderia postular uma reintrodução da dimensão do sagrado. Verifica-se em sua prática (o que não lhe é de forma alguma exclusivo) um terreno propício para o surgimento de mitos, imagens e heróis, isto é, redutos que permitem construir cenários, imagens e seres sagrados. Isto se expressa, por exemplo, na veneração a determinados ídolos, o que já se iniciou em fins da década de 10, com o nosso primeiro craque, o já citado Friedenreich. Um outro caso diz respeito ao goleiro do Fluminense, Marcos Mendonça, cujo excelente desempenho nos campeonatos de 1917, 1918 e 1919 foi motivador de um ardoroso poema feito pela poetisa Ana Amélia:

"Ao ver-te saltar para um torneio atlético,  
Serenos, forte, audaz como um vulto da Ilíada  
Todo meu ser vibrou num ímpeto frenético  
Como diante de um grego, herói de uma Olimpíada

Estremeci fitando esse teu porte atlético  
Como diante de Apolo estremecera draída  
Era um conjunto de arte, esplendoroso e poético,  
Enredo e inspiração para uma heleconíada

No cenário sem par de um pálido crepúsculo  
Tu te enlaçaste no ar, vibrando em cada músculo  
Por entre aclamações da massa -entusiástica

Como um Deus a baixar do Olimpo, airoso, lépido  
Tocaste o solo, enfim, glorioso, ardente, intrépido  
Belo na perfeição da Grega e Antiga plástica."<sup>62</sup>

O conteúdo de louvor e veneração manifesto em tal poema se tornou uma constante em diversos outros momentos do futebol, instaurando uma relação de "devoção" entre torcedores e seus ídolos. Esta relação foi se intensificando com o passar do tempo, inaugurando um pantheon, ou melhor, uma "galeria de craques" e heróis, e fazendo surgir itens que seriam associados aos aspectos seculares creditados também ao jogo, acusando uma tensão entre categorias que são relacionadas ao sagrado e ao profano. Um exemplo recente, mas ainda assim válido, é expresso no livro de comemoração dos 85 anos do Clube do Flamengo. Nele, ao se caracterizar o torcedor, notamos os seguintes adjetivos: missionários, heróicos, guerreiros, ingênuos (no sentido de se disporem a crer, desejarem acreditar em qualquer coisa que possa favorecer seu time), apaixonados, devotados e fiéis. Ao comentar sobre os torcedores de destaque do Flamengo, Maurício Azevedo descreve a relação de entrega de Jaime de Carvalho, segundo o autor, símbolo de devoção ao Clube e fundador de sua primeira torcida organizada (chamada Charanga) nos idos dos anos 40:

"Missionário, como Jaime. Além de tudo isso, ele é um desprendido, um missionário da causa do Flamengo, disposto a todos os sacrifícios, todas as entregas. O ato de torcer, de estar presente aos jogos do time, é uma satisfação pessoal, um contentamento do espírito (...)"<sup>63</sup>

Em outra passagem, o mesmo autor explica de forma mais clara a relação quase que religiosa que se estabelece entre torcedor e seu time:

"O torcedor tem seu mundo próprio, uma ética muito particular(...). Quando católico, o mandamento cristão se confunde em sua mente: amar a Deus ou ao Flamengo sobre todas as coisas?"<sup>64</sup>

Esta associação pode ser encontrada em vários outros fragmentos do imaginário do futebol. São comuns expressões cotidianas que revelam a presença da dimensão sagrada neste esporte, como, por exemplo: "o futebol é como uma religião", "o fulano é fanático por aquele time", "o templo sagrado do futebol brasileiro" (referindo-se ao Maracanã), "os monstros sagrados do futebol brasileiro" (os grandes craques), "os deuses do futebol" (expressão que se refere a fatores estranhos, ou melhor, que sugere como decisivo para aquele resultado da partida os desígnios dos céus), "fazer a primeira comunhão" (no caso do jogador estar ao final da partida com o uniforme completamente limpo, ou porque se poupa ou porque, no caso de ser o goleiro, não foi chamado a intervir), "fantasma do campeonato" (time pequeno que vem vencendo as grandes equipes), "gol espírita", "gol fechado, bento ou rezado" (onde por milagre as bolas não entram, apesar do ataque constante do time adversário), "jogada espírita" (jogada estranha, quase impossível de se realizar) e "manto sagrado" (camisa da seleção nacional ou do time favorito de um torcedor), entre outras.<sup>65</sup>

Embora tais exemplos sejam referentes a um momento posterior à Belle Époque, eles são úteis para indicar as implicações "religiosas" que cercam o mundo do futebol. Estas também podem ser observadas através da presença marcante do misticismo que envolve tanto torcedores quanto jogadores na ocasião das disputas. É comum que estes últimos entrem em campo com o pé direito, fazendo o sinal-da-cruz. Em outros casos, há aqueles que "levam a mão primeiro à grama, e, a seguir, aos lábios, espécie de bênção que eles mesmos dão ao campo, ou de carinho que os aproxime mais do terreno

de luta". Há ainda histórias famosas de goleiros que "estragam a grama fazendo as tais riscas divisórias depois de dar tapinhas nos postes (laterais e superior), dar um tapinha na rede (de cada lado), fazer o sinal-da-cruz após cada tapinha."<sup>66</sup>

Medalhinhas, fitas do Senhor do Bonfim, "mandingas" generalizadas, preces, promessas, enfim, há todo um arsenal de "recursos sobrenaturais" que são utilizados pelos personagens envolvidos e que visam "converter" os resultados dos jogos a seu favor. Esse esforço não privilegia qualquer tipo de credo; nele estão presentes praticamente todas as formas de expressão religiosa praticadas no Brasil, como o candomblé, o catolicismo, o protestantismo. Em outras palavras, não há preconceitos. Aparecem intercaladas ou simultâneas, demonstrando o exercício e a elaboração cotidiana do que chamamos "cultura brasileira".

A força destes raciocínios místicos perpassa os discursos veiculados acerca do futebol no país, não obstante isto não exclua os demais aspectos profanos anteriormente ressaltados. No bojo dessa interpenetração entre o sagrado e profano, chegamos também a ditos populares mais seculares, como: "se macumba ganhasse jogo, o campeonato baiano terminava empatado".

O que se pretende enfatizar é que a força atribuída pelos indivíduos aos aspectos mágicos e sagrados no futebol brasileiro não implica exatamente numa exclusão das atribuições seculares identificadas com a disciplina e o auto-controle. Ao contrário, haveria não apenas uma coexistência entre estas atribuições mas também uma tensão, uma ambigüidade que romperia as fronteiras mais rigidamente demarcadas desses "dois mundos". Se esses processos com o passar do tempo vêm se

intensificando (tanto a sacralização quanto secularização), entretanto, já se encontravam presentes de forma bastante nítida nas décadas que marcaram o início do futebol no país.

#### *4. Jogo do Bicho: Corpo-a-corpo com o destino*

Talvez um dos exemplos mais ilustres e célebres de resistência às normas e modelos estabelecidos pelo Estado foi o realizado pelo jogo do bicho. A penetração que obteve na sociedade carioca do período da Belle Époque demonstra como seus elementos lúdicos encontravam eco no imaginário dos agentes sociais de então (ela que perdura até hoje, haja visto seu crescimento e consolidação). Isso dizia respeito não apenas à sua inserção nas distintas camadas da sociedade mas também à forma como isto se deu. Aos poucos, o jogo do bicho tornou-se ponto de referência de conversas sobre sonhos, mortos e sobrenatural em geral, permeando o cotidiano das pessoas, sob uma aura de grande fascínio. E a prática deste jogo, em especial, apresentou desdobramentos que comportavam importantes esferas

de resistência frente ao Estado, atitudes estas que muitas vezes se revelavam ambíguas; ora desafiando a ordem por ele imposta, ora compondo-se com ela. Para avaliar como isso ocorria, é interessante acompanhar como se deu o surgimento deste jogo, segundo os cronistas da época.

Tendo a princípio surgido no fim do Império, em meio às transformações urbanas que ocorriam no Rio de Janeiro, o jogo do bicho começou, curiosamente, com "flores". Idealizado por Manoel Zevada, este passatempo surgiu no Brasil por volta de 1892, num sobrado da rua do Ouvidor. Ao que consta, contou com a tolerância do governo de Floriano Peixoto, cujo esforço em estabelecer um governo austero e enérgico via nos jogos um "auxílio" para uma administração voltada para a ordem pública. Segundo ele, "enquanto se jogava, não se conspirava".

Entretanto, tal loteria de flores não obteve sucesso junto ao público, o que só aconteceria num momento posterior, quando Manoel Zevada se associou a João Batista Vianna Drummond, mais conhecido como Barão de Drummond, amigo de D. Pedro II. Tal encontro se deu sob circunstâncias específicas, quando o Barão passava por grandes dificuldades financeiras. Tendo criado, entre outros empreendimentos, o Jardim Zoológico da cidade em terrenos de sua propriedade no bairro de Vila Isabel, o Barão contava com o franqueamento ao público e uma subvenção imperial de 10 contos de réis ao ano para custeio dos animais.

Com o advento da República, em 1889, a subvenção foi cortada pelo governo, levando João Batista Vianna Drummond a uma séria crise financeira, uma vez que sua fortuna pessoal havia sido empregada na compra e

constituição do Jardim Zoológico. Foi nesse momento que Zevada lhe propôs o estabelecimento de um tipo de loteria que, ao invés de envolver flores, tinha como referência bichos. A partir de então, iniciava-se a prática segundo a qual cada visitante ao adquirir o ingresso pelo preço de mil-réis, passava a concorrer a um prêmio vinte vezes maior do que a soma dispendida com o bilhete. A idéia de premiar não era original, algumas lojas já o faziam, o que havia de novo era o prêmio em dinheiro.<sup>67</sup>

No que se refere ao jogo em si, era simples. Havia um quadro fincado ao pé do portão do jardim zoológico, no qual era colocado um dos 25 bichos possíveis no jogo. Um bicho desenhado e colorido ficava rigorosamente coberto por um tapa-vista fechado a chaves. À tarde, perante uma multidão de ansiosos jogadores e curiosos, retirava-se o passe-partout e revelava-se o animal premiado. Aquele em cujo bilhete estava impresso o animal sorteado ganhava o prêmio.

Progressivamente, o jogo do bicho foi virando uma "coqueluche", atingindo todas as camadas sociais:

"(...) do presidente da República ao mais obscuro criado de servir, de envolta com sacerdotes, pais de família, educadores, juizes, senhoras e até crianças! Foi preciso para que esse delírio se mostrasse que aqui nascesse o chamado Jogo do Bicho."<sup>68</sup>

O rápido sucesso alcançado pelo bicho pode ser creditado, em parte, ao Barão de Drummond. Dono de um senso de ironia muito cativante, soube, ao lado de M. Zevada, explorar com muito humor a expectativa que antecede o sorteio, introduzindo a prática do palpite. Ambos divertiam-se com os jogadores e curiosos que lhes solicitavam ansiosamente "dicas":

"O Barão tomava um ar de profeta, blagueur, punha o dedo na testa e sentenciava então:

— Hoje dará o animal que, por imagem, mais se assemelha à mulher!

Corriam todos ao guichê e era um nunca mais acabar de comprar borboleta. Descia o quadro, à tarde, e dava... cobra. Ironias velhacas do Barão.

Outras vezes, a ironia vinha num trocadilho:

[O Barão fazia um ar de irritado e dizia] Peguem na pá e vão trabalhar! E dava pavão à tarde."<sup>69</sup>

O sucesso e o lucro do zoológico foram tão grandes que já não havia mais bondes suficientes para levar todos a Vila Isabel, ocorrendo inclusive queixas à Companhia daquele bairro em função disto.<sup>70</sup> A agitação em torno do jogo, um ano depois, já mobilizava toda a cidade, e a polícia resolveu intervir proibindo a loteria. Apesar das restrições legais, o Barão de Drummond tentou ainda manter-se no comando do jogo até a sua morte em 1897, estabelecendo, inclusive, um escritório na cidade com vendedores recebendo porcentagens.

A repressão ao bicho situava-se em meio a um contexto que envolvia principalmente os jogos de azar, de uma forma geral. Se a princípio surge pelas flores, "abençoado" por Floriano Peixoto e visto como um "apaziguador social", aos poucos vai sendo encarado, junto a outras atividades lúdicas (brigas-de-galo, cartas, dados, etc), como uma atividade desestabilizadora e degradante. O Estado, através de seus órgãos repressivos, passou a agir com mais rigor sem, contudo, obter muito efeito junto à população.

Na realidade, esta questão surtiu mais efeito no campo moral do que no da ação. O jogo de azar foi tratado, a partir do período republicano, cada vez mais



"A Intimação policial para acabar a jogatina baronesa estourou como uma bomba no meio dos 25 bichos do quadro. Grande debandada da bicharia e profundo desapontamento de seus devotos (do joguinho)." A. Agostini. D. Quixote, 20.04.1895 Apud Lima, Herman op.cit.



O Mosquito, Rio de Janeiro, 15.06.1892

como vil e perigoso. No plano dos discursos, o ataque dos moralistas (higienistas, políticos, etc) procurava atingir as camadas populares que, segundo eles, pela fraca formação, pelo ambiente promíscuo, estavam mais sujeitas às "deformações". Tratava-se, assim, de promover um modelo de conduta ascética, onde se tinha como respaldo a família e o valor do trabalho e da disciplina. Desse modo, procurava-se coibir as esferas que fossem propícias à jogatina, ao álcool, que eram impeditivas à formação de uma mão-de-obra organizada e disciplinada. Essa atitude rigorosa junto aos populares tinha, em contrapartida, uma faceta de tolerância junto às camadas dominantes. A elas era permitido que jogassem mesmo os jogos que poderiam ser classificados como de azar, como, no caso, aqueles que ocorriam nos cassinos e prados. Esse movimento de repressão começou timidamente com o Império, com a "lei do jogo" de 1860, tendo como inspiração a lei francesa de 1836, e atuou principalmente sobre rifas e loterias clandestinas.

Eram considerados como jogos de azar aqueles que dependiam exclusivamente da sorte, não ficando incluídos no código penal jogos que necessitassem de outros elementos. Assim, ia se eximindo de "culpa" atividades que envolvessem esforço intelectual ou físico do jogador, como xadrez, gamão, damas e esportes de maneira geral. Contudo, os demais tornavam-se cada vez mais sujeitos à condenação. No caso do bicho, em especial, consta ter sido ele muito combatido por juristas e autoridades que o viam como elemento de desordem pública. Segundo o argumento de um deles: "(...) tinha o poder de fazer os espíritos mais fortes se renderem inconscientemente."<sup>71</sup>

No que diz respeito ao jogo do bicho, excetuando-se o período em que esteve vinculado ao zoológico do

Barão de Drummond, enfrentou sempre a oposição da justiça. Enquadrado como jogo de azar e considerado danoso ao corpo social, foi combatido pela polícia e pelo sistema judiciário mas encontrou, em contrapartida, salvo-conduto e conivência junto a quase toda a sociedade e até à imprensa. A loteria dos bichos se tornou uma "coqueluche" a partir da Belle Époque, mesmo junto às camadas mais favorecidas da população. A irônica passagem abaixo, retirada de um jornal da época, ilustra esta relação:

— Agora é essa a nossa principal missão: perseguir os bicheiros como a cães danados!...

— Cães danados, heim! Que belo palpite!

— Homem, é verdade! Quem sabe...?<sup>72</sup>

Cabe ressaltar que não apenas a convivência com a sociedade era ambígua mas a própria relação que o Estado estabelecia com o jogo também o era. Por um lado, havia a crescente repressão, que culminou com a lei nº 628 de 1899, situando-o definitivamente como delito, tornando seus praticantes e organizadores passíveis de prisão. Por outro, o Estado promovia seus jogos de azar junto à sociedade, organizados na forma de loterias estaduais e federais.

Em 1916, surge uma polêmica em torno da Cia. Nacionais do Brasil, dona da concessão para as loterias federais. Em seu encaixo, não poupando críticas à Cia., Maurício Lacerda, uma espécie de tribuno da plebe do período, denunciava o favorecimento e a "máfia" que eram as loterias federais. Suas críticas são dirigidas inclusive ao Ministro da Fazenda que, segundo ele, estaria envolvido com a máfia.

"(...) perguntado por mim, o Ministro respondeu que honrara o contrato com a Companhia Nacionais do Brasil atendendo à crise [que ela enfrentava] a impossibilidade de extirpação do jogo lotérico."<sup>73</sup>

Ao que parece, por detrás do cuidado com a conduta dos indivíduos, o Estado também cuidava de seus interesses próprios. A elite dirigente estava consciente da importância do jogo lotérico para o carioca e para o brasileiro, isto é, estava atenta à ressonância do acaso no imaginário popular e, portanto, à possibilidade de explorar esses jogos comercialmente.

Se, por um lado, ao combater o "bicho", acabava por defender também os rendimentos de sua concessionária que lhe pagava tributos sobre as vendas de poules, por outro, havia uma rede de corrupção que aos poucos se difundia e que favorecia desde os bicheiros, até policiais e membros do governo. Àquela altura, o bicho já provava ser um negócio rendoso, e não deve ser à toa que desde 1915, quando o senador Erico Coelho propôs pela primeira vez sua legalização, todas as tentativas de regulamentá-lo fracassaram. As barreiras morais, jurídicas, somadas a interesses paralelos advindos da corrupção que o envolve foram sempre obstáculos intransponíveis para que houvesse a legalização. Luis Edmundo ilustra, com uma passagem bem-humorada, como esse processo se dava:

"De quando em quando a polícia persegue o jogo, fazendo a fortuna de certos delegados, diga-se de passagem. De um deles sabe-se que recebia, no seu escritório, que ficava em rua central da cidade, de certo bicheiro muito conhecido, quarenta mil-réis diários! Essa quantia, porém, chegava-lhe de maneira curiosa.

Pela manhã punha a autoridade, dentro de um envelope dirigido ao banqueiro do bicho, um papelucho em branco e, entregando-o ao anseçada de serviço com uma nota de mil-réis, mandava:

— Leve o meu jogo à loja do Sr. Lopes, discretamente, como sempre. O anseçada ia entregar o jogo e o dinheiro. À tarde voltava, sempre a fim de receber o resultado. Era quando trazia ao escritório do seu doutor, os quarenta pragmática...

Notando que o delegado ganhava sempre, teve o anseçada uma idéia. Ao entregar ao bicheiro, um dia, os dois mil-réis e o envelope, juntou a eles, 10\$ de seu bolso, dizendo...

— Este dinheiro é meu, para colocar no palpite do delegado... O bicheiro ficou aturdido. Telefonou à autoridade. Entenderam-se. Neste dia o bicho não deu...<sup>74</sup>

Aos poucos, o bicho ia rompendo as fronteiras do jardim zoológico e se espalhando pela cidade. Esta fase de popularização é muito obscura mas, pelos registros disponíveis, pode-se dizer que ele passa a ser organizado por comerciantes, ex-empregados do Barão de Drummond, donos de botequins e loterias. Os resultados, envolvendo números sorteados, inclusive, passam posteriormente a estar vinculados ao sorteio da loteria federal.

O Malho, importante jornal da época, sugere como o bicho se expande pelas ruas, servindo inclusive como pretexto para se fazer tiradas mordazes sobre situações cotidianas:

"Continua a dar o bicho diariamente, principalmente no calçamento da Rua do Ouvidor; agora está dando tatu. Abundam também os 'bichos-caretas'.

Os banqueiros já estão pagando pavão à razão de 35\$000. Já é deboche...cruzes!"<sup>75</sup>

Paulatinamente vão se diversificando as formas de jogar, surgindo diferentes modalidades. Podia se apostar no antigo, salteado, Rio, buraco, moderno, lotto, talismã da sorte etc, todos com premiação distinta. Paralelamente a essa diversificação, o jogo vai também se tornando mais complexo, aumentando em caso de vitória a possibilidade de enriquecimento. As combinações passam a ser infinitas, podendo-se jogar em unidades, dezenas, centenas, milhares, diretamente e invertidamente, designando-se os jogos por iniciais: U para unidade, D para dezena, C para centena, M para milhar ou simplesmente G para grupo e I para invertido. Cada jogo corresponde a um prêmio que será tanto maior quanto mais difícil for a probabilidade dessa combinação ocorrer. Em suma, o cálculo dos ganhos é sempre rigorosamente proporcional aos riscos.

Essa popularização do jogo do bicho contou com um forte aliado para sua divulgação: a imprensa. Trabalhando com base nos palpites e na divulgação dos resultados, ela teve uma participação decisiva na consolidação desse jogo no Rio de Janeiro. Revistas e jornais dedicaram a esse tema seções inteiras como "A bicharada" d' O Malho ou a "A Joaninha" do Jornal do Brasil existindo mesmo jornais especializados como O Bicho e A Mascote, (abordando jogos em geral). Esses periódicos reforçavam todo um clima que antecedia ao sorteio, davam "dicas", palpites "infalíveis" e chamadas complicadíssimas que faziam parte do cotidiano dos indivíduos.

Como aparece na coluna "Calendário do Zé Povo" na seção "bis-charada", do jornal O Malho, havia um palpite para cada dia da semana:

"Fevereiro - Segunda - São Agrillo  
E mais Santa Apolônia. No salteado  
Jogo no leão, porém guarda sigilo,  
E no antigo carrega em urso e veado

Terça, mesmo mês, Santa Escolástica  
E São Guilherme, apóstolos da fé.  
Quem não tiver a bolsa muito elástica  
Jogue na cabra e mais no jacaré.(...)

Sábado - Santa Leonora e mais São Fábio  
Mais Santa Vitalina e São Romão;  
Com tanto santo a me sair do lábio,  
Jogo firme na cabra e no pavão."<sup>76</sup>

Ao se observar o clima que cerca o jogo do bicho, percebe-se que o sorteio por si só significa muito pouco. Ele toma vulto e importância entre a população justamente pelo período que o antecede, pela excitação e tensão vivida pelos indivíduos em uma busca cotidiana de sinais, sejam eles sonhos, números de sepulturas de amigos e de políticos famosos, incidentes do dia-a-dia e até mesmo em formas de nuvens no céu. Norbert Elias e Eric Dunning enfatizam a necessidade de um período de excitação que precede o prazer do clímax, a sensação de vitória ou derrota:

"(...) É fundamental a excitação que precede, ela dá sentido ao jogo, à competição. Aonde há excitação e clímax, o jogo ganha uma dimensão de prazer, ele é absorvente."<sup>77</sup>

À tarde, entre 14:30 e 15 horas, "corria o bicho" (o sorteio). Era muito comum que os vespertinos dedicassem importantes espaços de divulgação do resultado do jogo, sendo isso um considerável fator de incremento da

ANNO VII — Rio de Janeiro, Terça-feira, 19 de Julho de 1910 — N. 187

# O BICHO

Jornal Diário útil e agradável, dedicado aos amantes de todos os jogos  
NÚMERO AVULSO — CEM REIS

Paqueta-vel, o velho Natcha de Catão — Associação dos Bichos — Montebelo, e Colônia de Planície

### O BÊBÊ

PERGUNTAS A PAULO

Seu sr. Paulo e a sua esposa estão sempre casados, há 100 anos e sempre quando os seus filhos...

De que é que quanto mais se casam mais se casam? Qual o dia mais poderoso, a água ou o fogo? A mulher ou o homem que dura mais dias nos casar? Ou responda estas três coisas antes que seja tarde demais.

### Palpites da LOLO

|     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 524 | 425 | 229 | 552 | 235 | 630 |
| 199 | 300 | 557 | 558 | 333 | 583 |

### COMPRESSA FINO

Milhares de pessoas que não sabem o que é a doença que se chama de...  
Antes de sair de casa, visite o...  
Peri, Cabra, Gato, Avestruz e Urso

### Os atiradores

Quando derrote um leão, um elefante ou um touro, você já terá vencido todos os do jogo de São Paulo. Não se deixe enganar por aqueles que dizem que não há mais jogo de São Paulo. É o jogo de São Paulo que é o jogo de São Paulo.

### De Binoculo

—Assimil o seu binoculo para o céu, em direção ao sul, e vi lá este bichinho que é para hoje um magnifico palpite.

Fora casa dos enganados deve ser cercado!

Cavalo

### Sonho do Manduca

O nosso chefe Manduca foi sonhado no dia de hoje e a certeza que nos dá o jogo de São Paulo é que ele sonhou com um grande Avestruz e foi logo para o Campo de São Anna. Um cavalo que andava lá deu dois tiros ao rapaz, porém este teve sorte porque não aconteceu ele disparar.

Ele é um magnifico cheque que o jogo de São Paulo hoje!

Leão, Elefante, Cachorro, Tigre e Galo

### PARA HOJE

#### COELHO

#### URSO

Por todos os lados...  
Dado por...

### Oraculo galante

19 de Julho. — Tudo o que se passar dentro d'este signo será vultoso e produzirá muito de dar ao vivo; se for homem será pedante e se for mulher será bella sem ter o que se quer e não saberá cuidar.

### Sombrinhas

318-417

Esta sombrinha hoje vai fazer muito...

### 5 centenas premiada

A centena premiada hoje foi 0253.

Esta centena é correspondente ao jornal encerrado de Sábado 17 de Julho.

No prazo de 3 dias podem os leitores correspondentes verificar a esta rubrica receber o premio.

### MANDUCUMÉ



—Reparem bem que o palpite está bem à vista.

«O Palpite do Dia é uma boa chaga do palpite.

### Do resto

49-773

337-720

O Bicho. Rio de Janeiro, 19.07.1910.

vendagem dos exemplares. A loteria dos bichos, segundo os cronistas da época, mobilizava todos os grupos sociais, pois todos podiam apostar, bastando para isso ter um tostão, ao contrário das loterias federais que eram caras, o que reforçava seu caráter democrático e popular.

Oswaldo R. Cabral<sup>78</sup> chama a atenção para indícios de tentativas de se formular outros jogos similares, utilizando outras coisas como flores (como foi o caso de M. Zevada) ou mesmo alimentos e cereais, amargando um grande fracasso. O autor parece relacionar o sucesso do bicho às inúmeras possíveis combinações e simbologias que ele suscitaria ou mesmo à aplicação satírica dos animais ao cotidiano. Era muito comum associar as pessoas a bichos. Temos como exemplo disso o próprio futebol em que vários atletas têm nomes de bicho ou o caso de políticos e personalidades que são comumente associados a animais.

Gilberto Freyre, em *Casa Grande e Senzala*, quando trata da influência da tradição indígena na constituição da "cultura nacional", referindo-se à relação dos indivíduos com a natureza, sugere uma outra interpretação sobre esta "afinidade" do brasileiro com a simbologia animal:

"(...) a tradição indígena ficou no brasileiro, o gosto pelos jogos e brinquedos infantis de arremedo de animais: o próprio jogo de azar chamado de Bicho, tão popular no Brasil encontra base para tamanha popularidade no resíduo animista e totêmico da cultura ameríndia reforçada depois pela africana."<sup>79</sup>

Ao se analisar a penetração que o jogo do bicho obteve na sociedade carioca da Belle Époque, vários

fatores devem ser levados em conta. Se, por um lado, a herança indígena e africana de algum modo fornecem indícios para se entender esta repercussão, por outro, determinados aspectos associados geralmente à cultura latina se revelam não menos importantes. Em seu artigo sobre o jogo, Umberto Eco observa que, de uma forma geral, são circunscritos tanto pela performance quanto pelo acaso. Entretanto, ele postula que há uma tendência da cultura latina para o acaso, mesmo nos jogos em que a performance deveria ser enfatizada (caso de alguns esportes). O autor ressalta a importância do *ludere alea* (jogar dados) na civilização latina, como um jogo que se pratica independentemente da intervenção do sujeito, em que o importante é o destino, a sorte.

"O sujeito aciona o processo (*alea jacta est*), mas não sabe o que acontecerá: o jogo se articula sozinho. A tal ponto que assume o próprio nome da fortuna, da sorte, do azar, de maneira que no decorrer da cultura posterior chega a significar tecnicamente casualidade (...). Privados de um nome para o game, os latinos tinham aliás intuído que o jogo, como matriz combinatória, implica numa total desautorização do sujeito, é pura objetividade que se produz num lugar que não é das decisões responsáveis".<sup>80</sup>

Umberto Eco sugere, portanto, que os jogos em que o fator acaso seja considerado importante (como jogos de dados, cartas e o próprio jogo do bicho) terão maior e mais fácil aceitação junto aos povos latinos. Talvez seja por isso que o futebol, ao passar por uma releitura das camadas menos privilegiadas da população, tenha sido associado ao mágico e ao aleatório. Ou melhor, o futebol, como um jogo que chega ao Brasil relacionado basicamente à

performance, teve como importante fator em seu processo de popularização a sua associação à imprevisibilidade, ou seja, na medida em que os resultados das partidas passaram a ser creditados também aos "desígnios do céu e do inferno".

Outro dado que poderia nos auxiliar a entender o sucesso do jogo do bicho está relacionado a suas atribuições mágico-religiosas. Estas podem ser detectadas de forma bem clara na prática desse jogo. Não é à toa que o ato de jogar é referido freqüentemente como "fezinha", sendo muitas vezes utilizadas pelos jogadores orações e evocações a bichos protetores, de modo que a visão do animal vencedor se materializasse em sonho ou em um ato acidental no seu cotidiano.

"Valei-me minhas almas benditas, as três que morreram queimadas, as três que morreram afogadas, e as três que morreram perdidas. E venham todas as nove para que me digam em sonho claro que bicho dará amanhã. Minhas Santas Almas Benditas, juntem-se às três, às seis e as nove e com os poderes de Deus e de sua Santa Mãe dai-me em sonho claro o bicho de amanhã sem confusões e sem embaraço."<sup>81</sup>

A presença do sonho para a prática do jogo do bicho era bastante recorrente. Freqüentemente os sonhos motivavam as apostas, onde figuras ou objetos eram associados a determinados animais. Essa simbologia não era unívoca, variava de acordo com o bairro, grupo social, cidade ou Estado. A utilização de tais imagens, levou alguns, inclusive, a desenvolverem "manuais" que auxiliavam a interpretar os sonhos. Mesmo dentro destes "guias de interpretação", era comum que alguns bichos possuíssem significados parecidos, o que dificultava a "leitura", aumentando a expectativa do jogador:

01. Avestruz - sonhar com farinha, com penas, com moça magra;
02. Águia - sonhar com chaves, com moças;
03. Burro - sonhar com parreira, com gato, com remédios;
04. Cachorro - sonhar com relógios, doces, com briga ou coito;
05. Borboleta - sonhar com arroz, com flores, com beijos;
06. Cabra - sonhar com pessoas embriagadas, com pedras;
07. Carneiro - sonhar com lâ, com crianças de cabelo crespo, com beijos;
08. Camelo - sonhar com corcundas, com cama, com morros e montanhas;
09. Cobra - sonhar com anel, com farmácia;
10. Coelho - sonhar com legumes, com briga, com cabo da polícia;
11. Cavalo - sonhar com ferreiro, com carroças, com rato;
12. Elefante - sonhar com dentes, piano, casa velha;
13. Galo - sonhar com igreja, com briga ou canto;
14. Gato - sonhar com telhado, com furto, com briga, com ladrão;
15. Jacaré - sonhar com chuvas, com rios;
16. Leão - sonhar com lenha, incêndio, mar grosso, briga, indivíduo cabeludo, velho barbudo;
17. Macaco - sonhar com escada, barbeiro, espelho, negra;
18. Porco - sonhar com feijão, abóbora, lama;
19. Pavão - sonhar com pão, leque, moça bonita;
20. Peru - sonhar com tomate, com escova;
21. Touro - sonhar com sangue, sapato, mercado;
22. Tigre - sonhar com pente, loja de armarinhos;
23. Urso - sonhar com danças, com portão velho, indivíduo cabeludo, soldado do exército;
24. Veado - sonhar com gente às carreiras, com chuchu, com trenó de ferro;
25. Vaca - sonhar com o mercado, lavadeira, cozinheira e órgãos genitais.<sup>82</sup>

A simpatia e a conivência com que a imprensa e a polícia tratavam sempre as questões relativas ao "bicho", são um indicativo importante da força que esse jogo tinha junto à sociedade. Da mesma forma que o futebol ábria a possibilidade de "liberação de tensões", cumpria um papel ambíguo na elaboração de uma nova ordem social, o jogo do bicho também era um canal através do qual as camadas populares podiam dar vazão às frustrações da rotina diária, frustrações de uma vida sem apoio institucional, em uma sociedade na qual o liberalismo só serviu de fachada para uma excessiva exploração da mão-de-obra.

Além disso, as possibilidades lúdicas que se apresentavam aos populares eram bem restritas. Os jogos "finos" da elite estavam vetados à grande parte da população, restando-lhes apenas a possibilidade de apostar em jogos de cartas, damas, etc. Entretanto, esses jogos nem sempre "eram confiáveis" e nem sempre tinham um desfecho esportivo. Às vezes, a parte derrotada não aceitava o resultado do jogo e tentava resolver a questão pela força, pelo desafio. Como S. Chalhoub<sup>83</sup> ressaltou, as questões cotidianas, segundo a tradição carioca, não eram resolvidas pela via institucional mas sim no plano privado, acentuando, desta forma, uma insegurança generalizada que se refletia inclusive no âmbito dos jogos de azar. Afinal, geralmente, nesses pontos de jogo, como no caso dos botequins, havia quase sempre "donos do local" que eram invariavelmente parciais na sua atuação junto aos jogadores.

O jogo do bicho, ao contrário, desde a sua origem, construiu uma forte imagem marcada por uma relação de honradez, já que os bicheiros sempre cumpriam seus compromissos, pagando aos vencedores. Muitos

cronistas do início deste século, mesmo os que eram opositores do bicho, reconheciam a honestidade do jogo: "(...) mediante uma simples poule os indivíduos recebiam prêmios."<sup>84</sup>

Mesmo quando o sorteio passou a ser feito a partir do resultado da Loteria Federal, a credibilidade ainda se constituía como um componente fundamental neste jogo. Alias, havia dias em que tal extração não se realizava e o sorteio era feito pelos próprios banqueiros em suas bancas. Logo, era preciso que se confiasse na idoneidade do resultado e daqueles que o anunciavam, o que era acentuado pelo fato de que, sendo uma atividade ilegal, não haveria compromisso jurídico algum que obrigasse ao pagamento do prêmio. Uma evidência que nos confirma a importância da confiabilidade foi a estratégia de propaganda montada para as suas loterias (curiosamente nomeadas de "Caridade" e "Popular") por um dos mais famosos banqueiros de meados dos anos 10, conhecido como Labanca, a qual procurava transmitir uma imagem de segurança e seriedade.

Esse é em parte o segredo do jogo do bicho: seu caráter democrático e sua credibilidade junto aos populares que o viam como uma via para o enriquecimento. Aliás, uma via que a própria elite legitimava como um meio para se alcançar o sucesso — o jogo — os "jogos de interesse", o jogo da especulação financeira. Não podemos nos esquecer também da euforia que o mercado de capitais provocou na cidade do Rio de Janeiro, promovendo a ascensão e queda de várias famílias importantes do Império. A Bolsa de Valores reinava na época com grande vigor. A jogatina desenfreada em que ela se transformou no período do Encilhamento<sup>85</sup> foi um

exemplo expressivo das mudanças ocorridas nas relações sociais entre os cariocas. Nesse período viu-se fortunas seculares serem destruídas e a ascensão de uma nova classe plutocrática que principiava a alcançar o poder. Como N. Sevcenko assinala, foi um período de "(...) arrivismo agressivo, sob o pretexto da democracia e o triunfo da corrupção destemperada em nome da igualdade de oportunidades."<sup>86</sup>

Cabe ressaltar que mesmo após o período do Encilhamento, a prática especulativa permaneceu através das operações cambiais que já ocorriam nos primeiros anos do período republicano. O incentivo ao jogo permeava toda a sociedade, havendo inúmeras casas lotéricas como por exemplo, Casa Mascotte, Loterias Nacionais do Brazil, Loteria da Candelária e Loteria Esperança.

Essa febre que vigorava no país nesse momento crucial de transição para uma ordem capitalista revela um aspecto importante do ideário moderno construído no Brasil. Havia nesse processo um movimento contraditório. Por um lado, atestava-se uma vitória do "espírito do capitalismo"; por outro, este mesmo espírito vinha desacompanhado de uma ética protestante, vinculada ao trabalho. Em outras palavras, o trabalho, a disciplina e a sobriedade — princípios do ethos e da "prosperidade capitalista" — são colocados em segundo plano, e em seu lugar aposta-se em "soluções" mágico-religiosas e "malandras" que, paulatinamente, se traduziram no "jeitinho brasileiro" e no apreço pelas loterias.

Ora, o Estado republicano, ao formular uma proposta de conduta ascética para a sociedade carioca e nacional, visava suprimir "deficiências" na nossa sociedade,

sedimentando-a e legitimando-a em torno do ideal liberal e capitalista. A "regeneração" da sociedade, apesar da atuação diferenciada do Estado em relação a cada grupo social, procurava ter um efeito totalizante, buscava associar a identidade do indivíduo à sua identidade social vinculado ao, proporcionar ordem e progresso visando a construção de uma nova nação. Deve-se, no entanto, assinalar que a contradição destacada quanto ao estabelecimento de um ethos capitalista está associada às próprias contradições do Estado brasileiro que se constituiu no principal instrumento da implantação do liberalismo no país.

Logo, o apelo que o jogo do bicho exercia sobre a população, de um modo geral, refere-se não apenas aos elementos mágicos apontados, mas ao seu caráter democrático, acessível a quem quer que fosse. Juntamente com a credibilidade assegurada apresentavam-no como a "versão pobre" do enriquecimento rápido e fácil que, naquele momento, era vivenciado na Bolsa de Valores. E, de alguma forma, efetivamente representou a possibilidade de enriquecimento, não apenas para aqueles que ganhavam, mas para os que detinham os pontos de bicho. Esse processo transcorreu de uma forma distinta do modo proposto pelo Estado da República Velha, que visava a construção de uma sociedade baseada no princípio do trabalho e dos bons costumes.

Portanto, ao tentar identificar como se deu a introdução do jogo do bicho no Rio de Janeiro, vários são os aspectos a serem ressaltados. A prática do bicho revelou-se um espaço em que a sociedade carioca se exercitava e se recriava interagindo com um contexto político, social e econômico específico. Esta atividade

de alguma forma vinha ao encontro de uma imagem que estava sendo almejada para a transformação desta sociedade pelos padrões que apontavam para uma ordem capitalista endossando valores burgueses e compondo (ainda que ilicitamente) com esta nova estrutura. Por outro lado, sua prática revelava uma aproximação entre o lúdico e o sagrado, constituindo-se o bicho num jogo no qual os valores tradicionais encontravam oportunidade de vir à tona, num espaço em que os indivíduos depositavam suas esperanças no acaso, no destino.

## 5. Tomando a Rua

As condições de vida que o Rio de Janeiro oferecia no final do século XIX eram bastante adversas para grande parte da população. Tanto no que dizia respeito à oferta de trabalho quanto às condições de moradia e salubridade, apresentava-se um quadro desfavorável, agravado por um aumento populacional intenso. Como indica a tabela abaixo<sup>87</sup>, houve um enorme crescimento demográfico, acompanhado de grande densidade em algumas áreas, o que fazia do Distrito Federal a cidade mais populosa do país:

| Ano                                        | 1872    | 1890    | 1906    |
|--------------------------------------------|---------|---------|---------|
| Número de Habitantes                       | 274.972 | 522.651 | 811.443 |
| Densidade Populacional Hab/Km <sup>2</sup> | 247     | 409     | 722     |

O aumento atestado pode ser atribuído a diversos fatores. A abolição e a crise da economia cafeeira do Vale do Paraíba provocaram um intenso fluxo de agricultores que iam para a capital em busca de boas oportunidades de trabalho. Aliado a isto, nota-se também um grande contingente de imigrantes, em particular portugueses, geralmente homens cuja idade variava entre 15 a 30 anos, e que saíam de seus países buscando melhores condições de vida. Consta ainda que, numa média de crescimento de 3,2 % ao ano, a cidade chegou a ter em 1920, 1.157.873 habitantes.<sup>88</sup>

A cidade não dispunha de uma infra-estrutura que pudesse dar conta dessa demanda crescente. Sua geografia impunha uma série de obstáculos para a edificação de prédios e residências. Suas ruelas estreitas e abafadas dificultavam a circulação do ar e esta deficiência de ventilação e iluminação tornava-se ainda mais problemática diante das habitações coletivas, que comportavam um número excessivo de indivíduos por cômodos. Do ponto de vista da elite dirigente, tal situação tornava propensa a proliferação de doenças infecto-contagiosas, alegando serem elas as principais responsáveis pelo elevado índice de mortalidade, em especial entre as camadas mais carentes da população.

A respeito do quanto isso se aproximava da situação real que a população vivia, as medidas tomadas pelo Estado no sentido de sanear a cidade, longe de proporcionar o tão decantado "bem-estar social do mundo civilizado", terminaram por efetivar um processo violento de repressão e exclusão social.

Por outro lado, o número excessivo de homens em idade produtiva, provocado pelo fluxo de indivíduos que vinham à capital em busca de trabalho, acirrava

terrivelmente a competição por empregos, ocasionando uma queda nos salários bem como conflitos no interior deste segmento populacional, o que era agravado pelas diferenças étnicas presentes.

Um quadro, portanto, de miséria e violência se acentuava no final do século XIX. A escassez de moradias aliada à falta de condições sanitárias, carestia, fome, desemprego e baixos salários, tornavam a situação econômica e social insustentável para a classe trabalhadora. Embora tais condições de vida fossem mais críticas no centro da cidade, era lá que as multidões se concentravam, seja pela proximidade do local de trabalho (evitando assim gastos com transporte, ou então de tempo uma vez que a jornada de trabalho era exaustiva, muitas vezes acima de 12 horas), seja pela instabilidade dos empregos que fazia com que houvesse uma permanente necessidade de se procurar trabalho.

As reformas que ocorreram naquele momento no Rio de Janeiro, não deveriam ser encaradas, como foi dito, sob ângulo estrito da busca de uma melhoria do bem-estar social. A situação descrita existia há décadas e vinha se agravando progressivamente. Alguns projetos foram colocados em pauta pelo Governo Imperial, levantando questões como saneamento e higiene pública; entretanto, grande parte não alcançou êxito ou não foi implementada. O anacronismo assinalado quanto às demandas sociais se apresentava também no que dizia respeito às transformações econômicas e políticas. Como esclarece Sevcenko:

"O antigo cais não permitia que atracassem os navios de maior calado que predominavam então, obrigando a um sistema lento e dispendioso de transbordo. As ruelas

estreitas, recurvas e em declive típicas de uma cidade colonial, dificultavam a conexão entre o terminal portuário, os troncos ferroviários e a rede de armazéns e estabelecimentos de comércio de atacado e varejo da cidade. As áreas pantanosas faziam da febre tifóide, impaludismo, varíola e febre amarela epidemias inextirpáveis. E o que era mais terrível: o medo das doenças, somado às suspeitas para com uma comunidade de mestiços em constante turbulência política intimidavam os europeus, que se mostravam então parcimoniosos e precavidos com seus capitais, braços e técnicas no momento em que era mais ávida a expectativa por eles. As sucessivas crises políticas desde a proclamação da República haviam não só exaurido o Tesouro Nacional, como sustado a entrada de capitais dificultando a imigração(...)

'Somente oferecendo ao mundo uma imagem de plena credibilidade era possível drenar para o Brasil uma parcela proporcional da fartura, conforto e prosperidade em que já chafurdava o mundo civilizado."<sup>89</sup>

Portanto, a série de projetos que foram implementados na capital como a reforma urbanística de Pereira Passos em 1904 e as campanhas de vacinação de Oswaldo Cruz deve ser encarada como fruto de um processo que incrementou o enriquecimento da elite agrário-exportadora; que expandiu as relações sociais capitalistas, abrangendo, neste processo, aspectos sociais, econômicos e políticos. "Civilizar" era a palavra de ordem.

A reordenação espacial da cidade veio acompanhada de uma reordenação em termos de valores, configurando-se na concepção dualista em que o atraso e o tradicional se incompatibilizavam com o moderno. Nesse momento, a desvalorização da velha ordem revelava os princípios, ou melhor, as categorias sobre as quais se legitimou o

novo discurso ordenador: a igualdade e a liberdade.<sup>90</sup> Superando uma sociedade hierárquica que se organizava sobre o trabalho escravo, a nova sociedade se deparava com a necessidade de organizar uma mão-de-obra assalariada, formando um mercado de trabalho extensivo a todos. Desse modo, em sua reordenação, os homens não seriam mais identificados pela sua condição de livres ou escravos (desiguais e hierarquizados). Colocava-se como "crucial" para a sociedade carioca a "(...) construção de um ideário que igualizava os agentes sociais, no mesmo processo que os diferenciava, por construir também o seu contrário ou a sua negação(...)"<sup>91</sup>. Desse modo, a expansão da modernidade colocava em questão a atualização das estratégias de poder, isto é, "como dominar homens livres e formalmente iguais".

No processo acima descrito, o espaço físico do Rio de Janeiro desempenhava um papel fundamental. Os valores atribuídos aos mundos antagônicos se materializavam com precisão nas ruas da capital. Era preciso banir o "atraso", identificado ao sujo, feio, doente, à morte. Esses adjetivos eram associados às sociedades tradicionais, ao passo que limpeza, beleza, saúde e vida eram associados ao mundo moderno. Logo, vieram abaixo as ruelas do centro da cidade bem como foram destruídas ou expulsas as barracas e quiosques varejistas, as carroças, os carroções, carrinhos e os freges (restaurantes populares). A população carente foi removida para os subúrbios ou então se deslocou para os morros da cidade, formando as primeiras favelas. Houve severa repressão às prostitutas, mendigos, pedintes, ébrios ou quaisquer grupos de marginais que vagassem pela cidade. É interessante ressaltar que algumas vezes estas perseguições não

visavam a eliminação de tais grupos. Havia um esforço de ocultá-los da vista e do convívio da "boa sociedade", fazendo desaparecer qualquer sinal de desordem das áreas públicas, promovendo nelas a ordem e a disciplina.

Num movimento semelhante ao de "jogar a sujeira para debaixo do tapete", havia uma tentativa de se ignorar a presença da "questão social", aparentemente resolvida através das reformas mas ao mesmo tempo paradoxalmente impedida de se extinguir, na medida em que era fruto desta ordem e, ao mesmo tempo, sua base.

Sanear a cidade, neste contexto, significava fazer com que o ar, assim como as pessoas, "circulassem". Esta preocupação com a circulação ia desde a abertura de grandes avenidas para melhor deslocamento da polícia, até o impedimento de aglomerações e ajuntamentos. Quiosques e cortiços, por exemplo, eram considerados importantes locais de reuniões populares. Segundo Maurício de Abreu, o combate aos cortiços era também o combate a um foco potencial de agitações populares<sup>92</sup>.

A atitude do governo de promover incentivos fiscais para que as empresas privadas construíssem vilas operárias e áreas de lazer para os trabalhadores revelava uma tentativa de cercear a participação política do movimento operário, então em início de ebulição. O descontentamento quanto às condições de vida era generalizado, revelando uma explosividade potencial do centro da cidade. A experiência das revoltas populares ocorridas demonstrava o quanto as ruas estreitas e tortuosas possibilitavam a formação de núcleos fortalecidos e, nesse sentido, temos o caso da destruição do famoso cortiço "Cabeça de Porco". Assim, estava implícita nessas medidas a

percepção de que a ocupação do espaço não era casual mas relacionava-se a fatores políticos ligados a controle.

A reflexão sobre o ordenamento espacial da cidade tem sido objeto de estudo de vários autores contemporâneos. Entre eles, destaca-se o filósofo e urbanista Paul Virilio, o qual propõe a idéia de que a circulação exercida dentro de uma cidade guardaria estreitas relações com o poder. Ao contrário da idéia corrente de que a cidade era um espaço de transição, ele observa que em seus primórdios ela foi elaborada como um local de parada, convergência de turbas migratórias, promovendo uma circulação que se destinava à habitação. A "parada" que ela proporcionava estava voltada para conter os "fluxos nômades"; através de suas fortificações foi possível vencê-los<sup>93</sup>. Desta forma, ela teria nascido para se defender e para atacar, constituindo-se o que o autor chamaria de "máquina de guerra".<sup>94</sup>

O potencial revolucionário da turba estaria ligado às formas de organizar a sua circulação. Um exemplo histórico disso poderia ser creditado a Goebbels, que destacava, em sua estratégia de dominação ao longo de sua gestão no governo alemão de Adolf Hitler, a importância da criação de uma linguagem de massa (que alega ser basicamente visual e que seria o meio de "ritmar o exército de passantes". Pois, como este mesmo oficial exclamava, "quem pode conquistar a rua, conquista também o Estado!"<sup>95</sup>

No bojo deste "adestramento do meio", da circulação, insere-se uma tentativa de controle da massa em seu potencial revolucionário. Como observa Virilio:

"A massa não é um povo, uma sociedade, mas a multidão dos passantes, o contingente revolucionário que não atingiu a sua forma ideal em seus lugares de produção isto ocorreria na rua, quando este tal contingente cessa, por um tempo, de ser substituto técnico de máquina e se transforma em motor (máquina de assalto), quer dizer, produtor de velocidade."<sup>96</sup>

Esta reflexão nos permite entender melhor o sentido das tentativas de "confinamento" exercidas sobre os que vagavam pela cidade. A contrapartida a essa estratégia era uma ocupação progressiva dos espaços públicos pelas camadas aristocráticas. Ao movimento das reformas, às proibições de cultos e festas populares nas ruas, bem como à remoção dos elementos humanos e urbanos "sujos" e de desordem, seguia-se a expansão das camadas mais favorecidas pela cidade. Aos poucos, a burguesia carioca se adaptava a seu novo equipamento urbano, abandonando as varandas e os salões coloniais e ocupando as novas avenidas e locais públicos. A cidade nesse momento passou a fervilhar, numa contínua movimentação de hábitos elegantes em suas diversas partes, em atividades que varavam os dias e as noites. O ingresso não se limitava simplesmente às áreas públicas, mas também aos espaços tradicionalmente restritos às camadas menos privilegiadas.

A então recente iluminação das ruas permitia este acesso contínuo, podendo ser pensada como uma das principais metáforas da vida moderna que se queria instituir, pois trazia luz não apenas aos recantos escondidos e obscuros mas o controle e o "progresso".

"Administradores, médicos e filósofos solicitam a abertura da rua, a constituição de uma ordem diferente, onde os atos e as razões se tornem visíveis, controláveis, isoláveis. As multidões incontroláveis eles sonham substituir pelas filas; o labirinto das ruelas pelas ilusões tranquilizadoras da perspectiva; a estranha promiscuidade dos poderes e dos sujeitos pela transparência de uma lei justa; a dissipação das energias e das paixões por uma sã economia dos corpos e das forças."<sup>97</sup>

As transformações pelas quais o Rio de Janeiro passava estavam inseridas, como já foi assinalado, num delicado momento de alterações profundas que transcendiam a própria cidade. Referia-se a uma reorganização social, política e econômica nacional. O Distrito Federal apresentava-se como um espaço privilegiado na medida em que a capital exercia um papel político e econômico preponderante, e catalizava as atenções representando o modelo almejado, o produto final a ser obtido e espalhado por todo o país. O Rio de Janeiro daquele momento era, mais do que tudo, uma "invenção", uma utopia projetada e cuidadosamente construída.

Deste modo, cabe encarar tais mudanças com cuidado. Se por um lado a urbis de fato sofre profundas modificações, por outro, permaneciam traços característicos do imaginário social da "antiga ordem" que se tentava ansiosamente destruir. As próprias estratégias continham seu grau de eficácia, mas conviviam com movimentos de resistência que mantinham uma continuidade, manifesta em conflito e tensão, ou ainda, na composição de uma ordem "híbrida", numa re-tradução desses novos elementos.

Cabe ressaltar que não havia um "projeto de

mudança" único e homogêneo. Havia uma série de agentes sociais com distintas visões acerca do que "fazer para que o Brasil se tornasse um país civilizado". Médicos, engenheiros, educadores, militares e bacharéis seja de orientação liberal ou positivista, enfim, cada grupo social dispunha de sua concepção acerca do que se entendia por "regenerar a sociedade", concepções estas que, muitas vezes, eram contraditórias entre si. Embora a atuação sobre o Rio de Janeiro se manifestasse de formas concretas (intervenções urbanísticas, sanitárias, pedagógicas, etc), não se deve pensar tal processo enquanto um projeto monolítico.

O mesmo pode ser dito quanto ao impacto destes empreendimentos nos indivíduos que residiam na cidade. Se por momentos a construção de uma imagem idílica da cidade encontrou ressonância em vários de seus habitantes, pode-se dizer que esta relação era ambígua: um misto de desejo e temor, aliado a uma perda de referencial caracterizavam os sentimentos dos cariocas em relação à sua cidade. Esse quadro sugere-nos uma percepção bastante complexa por parte desses agentes sociais acerca do processo de modernização pelo qual a capital passava.

Um exemplo desta ambivalência diz respeito a fatos ligados a mudanças de costumes, como o ingresso da burguesia nas festas populares, entre elas o Carnaval. O comentário de um colunista do jornal *O Malho* ilustra bem esta perspectiva:

"Os clubes dos arrabaldes deram uma nota nova à grande festa, com a exibição de senhoritas, de moças de distintas famílias em seus carros alegóricos. A novidade agradou muito(...)"

'Quanto a mim, com a minha rude franqueza, direi que não acho das melhores. Prefiro a moda velha de trazer para o público as mulheres que são mesmo do público.'<sup>98</sup>

Um outro aspecto desta questão diz respeito às reformas urbanas propriamente ditas. Flora Sussekind, em seu livro *As Revistas do Ano e a Invenção do Rio de Janeiro*, busca captar, através dos textos para o Teatro de Revista escritos por Arthur Azevedo, a forma pela qual a capital era vista pelos cariocas nesse período. Em um dado momento, a autora cita um trecho de um texto intitulado *Garroche*, de 1898, escrito por esse autor. Nessa obra, a opinião pública é transformada em uma personagem, sugerindo que as reações frente às mudanças sofridas na cidade oscilavam entre um saudosismo e o desejo de uma rápida modernização. Dois comentários contraditórios acerca dos casebres coloniais da Rua do Ouvidor expressam esta ambivalência:

"Oxalá que dessem cabo  
de outros velhos pardieiros  
Que bem podiam - que diabo!  
Dar o que fazer aos bombeiros."

E logo em seguida,

"E o próprio fogo enjeitou!  
Quisera ver feito em cisco  
Aquele casebre infame  
Do canto do São Francisco  
Ao lado da Notre-Dame  
Defronte do Hotel Ravot."<sup>99</sup>

No primeiro exemplo, a personagem que protagoniza a "opinião pública" revela um saudosismo em relação à Rua do Ouvidor indicando que outros lugares poderiam ter sido destruídos, mas não aquele; já no segundo, não demonstra se importar com a destruição das antigas habitações, apoiando, ao contrário, a sua execução em nome de um novo perfil para a capital. Estas oscilações expressam a forma pela qual as transformações ocorridas na capital eram vivenciadas. A autora prossegue ainda:

"Não é sem ambigüidades, portanto, que as revistas de ano parecem endossar o projeto de modernização e higienização da capital. Do mesmo modo que às vezes ridicularizam charlatanices, serviços municipais deficientes, casas de alugar cama, o hábito do jogo do bicho; às vezes as ironias mudam de direção. E é o próprio desejo de remodelar a capital e modificar o seu perfil colonial e seus hábitos tradicionais que se tornam alvo de crítica. Oscilação que parece caracterizar igualmente o comportamento de grande parte da população carioca nesses tempos de mudanças aceleradas".<sup>100</sup>

Há que se ressaltar que, embora esse sentimento fosse generalizado, havia por parte das camadas populares o predomínio de um sentimento de insatisfação latente. O projeto de modernização era, em sua natureza, excludente e autoritário. Inspirado em padrões europeus, incluía um modo de falar, de se vestir (chegou-se a criar uma lei de obrigatoriedade do uso do paletó e sapatos na parte central da cidade) e de se divertir que, ou não era acessível aos mais pobres ou, então, era encarado como uma imposição.

"Destoar dos trajes cosmopolitas obrigatórios, não freqüentar habitualmente bailes e cafés, ter um ritmo vital diferente daquele dos flaneurs (ou projeto de flaneurs), utilizar-se de linguagem não muito polida e cuidada, como a dos smarts, todos esses motivos e, o principal, pertencer às camadas mais pobres da população pareciam explicação suficiente para afastar qualquer um que se aventurasse a enfeiar a paisagem, "a cidade maravilhosa", em que se procura transformar a capital. Nela não há lugar para operários, chamados imediatamente de "ladrões". Nem tampouco para desabrigados ou mendigos, remanejados via de regra para locais ermos e menos nobres da cidade."<sup>101</sup>

As investidas no sentido da remoção dos moradores pobres para a periferia da cidade foram, em parte, bem sucedidas. Por outro lado, não se pode dizer que a utopia da "cidade européia" houvesse se concretizado. Os serviços públicos eram ineficientes, o lixo continuava nas ruas, os ladrões permaneciam à solta, os mendigos, embora em menor número, ainda rondavam. Consta um enorme aumento da delinqüência infantil e juvenil, vindo engrossar as fileiras de ladrões, prostitutas e mendigos que se espalhavam por todos os cantos da cidade, inclusive as áreas centrais.<sup>102</sup> Um cronista da época, que assinava uma coluna de jornal com o nome de Xixi Malmequer, destaca, em 1910, anos após as reformas de Pereira Passos, quais eram "os defeitos do Rio":

"(...)Esquecia-me do Rio como ele é de fato, cheio de grossos senões, de coisas que o envergonham, que o tornam detestável muitas vezes(...)

Aqui vai a lista dos principais defeitos:



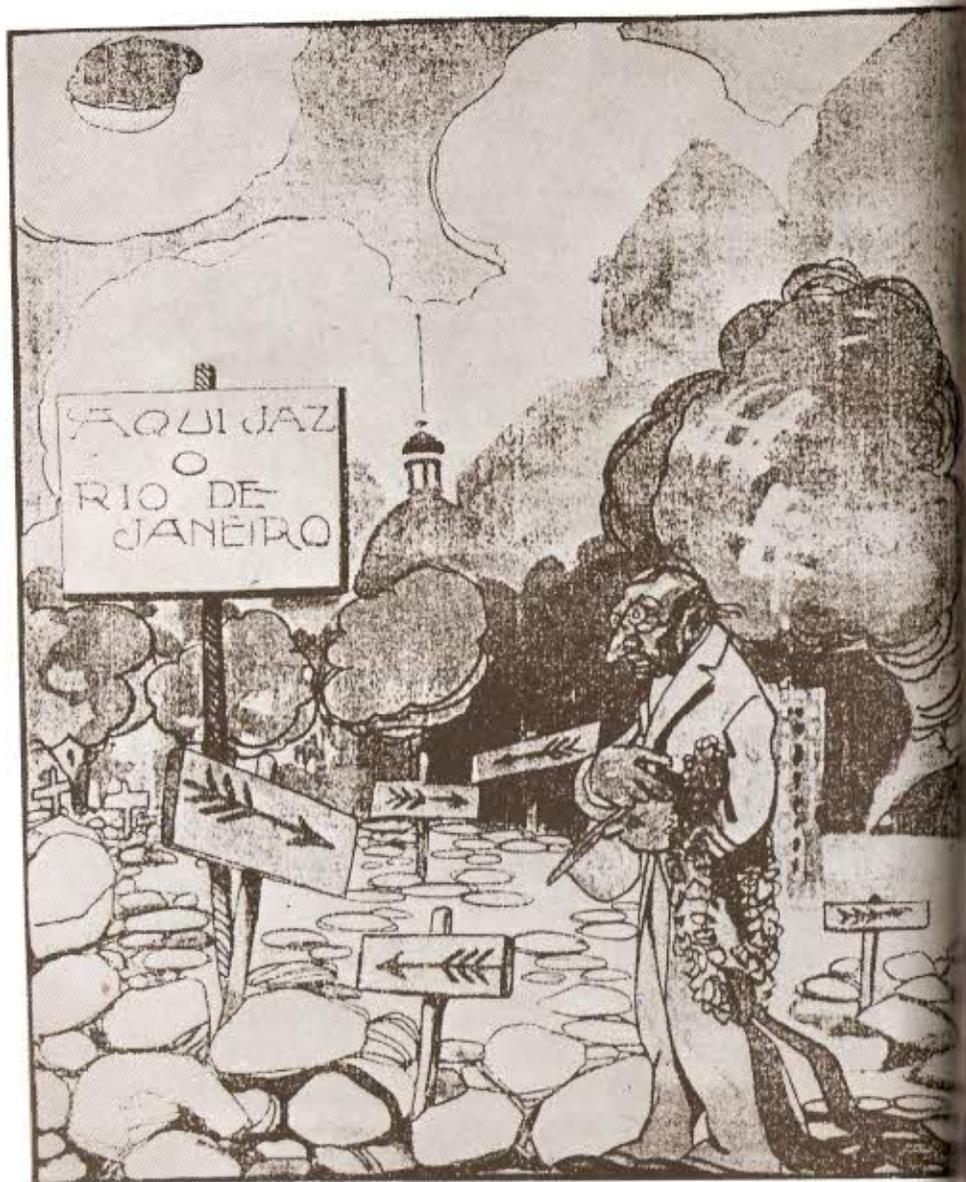
"UM CAMELÔ - DUZENTOS BASBAQUES

- Ó Vovó, aquele homem é pateta?

- Não, Tiquinho. Ali, naquele grupo, o único homem que não é pateta é êle."

J. Carlos. in : *Para Todos...* Rio de Janeiro, 25.04.1925.

Apud: Lima, Herman. op. cit.



"OS BURACOS"

Jeca Tatu - Light assassina! Anônimo. in: O malho, Rio de Janeiro, 26.06.1920. Apud: Lima, Herman. op cit.

- O pó da rua Conde de Bonfim (...)
- Os rapazes vadios que fazem ponto até 1 hora da noite na estação da Jardim Botânico (é uma vergonha policial)(...)
- A jogatina do Bicho constituindo assunto de conversação entre senhoras e cavalheiros (uma tremenda vergonha social) (...)
- Os prompts que vivem a contar história de jogos, de atrizes, etc, de coisas enfim que dependem de dinheiro que eles não têm. (...)
- Os Kiosques (...)<sup>109</sup>

Portanto, os problemas não apenas permaneciam, mas também não eram encarados de forma assim tão tranqüila como às vezes se dizia. Proliferavam as manifestações populares, algumas até de caráter bastante violento como queimas de carrocinhas da Light. Estudantes, operários e populares em geral saíam às ruas, reclamando seja contra os serviços da Light (que detinha quase o monopólio dos serviços urbanos), seja contra o sistema de telefonia ou a violência da polícia militar.

A despeito dos esforços empreendidos para que o centro da cidade e seus arredores estivessem livres de qualquer "desordem", este ia, gradativamente, sendo novamente ocupado pelos que eram vistos como agentes desta desordem. A população "expulsa" voltava, proclamando nesse movimento de retorno o seu "direito à cidade", com a releitura dos valores impostos a seu universo cotidiano. Em uma charge da época do jornal O Malho, intitulada "Para Variar", a temática da segurança e da ordem é tratada de forma bastante irônica e debochada. Nela aparecem dois homens distintos iniciando uma conversa numa esquina do centro do Rio

de Janeiro, tendo ao fundo dois policiais montados em seus cavalos cumprindo a função de patrulhamento das ruas:

" — Quanto maior é a verba policial; quanto mais gente se engaja, menos polícia há nos arredores do centro da cidade...Voce já reparou nisso?

— Oh! se reparei!... Aqueles dois camaradas têm obrigação de rondar um círculo tão extenso, que enquanto eles estão para um lado, a gatunagem toma conta do outro (...)."<sup>104</sup>

Onde havia novos parques, os "gatunos" estavam. Os morros eram ocupados, as largas avenidas e terrenos baldios abertos sob inspiração francesa revelavam-se ótimos campos de futebol que, paulatinamente, disseminavam-se pela cidade. Se o jogo era proibido nas ruas, ele ia a domicílio, nos botecos, onde fosse preciso para que se realizasse. Se havia repressão por parte da polícia, os estudantes iam às ruas protestando, exigindo. O movimento operário, embora incipiente, manifestava-se através de greves e agitações. Apesar de muitas dessas manifestações serem difusas, muitas vezes sem uma vinculação claramente política, eram por si só de caráter político, na medida em que se apresentavam como formas de resistência a essa nova ordem autoritária e excludente. Se em alguns momentos aceita, a nova ordem é até desejada, em outras ela se deparava com um contingente de indivíduos descontentes e insatisfeitos.

Ao mesmo tempo em que as mudanças afetavam o espaço físico da cidade, as relações de trabalho e as formas tradicionais de solidariedade social, a sociedade mantinha redutos onde prevaleciam organizações que se estruturavam sobre valores tradicionais. Junto a um

discurso modernizante convivia uma sociedade presa a traços de um passado colonial. Em outras palavras, se nos discursos as dicotomias entre moderno/antigo, belo/feio, limpo/sujo e ordem/desordem eram antagônicas e inconciliáveis, no cotidiano elas desenvolviam uma tensão que estava longe de ser resolvida, e cujos desdobramentos nos afetariam até hoje.

## 6. Rumor a Tamara

"O olhar percorre as ruas como se fossem páginas escritas: a cidade diz tudo o que você deve pensar, faz você repetir o discurso, e, enquanto você acredita estar visitando Tamara, não faz nada além de registrar os nomes com os quais ela define a si própria e todas as suas partes."<sup>105</sup>

Como tivemos oportunidade de constatar ao longo deste livro, o Rio de Janeiro da Belle Époque foi marcado por uma grande tensão entre os diversos discursos no que diz respeito à hegemonia quanto aos modelos de valores a serem adotados pelos indivíduos e pela sociedade. O tipo de cotidiano, de rotina moderna almejada pelo Estado, pressupunha uma rígida dissociação entre trabalho e lazer; a própria reforma

urbanística de Pereira Passos tem, em suas diretrizes, a separação entre o local de residência e o local de produção.<sup>106</sup> A tentativa de eliminação dos quiosques e bares visava desarticular os locais que "dispersavam" o trabalho, que desviavam os indivíduos de seus afazeres diários, pois freqüentemente ali paravam para beber, conversar e muitas vezes jogar. Esta tentativa de mudança foi em parte prejudicada pela manutenção de "antigos valores e condutas", como a prática do bicho atesta. A permanência da "febre" deste jogo pela cidade exemplificava a persistência de um universo lúdico/mágico que se inseria no espaço do trabalho.

No entanto, se, por um lado, certas representações consagradas pelos populares dificultavam a consolidação de um "corpo social disciplinado e ascético", por outro, não indicavam uma total desarticulação com os valores que lhes acompanhavam. Jogar no bicho representava, por vezes, a possibilidade de se obter ganhos adicionais e, ao mesmo tempo, diversão; ou melhor, ocasionalmente apareciam ganhadores que recebiam altas somas e que consagravam este jogo como uma "via mágica" para obter aquilo que era difícil de ser alcançado através do trabalho. É importante assinalar que este dado se situa num contexto em que os jogos, como foi dito anteriormente, eram vistos em geral como uma via legítima de enriquecimento, o que se comprova pelo incentivo indireto que recebiam a Bolsa de Valores e as loterias federais, por exemplo. O bicho, nesse caso, poderia ser visto como uma opção que se encontrava ao alcance daqueles que não dispunham das altas quantias necessárias para certos tipos de investimentos. Cabe ressaltar, entretanto, que essa opção vinha revestida de um caráter lúdico, divertido e bastante pessoal (já que,

muitas vezes, aciona uma dimensão "mágica" ligada a laços afetivos ou de sangue, tais como sonhos com amigos e parentes mortos). Deste modo, ao mesmo tempo que representava um entrave ao mundo (burguês) do trabalho, por outro, reforçava os valores colocados por ele em pauta. Os anúncios de uma loteria federal e a coluna diária de palpites do jornal O Bicho ilustram bem esta questão:

"Assim é que é: — Então porque tirei quadragésimos quinhentos contos, e que já posso andar no trinque, de cartola e de luvas hei de deixar de jogar na loteria?... Nessa é que eu não caio! Agora mais do que nunca, é que preciso tentar a linda sorte, já encarreirada no bom caminho...do meu bolso.

Na constância da tentação é que está o sucesso...

Vou dar o bote no duzentão!

LOTERIA DA CAPITAL FEDERAL.<sup>107</sup>

"Sonho do Manduquinha:

O nosso chefe Manduquinha deitou-se muito cedo e não tardou a dormir. Sonhou que andava passeando de aeroplano do intrépido aviador Ruggerone, que atualmente está em São Paulo, onde tem alcançado grande sucesso. Pela manhã o rapaz despertou. Para hoje ele aconselha esta chapinha:

Pavão, Borboleta, Coelho e Cavalo.<sup>108</sup>

Estes dois exemplos ilustram a presença de símbolos de uma estética burguesa — cartolas e luvas, bem como de objetos ligados ao "mundo moderno", como o aeroplano. Eles sugerem espaços em que ocorrem tanto a afirmação dos valores burgueses, como também sua composição com esferas mágico/religiosas. Portanto,

ao mesmo tempo em que indicam a vitória do acaso, apontam para o triunfo de um espírito do capitalismo destituído de uma ética do trabalho.

Esta estranha combinação, uma espécie de "adaptação" dos valores que eram instaurados pelo Estado e pela elite dirigente, se expressava de várias formas. Atesta-se no jogo do bicho uma série de elementos que apontavam para uma "re-tradução" desses valores. O universo simbólico que aos poucos vai se criando em torno do bicho misturava os elementos apontados e, gradativamente, vai se relacionando com outras atividades lúdicas como o samba, o futebol e a capoeira. Num momento em que vigorava o desejo de ser "estrangeiro", de reforçar "características européias" (ao contrário do período da Independência, no qual buscou-se uma identificação com os grupos nativos), a difusão deste jogo propiciou a criação de um universo referido a particularidades nacionais. Partindo da fauna brasileira criava-se um linguajar, uma estética, uma série de histórias, "casos", formas de relações específicas deste contexto.

A análise da relação estabelecida entre os distintos discursos e práticas que se efetivavam nesse momento peculiar do país, no qual se esboçava a transição de uma ordem tradicional para uma ordem burguesa (colocando em questão os valores que cercavam estas organizações) pode ser estendida também aos discursos que tratavam da prática do futebol. Neste sentido, poderíamos nos perguntar acerca de que modo o futebol era articulado a categorias como disciplina, competição e trabalho, ou seja, valores que eram identificados à nova ordem moderna emergente, e os valores remanescentes da organização tradicional.

Assim como foi identificada no jogo do bicho, atesta-se também no futebol a interpenetração destes valores; em outras palavras, se, por um lado, o futebol colaborou na construção deste imaginário social moderno, por outro, abriu "linhas de fuga", de resistência para a vivência de outros valores e situações cotidianas. Poderíamos remeter esta afirmação a um dos aspectos constitutivos deste esporte ou mesmo dos esportes em geral, que é a competição. Qualquer tipo de prática do jogo de bola que vá além de um simples "bate-bola" pressupõe dois times lutando pela vitória. Ou seja, o futebol surge num momento em que prevalece no país uma movimentação no sentido de se instaurar uma ética capitalista que tem como um de seus atributos básicos a competição. Sua difusão em meio às fábricas<sup>109</sup>, sua repercussão entre determinados segmentos da sociedade o apontam enquanto uma atividade que de alguma forma converge com esses valores, em que são enfatizados a disciplina, o adestramento sobre o corpo e a solidariedade dos membros do grupo. Harmoniza-se, neste sentido, com as idéias positivistas e organicistas que entram em voga, a partir da última década do século passado, em razão da ascensão de uma intelectualidade de cunho cientificista junto ao poder.<sup>110</sup>

O futebol, por sua vez, embora não fosse o único esporte praticado no início do século, apresentava características que o distinguiam das demais atividades desportivas daquele momento. O remo, as provas atléticas, disputadas quase sempre nas pistas perto do atual Palácio Guanabara, as corridas a pé e o críquete (esporte prioritariamente praticado por ingleses, em seus clubes fechados) eram na sua maioria esportes que pressupunham pequenos grupos interagindo entre si.

As atividades ou eram sincronizadas (no caso do remo), ou individuais (como as provas atléticas e as corridas a pé) ou requeriam poucos participantes (como o críquete), o que as diferenciava enormemente do futebol, que poderia ser caracterizado, desse modo, como o primeiro esporte de caráter coletivo, numa perspectiva mais ampla. Nele, dois times colocam em campo 22 indivíduos interagindo e disputando, e para isso desempenhavam diferentes funções, táticas e estratégias.

Sua difusão contribuiu para o acirramento de uma competição que envolvia jogadores, times, torcedores e até mesmo cidades. Gilberto Amado, escritor desse período, defende o estímulo à prática do futebol na cidade sob o pretexto de que o Rio de Janeiro não poderia permanecer perdendo para os times de São Paulo como havia sucedido em algumas partidas disputadas entre equipes das duas cidades. Entre outras coisas, alega:

"As constantes derrotas que os times paulistas infligiram aos cariocas deveriam estimular o ânimo dos nossos sportmen, para que eles se convencessem de que com sua negligência, desorganização, o seu descaso, perde a cidade do Rio de Janeiro no seu pretígio de metrópole esportiva do Brasil, e mesmo nossa glória ornamental de vencer sempre, seja no que for. (...) O que nos falta é esforço, ânsia grande de vencer, senso de responsabilidade, consciência do dever, adesão absoluta à tarefa em que estamos empenhados."<sup>111</sup>

Em outras palavras, o tipo de competição que se estabelecia poderia estar analogicamente mais referido a um aspecto grupal, em contraponto a outros tipos de esporte que evocavam relações mais restritas a pequenos

grupos. Era como se o valor da competição fosse se difundindo de forma mais ampla, penetrando nas relações sociais, encontrando eco entre a população (em alguma medida passava a estimular uma competitividade vivida coletivamente). Isso diria respeito não apenas à organização da sociedade em si, marcada por valores tradicionais (que pressupõem a predominância dos laços de solidariedade "familiar", uma "ética da casa", na qual vigoram valores patriarcais, de personalidade e afetividade, como aposta Roberto da Matta), mas também à aspiração do país de entrar na disputa internacional que se configurava a partir de novas bases.

Se, como apontamos anteriormente, identificamos no futebol a combinação de elementos como play e game, performance e matriz combinatória (ou seja, de talento pessoal ao mesmo tempo em que é necessária a observância de regras), os seus desdobramentos no país revelam uma leitura bastante específica desses elementos. Como exemplo disso, destaca-se a figura de Friedenreich, um dos pioneiros da chamada "tropicalização" do futebol, na qual teria se criado um "jeito brasileiro" de jogar. Este pressupunha a malícia, a ginga, aspectos que são recorrentemente associados à cultura negra. É, inclusive, bastante sugestiva a enorme freqüência com que aparece a história que trata do momento de "fundação" do nosso "estilo" de jogar. Nela, Friedenreich é quase sempre descrito como uma mistura de craque e herói, que teria deflagrado o momento mítico, ao rasgar os manuais ingleses. Essa história poderia estar tanto indicando de forma metafórica a prevalência dos aspectos lúdicos (do play, da performance, etc) sobre o cumprimento das regras

(a disciplina), quanto estar sugerindo a reelaboração destas regras, de modo que passassem de forma mais incisiva pela dimensão lúdica.

Este tipo de estilo veio a tornar-se marcante no futebol brasileiro. O caso de Friedenreich foi citado a título de exemplo de um processo que se acentuaria com o passar do tempo. Como apontamos no capítulo ZZ<sup>112</sup>, o futebol surgiu no bojo de um processo de secularização do esporte que aos poucos foi ganhando interpretações mágicas. Esta leitura que se fez desses valores aponta para a tensão que cercou o universo simbólico desse jogo desde a sua popularização.

O futebol brasileiro tem sido constantemente descrito como futebol-arte, isto é, um jogo que está principalmente baseado no trabalho individual do jogador. Isto implicaria na utilização de sua habilidade pessoal, seus recursos próprios, os quais se realizariam na construção de um espaço criativo que se expressava a partir da ruptura de certas regras. Este procedimento estaria vinculado a uma relação prioritariamente lúdica com esta atividade, na qual se destacaria o caráter de play.<sup>113</sup> Ou seja, poder-se-ia dizer que o futebol, no Brasil, foi associado predominantemente ao play, entendido não apenas como a performance individual de cada jogador mas também como a atitude de brincadeira dentro de campo. Isto não significa que o jogador possa transgredir todas as regras - se algumas delas não forem respeitadas o jogo simplesmente não tem seguimento. Muitos, entretanto, reconhecem uma certa irreverência como um "estilo brasileiro" que compensaria a não obediência a certas regras do conjunto. Não é raro ouvir-se dizer que determinado jogador "brincava" com a bola, desde Friedenreich até

Zico, passando por Pelé e principalmente Garrincha.<sup>114</sup>

Esta questão traz consigo outros desdobramentos. Ao mencionar o lúdico, a "brincadeira", nos referimos a uma atividade cujo princípio norteador residiria no prazer do ato em si, isto é, tal atividade se esgotaria em si mesma. Na brincadeira, não há preocupação com resultados ou recompensas extrínsecas a ela. Ao se atribuir uma atitude "bricalhona" ao futebol brasileiro, não se pretende com isto dizer que nele não esteja presente um intenso desejo de vitória sobre os demais times ou que o motivo que leva os jogadores (principalmente) a competir seja o simples gosto pelo esporte. O desdobramento do futebol no país abriu inclusive brechas para se constituir uma frente para várias aquisições extrínsecas a este jogo, como a ascensão social de rapazes pobres. Entretanto, o que queremos enfatizar é que o tipo de futebol que acabou se constituindo no imaginário social, desde a sua origem, foi um jogo que permitia a plena aparição da espontaneidade, da criatividade e da improvisação, enfim, elementos que pertencem à esfera da brincadeira e que são preteridos no entendimento do esporte. Isso pode ser percebido, inclusive, na forma como a "peleja" é encarada pelos torcedores. Em geral, eles exigem virtuosismo de sua equipe. Para que o clímax se realize plenamente não basta que um time obtenha a vitória, é preciso também que ele, através de belas jogadas, dribles desconcertantes e até "goals de placa" (de extrema habilidade, driblando vários adversários), demonstre a sua superioridade sobre a outra equipe.

Uma outra forma de se identificar esta questão, é através da observação do estilo de jogo de outros países. Não deve ser à toa que o futebol europeu, ainda

hoje, é chamado de futebol-força (apesar do intenso e crescente intercâmbio entre jogadores de diversas partes do mundo). Ou seja, isto indica uma prática baseada no corpo, na velocidade, e no preparo físico, bem como na técnica e na disciplina (obediência às regras e ao conjunto). Ao futebol brasileiro, por sua vez se atribuiria a condição de futebol-arte sendo seu "traço marcante o elemento lúdico, o que representaria um corte em relação ao ethos racional. Se entendermos a racionalização como um processo pelo qual predominam os elementos do campo da razão, eliminando considerações de ordem pessoal, afetiva ou emocional, buscando uma adaptação consciente, exata e eficaz dos meios aos fins pretendidos", chegaríamos à conclusão de que isso caracterizaria o futebol-força. A observação da prática do nosso futebol se revela um espaço interessante para perceber a preponderância deste imaginário lúdico em nossa sociedade. É muito comum que um indivíduo satisfeito (mesmo tendo sido derrotado o seu time), refira-se a uma partida como um "espetáculo", um "show de bola".

A forte presença do aspecto lúdico que cerca a prática do futebol no país se manifesta de distintas formas. Provavelmente, sua relação com outras atividades tais como o Carnaval e o Samba expressam essa afinidade. Vários exemplos ilustram esta relação, entre eles o hábito de blocos de rua seguirem com reco-recos o primeiro time formado no Clube de Regatas do Flamengo e o fato de Ari Barroso ter se consagrado como speaker de transmissões futebolísticas e torcedor fanático desse time.<sup>115</sup>

Visto por outro ângulo, a importância do aspecto lúdico na vida dos cariocas se manifestava em outras

esferas. Isto ocorria não apenas na prática do jogo em si, mas também no momento de assisti-lo. Este ato vinha acompanhado tanto pelo prazer que os jogos em geral proporcionam, como também na deflagração de um elemento lúdico específico: o humor.

No que diz respeito ao futebol, nota-se que este elemento era importante na promoção da sociabilidade neste período inicial. O jornalista Mário Filho, em suas crônicas, enfatiza a peculiar relação que se estabelecia entre os torcedores que freqüentavam os estádios nas primeiras décadas deste século. Uma sutil ligação se criava entre eles, mediatizada, entre outras coisas, pela piada.

Ainda segundo o cronista, os torcedores que constantemente assistiam às partidas de futebol aos poucos iam criando uma familiaridade entre si, na medida em que, geralmente ocupavam os mesmos lugares nos estádios. Mesmo nos dias de pouco público, lá estavam eles, fiéis às mesmas cadeiras, tornando-se de certa forma "donos" daquele espaço. Desse modo, mesmo que não se conhecessem pessoalmente, já se reconheciam, respeitando os "lugares marcados", e criando um clima de familiaridade que era estimulado pelo humor.

O tamanho modesto dos estádios dos clubes, onde invariavelmente os jogos ocorriam, permitia que se expressassem não apenas gritos de encorajamento, eventuais palavrões, mas também comentários que, desfrutavam da certeza de serem ouvidos e propagados. E estes em geral eram revestidos de uma grande dose de ironia e humor, criando uma galeria de piadas que se tornou nesse momento uma "senha", a "palavra-chave" pela qual os torcedores se comunicavam —

mesmo que não se conhecessem, pois a propagação da piada não implicava numa "pessoalidade". Era um código fluido que vagava por entre os espectadores fazendo-os partilhar de um universo comum, contribuindo para a criação de uma forma própria de entendimento.

"Via-se, por assim dizer, a piada nascendo dando o primeiro vagido. Uma arquibancada, uma geral, mesmo uma social, eram laboratórios da graça, chamemo-la de bossa, do torcedor. O que vinha à cabeça saía, com o espírito ou sem ele. Às vezes era só um palavrão (...). O normal era a piada, a princípio medrosa, encorajando-se pouco a pouco, definindo-se, tomando corpo, até ganhar forma definitiva e de certo modo eterna. Ninguém sabia quem tinha inventado (...). Mas havia, de qualquer maneira, um toque pessoal. A multidão tinha cara, parecia uma pessoa, porquê se identificava com as fisionomias que se destacavam, perto ou longe da gente, por sinal não tão longe."<sup>16</sup>

Outro jornalista da época que fez considerações sobre o ambiente bem-humorado das partidas de futebol foi Aparício Torelli, mais conhecido como Barão de Itararé:

"Match de Foot-ball

O dia estava lento. Havia gente em penca.

O juiz apitou e começou a encrenca.

Nossa senhora! Mas que charivaril!

Tanta correria assim que eu nunca vi.

Um jogador, feroz, deu com o pé na bola

que foi bater, bem certa, na cartola

Dum cidadão que não contava com essa

De ver amassada a tampa da... cabeça...

A louca multidão, bruta e malcriada,  
Vaiou a um bom chefe de família honrada.  
Outro caiu por terra. Deu-lhe vaia o povo.  
Levantou-se fulo, mas caiu de novo.  
Parecia aquilo, em meu pensar profundo,  
vinte e duas fúrias, perseguindo o mundo.  
E, depois da hora e meia de combate, o juiz apitou  
O jogo estava empate.<sup>117</sup>

Anedotas, histórias, expressões, hinos, gritos de guerra de torcidas, enfim, todo um "folclore" era criado, mediatizado por relações que, se não eram exatamente "personalizadas", tampouco eram impessoais. O espectador/torcedor estava muito presente, com sua especificidade, ao contrário do que ocorreu posteriormente, com a construção do Maracanã na década de 50, que veio colocar o torcedor no anonimato, ou seja, a partir desse momento ele passa a adquirir voz apenas enquanto massa. Perde suas características particulares, sua individualidade, transforma-se numa multidão compacta, parte de um cenário que é composto de pequenas peças.

O humor também é considerado pelos envolvidos no jogo do bicho como um aspecto lúdico bastante ativo em sua prática, proporcionando fascínio e excitação ao jogo na fase que antecede ao sorteio. Uma evidência disso são os tablóides dos principais jornais de cobertura do bicho da cidade do Rio de Janeiro na Belle Époque, como *O Bicho* e *A Mascotte*, nos quais era comum ver-se seções inteiras dedicadas a charadas que desafiavam o leitor a descobrir a imagem do palpite do "bicho do dia" em um desenho. Lá estavam desenhos de palhaços que lembravam macacos, chapéus de damas elegantes que sugeriam pavões ou galinhas e velhas senhoras

magras que pareciam avestruzes. Também era comum que em outras seções se associassem políticos, jogadores de futebol e pessoas famosas em geral a animais, sendo retratados em caricaturas que mesclavam seus corpos aos de animais de forma bastante satírica. Essas charadas e piadas sugerem-nos, portanto, uma correspondência no plano social. Provavelmente estas brincadeiras permeavam os comentários que corriam de boca em boca as ruas da cidade, promovendo através do humor manifestações de crítica social (não só à nova ordem emergente como ao governo, a personalidades, ou ainda, aos novos hábitos), e ainda abrindo possibilidades para a construção de um universo mágico, de uma estética do grotesco.

Segundo Wolfgang Kayser, um dos autores mais empenhados no estudo do grotesco, só é possível experimentá-lo através da percepção, "(...) o grotesco é o mundo alheado (tornado estranho). Mas isto ainda exige uma explicação. O mundo dos contos de fadas, quando visto de fora, poderia ser caracterizado como estranho e exótico. Mas não é um mundo alheado. Para pertencer a ele, é preciso que aquilo que nos era conhecido e familiar se revele, de repente, estranho e sinistro."<sup>118</sup>

Não só sinistro mas também cômico:

"Já misturado com a amargura, assume, na passagem para o grotesco, traços de gargalhada zombeteira, cínica e, finalmente, satânica."<sup>119</sup>

Ao lado de Wolfgang Kayser, Mikhail Bakhtin é, sem dúvida, outro autor que nos traz subsídios para o entendimento da importância do humor/grotesco no

jogo do bicho. Em sua obra *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento*, o autor associa o grotesco ao exagero, ao excesso, ao bufo. Trabalhando principalmente com as imagens produzidas na Idade Média pela literatura oral e com a obra de Rabelais, Bakhtin observa que as imagens grotescas constroem um corpo bicorporal, ou seja, "(...) o corpo grotesco é um corpo em movimento. Ele jamais está pronto nem acabado: está sempre em estado de construção, de criação, e ele mesmo constrói outro corpo."<sup>120</sup> Por isso, segundo o autor, o papel de destaque é entregue às partes do corpo em que o próprio limite deste corpo é ultrapassado, pondo em evidência um segundo corpo, caracterizado geralmente pelo falo, pelo ventre, boca, nariz, nádegas (principalmente as imagens escatológicas). São enfocadas as partes do corpo que estão ligadas às partes de "baixo", vinculadas em geral a aspectos emocionais ou irracionais, e não à "cabeça", que a qual é associada à razão. Em seguida, fecha o argumento postulando que este "modo grotesco de representação do corpo" perdeu sua hegemonia apenas recentemente, ou melhor, que apenas nos últimos 4 séculos é que o canon literário conseguiu impor como dominante o corpo fechado, acabado e limitado (surge a distinção entre "linguagem familiar"/imagens grotescas e a "linguagem oficial").

O jogo do bicho, da mesma forma que outras manifestações lúdicas que apresentavam imagens bicorporais e bufas, como por exemplo o Carnaval, parece sugerir uma outra lógica ou ordem (o outro), atuando, em certo sentido, como uma dimensão crítica ao projeto moderno que era implementado no país.<sup>121</sup>

Assim, conviviam no Rio de Janeiro da Belle Époque,

imagens e discursos que tratavam tanto do indivíduo e da família "ideal", "regenerada", "sóbria", "auto-controlada", são, "trabalhadora" e "disciplinada" quanto outros que promoviam o "riso", o "exagero", a "mistura de corpos", "promessas" a entidades religiosas, ou seja, referências consideradas indesejáveis, que emperravam o "progresso", o aumento da produção e o desenvolvimento pleno da "nação". Se, por um lado, o aparato estatal manifestou, desde a Primeira República, o desejo de organizar uma sociedade secular marcada pela disciplina, sobriedade e pelo auto-controle (que não necessariamente encontrava-se em oposição aos códigos e valores sociais suscitados pelos jogos de azar e até pelo jogo do bicho), por outro, é preciso que se diga também que este projeto esteve sempre em constante tensão, devido à presença do clima mágico/religioso e das imagens satíricas, exageradas e bicorporais que cercavam a prática do jogo do bicho.

Apesar de seu discurso ter alcançado a hegemonia em diversas esferas, a elite dirigente não conseguiu erradicar o ethos anterior. Ao lado de categorias como trabalho, saúde, moderno, limpeza/pureza, ordem e progresso, democracia, civilização, futuro, permanecem outras como fé, acaso, mistura, sorte/destino e malandragem. Em torno dessas categorias foram elaborados símbolos que, em certos casos, alcançaram status de "tradição" junto aos agentes sociais do período em questão<sup>122</sup>. Assim, ao longo do século XX, foram construídas e reforçadas tradições que estavam em constante tensão com o "projeto modernizador" implementado pelo Estado. Nesta condição, também se enquadram as duas atividades lúdicas abordadas neste ensaio. Se, por um lado, tornou-se cada vez mais

freqüente o "reconhecimento" do Brasil como o "país do futebol e do Carnaval", por outro, os setores mais privilegiados da população apenas admitem, e assim mesmo com restrições, que o jogo do bicho faz parte de "nossa cultura" ou "tradição popular". Ou seja, ao erigir esta "nova nação moderna", o aparato estatal "funda", "inventa tradições", as quais encontram respaldo ou não junto aos outros extratos sociais. Da mesma forma, a chamada "cultura ou tradições populares", igualmente "inventadas", operam da mesma forma.<sup>123</sup> Aliás, os discursos acerca do futebol e do jogo do bicho, produziram um universo próprio, "mágico", rico em imagens/símbolos, o qual se tornou um dos principais referenciais para representações de nação realizadas no Brasil.<sup>124</sup>

Poderíamos a esta altura, indagar em que medida estas representações, ou melhor, estas tradições são relevantes para a sociedade carioca da Belle Époque.

Como observam E. Hobsbawn e T. Ranger, as sociedades ocidentais assistiram, a partir do final do século XIX, a invenção de diversas tradições que asseguravam ou expressavam identidade ou coesão social. A velocidade em que se transformam as formas tradicionais de governo, valores, hierarquias sociais e políticas colocava em pauta a necessidade de novos métodos, novas formas de estabelecer alianças. Deste modo, tentando dar conta desse novo contexto são "inventadas" as "tradições oficiais e as não-oficiais". As oficiais "(...)que podem ser chamadas de 'políticas' - surgidas acima de tudo em Estados ou movimentos sociais e políticos organizados, ou criados por eles; e as não-oficiais — que podem ser denominadas 'sociais' — principalmente geradas por grupos sociais sem



Um dos bailarinos e pianista BEX são os verdadeiros senhores dos bailes a fantasia - qualquer mascarado por mais irracional que pareça, se converte no melhor pianista ao saber uma toada de música. Além disso as suas vozes claras e suaves encham a domo com os cânticos, arrastando os pares ao constante vórtice das danças.

Ótima se os pianos RITTER nos Clubes de Cera Standard. A. Cavatini, rua do Ouvidor 196, antigo 72. Rio. - Filial em N. Pádua, sistema Crystal 18 e aviação em todo Brasil. Formosa, 1900, com música e outras condições onde não favoreça a parte mandata do piano RITTER e da pianista BEX.

O Careta. Rio de Janeiro, 20.02.1909.



O Bicho. Rio de Janeiro, 19.07.1910

organização formal, ou por aqueles cujos objetivos não eram específica ou conscientemente políticos, como os clubes e grêmios, tivessem eles ou não também função políticas."<sup>125</sup>

No contexto analisado ao longo deste livro, a situação não é muito distinta. A capital e seus habitantes passavam por profundas transformações que tinham como modelo a cidade e a sociedade européia. Grupos sociais, ambientes e contextos sociais novos ou velhos, mas sempre alterados exigiam um novo instrumental que garantisse a "identidade", que estruturasse as relações sociais. Se, por um lado, essa identidade é, num certo sentido, construída pelo Estado, por outro, nesse momento de transformações há uma "invenção" realizada por parte da própria sociedade, que através da aceitação ou não desses valores, bem como a partir da sua re-tradução, lança-se num processo de criação de singularidades, inventando ídolos, mitos, histórias; enfim, inventando sua tradição.

Em resumo, se o Estado foi feliz na implantação de certos códigos sociais, esbarrou também na resistência popular que se traduziu numa aparente conviência, numa conduta malandra que escondia um sorriso, ou melhor, uma gargalhada aparentemente irracional e indomável: a mesma que amedronta o "usurpador"<sup>126</sup> em seus sonhos.

## 7. Notas

<sup>1</sup> BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*, São Paulo, UnB/HUCITEC, 1987, p.419.

<sup>2</sup> O jogo é a base de qualquer cultura. Nele, se assentariam, por exemplo, a linguagem, os mitos e os ritos. Maiores detalhes, ver HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*, São Paulo, Perspectiva, 1980 e ECO, Umberto. *Sobre os espelhos e outros ensaios*, Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1989.

<sup>3</sup> Período compreendido pelo último quartel do século XIX e as duas primeiras décadas do século XX, em que a cidade do Rio de Janeiro adquire um "ar francês". A elite dirigente desejava ardentemente erigir uma "Paris dos trópicos", colocar-se em pé de igualdade com a Europa.

<sup>4</sup> Durante a gestão do prefeito Pereira Passos (bem no início do século XX), foram realizadas diversas modificações no traçado urbano (a cidade deixa de estar voltada para a praça do poder do período colonial, a Praça XV, e volta-se,

por assim dizer, para o porto que simbolizava o poder do complexo cafeeiro, o Cais Mauá). Foram derrubados vários cortiços, sobrados (ficou conhecido como o "bota-abaixo") e abriram-se grandes avenidas, na tentativa de dar um tom europeu à capital. Para que isso fosse possível, foi expulsa do centro da cidade a maioria da população pobre que ali vivia. Além disso, instituiu-se a vacinação obrigatória a toda população. Oswaldo Cruz e seus sanitaristas procuravam conter as epidemias que eram recorrentes no Rio de Janeiro. Essas intervenções tinham como objetivo mudar a imagem da capital e conseqüentemente do país, romper com o "passado colonial" e sintonizar-se com a Europa. Mais detalhes, ver BRENNA, Giovanna Rosso del (org.), *O Rio de Janeiro de Pereira Passos*, Rio de Janeiro, Index, 1985.

<sup>5</sup> Cf. RAMA, Angel. *A cidade das letras*, São Paulo, Brasiliense, 1985.

<sup>6</sup> No Brasil, a construção da "cidade ideal", do "país civilizado" (sintonizado com o capitalismo internacional) e do "corpo social sadio", se intensificou com a implantação do Estado Republicano. A partir de então, procurou-se estabelecer, de forma autoritária e emblemática, como padrão de comportamento, o lema positivista — *ordem e progresso* (presente na bandeira nacional). Podemos citar como exemplos, tanto manuais que visavam orientar os indivíduos na esfera pública e privada quanto as intervenções físicas que foram realizadas nos centros urbanos.

<sup>7</sup> Segundo o antropólogo G. Bateson (*The Eidos of Iatmul Culture in: Naven* Cambridge, Cambridge University Press, 1936, p. 220), *ethos* é um sistema de atitudes emocionais que governa qualquer valor que um determinado grupo social (ou uma dada comunidade) aplica a situações diversas (e adversas). Seria o "sistema de organização padronizado culturalmente dos instintos e emoções dos indivíduos" (tradução nossa).

Em sua obra, *A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo*, Max Weber ressalta como os valores presentes no modelo de conduta puritano europeu (em especial inglês) contribuíram para a construção de um *ethos* capitalista, que desdobrou-se em uma cultura secular cumulativa (Cf. Weber,

Max. *A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo*, 5a. ed., São Paulo, Pioneira, 1987, pp. 65-133).

Neste sentido nota-se um esforço (e uma preocupação) por parte da elite dirigente em implantar no país um modelo de conduta ascética. Esta necessidade situava-se num contexto em que as transformações econômicas, política e sociais demandavam a existência de uma sociedade, ou melhor, de uma mão-de-obra treinada e disciplinada. Ver CARVALHO, Maria Alice de. *Cidade e Fábrica: A construção do trabalho na sociedade brasileira*, Campinas, UNICAMP/dissertação de mestrado, 1983,(mimeo.).

<sup>8</sup> BILAC, Olavo "Manias: Café Cantante", in: *Rio de Janeiro em prosa e verso*, Rio de Janeiro, vol.5, José Olympio editora, 1965, p.275.

<sup>9</sup> CARVALHO, José Murilo de. "O Povo do Rio de Janeiro: Bestializados ou Bilontras?", in: *Revista do Rio de Janeiro*, Niterói, vol.1, no. 3, maio/ago, 1986, p.12.

<sup>10</sup> Mesmo assim não formavam um projeto claro e homogêneo, uma vez que cada segmento social detinha uma concepção própria acerca de instaurar essa "nova ordem".

<sup>11</sup> O fim do tráfico negreiro e a Abolição colocavam em questão a constituição de um mercado de trabalho assalariado, o que representava não apenas a disponibilidade de mão-de-obra mas também de um questionamento acerca do juízo de valor que cercava tal noção. Até esse período, a idéia de trabalho estava associada aos escravos, o que trazia consigo um sentido menor e degradante. A reelaboração desta categoria se impunha não apenas no intuito de estabelecer uma relação que permitisse o bom funcionamento da economia (uma vez que a elite dirigente não disporia mais de escravos para viabilizar seus empreendimentos, bem como os recém-libertos manteriam a partir de então uma outra relação de necessidade com o trabalho para garantir sua sobrevivência) mas também o estabelecimento de um conjunto de valores que afastasse o fantasma da "desordem social" que a abolição trazia consigo (já que de uma hora para outra nivelava a todos, transformando-os teoricamente em "iguais"). Nesse sentido, era fundamental se estabelecer uma ideologia que prezasse a disciplina, a competência

profissional e a dedicação. Entretanto, as condições adversas sob as quais ocorreu esse processo de transição, com uma acirrada disputa de empregos, salários extorsivos (que muitas vezes mal davam para sobrevivência), jornada de trabalho exaustiva, bem como todo o conteúdo normativo que estava implícito, fazia com que muitas vezes os indivíduos não apenas não conseguissem obter um emprego, mas também não o desejassem. Havia, entre determinados indivíduos, a opção por não se tornarem trabalhadores assalariados, isto é, não se submeterem a uma ordem que não lhes favorecia (proliferavam os biscateiros, os ambulantes, os jogadores profissionais e vendedores de jogo do bicho).

<sup>12</sup> Frequentemente afastamos de nós a idéia ou somos levados a não acreditar que o espaço da cidade seja um ambiente de grande tensão, onde lógicas e discursos circulam, inventando novos caminhos, entrecruzando-se ou simplesmente passando ao largo uns dos outros. A eficiência do aparato estatal e a própria dinâmica das forças no sistema capitalista são especialmente hábeis em impedir as turbulências, em construir um espaço medido e estriado, em certo sentido, ocultando as disputas diárias em torno da organização do espaço físico, que implicam também na organização no plano simbólico, do imaginário. Essa eficiência, contudo, não impossibilita a identificação de algumas áreas de resistência, o reconhecimento de situações de tensão entre os discursos e as práticas do Estado e de certos grupos sociais.

<sup>13</sup> Neste momento de transição para uma ordem burguesa, estavam todavia presentes fortes aspectos de continuidade com a antiga ordem imperial, não apenas na esfera de valores, mas também de aspectos sócio-econômicos. Permanecia a subordinação social dos negros e mulatos, uma vez que sua transformação de escravo em trabalhador não havia alterado a sua posição na estrutura social, bem como o mercado de trabalho nascente estava longe de seduzi-lo na direção de tornar-se mão-de-obra disciplinada, capaz de se orientar de acordo com o *ethos* capitalista.

<sup>14</sup> Ao abordar essa questão, o autor define como está utilizando o conceito de cultura:

"(...) é entendida aqui como uma espécie de recurso, de formas ou alternativas de conduta ou comportamento historicamente disponíveis aos membros de uma determinada comunidade ou classe social. Este conceito não se confunde com o de sociedade, que é concebida como arena de lutas ou as circunstâncias sociais que dão ensejo à utilização das formas ou alternativas culturais disponíveis." Cf. CHALHOUB, S. *Trabalho, Lar e Botequim. O cotidiano dos trabalhadores no Rio de Janeiro da Belle Époque*, São Paulo, Brasiliense, 1986, p. 171.

<sup>15</sup> Cf. BECKER, Howard. *Coutsiders*, N. York, Free Press, 1973. GOFFMAN, Erving (*Estigma*, Rio de Janeiro, Zahar ed., 1975) e VELHO, Gilberto (org.) (*Desvio e Divergência*, Rio de Janeiro, Zahar ed., 1974).

<sup>16</sup> CAIAFA, Janice. *Fast trips and foreignnesses. An antropological study of Hispanic Women as other in American society, USA*, Cornell University (mimeo.), 1991, p. 146 (tradução nossa).

<sup>17</sup> ibdem, p. 133 (tradução nossa).

<sup>18</sup> Algumas das idéias dos jacobinos e positivistas eram temidas pelos setores mais conservadores da classe dirigente. Eram, muitas vezes, consideradas radicais e perigosas, pois eram muito apreciadas por alguns segmentos militares. Esses grupos políticos se tornaram célebres pela liderança em rebeliões deflagradas nesse período. Maiores detalhes, ver CARVALHO, José M. *Os Bestializados. O Rio de Janeiro e a República que não foi*, São Paulo, Cia. das Letras, 1987.

<sup>19</sup> A solução para que a estabilidade fosse consolidada no Regime Republicano teve como mentor Campos Salles (Presidente da República no período de 1898 a 1902) e visava antes de mais nada, articular um grande partido no governo, tendo como sustentação as oligarquias rurais espalhadas pelo país.

<sup>20</sup> Manipulando o conceito de liberdade através da propaganda, o Estado Republicano o colocou como sustentáculo do universo ideológico da nascente burguesia cafeeira. Encontrou na fachada liberal, e principalmente no cientificismo de cores positivistas, os esquemas explicativos para a nova ordem a ser implementada.

<sup>21</sup> SEVCENKO, Nicolau. *Literatura com Missão. Tensões sociais e criação cultural na Primeira República*, São Paulo, Brasiliense, 1989, p.26. Segundo o autor, a principal preocupação da elite era então, se identificar com o mundo "civilizado", abandonando tudo que pudesse lembrar "barbárie" ou atraso.

<sup>22</sup> NEVES, Margarida de Souza. *Vitrines do Progresso*, Rio de Janeiro, Depto. de História/PUC-RJ/FINEP, 1976. A autora ressalta aspectos que sugerem essa continuidade. Segundo ela, as gerações seguintes à abolição continuaram herdando do passado a visão que a sociedade senhorial escravista criou de si mesma.

<sup>23</sup> MURICY, Katia. *A Razão Cética. Machado de Assis e as questões de seu tempo*, São Paulo, Cia. das Letras, 1988, p.14.

<sup>24</sup> BRITO BROCA. *A vida literária no Brasil — 1900*, Rio de Janeiro, J. Olympio, 1975, p.31.

<sup>25</sup> Basta recordarmos a importância que tem no Brasil o rígido modelo social vitoriano.

<sup>26</sup> SENNETT, Richard. *O Declínio do Homem Público. As tiranias da intimidade*, São Paulo, Cia. das Letras, 1988, p.31. Segundo o autor, no século XIX a expressão espaço público já havia adquirido seu sentido urbano, ou seja, uma região fora do âmbito familiar caracterizada pelo anonimato.

<sup>27</sup> BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas. Magia, Técnica, Arte e Política*, São Paulo, Brasiliense, 1987, p.253.

<sup>28</sup> CARVALHO José Murilo de. op.cit. O autor sugere que ao contrário do que aparentava aos "homens fortes" da República, que classificavam como "bestializadas" as atitudes dos populares da capital, suas atitudes eram muito oportunas ao não seguir as regras provenientes da esfera institucional. Seguir essas regras, no caso, seria ser ingênuo, não sobreviver, ou seja, aí sim ter uma atitude "bestializada".

<sup>29</sup> ibdem.

<sup>30</sup> Em oposição à conduta exemplar proposta pelo Estado, temos a figura do malandro, um misto de herói e bandido popular. Aliás, "ser malandro", torna-se, de certo modo, uma forma paradigmática de agir de toda população, uma questão de sobrevivência no Brasil. Ver MATTA, Roberto

da. *Carnaval, Malandros e Heróis. Para uma sociologia do dilema brasileiro*, Rio de Janeiro, Zahar ed., 1979.

<sup>31</sup> Ao definir o perfil do "bom cidadão", modelos de conduta no espaço público e privado, o Estado da República Velha definiu também fronteiras a partir das quais vários indivíduos foram jogados na ilegalidade. A *lei de vadiagem* (de 1890) e a *lei do jogo* (de 1860 e de 1899, mais rigorosa) são belos exemplos dessas fronteiras. Um dado, entretanto, mostra que o intuito do Estado ao formular essas leis mais uma vez não era a equidade, tão pregada pelos discursos liberais. A lei que tentava "coibir a vadiagem" se dirigia apenas para aqueles que não tinham como prover seu sustento por outros meios. As leis que proibiam os jogos qualificados como de "azar" toleravam, em contrapartida, os prados e as jogatinas promovidas pelos cassinos. A ação e o discurso do Estado apresentavam claramente pesos e medidas diferenciados segundo o grupo social.

Essas leis, no entanto, não abrangiam os esportes. Não havia, a princípio, uma preocupação em oferecer uma orientação para o lazer associado à prática do desporto. Até o aparecimento do futebol como esporte popular, em meados da década de 10 deste século, a orientação do Estado se fez sentir em várias esferas da vida privada mas não havia uma determinação claramente esportiva. Esportes como remo, cricket, natação, ciclismo e mesmo o futebol (no início) não suscitavam maior interesse. As atividades como capoeira, briga de galo e jogo do bicho eram mais atraentes, apesar do esforço do Estado em condená-las e combatê-las. O processo que deveria "civilizar" o país baseando-se no auto-controle do indivíduo apenas "engatinhava".

<sup>32</sup> Segundo um dos principais cronistas do país daquele período, Luis Edmundo:

"(...) Até o final do século que passou, nós vivíamos, a bem dizer, indiferentes aos prazeres e às alegrias salutaras do esporte. A geração que vai proclamar a República, exceção feita aos homens que seguiam a carreira das armas, era uma geração de fracos e enfezados, de lânguidos e de raquíticos (...), o que se fazia era evitar esforços tidos como nocivos à saúde." (in: Luis Edmundo. *O Rio de Janeiro do*

*Meu Tempo*, Rio de Janeiro, Xenon ed., 1987, p. 319).

<sup>33</sup> ELIAS, Norbert et DUNNING, Eric. *Quest for excitement sport and leisure in the civilizing process*, N.York, Basil Blackwell, 1986, pp. 31-36.

<sup>34</sup> Segundo coloca o autor: "a concepção de uma 'natureza dupla' do homem está presente tanto na tradição cristã quanto no pensamento filosófico de Aristóteles a Descartes". Cf. SODRÉ, Muniz. "Futebol, Teatro ou Televisão?" in: *Monopólio da fala*, Petrópolis, Vozes, 1989, p.137.

<sup>35</sup> *Ibidem.*, p. 139 (grifo do autor). Ver também FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*, Petrópolis, Vozes, 1986.

<sup>36</sup> A consagração do modelo escolar americano (pioneiro na adoção da ginástica e dos esportes) e a adoção do modelo econômico norte-americano trouxeram consigo um novo padrão masculino: o sportmen-empresário, homem descontraído, moderno, prático (SOUSA, Claudio de. Revista Feminina, Rio de Janeiro, 1918 Apud. *Nosso Século*, São Paulo, ed. Abril, 1980, p. 116).

<sup>37</sup> Poderíamos citar, por exemplo, o carnaval que sofreu algumas proibições, por um certo tempo (por determinação da elite), tais como o uso da fantasia de índio. Tentava-se impor uma versão européia do carnaval com arlequins e colombinas.

<sup>38</sup> Eventualmente ocorrem incidentes nos estádios envolvendo as torcidas ou mesmo os jogadores. Nesses momentos a figura do árbitro ou juiz da partida é fundamental para que seja acionada as regras e a disciplina no jogo. Em outras palavras, se, por um lado, um juiz pouco "habilidoso" pode contribuir para provocar grande tumulto, por outro, um juiz "convicente", geralmente, pode ajudar a conter tanto os possíveis descontroles dos jogadores quanto do público.

No entanto, existem algumas torcidas que são famosas internacionalmente pela sua violência. Um bom exemplo é a violência praticada por alguns membros da torcida inglesa, conhecida como *Hooligans*, que já provocou diversas mortes. Esses torcedores são tão temidos que na Copa do Mundo de 1990 os jogos da seleção inglesa foram realizados em uma ilha da Itália (Sardenha), de modo a minimizar os possíveis

estragos que esses indivíduos viessem a provocar.

<sup>39</sup> Do músico, por exemplo, se exige um auto-controle para que não haja interferência na harmonia dos sons; do espectador é exigida uma relativa contenção de sua emoção e de seu aplauso até o final.

<sup>40</sup> ECO, Umberto. op.cit., pp.276-277. Segundo o autor, o jogo não é só performance *play*, mas também *game* com sua matriz combinatória e regras, ou seja, entrar no jogo é também observar as regras. Existe um objeto abstrato, o jogo como *game*, e existem comportamentos concretos, uma performance que é o *play*. Este, segundo o autor, foi o ponto negligenciado na abordagem de J.Huizinga (in *Homo Ludens*, op.cit.), mas é importante para a compreensão do papel do esporte nas sociedades contemporâneas.

<sup>41</sup> HELAL, Ronaldo. *O que é Sociologia do Esporte*, São Paulo, Brasiliense, 1990, p. 24.

<sup>42</sup> idem., pp.25 a 27.

<sup>43</sup> idem., p. 28.

<sup>44</sup> Para a grande maioria dos autores, Miller é o grande fundador deste esporte no país. Segundo eles, em 1895, no grande descampado da Várzea do Carmo (hoje conhecida no centro da cidade como Glicério) foi realizada a primeira partida ou *match* (um tanto quanto desorganizado) do país. Acredita-se que foi entre equipes de duas importantes empresas de São Paulo daquela época, a Gas Company e a São Paulo Railway. Entretanto, é preciso levar em conta também o trabalho de difusão realizado por Oscar Cox no Rio de Janeiro.

<sup>45</sup> RODRIGUES Fo., Mário. *O negro no futebol brasileiro*, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1964, p.10.

<sup>46</sup> PEDROSA, Milton. *Gol de Letra*, Rio de Janeiro, Liv.ed. Gøl, 1968, pp.17-18.

<sup>47</sup> No entanto, com o popularização do esporte, a pressão das torcidas e da opinião pública, os presidentes de clubes começaram a ser obrigados a investir nos bons jogadores, oferecendo-lhes regalias e até mesmo um bom salário.

<sup>48</sup> LIMA BARRETO ("O Football" in: *Careta*, publicado no Rio de Janeiro em 01.07.92) é um dos que atacam o futebol,

segundo ele:

"Não é normal falar tanto no esporte que dizem que é bretão (...). Não é possível que as autoridades policiais vejam semelhante coisa. O Rio de Janeiro é uma cidade civilizada e não pode estar entregue a certa malta de désordeiros que querem se intitular *sportmen*. Os apostadores de briga de galo se portam melhor. Entre eles não há questões nem brigas. As apostas correm em paz e a polícia não tem o que fazer com eles, entretanto, os footballers todos os domingos fazem rolos e barulho e a polícia passa-lhes a mão na cabeça. Tudo tem limite e o football não goza de privilégio de coisa inteligente".

Entretanto, ao que parece, sua crítica não se refere tanto à difusão ocorrida entre os populares, mas sim ao fato de ter sido num primeiro momento praticado por membros da elite ou estrangeiros.

<sup>49</sup> *Sports*, Ano I, no.1, 6 de agosto de 1915 (grifo nosso).

<sup>50</sup> Inclusive, paralelamente, funda-se uma liga contra o futebol com a finalidade de estudar "cientificamente" as desgraças que o esporte causava.

<sup>51</sup> Ver RODRIGUES, Nelson e Mário Filho (orgs.). Fla — Flu... e as Multidões Despertaram, Rio de Janeiro, ed. Europa, 1987, p.23 (grifo nosso).

<sup>52</sup> RODRIGUES Fº., Mário. op.cit., p. 122.

<sup>53</sup> ARAÚJO, Ricardo Benzaquen de. *Os Gênios da Pelota*, Rio de Janeiro, Museu Nacional (dissertação de mestrado), 1980, (mimeo.).

<sup>54</sup> idem, p.47. O autor sugere que há uma auto-exigência que permeia a prática do futebol. O individualismo qualitativo dos praticantes está submetido a uma disciplina rígida. Caso algum dos jogadores tente romper com isso, este se torna uma peça nula, acaba tornando mais difícil a concretização das funções dos outros jogadores.

<sup>55</sup> ibdem, pp.60-61. Aliás, curiosamente, lançando mão da linguagem poética, Jorge Benjor identifica também os mesmos elementos apontados por Benzaquen de Araújo para se definir um "jogador de sucesso":

"(...) Mas para ser um bom zagueiro  
Não pode ser muito sentimental

Tem de ser sutil e elegante  
Ter sangue-frio, acreditar em si e ser leal  
Zagueiro tem de ser malandro (...)  
Tem que ser ciumento  
E ganhar todas as divididas (...)  
Nessa guerra maravilhosa de 90 minutos (...)"

(Música "Zagueiro" in: *Solta o Pavão*, LP, 1975)

<sup>56</sup> PEIXOTO, Afrânio "Desporto e Disciplina" in: *Sports*, Rio de Janeiro, ano I, no. 1, 6 de agosto de 1915.

<sup>57</sup> Cf. MATTA, Roberto da. *Universo do Futebol*, Rio de Janeiro, ed. Pinakotheke, 1982, p.17.

<sup>58</sup> ECO, Umberto op.cit., p.282. Essa passagem do autor se aproxima muito ao ponto de vista de W.Benjamin (op.cit.), ou seja, o jogo se constitui (para as sociedades contemporâneas) em uma oportunidade para "treinar" e se preparar para os obstáculos do cotidiano, ou ainda, para extravasar as tensões do dia-a-dia.

<sup>59</sup> MATTA, Roberto da. *Universo do Futebol*, op.cit., p.26.

<sup>60</sup> Nelson Rodrigues criou vários personagens ligados ao mundo do futebol, que retratam esta ligação com a dimensão mágica. Entre eles, destacam-se o "Profeta" e "Sobrenatural de Almeida". Segundo suas próprias palavras:

"O Profeta surgiu no começo do campeonato de 1963 e logo vaticinou que o Fluminense seria campeão como estava previsto há 6000 anos." (in: RODRIGUES, Nelson. op.cit., p.132).

Já Ivan Cavalcanti Proença nos explica quem era Sobrenatural de Almeida:

"Personagem fantástico (com uma perna mais curta que a outra), criado por Nelson Rodrigues, simbolizando a influência de fatores extrínsecos ao jogo em si." (in: PROENÇA, Ivan Cavalcanti. *O Futebol e a Palavra*, Rio de Janeiro, J.Olympio, 1981, p.119)

<sup>61</sup> PROENÇA, Ivan C. op.cit., p.40 (Palavras de Armando Nogueira).

<sup>62</sup> Apud: RODRIGUES, Nelson e FILHO, Mário.(orgs.) op. cit., p. 39.

<sup>63</sup> AZEVEDO, Maurício. (org.) *85 Anos de Glórias — Flamengo*, Rio de Janeiro, ed. Lidador, 1980, p. 109.

<sup>64</sup> ibdem, p.108.

<sup>65</sup> PROENÇA, Ivan C. op.cit., p.103.

<sup>66</sup> idem, pp. 64 e 65.

<sup>67</sup> Cf. LUIS EDMUNDO op.cit., pp. 335 e 336.

<sup>68</sup> idem, p.355.

<sup>69</sup> LUIZ EDMUNDO. op.cit., p. 337 (grifo do autor).

<sup>70</sup> O Barão de Drummond também ganhou muito dinheiro com a especulação imobiliária em Vila Isabel (e adjacências), pois além de dispor de grande extensões de terras nesta área, controlava também o principal meio de transporte da região (no ano de 1872, o governo imperial concedeu também a permissão ao Barão de Drummond de explorar uma linha de bondes entre a cidade e os bairros do Andaraí, Vila Isabel, Grajaú e Maracanã, São Francisco Xavier e Engenho Novo. Nascia a Companhia Ferro-Carril de Vila Isabel).

<sup>71</sup> VIDAL, Armando. *O Jogo, a Administração e a Justiça*, Rio de Janeiro, Typ. Annaes, 1917.

<sup>72</sup> Charge encontrada in: *O Malho*, Rio de Janeiro, no.8, 8 de novembro de 1902.

<sup>73</sup> Cf. Polêmica entre Maurício Lacerda e a Cia. Nacionaes do Brasil de Loterias in: *Jornal do Commercio*, de 9 a 17 de dezembro de 1917, Typ. do Jornal do Commercio, 1917.

<sup>74</sup> LUIS EDMUNDO. op.cit., p. 343 (grifos do autor).

<sup>75</sup> Cf. *O Malho*, Rio de Janeiro, ano I, no.2, 4 de outubro de 1902.

<sup>76</sup> Cf. *O Malho*, Rio de Janeiro, no.21, 7 de fevereiro de 1903.

<sup>77</sup> ELIAS, Norbert et DUNNING, Eric. op.cit., p.25.

<sup>78</sup> CABRAL, Oswaldo R. *Folclore do Jogo do Bicho*, Porto, Liv. Simões Lopes, 1960, p.5-6.

<sup>79</sup> FREYRE, Gilberto. *Casa Grande e Senzala*, 1º. vol., 6ª. ed., Rio de Janeiro, J. Olympio, 1952, p.283.

<sup>80</sup> ECO, Umberto. op. cit., p. 275.

<sup>81</sup> CASCUDO, Luis da Câmara. *Dicionário do Folclore Brasileiro*, Rio de Janeiro, INL, 1954, pp. 411-413.

<sup>82</sup> CABRAL, Oswaldo R. op.cit. pp.7-8.

<sup>83</sup> CHALHOUB, Sidney. op.cit., p.26.

<sup>84</sup> PACHECO, Renato J. Costa. *Antologia do Jogo do Bicho*, Rio de Janeiro, Org. Simões, 1975.

<sup>85</sup> Período bastante tumultuado, circunscrito ao final do Império aos primeiros anos da República, marcado pela emissão exacerbada de papel-moeda, (o qual não dispunha de lastro) e pela especulação financeira.

<sup>86</sup> SEVCENKO, Nicolau. op.cit., p. 26

<sup>87</sup> LOBO, Eulália Maria L. *História do Rio de Janeiro (do capital comercial ao capital industrial e financeiro)*, Rio de Janeiro, IBMEC, 1978, vol.2, p.469.

<sup>88</sup> SEVCENKO, N. op.cit., p.52.

<sup>89</sup> idem, pp. 28 e 29.

<sup>90</sup> Cf. CAVALCANTE, Berenice O. "Beleza, Limpeza, Ordem e Progresso. A questão da higiene na cidade do Rio de Janeiro, final do século XIX." in: *Revista Rio de Janeiro*, Niteroi, UFF, vol.1, n.º.1, dezembro/1985, p.96.

<sup>91</sup> idem, pp. 96 e 97.

<sup>92</sup> Cf. ABREU, Maurício de A. "Da Habitação ao Habitat: a questão da habitação popular no Rio de Janeiro e sua evolução" in: *Revista Rio de Janeiro*, Niteroi, UFF, vol.1, no.2, 1986, p.48. O número de pessoas que viviam em cortiços na década de 1870 no Rio de Janeiro era bem significativo. Segundo dados levantados por Eulália Maria L. Lobo (op.cit., p.360 e 440) girava em torno de 15% da população, ocupando principalmente os casarões do centro da cidade.

<sup>93</sup> VIRILIO, Paul. *Vitesse et Politique*, Paris, ed. Galilée, 1977.

<sup>94</sup> Gilles Deleuze e Felix Guattari (in: *Mil Mesetas — Capitalismo y Esquizofrenia*, Espanha, Pre-Textos/Valencia, 1988.) trabalham também com esta noção. Segundo eles, a *máquina de guerra* é de natureza diferente do aparato estatal; enquanto o primeiro é algo em forma pura de exterioridade, o segundo se constitui em uma forma de interioridade e que se impõe como modelo. Em outras palavras, todos eles, inclusive P. Virilio, consideram como sendo máquina de guerra tudo aquilo que atua de forma exterior e que promove a oposição ou renovação (*a metamorfosis*), subvertendo códigos e valores.

<sup>95</sup> VIRILIO, P., op.cit., p.4.

<sup>96</sup> idem, p.13 (grifo do autor), tradução nossa.

<sup>97</sup> Cf. Arlette Farge. *Vivre dans la Rue à Paris au XVIIIe. Siècle*, (p.243) in: Apud. SUSSEKIND, Flora. *As Revistas do Ano e a Invenção do Rio de Janeiro*, Rio de Janeiro, Nova Fronteira/Casa de Rui Barbosa, 1986, p.134.

<sup>98</sup> *O Malho*, de 28 de fevereiro de 1903, no.24.

<sup>99</sup> Cf. AZEVEDO, Arthur. *Garroche*, (pp.15 e 16), Apud. SUSSEKIND, Flora op.cit, pp. 51 e 52 (grifo nosso).

<sup>100</sup> idem, p.46.

<sup>101</sup> idem., pp. 56-57.

<sup>102</sup> SEVCENKO, N. op.cit., p. 62. Segundo o autor, há no Gabinete de Identificação e Estatística do Distrito Federal registros de que, entre os anos de 1907 e 1912, mais de um quarto (26%) dos criminosos presos pela polícia tinham menos de 20 anos, sendo que destes, 10% tinham menos de 15 anos de idade.

<sup>103</sup> *O Careta*, 13 de agosto de 1910, no. 115.

<sup>104</sup> *O Malho*, Rio de Janeiro, no.1, 1906.

<sup>105</sup> CALVINO, Italo. "A Cidade e os Simbolos" in: *As cidades Invisíveis*, São Paulo, Cia das Letras, 1990, p. 18.

<sup>106</sup> Cf. ABREU, Mauricio. "Da Habitação ao Habitat", op.cit., p. 54.

<sup>107</sup> *O Malho*, ano VII, no. 227, 1906.

<sup>108</sup> Cf. *O Malho*, Rio de Janeiro, ano VIII, n.º. 7, 12 de janeiro de 1911.

<sup>109</sup> Consta que o famoso Bangu Athletic Club surge em 1904, com a criação de um time de futebol da Companhia Progresso Industrial do Brasil. Esta fábrica situada no subúrbio de Bangu, no Rio de Janeiro, instituiu a prática do futebol entre seus empregados sob o pretexto de proporcionar-lhes diversão. Esta prática era comum, e alguns autores, como Joel Rufino dos Santos, vêem neste fato indícios de uma tentativa, por parte da elite dirigente, de levar os indivíduos a soltarem os "excessos", a "queimarem energias" consideradas perigosas, quando não canalizadas corretamente (Cf. SANTOS, Joel R. *História Política do Futebol Brasileiro*, São Paulo, Brasiliense, 1981).

<sup>110</sup> No final do século passado vai sendo eclipsada a hegemonia bacharelesca do Império. No lugar deste

observador literário, do "artista da retórica", surge o "artista do operatório", que por um lado fundamentou seu discurso em certa tradição retórica "realista" inspirada em um "culto a observação" e, por outro lado, em uma nova doutrina filosófica, o positivismo. Dentre eles, se destacam junto ao Estado os médicos, engenheiros e educadores, os quais tinham uma maneira peculiar de encarar a questão da cidadania. A sociedade é encarada como um "corpo sadio ou doente" e as demandas individuais são preteridas ou permitidas até certo ponto, desde que não comprometam os interesses coletivos.

<sup>111</sup> AMADO, Gilberto. "Assunto sério" in: *O País*, Rio de Janeiro, 1921. apud: PEDROSA, Milton. op.cit., p. 163.

<sup>112</sup> Cf. Capítulo III, "Dos Meetings aos Rachas".

<sup>113</sup> Vale a pena ressaltar que todo esporte tem como um de seus elementos constitutivos o aspecto lúdico. Este, entretanto, é eclipsado em favor de outros fatores como a sistematização de regras fixas, a introdução da ordem, habilidade e uma ampla organização que escapa ao controle dos seus participantes. (Cf. o cap.III; ECO, Umberto. op.cit e HELAL, Ronaldo. op.cit., pp.24 a 28.).

<sup>114</sup> Como nota Ivan C. Proença ( in: op.cit., p. 108), há inclusive no vocabulário ligado ao futebol o verbo "garrinchar", que indica "criar", inventar um drible", ou então tentar um drible irreverente, desmoralizador, "à Garrincha".

<sup>115</sup> Cf. RODRIGUES, Nelson e RODRIGUES F<sup>o</sup>., Mário. op.cit., p.106.

<sup>116</sup> RODRIGUES, Nelson e RODRIGUES F<sup>o</sup>., Mário. op.cit., p.115.

<sup>117</sup> Faz parte de seu volume de poesias publicado em 1916, intitulado *Pontas de Cigarros*, apud: PEDROSA, Milton. op.cit., p.112.

<sup>118</sup> KAYSER, Wolfgang. *O Grotesco*, São Paulo, ed. Perspectiva, 1986, p. 159.

<sup>119</sup> idem, p.160.

<sup>120</sup> BAKTHIN, Mikhail. op.cit., p. 277 (grifos do autor).

<sup>121</sup> Muniz Sodré, em seu trabalho intitulado *O Social Irrradiado: Violência Urbana, Neogrotesco e Mídia* São Paulo, Cortez, 1992) ao tratar de diversas manifestações culturais do

país (como o Carnaval), sugere-nos também associá-las ao grotesco, ou melhor, ao "neo-grotesco":

"(...)o grotesco aparece como algo nascido da comparação entre a aparência imediata e o segredo das coisas. Aparece, portanto, como ameaça ao ideal, na medida em que obriga o olhar a focar-se nas estruturas da realidade, que então se mostra convulsiva, não necessariamente bela, mas *outra*. Assim, o grotesco não se define apenas como um juízo estético que se pode fazer a propósito de um determinado objeto ou de um produto cultural, mas também como um estado crítico da consciência, quando esta se abre para a alteridade — seja o outro da produtividade, da finalidade estrita ou do belo instituído."(p. 95, grifo do autor)

<sup>122</sup> É no jogo das relações sociais que alguns símbolos ou atos ganham status de "tradição". Parece-nos bastante significativo o fato de na transição do Império para a República a bandeira do Brasil ter sido alterada por vontade dos positivistas e o hino nacional do período do Império ter sido mantido. Esse status é alcançado independentemente da vontade da classe dirigente — se trata de uma "negociação". Cf. CARVALHO, José M. de. *A Formação das Almas. O imaginário da República no Brasil*, São Paulo, Cia. das Letras, 1990.

<sup>123</sup> Estamos utilizando esta noção de maneira um pouco distinta da empregada por Eric Hobsbawn e Terence Ranger (in: *A Invenção das Tradições*, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1984). Enquanto os autores acreditam que existam tradições inventadas e genuínas, consideramos todas como produto de representações construídas por um indivíduo ou grupo social, ou seja, invenções.

<sup>124</sup> Estamos considerando "nação" enquanto uma categoria discursiva, como um "artefato cultural", ou melhor, tomando de empréstimo a definição de B. Anderson (in: *Nação e Consciência Nacional*, São Paulo, Ática, 1989): "(...) é uma comunidade política imaginada — e imaginada como implicitamente limitada e soberana." (p. 14)

<sup>125</sup> idem, p.271.

<sup>126</sup> Ver epígrafe inicial deste livro.

## 8. Bibliografia

- ABREU, Maurício A. *A Evolução Urbana do Rio de Janeiro*, Rio de Janeiro, IPLANRIO/Jorge Zahar Editor, 1987.
- \_\_\_\_\_ "Da Habitação ao Habitat: a questão da habitação popular no Rio de Janeiro e sua evolução" in: *Revista Rio de Janeiro*. Niterói, UFF, abril de 1986, n.º.2.
- ANDERSON, Benedict. *Nação e Consciência Nacional*. São Paulo, ed. Ática, 1989.
- ANDRADE, Aristélio et alli. *85 anos de Glórias*. Rio de Janeiro, ed. Lidador, 1980.
- ARAÚJO, Ricardo Benzaquen de. *Os Gênios da Pelota*. Rio de Janeiro, Museu Nacional (dissertação de mestrado), 1980, (mimeo.).

- AZEVEDO, Maurício (org.). *85 anos de Glórias — Flamengo*. Rio de Janeiro, Ed. Lidador, 1980.
- BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo, UnB/HUCITEC, 1987.
- BECKER, Howard. *Outsiders*. N.York, Free Press, 1973.
- BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas. Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo, Brasiliense, 1987.
- \_\_\_\_\_ *Obras escolhidas. Charles Baudelaire, um lírico no auge do Capitalismo*. São Paulo, Brasiliense, 1989
- BILAC, Olavo. "Manias: Café - Cantante" in: *Rio de Janeiro em Prosa e Verso, vol.5*. Rio de Janeiro, José Olympio ed., 1965.
- BRESCIANI, Maria S.M. *Londres e Paris no Século XIX: o Espetáculo da Pobreza*. São Paulo, Brasiliense, 1987.
- BRITO BROCA. *A Vida Literária no Brasil — 1900*. Rio de Janeiro, José Olympio, 1985.
- CABRAL, Oswaldo. *Folclore do Jogo do Bicho*. Porto, livr. Simões Lopes, 1960.
- CAIAFA, Janice. *Fast Trips and Foreignnesses. An Antropological Study of Hispanic Women as other in American Society*. USA, Cornell University (mimeo.), 1991.
- \_\_\_\_\_ *Movimento Punk na cidade. A invasão dos Sub*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar ed., 1985.
- \_\_\_\_\_ "América? Os Estados Unidos se constituem

por processos de anexação numa cultura que parece nunca se sintetizar", in: *Folha de São Paulo*. São Paulo, 12 de novembro de 1988.

- CALDAS, Waldenyr. *O Pontapé Inicial. Memória do Futebol Brasileiro (1894-1933)*. São Paulo, IBRASA, 1990.

- CALLOIS, Roger. *O Homem e o Sagrado*. Portugal, Edições 70, 1988.

- CALVINO, Italo. *As Cidades Invisíveis*. São Paulo, Cia das Letras, 1990.

- CARVALHO, José Murilo de. *Os Bestializados. O Rio de Janeiro e a República que não foi*. São Paulo, Cia das Letras, 1987.

- \_\_\_\_\_ "O Povo do Rio de Janeiro: Bestializados ou Bilontras?" in: *Revista do Rio de Janeiro*. Niterói, UFF, Agosto de 1986, no.3.

- \_\_\_\_\_ *A Formação das Almas. O imaginário da República no Brasil*. São Paulo, Cia. das Letras, 1990.

- CARVALHO, Maria Alice R. de. *Cidade e Fábrica: a construção do trabalho na sociedade brasileira*. Campinas, UNICAMP/dissertação de mestrado, 1983, (mimeo.).

- CASCUDO, Luis da Câmara. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. Rio de Janeiro, INL, 1954.

- CASTORIADIS, C. *A Instituição Imaginária da Sociedade*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

- CAVALCANTE, Berenice O. "Beleza, Limpeza, Ordem e Progresso: a questão da higiene na cidade do Rio de Janeiro

no final do século XIX." in: *Revista Rio de Janeiro*. Niterói, UFF, dezembro de 1985, no.1

- CAVALCANTI, Eugênio. *Os Bicheiros*. Rio de Janeiro, ed. Noite, 1940.

- CHALHOUB, Sidney. *Trabalho, Lar e Botequim. O cotidiano dos trabalhadores no Rio de Janeiro da Belle Époque*. São Paulo, Brasiliense, 1986.

- Coleção Memória do Brasil. *História do Futebol Brasileiro*. Rio de Janeiro, ed. Rio, 1981, vol. 1 (Flamengo).

- COSTA, Jurandir F. *Ordem Médica Norma Familiar*. Rio de Janeiro, ed. Graal, 1979.

- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. *Mil Mesetas — Capitalismo y Esquiosofrenia*. Espanha, Pre-Textos - Valencia, 1988.

- ECO, Umberto. "Huizinga e o Jogo" in: *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1989.

- ELIAS, Norbert e DUNNING, Eric. *Quest for Excitment Sport and Leisure in the Civilizing Process*. N.York, Basil Blackwell, 1986.

- ENGELS, Magali G. "A cidade, as prostitutas e os médicos" in: *Revista Rio de Janeiro*. Niterói, UFF, Agosto de 1986, no. 3.

- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*. Petrópolis, Vozes, 1986.

- FREYRE, Gilberto. *Casa Grande e Senzala*, vol.1,

6ª ed., Rio de Janeiro, J. Olympio, 1952.

- GEERTZ, Clifford. *A Interpretação das Culturas*, Rio de Janeiro, Zahar, 1984.

- HELAL, Ronaldo. *O que é Sociologia do Esporte*, São Paulo, Brasiliense, 1990.

- HOBBSBAWN, Eric e RANGER, Terence, *A invenção das Tradições*, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1984.

- HUNT, Lynn (org.). *A Nova História Cultural*, São Paulo, Martins Fontes, 1992.

- GOFFMAN, Erving. *Estigma*, Rio de Janeiro, Zahar ed., 1975.

- GRULS, Gastão. *Aparência do Rio de Janeiro*, Rio de Janeiro, liv. José Olympio, 1949.

- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*, São Paulo, Perspectiva, 1980.

- JOÃO DO RIO. *A Alma Encantadora das Ruas*, Rio de Janeiro, org. Simões, 1952.

- KAYSER, Wolfgang. *O Grotesco*, São Paulo, Perspectiva, 1986.

- LIMA BARRETO. *Marginália*, São Paulo, Mérito ed., 1983.

- LINHARES, Marcelo J. *Contravenções Penais*. Rio de Janeiro, Saraiva, vol.2, s.d.

- LOBO, Eulália Maria L. *História do Rio de Janeiro (do*

*Capital comercial ao Capitalismo industrial e financeiro)*, Rio de Janeiro, IBMEC, 1978, vol. 2.

- LUIS EDMUNDO. *O Rio de Janeiro do Meu Tempo*, Rio de Janeiro, Xenon ed., 1987.

- MACHADO DE ASSIS. *Obras Completas*, vol.1, Rio de Janeiro, Aguillar ed., 1977.

- MATTA, Roberto da (org.). *O Universo do Futebol*, Rio de Janeiro, ed. Pinakotheke, 1982.

- \_\_\_\_\_. *Carnaval, Malandros e Heróis, Para uma sociologia do dilema brasileiro*, Rio de Janeiro, Zahar ed., 1979.

- MURICY, Katia. *A Razão Cética. Machado de Assis e as questões de seu Tempo*, São Paulo, Cia. das Letras, 1988.

- NEVES, Margarida de S. *As Vitrines do Progresso*, Rio de Janeiro, PUC/Depto. de História-FINEP, 1986.

- NOSSO SÉCULO, São Paulo, Editora Abril, 1980.

- PACHECO, Renato J. Costa. *Antologia do Jogo do Bicho*, Rio de Janeiro, Org. Simões, 1957.

- PEDROSA, Milton. *Gol de Letra*, Rio de Janeiro, Liv. Editora Gol, 1968.

- PROENCA, Ivan Cavalcante. *Futebol e Palavra*. Rio de Janeiro, ed. José Olympio, 1981.

- RAMA, Angel. *A Cidade das Letras*. São Paulo, Brasiliense, 1985.

-REGO, Margareth. *Do Cabaré ao Lar. A Utopia da Cidade Disciplinada*, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1985.

-RODRIGUES F<sup>o</sup>., Mário. *O Negro no Futebol Brasileiro*, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1964.

-RODRIGUES, Nelson e RODRIGUES F<sup>o</sup>., Mário (org.). *Fla-Flu ... e as Multidões Despertaram!*, Rio de Janeiro, ed. Europa, 1989.

-SALDANHA, João. *Os Subterrâneos do Futebol*, 2<sup>a</sup>. ed, Rio de Janeiro, ed. José Olympio, 1980.

-SANTOS, Joel Rufino dos. *História Política do Futebol Brasileiro*, São Paulo, Brasiliense, 1981.

-SENNETT, Richard. *O Declínio do Homem Público. As Tirantias da Intimidade*, São Paulo, Cia das Letras, 1988.

-SODRÉ, Muniz. *O Monopólio da Fala*, Petrópolis, ed. Vozes, 1989.

- \_\_\_\_\_. *O Social Irrradiado: Violência Urbana, Neogrotesco e Mídia*, São Paulo, Cortez, 1992.

-SOLIS, Sidney S. e RIBEIRO, Marcus V. "O Rio onde o sol não brilha: acumulação e pobreza na transição para o capitalismo." in: *Revista Rio de Janeiro*. Niterói, UFF, dezembro de 1985, no.1.

- SEVCENKO, Nicolau. *Literatura como Missão. Tensões sociais e criação cultural na Primeira República*, São Paulo, Brasiliense, 1989.

-SUSSEKIND, Flora. *As Revistas de Ano e a Invenção do Rio de Janeiro*, Rio de Janeiro, Nova Fronteira/Fundação Casa de Rui Barbosa, 1986.

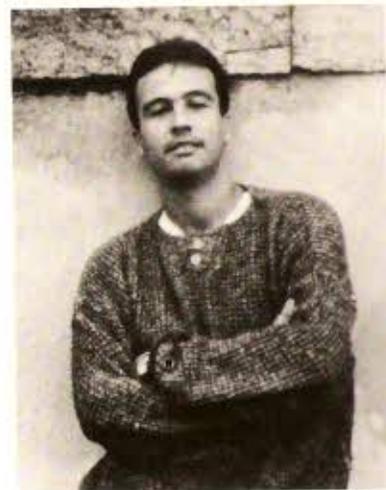
-VELHO, Gilberto. *Desvio e Divergência*, Rio de Janeiro, Zahar ed., 1974.

- VIRILO, Paul. *Vitesse e Politique*, Paris, ed. Galilée, 1977.

- WEBER, Max. *A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo*, 5<sup>a</sup>.edição, São Paulo, Pioneira, 1987.

## 9. Periódicos

- O Bicho.
- O Careta.
- Época Sportiva.
- A Mascotte.
- O Malho.
- A Mosca Esportiva.
- O Mosquito.
- Revista Ilustrada.
- O Sport.
- Sportman. Revista Sportiva e Literária.



*Micael Herschmann nasceu no Rio de Janeiro, em 1964. Graduiu-se em História pela PUC-RJ. Atualmente é mestrando do curso de Comunicação e Cultura da ECO/UFRJ.*



*Kátia Lerner nasceu no Rio de Janeiro, em 1967. Formou-se em Ciências Sociais pela PUC-RJ e é atualmente mestranda do curso de Comunicação e Cultura da UFRJ.*