

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

LUCAS PONCIO GONÇALVES PEREIRA

**DOS USOS E SIGNIFICADOS DO CORPO NA PRÁTICA DE
SWORDPLAY BOFFERING: UMA OBSERVAÇÃO
PARTICIPANTE NO PARQUE MUNICIPAL PEDRA DA
CEBOLA.**

VITÓRIA
2021

LUCAS PONCIO GONÇALVES PEREIRA

**DOS USOS E SIGNIFICADOS DO CORPO NA PRÁTICA DE
SWORDPLAY BOFFERING: UMA OBSERVAÇÃO
PARTICIPANTE NO PARQUE MUNICIPAL PEDRA DA
CEBOLA.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Física, na área de concentração: Educação Física, Corpo e Movimento Humano.

Orientador: Prof. Dr. Ivan Marcelo Gomes

VITÓRIA
2021

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

P792u Poncio Gonçalves Pereira, Lucas, 1995-
DOS USOS E SIGNIFICADOS DO CORPO NA PRÁTICA
DE SWORDPLAY BOFFERING : UMA OBSERVAÇÃO
PARTICIPANTE NO PARQUE MUNICIPAL PEDRA DA
CEBOLA. / Lucas Poncio Gonçalves Pereira. - 2021.
141 f. : il.

Orientador: Ivan Marcelo Gomes.
Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade
Federal do Espírito Santo, Centro de Educação Física e Desportos.

I. Gomes, Ivan Marcelo. II. Universidade Federal do Espírito
Santo. Centro de Educação Física e Desportos. III. Título.

CDU: 796

LUCAS PONCIO GONÇALVES PEREIRA

**DOS USOS E SIGNIFICADOS DO CORPO NA PRÁTICA DE
SWORDPLAY BOFFERING: UMA OBSERVAÇÃO
PARTICIPANTE NO PARQUE MUNICIPAL PEDRA DA
CEBOLA.**

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Ivan Marcelo Gomes – PPGEF
Universidade Federal do Espírito Santo
Orientador

Prof. Dra. Mariana Zuaneti Martins –
PPGEF
Universidade Federal do Espírito Santo –
UFES
Examinadora interna

Prof. Dr. Eduardo Lautaro Galak – FaHCE
Universidad Nacional de La Plata –
UNLP/AR
Examinador externo

AGRADECIMENTOS

A Deus e aos meus familiares, especialmente aos meus pais Rita e José Carlos e meus irmãos Carol e Fabricio. Ao meu sobrinho Daniel, meus tios, tias, primos, primas, avós e avôs. Este trabalho é fruto de todo amor e investimento que vocês concederam em minha formação de vida.

Ao meu orientador e amigo Ivan, pessoa generosa e com um coração do tamanho do universo. A vida me presenteou com sua amizade, seus ensinamentos e sua parceria. Muita gratidão por todos os momentos que desfrutamos dentro e fora do ambiente universitário e, também, por ter apostado no meu potencial.

Aos meus amigos da vida, especialmente ao Ueberson, Estevão, Diego, Ramon, Ramon Mello, Kevin, Igor, Saulo, Humberto, Leo Abib, Bruninho, Vini, Sérgio, André, Marcelo, João Lucas, Pablo, entre tantos outros. Vocês foram fundamentais para o equilíbrio entre a vida academia e o mundo, obrigado pelas risadas, choros, cafés, cervejas... certamente nossa amizade vem de outras épocas.

Ao Clã Aesir, por todo acolhimento durante este tempo de pesquisa e por me ajudarem nas minhas mais diversas dificuldades. Vocês foram fundamentais para a produção deste material.

Aos professores, técnicos e funcionários do Centro de Educação Física e Desportos/UFES que, desde 2014, me tratam com muito respeito e carinho. Vocês também participaram e continuam participando ativamente da minha formação.

Aos professores Eduardo e Mariana, por aceitarem conduzir minhas dúvidas e ideias neste processo, obrigado pelas contribuições, críticas e sugestões.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Espírito Santo (FAPES), que manteve o investimento/financiamento desta pesquisa mesmo com a crise sanitária que ceifou milhares de vida ao redor do mundo.

RESUMO

O objetivo central desta dissertação é de compreender os usos e significados do corpo produzidos especificamente na prática de Swordplay Boffering, de um grupo que frequenta semanalmente um parque público localizado na cidade de Vitória/ES. Para realização da pesquisa, lançamos mão de algumas estratégias encontradas nos estudos antropológicos/etnográficos, a saber: as observações participantes, os registros em diários de campo, entrevistas semiestruturadas e registros fotográficos. Vale salientar que tais recursos foram utilizados em dois momentos distintos, o primeiro vinculado a fase de pesquisa da Iniciação Científica e o segundo vinculado ao curso de Mestrado, como meio de continuação de produção dos dados. Após esse processo, buscamos tecer uma reflexão e análise a partir dos dados produzidos, baseando-se em leituras sistematizadas que resultaram na criação de um tópico específico para a discussão da revisão de literatura e também para a discussão dos dados produzidos, esse último levou em consideração principalmente os acontecimentos recorrentes mais enfatizados pelos participantes da pesquisa. Na revisão de literatura oferecemos um diálogo com diferentes categorias conceituais de autores do campo das humanidades e da Educação Física a fim de estabelecer um eixo de reflexão que com as questões que cercavam as vivências no campo, tais como a relação entre o corpo e a cidade, visto que as atividades corporais (prática do swordplay) eram desenvolvidas em um espaço público. Como desdobramento da investigação, chegou-se à construção de três eixos de análise em consonância com os objetivos do estudo, sendo: a) Swordplay, corpo e tecnologia: entre a prática e o social; b) Entre as lógicas internas e o controle do corpo no clã *Aesir*; e c) Sem dor, sem ganho: da performance à instrumentalização do corpo. Com essas categorias buscamos entender no primeiro eixo como os usos e significados do corpo surgem na relação entre o Clã *Aesir* e os meios de comunicação, haja vista as inúmeras atividades e informações captadas e compartilhadas através dessas plataformas. No segundo, retomamos algumas discussões iniciadas na Iniciação Científica na tentativa de interpretar principalmente o impacto das lógicas internas do grupo nos usos do corpo, no controle coletivo e nas práticas punitivas. O terceiro eixo oferece um diálogo com as questões vinculadas ao ganho de resistência e performance durante a prática, buscando entender principalmente os impactos dessas ações no corpo dos

praticantes. Os materiais analisados e reflexões produzidas permitiram relativizar o impacto direto da prática e da formação do grupo na vida dos praticantes, devido à variedade de consumos, motivações, vínculos de sociabilidade, etc.

Palavras-chave: Corpo; Cidade; Espaço Público; Prática corporal; Swordplay

ABSTRACT

The central objective of this dissertation is to understand the uses and meanings of the body produced specifically in the practice of Swordplay Boffering, of a group that frequents weekly a public park located in the city of Vitória/ES/Brazil. To conduct the research, we used some strategies found in anthropological/ethnographic studies, namely: participant observation, field diary entries, semi-structured interviews, and photographic records. It is worth pointing out that these resources were used in two distinct moments, the first linked to the research phase of the Scientific Initiation and the second linked to the Master's course, as a means of continuing the production of data. After this process, we sought to reflect on and analyze the data produced, based on systematized readings that resulted in the creation of a specific topic for the discussion of the literature review and also for the discussion of the data produced, the latter taking into consideration mainly the recurrent events most emphasized by the research participants. In the literature review, we offered a dialog with different conceptual categories of authors from the humanities and Physical Education fields in order to establish a reflection axis with the questions that surrounded the experiences in the field, such as the relation between the body and the city, since the corporal activities (swordplay practice) were developed in a public space. As an unfolding of the investigation, we arrived at the construction of three axes of analysis in line with the objectives of the study: a) Swordplay, body and technology: between the practice and the social; b) Between the internal logics and the control of the body in the Aesir clan; and c) No pain, no gain: from performance to the instrumentalization of the body. With these categories we seek to understand in the first axis how the uses and meanings of the body arise in the relationship between the Aesir Clan and the media, given the numerous activities and information captured and shared through these platforms. In the second axis, we resume some discussions started in the Scientific Initiation in an attempt to interpret mainly the impact of the internal logics of the group in the uses of the body, the collective control and the punitive practices. The third axis offers a dialog with the issues linked to the gain of resistance and performance during the practice, trying to understand mainly the impacts of these actions on the body of the practitioners. The materials analyzed and reflections produced allowed us to relativize

the direct impact of the practice and the formation of the group in the lives of the practitioners, due to the variety of consumption, motivations, sociability bonds, etc.

Key words: Body; City; Public Space; Body Practice; Swordplay.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Mapeamento de usos e atividades no Parque Municipal Pedra da Cebola nos finais de semana (período da tarde)	33
Figura 2: Duelo na tenda do SOE (local de treino do grupo)	37
Figura 3: Treinamento com espadas em frente ao espelho do módulo do SOE	37
Figura 4: Brasão, bandeira e lema do clã <i>Aesir</i>	49
Figura 5: O Tabardo e o uniforme do clã <i>Aesir</i>	51
Figura 6: Machados, espadas e escudo do clã <i>Aesir</i>	54
Figura 7: Execução de flexões de braço como forma de punição do clã	115

LISTA DE TABELAS

Tab 1: Caracterização dos sujeitos entrevistados e aspectos sociodemográficos. ... 44

SUMÁRIO

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	12
2. CAMINHOS METODOLÓGICOS.....	20
2.1. CAMPO DE PESQUISA.....	29
2.1.1. Do interesse ao primeiro contato com o swordplay.....	29
2.1.2. Apontamentos sobre o parque pedra da cebola.....	32
2.1.3. Clã Aesir: o panteão nórdico capixaba.....	40
2.1.3.1. O clã e sua identificação.....	42
2.1.3.2. Sobre os/as praticantes.....	43
2.1.3.3. O clã Aesir e algumas questões de gênero.....	45
2.1.3.4. Símbolos, representações e regras no clã Aesir.....	48
2.1.3.5. Organização dos treinos e batalhas.....	54
2.1.3.6. Sociabilidade no clã Aesir.....	57
3. CORPO E CIDADE: APREENSÕES TEÓRICAS.....	66
3.1. DAS PREOCUPAÇÕES À CENTRALIDADE DO CORPO.....	67
3.2. CORPO E CIDADE: IMPACTOS E CONSEQUÊNCIAS DA URBANIZAÇÃO EM CURSO	71
3.3. DA PROLIFERAÇÃO À APROPRIAÇÃO DE NOVAS PRÁTICAS CORPORAIS NAS CIDADES.....	80
4. USOS E SIGNIFICADOS DO CORPO NA PRÁTICA DE SWORDPLAY: UM DIÁLOGO COM O CLÃ AESIR	87
4.1. SWORDPLAY, CORPO E TECNOLOGIA: ENTRE A PRÁTICA E O SOCIAL.....	89
4.2. DISCIPLINA NO CLÃ AESIR: CONTROLE E CONDICIONAMENTO DO CORPO.....	103
4.2.1. Entre as lógicas internas e o controle do corpo no clã Aesir.....	103
4.2.2. Sem dor, sem ganho: da performance à instrumentalização do corpo.....	116
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	127
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	131
ANEXOS	137

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Esta dissertação está vinculada, de um modo específico, à compreensão dos usos e significados do corpo na prática de *Swordplay Boffering*. A pesquisa foi realizada em um parque público do município de Vitória/ES, tendo como campo empírico um grupo de jovens que organizam e desenvolvem atividades inspiradas em batalhas medievais. Tal grupo é conhecido como Clã *Aesir* e reúne-se, principalmente, no Parque Municipal Pedra da Cebola, localizado no bairro Mata da Praia. A partir das diferentes seções que compõem este texto, abordaremos, nos eixos temáticos, os principais elementos que consideramos substanciais à interpretação das informações obtidas durante o trabalho de campo. Como tratamos de uma prática corporal de inspiração medieval, caminhamos no sentido de entender a sua gênese, sua forma de difusão, seu modo de apropriação ou aprendizagens que reúnem saberes e representações corporais, além da sua relação com o cenário urbano, seus processos de subjetivação e de interação social.

Entendemos que a vida cotidiana das grandes cidades pode ser caracterizada a partir das diferentes funções estabelecidas entre os seus habitantes, sejam elas residir, trabalhar, estudar ou circular por espaços específicos de socialização. Nesse contexto, observa-se com frequência a ocupação de alguns espaços destinados à realização de práticas corporais. Compreender as especificidades desse fenômeno parece não ser uma tarefa simples, levando em consideração que inúmeros são os estudos e as abordagens interessadas em entender as consequências da urbanização em curso nas grandes metrópoles, especialmente na sua relação com as experiências corporais (SENNETT, 2008; 2018).

Um pressuposto básico, que marca o período do processo de construção desse cenário, pode ser identificado especialmente no advento da urbanização moderna (SENNETT, 2008). A Modernidade¹, marcada pela ideia de um projeto

¹ As metáforas da solidez e da liquidez, cunhadas por Bauman (2001), ajudam a compreender as fases da modernidade. A modernidade sólida, segundo o autor, foi um período marcado pelo excesso de uma ordem que fomentava o controle e a regulação social. Uma época marcada pela estabilidade do Estado, da família, do emprego, e de outras instituições que, de certo modo, reforçavam um tipo de Estado jardineiro com características legisladoras. A crise desses referenciais balizadores faz surgir no meio social outros comportamentos, que autor vai atribuir a metáfora do "líquido" ou da fluidez como o principal aspecto do estado dessas mudanças. A liquidez que vivenciamos nos dias de hoje relaciona-se também com o triunfo do progresso econômico, do livre comércio, do livre consumo e da livre concorrência. Agora, tudo é passageiro e descartável. Como sugere o autor, essa distinção pode ser observada na passagem de uma sociedade de produtores para uma sociedade de consumidores, na

ordenador, de progresso e estabilidade, impulsionou nas cidades novos preceitos comportamentais, dos quais se destacam a cultura corporal (MASCARENHAS, 1999; CACHORRO, 2013).

Cabe salientar que nosso entendimento sobre o período moderno não se limita aos fenômenos ligados ao conjunto de novas expectativas e práticas sociais, visto que as grandes transformações urbanas, principalmente as europeias a partir do século XIX, influenciaram significativamente na construção de espaços que permitissem a livre circulação das pessoas, bem como a abertura de amplos espaços públicos, preenchidos com monumentos que expressavam o triunfo do capitalismo e ideários vinculados a diferentes preocupações com o corpo (SENNETT, 2008).

O plano de fundo para compreensão desse debate pode ser observado na última parte do livro *Carne e Pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental*, quando Sennett (2008) chama a atenção para as influências exercidas pelos conhecimentos científico-anatômicos sobre o espaço urbano no começo do século XVII, tecendo um argumento para refletir as consequências dessas empreitadas nos dias de hoje. A obra apresenta uma análise sócio-histórica que busca compreender como as formas dos espaços urbanos resultaram nas vivências corporais específicas de cada povo. Para tal feito, o autor elegeu cidades como Atenas, Roma, Veneza, Londres e Nova York em seus contextos específicos, marcadas pela eclosão de guerras ou revoluções, a inauguração de um monumento, o anúncio de uma descoberta médica ou a publicação de uma obra, que tenha assinalado significativamente, como já anunciado, as relações entre as experiências corporais e os espaços em que as pessoas viviam.

Entre os contextos específicos supracitados, destaca-se a Modernidade, o período que vivenciou a transformação do corpo humano em objeto de conhecimento e reconhecimento. Segundo Sennett (2008), por mais de dois mil anos, a ciência médica considerou as noções gregas relativas ao calor corporal como um fenômeno paradigmático que pudesse explicar a diferença entre homens e mulheres, justificar suas posições sociais ou até mesmo diferenciar os seres humanos dos animais. Com o surgimento dos estudos do médico britânico William Harvey (*De motu cordis*, 1628)

mudança de um modelo panóptico de vigilância para um modelo sinóptico, na transição da ética do trabalho para uma estética do consumo, nas consequências dos avanços tecnológicos, entre outros elementos (BAUMAN, 2001).

sobre a circulação sanguínea, o paradigma do calor corporal sofreu uma revolução científica que alterou “[...] toda a compreensão do corpo – sua estrutura, seu estado de saúde e sua relação com alma – dando origem a uma nova imagem modelo” (SENNETT, 2008, p. 213).

Essa recente compreensão do corpo ocorreu junto ao surgimento do capitalismo moderno, contribuindo para o nascimento de uma grande transformação social: o individualismo (SENNETT, 2008). Além disso, as influências da revolução de Harvey não se limitaram a compreensão do corpo naquela época, constituindo-se como primeiro estímulo, já no século XVIII, para as experiências de livre locomoção na cidade (SENNETT, 2008). Seus estudos sobre o sistema circulatório e respiratório inspiraram as novas ideias a respeito da saúde pública e começaram a ser aplicadas aos centros urbanos. A ênfase dada a essas construções previa uma maior facilidade de locomoção das pessoas e no seu consumo de oxigênio (SENNETT, 2008).

Se, por um lado, essas transformações facilitaram o modo de vida dos cidadãos, por outro, como é apontado na literatura, fez surgir uma linha de continuidade em que os fatores desordenados de crescimento, a consequência das políticas públicas e os avanços tecnológicos acabaram por produzir, inevitavelmente, o caos urbano (MAGNANI, 2002). É indiscutível que os efeitos e as consequências da modernidade não são generalizáveis ao longo do mundo, o caos urbano, nesse caso, não pode ser generalizado, mas sim contextualizado. Walter Fernando Brites, em seu artigo “La ciudad en la encrucijada neoliberal. Urbanismo mercado-céntrico y desigualdade sócio-espacial en América Latina”, buscou discutir o que é a cidade neoliberal e quais as consequências de sua lógica sobre o tecido urbano nas cidades latino-americanas. Para isso, realizou um diálogo com diferentes autores inseridos nessa temática, perpassando pelas consequências das ações neoliberais em cidades como Buenos Aires, Rio de Janeiro e Salvador.

Segundo o autor, as políticas urbanas e a lógica de produção imobiliária transformaram as cidades de maneira a criar não apenas novas paisagens e materialidades, mas, também, deslocamentos e desigualdades. Regularmente, novos projetos são construídos em localidades próximas de bairros populares, revalorizando o solo urbano e induzindo os deslocamentos dos habitantes devido ao aumento dos impostos, a pressão imobiliária, a gentrificação e a perda de identidade do bairro (BRITES, 2017). Esse processo é resultante do modelo neoliberal e é a partir dele que

a fragmentação dos espaços urbanos acontece, gerando as “desigualdades socioespaciais” (BRITES, 2017, p. 576).

O crescimento populacional e territorial, a deterioração dos espaços e equipamentos públicos, resultante da privatização da vida coletiva, a segregação, a diminuição de contatos, o confinamento em ambientes e redes sociais e o aumento no índice de violência urbana, ajudam a compreender o que está sendo entendido como caos urbano (MAGNANI, 2002; BRITES, 2017). Entender a cidade por essa ótica evidentemente não esgota a gama de possibilidades de estudo ou reflexão das questões urbanas atuais, pois há outros tipos de recortes que enxergam no ambiente urbano um local profícuo para análise: da formação dos diferentes estilos de vida, do consumo, dos impactos econômicos e sociais, da ocupação de espaços públicos, da formação de grupos ligados às práticas corporais, da produção de subjetividades nos espaços públicos, da apropriação e difusão de novas práticas corporais etc. (MAGNANI, 2002; RECHIA, 2005; CACHORRO, 2013).

A apropriação e a difusão dessas novas práticas corporais, por exemplo, podem ser observadas em diferentes partes do globo. O processo de transformação tecnológica, junto às ideias políticas urbanas, também passou a influenciar, consideravelmente, as relações nos espaços públicos e privados. No entanto, observa-se, por outro lado, que essa mesma tecnologia, especialmente aquela vinculada aos suportes de comunicação, está provocando uma mundialização das culturas/globalização (ORTIZ, 2006; CACHORRO, 2013), que influencia e acelera os processos de difusão e apropriação de novas práticas corporais urbanas (SCARNATTO, 2013).

Essas tendências corporais, impulsionadas pelas novas gerações, buscam, nos espaços da cidade, novos modos de desenvolver suas atividades. A prática de *skate*, o *parkour*, o ciclismo, atividades relacionadas ao circo (CACHORRO, 2013), são exemplos das novas práticas corporais que estão surgindo nas cidades. O *swordplay* também vem participando dessa impulsão desde o ano 2000, especialmente no momento em que alguns parques brasileiros viram surgir, em meio aos seus espaços, alguns grupos interessados em desenvolver uma prática corporal inspirada em elementos medievalistas (NAPPO, 2017), denominada de *Swordplay Boffering*, e que está no foco desta pesquisa.

Antes de apresentar, de fato, o que chamamos de *Swordplay Boffering* (ou apenas *Swordplay*), como admitido no campo, faz-se necessário contextualizar o surgimento de tal denominação. Sua relação tem a ver com as narrativas consumidas referentes aos séculos V e XV para os dias atuais (ECO, 2010). Esse período, conhecido como Idade Média e caracterizado por narrativas e imaginários vinculados à histórias, fatos e mitos de reis, rainhas, reinos, conquistas, guerras, revoluções, genocídios, pandemias etc., passaram a influenciar estudos, livros, filmes, obras artísticas, seriados, jogos, *games* eletrônicos, práticas corporais, entre outros elementos (NAPPO, 2017). Entre os jogos, destacam-se o *Role-Playing Game* (RPG), ou “Jogo de Interpretação de Papéis”, que é baseado em regras descritas por textos específicos, que trazem histórias de mundos fictícios ou reais com orientações detalhadas para uma aventura imaginária (PAVÃO, 1999) – esse jogo pode ser considerado como um dos propulsores para se pensar na ideia da prática do *swordplay* (NAPPO, 2017).

Para sua realização, a presença de um narrador e de alguns jogadores (usualmente conhecidos como Mestre e *Players*, respectivamente) torna-se indispensável, visto que a narrativa conduzida pelo Mestre necessita de uma apresentação recheada de enigmas, charadas e situações adversas que exigirão dos *players* escolhas e decisões individuais, que podem alterar todo o planejamento realizado durante as partidas.

As “modalidades” mais comuns de RPG são: tradicional (RPG de mesa), onde as ações são descritas oralmente; Aventura-solo, na qual um jogador sozinho se orienta através de um livro específico; e LARP (*Live Action Role Playing*), em que os jogadores se caracterizam e interpretam corporalmente os seus papéis (PAVÃO, 1999). No LARP, diferentemente do RPG tradicional e da aventura-solo, é possível observar uma espécie de encenação ao vivo, em que, geralmente, os praticantes caracterizam-se com os trajes de seus personagens ou, até mesmo, agem como eles. Como afirma Nappo (2015, p. 08): “As disputas [...] não são resolvidas nos dados como no RPG (por não ser prático) mas através de fichas, cartas de baralho, par ou ímpar etc. Não há contato físico entre os competidores”. Isso significa que, mesmo com as indumentárias medievais e toda uma narrativa construída com base em contextos fictícios, esses jogadores não desenvolviam o combate para definirem os resultados de suas escolhas.

Em meio a esse contexto, observa-se o surgimento do *swordplay boffering*, como uma alternativa para que se pudesse haver combates ou batalhas durante os jogos de LARP, deixando a encenação de lado e utilizando as “armas” para o desenvolvimento de atividades/técnicas de esgrima medieval ou simulações de batalhas em grupo (NAPPO, 2017).

Desse modo, o *swordplay boffering* pode ser caracterizado como uma prática corporal na qual os participantes simulam batalhas ou duelos com inspiração medievalista, ou seja, munidos com equipamentos semelhantes as armas brancas (adagas, espadas, machados, lanças etc.) e escudos. Considerando toda a sua abrangência terminológica, o *swordplay* (*sword*/espada e *play*/jogo) não se restringe apenas ao *boffering* (como já evidenciado), caracterizando também, o HMB (*Historical Medieval Battle*), o HEMA (*Historical European Martial Arts*) e a esgrima olímpica.

Essas modalidades são diferenciadas pela confecção dos seus materiais de combate/vestimentas e por suas regras específicas. Enquanto no *boffering* as armas são fabricadas a partir de canos PVC, espumas (EVA) e fitas de revestimento – não havendo a necessidade de equipamentos de proteção –, no HMB/HEMA, as armas são feitas a partir do metal, obrigando os seus praticantes a utilizarem armaduras, escudos e outras proteções que assegurem a sua integridade física.

No Brasil, usa-se *boffering* como sinônimo de *swordplay*² (SILVA, 2015) e sua especificidade é expressa em sua organização, levando em consideração seu desejo de tornar o combate “mais real” possível, sem perder de vista o bem-estar físico e a segurança do outro. Para sustentar esse sistema de segurança, a prática foi difundida em diferentes localidades do Brasil a partir de regras gerais³ (NAPPO, 2017), em que o corpo é dividido em áreas de contato válidas: braços, pernas, troncos e costas; neutras: mãos e pés; proibidas: rosto, genitálias e seios (no caso de mulheres).

Além dos sistemas de regras gerais, vinculadas às áreas de contato permitidas na prática, internamente, entre os praticantes de nossa investigação, observamos a criação de códigos de condutas ou de regras mais específicas, que

² A partir desse momento, o *swordplay boffering* será apresentado ao longo do texto apenas como *swordplay*, levando em consideração as experiências do campo.

³ A difusão da prática do *swordplay*, e junto com ela o seu sistema de regras básicas, caracteriza diferentes grupos brasileiros. Esses aspectos foram enfatizados por Nappo (2017) e também podem ser observados como exigências básicas da prática em diferentes sites da comunidade *swordplay*.

tinham o objetivo de garantir uma espécie de postura disciplinar entre os combatentes. Nesse contexto, identificamos um grande interesse pelo corpo, por exemplo, nas atividades que visam o enrijecimento corporal (aquecimentos, alongamentos, corridas etc.) ou nas práticas de punição física, materializadas na realização de exercícios físicos (flexões de braço, abdominais etc.), no caso de quebra ou descumprimentos dessas regras internas do grupo. Observamos, também, que tais aspectos são desenvolvidos com base nos diferentes e diversificados conselhos (BAUMAN, 2001) presentes nas mídias sociais e digitais, ou seja, o grupo parece se basear em conteúdos vinculados aos cuidados e ao fortalecimento corporal para sistematizar parte de sua rotina.

Levando em consideração esse interesse pelo corpo manifestado entre o grupo investigado, estabelecemos como o objetivo geral: compreender os usos e significados do corpo na prática do *swordplay* do clã Aesir. Em se tratando dos objetivos específicos, buscamos: identificar as possíveis relações entre os usos do corpo na prática de *swordplay* e as mídias digitais, a partir dos diferentes consumos, compartilhamentos, recursos e aprendizagens encontrados nos diferentes aparatos tecnológicos utilizados pelo grupo; investigar as relações entre o controle do corpo, a disciplina e as punições físicas a partir das lógicas internas do grupo; e analisar a construção do corpo na busca de um desempenho performático.

De modo a situar o leitor no que se refere a estrutura deste trabalho, no segundo capítulo, apresentaremos as nossas estratégias metodológicas. As principais técnicas de pesquisa utilizadas para compreender esse contexto foram as observações participantes e os registros em diário de campo (WINKIN, 1998), além de entrevistas semiestruturadas e fotografias. Com isso, buscamos, num primeiro momento, detalhar o nosso interesse por esta pesquisa e a nossa inserção no grupo e, em um segundo momento, oferecemos algumas caracterizações do parque Pedra da Cebola, bem como os traços característicos do grupo estudado, pautando-se nas suas rotinas, organização, regras, hierarquias e nos seus vínculos de sociabilidade etc.

Vale, ainda, ressaltar que a prática de *swordplay* expressa uma estrita relação com a ocupação do espaço público, visto que suas atividades são praticadas em parques, praças ou ao ar livre. Nesse sentido, os usos do espaço público compõem o

material do nosso estudo para entender o grupo. Por isso, o debate entre o corpo e a cidade faz-se necessário nesta pesquisa.

O terceiro capítulo tratará das apreensões teóricas em diálogo com a revisão de literatura. Procuramos tecer um debate de acordo com as leituras e revisões bibliográficas realizadas durante a pesquisa, problematizando algumas questões que envolvem o corpo e a cidade e apresentando alguns conceitos e estudos que forneceram pistas para as nossas reflexões. Essas reflexões foram divididas em três blocos: o primeiro apresenta uma breve discussão sobre as preocupações e centralidades dadas ao corpo a partir dos fenômenos produzidos a partir da Segunda Guerra Mundial; o segundo apresenta um debate ainda em curso a respeito das influências e resultados do desenvolvimento urbano das sociedades ocidentais na vida dos seus cidadãos; e o terceiro versa sobre alguns estudos que se debruçaram ao entendimento das práticas corporais realizadas em espaços públicos, especialmente nos aspectos vinculados ao surgimento e difusão de novas práticas corporais urbanas.

Na intenção de atingir nossos objetivos, serão discutidos no quarto capítulo os usos e significados do corpo a partir das nossas observações, dos diários de campo e das entrevistas. Esse capítulo foi dividido em três partes, ou três eixos interpretativos: no primeiro momento, buscamos discutir os usos do corpo a partir das relações com os meios de comunicação e tecnológicos consumidos pelos praticantes; em um segundo momento, centramos nossa atenção para a organização interna do grupo e suas decorrentes punições físicas, as quais estabelecem um íntima relação com a disciplina e controle do corpo; e o terceiro eixo de análise focou na compreensão das questões que envolvem a instrumentalização do corpo no seu vínculo com a busca de melhores rendimentos e na sua relação com a dor.

Por último, apresentaremos as considerações finais deste trabalho.

2. CAMINHOS METODOLÓGICOS

Aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Espírito Santo⁴ (CEP-UFES), os procedimentos estabelecidos para o desenvolvimento desta pesquisa partem de uma abordagem qualitativa. Antes de apresentar os caminhos adotados nessa investigação, vale explicitar, mesmo que brevemente, os rumos seguidos no decorrer da pesquisa de campo, realizada no Parque Municipal Pedra da Cebola, em Vitória/ES. Os dados que serão apresentados ao longo do texto partem de uma investigação que ocorreu em dois momentos, o primeiro, entre os meses outubro de 2017 e junho de 2018, e o segundo, entre os meses de julho de 2019 e março de 2020. Os motivos que ocasionaram o afastamento do campo são justificados em duas premissas: a primeira relacionada à falta de experiência ou interesses pessoais do pesquisador e a segunda relacionada às restrições de usos dos espaços públicos, causadas pela pandemia do novo coronavírus (SARS-CoV-2).

A primeira aproximação (2017/2018), vinculada ao programa de iniciação científica da UFES, apresentava o interesse de compreender os usos e apropriações realizadas pelos praticantes de *swordplay* no Parque Pedra da Cebola. Tal empreendimento demandou visitas sistematizadas com base em observações participantes, diários de campo e entrevistas semiestruturadas. Os resultados, naquela época, apontaram, inicialmente, para algumas particularidades do grupo, como por exemplo: a formação de uma rede de interação que expressava a valorização pelo treinar junto, fazer junto, vivenciar o lúdico em grupo – interpretadas como aspectos de sociabilidade, segundo Simmel (1983) – e a criação de código de conduta (uma espécie de regimento interno pensado, exclusivamente, pelos líderes do grupo) que manifestava um desejo de controle e disciplinamento entre os membros do clã.

A respeito desse último aspecto, notamos, ao longo das visitas de campo, que tais propostas, quando infringidas, materializavam-se na prática de alguns exercícios físicos (abdominais, flexões de braço, agachamentos etc.) como forma de punição e eram legitimados, como apontou alguns trechos das entrevistas, por uma ideia

⁴ Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE): 26695219.8.0000.5542.

consumida pelo grupo fora do contexto do parque e muito presente em academias de artes marciais e instituições militares: punir para fortalecer.

O contexto da segunda aproximação (2019/2020) ancora-se na passagem de 2018 para 2019, momento marcado pelo fim da graduação em Educação Física e pelo processo de entrada no programa de pós-graduação, também em Educação Física. O afastamento de quase um ano do Parque Pedra da Cebola deu-se pelo interesse de iniciar uma nova empreitada, julgando o campo iniciado na iniciação científica como “finalizado”⁵ e levando consideração dois aspectos: realizar uma pesquisa em outro espaço público, tomando como foco de investigação uma outra prática corporal.

Com o espaço e a prática prontamente definidos, o próximo passo era dar início ao campo de modo a estreitar os vínculos com o grupo escolhido. Especificamente, o estudo aconteceria no Parque da Cidade, localizado no município de Serra/ES, onde praticantes de uma modalidade conhecida como “Calistenia *Streetworkout*” reuniam-se aos sábados pela manhã para realizarem atividades voltadas ao condicionamento físico, à hipertrofia, à flexibilidade etc. As possibilidades de análise nesse campo mostravam-se frutíferas, se levarmos em consideração o fenômeno do *culto ao corpo* (CASTRO, 2003), presente nos diferentes espaços da cidade contemporânea, principalmente nas atividades de modelamento e estética corporal.

No entanto, entre os meses de fevereiro e maio de 2019, observamos no grupo o desejo de não dar prosseguimento as atividades no parque e, a cada visita, era possível observar a diminuição da presença dos praticantes, com justificativas que iam desde a mudanças de rotinas até as desmotivações geradas no ambiente. O grupo encerrou os encontros e as suas atividades no final do mês de maio, impossibilitando o prosseguimento do estudo.

As dificuldades travadas nesse campo forneceram estímulos importantes para se repensar os caminhos da pesquisa. Tendo em vista os possíveis riscos que afetavam o prazo do cronograma de estudo, optamos por tentar uma reaproximação com os praticantes de *swordplay*. O grupo ainda apresentava os elementos necessários para o desenvolvimento da pesquisa: estava constituído há cerca de 3

⁵ O termo foi escrito em aspas para denotar a falta de experiência com esse tipo de pesquisa e sinalizar uma decisão precoce com o campo.

anos, reunia-se semanalmente e era de interesse dos praticantes dar continuidade nas atividades. O sinal positivo para dar sequência ao trabalho iniciado em 2017 aconteceu em uma tarde de domingo, no dia 07 de julho de 2019, dia da semana de encontro do grupo. A proposta do cronograma de estudo era de estender o campo até meados de agosto de 2020, porém, por volta de março de 2020, em comunicado oficial, a Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou publicamente a disseminação mundial de uma nova doença causada pelo novo coronavírus (Sars-Cov-2).

O avanço da contaminação levou o estado do Espírito Santo a tomar medidas restritivas de circulação de indivíduos pelas cidades. Assim, os acessos às escolas, comércios, alguns espaços públicos e privados foram imediatamente interrompidos, de modo a minimizar o estágio de transmissão e contaminação da doença. Diferentes parques da cidade de Vitória/ES foram afetados por essas medidas⁶, inclusive o Parque Municipal Pedra da Cebola, lócus de investigação desta pesquisa.

Tais medidas não afetaram somente os usos dos espaços públicos, mas, também, o tempo de permanência no campo. Durante o período do mestrado, as observações tiveram de ser encerradas em meados do mês de março de 2020, ou seja, como já anunciado, a segunda experiência no campo (vinculada ao mestrado) estendeu-se de julho de 2019 a março de 2020. Com base nesse contexto, apresentaremos, a seguir, as estratégias metodológicas adotadas durante a investigação, bem como as estratégias adotadas para dar prosseguimento nas análises e discussões.

Como investigamos uma prática presente na cultura, optamos pela realização de um trabalho de campo utilizando técnicas características das investigações antropológicas-etnográficas, a saber: a observação participante e os registros em diário de campo (WINKIN, 1998). Vale lembrar que, inserida também no conjunto das metodologias denominadas “qualitativas”, a observação participante é utilizada em estudos ditos exploratórios, descritivos ou estudos que visam a generalização de teorias interpretativas (CORREIA, 1999).

⁶ Disponível em: <<https://www.vitoria.es.gov.br/noticia/coronavirus-parques-urbanos-e-naturais-de-vitoria-fechados-40157>>. Acesso em: 10 de abril de 2021

A sistematização desse tipo de técnica de pesquisa, segundo Winkin (1998), aconteceu a partir dos estudos etnográficos de Bronislaw Malinowski, com as premissas de que somente através da imersão no cotidiano de uma outra cultura, o pesquisador poderia chegar a compreendê-la. Embora essa pesquisa não assuma os preceitos etnográficos como guia metodológico rígido, buscaremos apresentar sucintamente o desenvolvimento desse tipo de metodologia, para poder embasar a escolha das estratégias já anunciadas.

Compondo uma parte do corpo de conhecimento das Ciências Sociais, os estudos etnográficos, segundo Winkin (1998), foram iniciados em meados do século XIX por “etnólogos” europeus, que, de seus escritórios, enviavam questionários “etnográficos” aos viajantes ou comerciantes da época, e pediam-lhes para que anotassem tudo o que vissem, recolhessem tudo o que pudessem, bem como respondessem a uma espécie de questionário de acordo com as vivências e observações das terras desconhecidas. A intenção desses “etnólogos” era compreender os costumes dos povos que habitavam os referidos locais, de modo a torná-los familiares, já que tais costumes eram julgados como “exóticos” e/ou “estranhos” para a sociedade europeia daquela época (WINKIN, 1998). Vale frisar que, atualmente, a etnografia não se encontra no mesmo estágio de investigação, muito em função do seu processo epistemológico.

As três grandes revoluções etnográficas apontadas por Winkin (1998) ajudam a contextualizar as mudanças ocorridas no campo de investigação, que começou a reconhecer o trabalho etnográfico como antropológico, e não mais o como etnológico. A primeira revolução é marcada com estudo de Malinowski (Os argonautas do pacífico ocidental) na Ilhas de Trobriand – Nova Guiné, pois, por um lado, o pesquisador passou a conviver com seu objeto de estudo e, por outro, começou a encarar a tribo observada com respeito e dignidade, visto que a vida social estava marcada por significados próprios a sua cultura (WINKIN, 1998).

A segunda revolução apresentada por Winkin (1998) se passa no período entreguerras (1930-1935), no momento em que antropólogos estadunidenses voltam-se às questões próprias do seu país. “E é principalmente assim que Lloyd Warner vai trabalhar em Harvard e depois em Chicago, após ter estudado tribos aborígenes na Austrália” (WINKIN, 1998, p. 130). Os primeiros estudos urbanos da futura “Escola de Chicago” enxergavam a cidade como um *laboratório natural*, e passaram, já nos anos

50, a influenciar a terceira revolução na área. A respeito dessa última, Winkin (1998) destaca:

A terceira revolução acontece [...] quando esses antropólogos “endóticos” (por oposição a “exóticos”) vão aos poucos libertando-se dessa tendência de fazer pesquisa sobre os pobres, os desajustados, os dominados, por exemplo os índios, os camponeses, os mendigos etc. Em Warner e nos estudos da Escola de Chicago, o que observamos com muita frequência é que os pesquisadores privilegiam ambientes cativos, gente que está mais ou menos isolada, pois vive numa cidade, num bairro, num hospital de onde mal pode sair. (WINKIN, 1998, p. 131).

Nota-se, com base na literatura, que as influências da Escola de Chicago abriram espaço para se explorar os núcleos urbanos com mais afinco. Esses passaram a ser enxergados como lócus privilegiado em diferentes estudos, levando em consideração as especificidades culturais presentes num mesmo plano microsocial, sejam elas a concentração de serviços, as ofertas de trabalho ou espaços destinados ao lazer, que produzem e determinam estilos de vida (MAGNANI, 2002).

Dentro dos estudos etnográficos, a observação e a participação no local da pesquisa tornaram-se fundamentais para se ter uma melhor noção do contexto estudado. De modo a materializar essas observações/participações, os registros em diários de campo surgem como uma importante ferramenta de reflexão e análise. As funções do diário de campo podem ser caracterizadas, segundo Winkin (1998), a partir da: (a) função catártica, em que as emoções das vivências no campo são materializadas; (b) a função empírica, responsável pelo registro das cenas ou momentos específicos que chamam a atenção do pesquisador; e (c) a função reflexiva e analítica, que permite um diálogo e reflexão com diferentes teorizações. Esses registros, subsidiados por observações participantes, permitem “[...] ver surgirem do caos, pouco a pouco, impressões fugidas, regularidades, acontecimentos previsíveis, em suma, regras” (WINKIN, p. 16).

Nesse contexto, a observação participante é realizada, segundo Correia (1999) a partir do:

[...] contacto direto, frequente e prolongado do investigador, com os atores sociais, nos seus contextos culturais, sendo o próprio investigador instrumento de pesquisa. Requer a necessidade de eliminar deformações subjetivas para que possa haver a compreensão de factos e de interações entre sujeitos em observação, no seu contexto. É por isso desejável que o

investigador possa ter adquirido treino nas suas habilidades e capacidades para utilizar a técnica. (CORREIA, 1999, p. 31).

Nossa proposta caminha nessa direção. Tomando as observações participantes e o diário de campo (WINKIN, 1998) como estratégias metodológicas, propomos resgatar um olhar *de perto e de dentro*, de acordo Magnani (2002), no espaço onde os praticantes de *swordplay* se reúnem, com a intenção de identificar, entender e refletir sobre os aspectos corporais, de consumo, os imaginários e as regularidades que compõem os significados produzidos naquele universo cultural específico.

A noção de *cultura* pode ser entendida, segundo Geertz (1989), como a própria condição de vida dos seres humanos, consequência de diferentes ações aliadas a um sistema de símbolos que só ganham sentido quando compartilhados coletivamente. Uma “teia de significados tecidas por homens e mulheres” (GEERTZ, 1989); universal, por que todos os seres humanos produzem, e, também, local, já que a organização desses significados configura o modo de vida dos grupos sociais e fornecem sentidos as ações desprendidas nos momentos de interação.

De modo a materializar seu pensamento, Geertz (1989) recorre ao exemplo de uma piscadela para explicar a noção de cultura. Piscar os olhos pode ser interpretado como uma contração das pálpebras. Embora não haja nada de errado com tal afirmação, não é possível distinguir um gesto voluntário de um mero tique nervoso, já que um “piscador” executa duas ações (contrair as pálpebras e piscar), e o sujeito portador do tique nervoso executa somente uma ação (contrair as pálpebras). Para que tal interpretação tenha sucesso, precisamos associar o gesto de piscar os olhos aos símbolos familiares a nossa experiência, ou seja, identificar a contextualização em que ele foi empregado. “Contrair as pálpebras de propósito, quando existe um código público no qual agir assim significa um sinal conspiratório, é piscar. É tudo que há a respeito: uma partícula de comportamento, um sinal da cultura e – *voilà!* – um gesto [...]” (GEERTZ, 1989, p.16).

Especificamente neste estudo, destaca-se o esforço de compreender a prática de *swordplay* não apenas como um produto, mas como um processo (STIGGER, 2007) a partir das *teias de significados* reveladas dentro das redes de interação que envolvem o grupo. Significa entender os processos que envolvem as particularidades

do grupo e dos praticantes, no que tange à compreensão dos usos e significados do corpo na realização das atividades.

Além das observações participantes e dos diários de campo, lançamos mão de mais duas estratégias para a produção dos dados: as fotografias e as entrevistas semiestruturadas realizadas em duas etapas (durante a iniciação científica e o mestrado). A primeira etapa dessas entrevistas foi realizada entre os meses de maio e julho de 2018, nos intervalos dos encontros no parque, sendo individual e composta por questões abertas.

Essas questões buscavam contemplar basicamente: a identificação dos sujeitos; as principais atividades desenvolvidas no parque ou em outros espaços; a busca de informações relacionadas ao cuidado do corpo e a saúde; os sentidos, os significados e vínculos apreendidos (ou não) durante a realização da prática e as percepções individuais relacionadas ao sistema de regras e códigos de conduto do grupo. Ao total, participaram das entrevistas 10 membros (8 homens e 2 mulheres) do grupo, e os critérios dessa escolha basearam-se na frequência dos treinos ao longo de nossas visitas. Naquela época, todos os convidados⁷ aceitaram o convite, assinando um termo de consentimento livre e esclarecido.

Tomando como base as produções da primeira experiência, as etapas de continuação desta pesquisa foram divididas em: 1) levantamento bibliográfico e documental; 2) pesquisa de campo; e 3) novas entrevistas e análise dos dados. No primeiro momento, objetivamos centrar nossas buscas em livros, artigos, trabalhos e documentos que pudessem fornecer um diálogo com o campo da pesquisa. Para tal, realizamos um levantamento bibliográfico de artigos científicos e trabalhos no banco de dados de sete periódicos da Educação Física – Movimento; Motrivivência; Pensar a Prática; Revista Brasileira de Ciências do Esporte; Revista de Educação Física/UEM; Revista Brasileira de Educação Física e Esporte/USP; Licere – e também, no banco de dados dos anais do Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte (CONBRACE). Inicialmente, foram selecionados 69 textos que se debruçavam em temáticas referentes ao corpo, à cidade e às práticas corporais

⁷ Não menos importante, vale lembrar que os nomes apresentados ao longo do texto são de ordem fictícia, ou seja, não apresentam a identidade dos entrevistados e nem se assemelham com os nomes ou apelidos existentes no grupo.

realizadas em espaços públicos, incluindo, também, produções a respeito do *swordplay*. Dos 69 estudos, selecionamos somente aqueles que ofereciam um suporte teórico para as questões identificadas no campo.

O recorte temporal para a busca desses artigos partiu do ano 2000, cenário em que os primeiros grupos começaram a desenvolver a prática do *swordplay* nos parques brasileiros (NAPPO, 2017). Entre os bancos de dados já citados, os estudos sobre as cidades e suas relações com o corpo fundamentaram nosso entendimento sobre a formação e os impactos sociais causados pelos centros urbanos modernos, e não foram encontrados trabalhos específicos sobre o *swordplay*. Esses, foram encontrados nas plataformas *Scielo* e *Google Scholar*, sendo uma monografia no campo da Educação Física (AMARAL, 2013) e sete trabalhos entre os campos da Antropologia (SILVA, 2015) e da Comunicação Social (NAPPO, 2015, 2016, 2017, 2018; NUNES, 2015, 2016). Os dados provenientes do levantamento bibliográfico serão abordados com mais atenção no próximo capítulo.

Cabe ressaltar que a segunda etapa das entrevistas foi realizada entre os meses de fevereiro e março de 2021 e visou aprofundar algumas questões observadas/vivenciadas junto ao grupo. Em consonância com os objetivos do trabalho, buscamos compreender os usos e significados do corpo na prática de *swordplay* com o auxílio de um questionário semiestruturado, composto por questões que pretendiam identificar basicamente: os marcadores sociais (idade, renda, ocupação, etc.) dos entrevistados, buscar entender a relação que a prática de *swordplay* e os meios de comunicação (meios tecnológicos) apresentam frente aos cenários das novas práticas corporais urbanas, além de aprofundar as questões relacionadas ao controle e à disciplina na lógica interna do grupo, bem como questões vinculadas à busca por um melhor rendimento físico relacionado ao ganho de mais performance na prática.

O primeiro critério de seleção dos entrevistados baseou-se, inicialmente, em suas idades, ou seja, foram convidados somente aqueles com idade igual ou superior a 18 anos, tendo em vista os acordos estabelecidos com Comitê de Ética em Pesquisa (CEP). Já o segundo critério privilegiou somente os praticantes assíduos, preferencialmente aqueles que já estavam no grupo há mais de um ano e que mantinham uma certa frequência nos treinos, de acordo com as nossas visitas e observações. As entrevistas foram realizadas através da plataforma *Google Meet*

(plataforma de chamadas em vídeo) e duraram aproximadamente 40 minutos cada. Dos 8 membros convidados, apenas 6 aceitaram o convite, assinando um termo de consentimento livre e esclarecido.

Após a finalização da etapa de entrevistas, todo o material foi transcrito na íntegra. Posteriormente à transcrição, procedemos à leitura sistemática das falas produzidas, de modo a criar uma familiaridade com elas, de acordo com as orientações de Minayo (2007). A partir dessas leituras sistematizadas, foram destacadas algumas categorias que emergiram das observações no campo e dos acontecimentos reincidentes mais enfatizados pelos entrevistados. Para a análise e discussão das categorias, foram destacados os trechos das falas que as representam, de modo a garantir rigor interpretativo. Nesse sentido, houve a preocupação de, ao selecionar os trechos, não os descontextualizar.

Vale destacar que essas categorias foram divididas em dois blocos. No primeiro, denominado de “*Swordplay*, corpo e tecnologia: entre a prática e o social” (tópico 4.1), buscamos interpretar como os usos e significados do corpo surgem na relação entre o Clã Aesir e os meios de comunicação, haja vista as inúmeras atividades e informações captadas e compartilhadas através dessas plataformas.

Já o segundo bloco, denominado “Disciplina e punição no Clã Aesir: controle e condicionamento do corpo” apresenta duas subdivisões: a primeira, “Entre as lógicas internas e o controle do corpo no clã *Aesir*” (tópico 4.2.1), retoma algumas discussões iniciadas durante a iniciação científica, buscando entender, principalmente, o impacto das lógicas internas do grupo nos usos do corpo, no controle coletivo e nas práticas punitivas, e, o segundo, “Sem dor, sem ganho: da performance à instrumentalização do corpo” (tópico 4.2.2.), aponta para as questões vinculadas ao ganho de resistência e performance durante a prática, buscando entender, principalmente, os impactos dessas ações no corpo dos praticantes.

De modo a oferecer mais detalhes sobre os dados já apresentados, seguiremos com a proposta de especificar alguns elementos que fizeram parte das outras etapas da pesquisa. Referimo-nos aos instrumentos e categorias teóricas utilizadas no campo de pesquisa, os quais possibilitaram interpretar com mais atenção parte do cotidiano do grupo estudado. Na sequência, apresentaremos alguns detalhes que remontam o interesse e o primeiro contato com o grupo/campo de pesquisa, bem como algumas particularidades do parque Pedra da Cebola e do grupo investigado.

2.1. O CAMPO DE PESQUISA

O desenvolvimento da investigação apresentado a seguir será transcrito na forma de relatos, na intenção de oferecer materialidade às estratégias metodológicas – a observação participante e o diário de campo – produzidas no contexto de um espaço público no município de Vitória/ES. Como dito anteriormente, este trabalho parte de uma investigação realizada em dois períodos. Esse processo baseou-se em leituras e reflexões empreendidas em distintos momentos da investigação, bem como na vivência de campo realizada junto aos praticantes de *swordplay* do parque municipal Pedra da Cebola. Embora tenham sido produzidos em períodos diferentes, os dados serão apresentados em conjunto ao longo de todo o texto, sem fidelidade a uma ordem cronológica, pois, além de se complementarem, eles possibilitam novas reflexões.

2.1.1. Do interesse ao primeiro contato com o *swordplay*

O interesse pessoal em estudar uma prática corporal realizada em espaços públicos partiu de uma parceria internacional, desenvolvida entre estudantes e professores do Laboratório de Estudos em Educação Física da Universidade Federal do Espírito Santo (LESEF/UFES) e do “Grupo de Estudios en Educación Corporal de la Universidad Nacional de La Plata – Argentina” (UNLP/AR), em meados de 2017.

Naquele tempo, nossa proposta era de se debruçar sobre produções que apontavam para a relação entre as diferentes práticas corporais e a cidade. Tal parceria, além de possibilitar a apreensão de algumas reflexões, conhecimentos, estratégias de pesquisa a respeito do corpo e da cidade, influenciou na ideia de se pensar a realização de um estudo na cidade de Vitória/ES, já que, em La Plata, aqueles estudantes e professores desenvolviam diferentes análises sobre as práticas corporais nos espaços públicos *platenses*.

No decorrer dessa parceria, um estudo em específico chamou a nossa atenção. Esse pautava-se na investigação de uma prática corporal desconhecida no Brasil, mas conhecida na Argentina como “Jugger” (SANGIAO, 2017) e comumente realizada nos espaços públicos da cidade de La Plata/AR. Notadamente, essa atividade se distingue das outras realizadas nos espaços públicos – a exemplo da

prática dos esportes coletivos – por estar inserida especificamente dentro do universo da cultura medievalista.

Segundo Sangiao (2017), o “Jugger” pode ser definido como uma prática lúdico-desportiva, de origem europeia, que se inscreve na lógica dos jogos e esportes de invasão⁸. Nele, duas equipes de cinco jogadores enfrentam-se no campo de jogo para disputar a posse de uma bola conhecida como “*jugg*” (SANGIAO, 2017, p. 4). Dentro de cada equipe, quatro dos jogadores encarregam-se de defender o próprio campo, munidos com armas “medievais” – escudos, espadas, lanças acolchoadas com espumas etc. – e um jogador encarrega-se de fazer o transporte do “*jugg*”, conhecido como corredor: ele é o único habilitado a desempenhar essa função de modo a introduzir o “*jugg*” na base rival para somar os pontos da partida (SANGIAO, 2017).

Para além do “Jugger”, a autora buscou interpretar os usos e apropriações dos espaços públicos onde jovens da cidade de La Plata se encontravam para realizar a prática. As peculiaridades apresentadas por ela motivaram nossas buscas por grupos semelhantes nos espaços públicos de Vitória/ES. Essa busca sustentou-se por algumas semanas, e, logo no início, foi observado que a prática não havia sido popularizada no Brasil.

Em meados de abril do ano de 2017, notamos em um programa local de televisão⁹ (Em Movimento - TV Gazeta/ES) que o roteiro preparado para aquela edição apresentava a história de capixabas que se inspiravam na cultura medieval para desenvolverem atividades específicas no seu dia a dia. Por sorte ou coincidência, o programa entrevistou um grupo de jovens que se encontravam semanalmente no Parque Municipal Pedra da Cebola para desenvolverem atividades ligadas aos combates medievais, munidos da mesma forma que os praticantes de “Jugger”, com espadas, escudos e outros instrumentos acolchoados. O interesse ficou ainda maior quando percebemos que o parque se situava a menos de um quilometro da universidade. Os entrevistados anunciavam a prática com o nome de “*Swordplay*”

⁸ “Os esportes de invasão são modalidades em que as equipes tentam ocupar o setor da quadra/campo defendido pelo adversário para marcar pontos (gol, cesta, touchdown), ao mesmo tempo em que têm que proteger a própria meta” (OLIVEIRA, DARIDO, GONZÁLEZ, 2014, p. 61).

⁹ Disponível em: <<http://gshow.globo.com/TV-Gazeta-ES/Em-Movimento/noticia/2017/04/artecultura-cultura-medieval-e-muito-mais-no-emme-22.html>>. Acesso em: 10 de agosto de 2020.

(*Sword*/espada e *Play*/jogo) e, diferente do “Jugger”, ela não se enquadrava na lógica dos jogos e esportes de invasão.

Observamos, durante a entrevista na televisão, que a preocupação do grupo se mantinha no aprimoramento e desenvolvimento das técnicas de combate com “armas brancas”. Tudo parecia se encaminhar para a realização de um novo estudo, mas, antes, havia a necessidade de entrar em contato com o grupo para apresentarmos nossas intenções como participantes e pesquisadores. Atento aos nomes expostos pelo programa de TV, realizamos uma pequena busca nas redes sociais e encontramos um dos entrevistados. O primeiro contato (virtual) aconteceu cinco meses após a exibição do programa televisivo e objetivou explicitar nossas intenções com o grupo.

Durante esses cinco meses, propomos pensar um projeto (vinculado à iniciação científica) e estabelecer um cronograma de pesquisa. Partindo do primeiro contato virtual, seguimos com a proposta de visitar o campo, na intenção de conhecer o grupo e apresentar o nosso planejamento. Vale salientar que fomos imediatamente acolhidos e convidados para participar de um treino no parque. Assim, a primeira visita ocorreu no dia 01 de outubro de 2017, dando início ao trabalho de campo. A seguir, apresentaremos os aspectos referentes ao parque, com base nas observações e nos diários de campo.

2.1.2. Apontamentos sobre o parque Pedra da Cebola

As condições climáticas na cidade Vitória/ES estavam impossibilitando a minha ida ao parque de bicicleta. Minha segunda opção seria ir de ônibus. Ao sair de casa me dirigi ao ponto de ônibus, com posse de minha espada e meu guarda-chuva. A rua estava sem muita movimentação de pessoas, e o ponto de ônibus estava completamente vazio. Fiquei aguardando cerca de 10 minutos. As primeiras impressões do dia começaram no momento em que eu entrei no ônibus. O motorista e o trocador me olhavam com uma cara de curiosidade, acredito que seja por causa da espada, ela realmente chama atenção. Driblando os olhares, busquei um assento e em 15 minutos cheguei ao parque. Indo de ônibus, percorro outro trajeto para entrar no parque. O ponto de ônibus fica próximo à entrada principal do parque, localizada na frente da Universidade Federal do Espírito Santo. Por essa entrada é possível observar o fluxo de muitas crianças e famílias. Nessa área do parque, encontram-se basicamente os parquinhos, uma mini fazenda com alguns animais, muitas árvores, plantas e flores. Passar por ali surge como uma possibilidade de observar os usos dos espaços que eu não tenho muito contato. É interessante observar como as pessoas se apropriam dos diferentes equipamentos disponíveis. Tentei contar a quantidade de pessoas

naquele dia, apesar de não saber o número exato, estipulei uma média de 50 pessoas, entre crianças e adultos. Chegando próximo ao gramado verde do outro lado do parque, pude observar dois grupos distintos. O primeiro com cerca de 10 pessoas jogando “futebol de travinha” (conhecido como furingo) e do outro lado, um grupo realizando alguma prática de exercício específica, mais voltado para o treinamento esportivo. Após essa breve observação, fui caminhando lentamente para a tenda do SOE (o local de treino dentro do parque) para encontrar meus companheiros e dar início ao treinamento e a pesquisa (DIÁRIO DE CAMPO, jul. 2019).

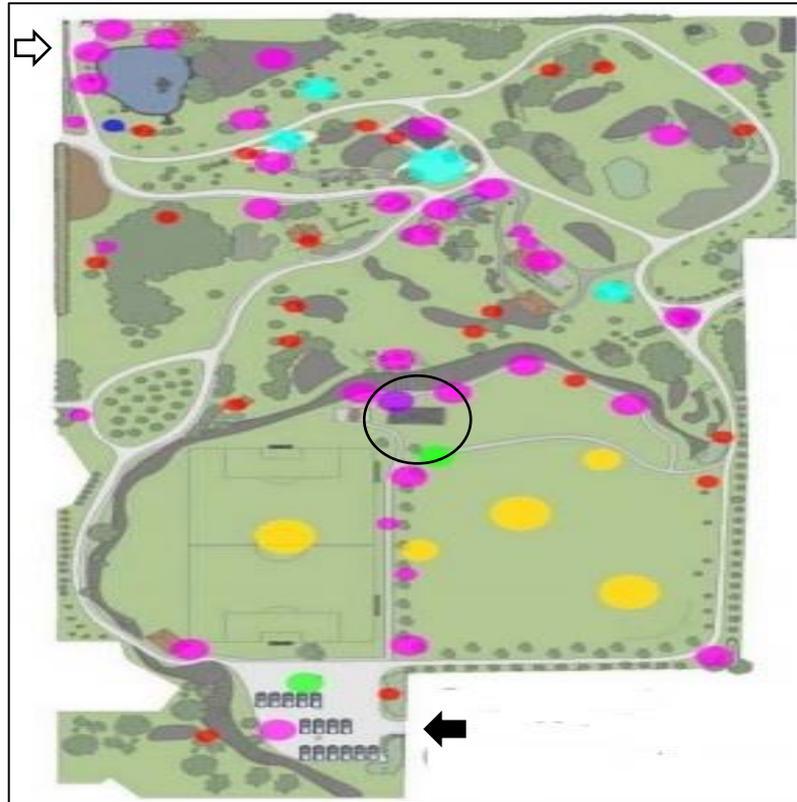
O trecho do diário de campo apresentado anteriormente relata uma parte das experiências com o local. Centramos nossa atenção em um ponto específico do parque, porém, sempre que possível, circulávamos pelas outras áreas para poder criar certa aproximação e poder observar melhor os diferentes usos dos equipamentos disponíveis. Cabe destacar que o espaço público em investigação neste estudo situa-se no bairro Mata da Praia, em Vitória/ES, região que ocupa a segunda colocação no Índice de Qualidade Urbana¹⁰ (IQU) de Vitória – calculado a partir de dados referentes à escolaridade, renda, ambiente e habitação – de acordo com os dados fornecidos pela prefeitura do município¹¹.

Inaugurado em 1997, o Parque Municipal Pedra da Cebola apresenta, atualmente, uma área equivalente a 100 mil metros quadrados, sendo considerado o maior parque público da capital capixaba. Para apresentar de modo mais detalhado suas características, buscamos, através das observações/descrições no campo, dividi-lo inicialmente em duas regiões (norte e sul), objetivando mapear e delimitar os seus aspectos estruturais.

Figura 1: Mapeamento de usos e atividades no Parque Municipal Pedra da Cebola nos finais de semana (período da tarde).

¹⁰ Disponível em: <<http://legado.vitoria.es.gov.br/regionais/indicadores/iquranking.asp>>. Acesso em 24 de setembro de 2020.

¹¹ Disponível em: <<http://legado.vitoria.es.gov.br/regionais/indicadores/iquranking.asp>>. Acesso em 24 de setembro de 2020.



Fonte: Araújo e Caser, 2012.

Especificamente, podemos identificar a região norte do parque de acordo com um dos seus dois acessos principais ou portões de entrada, localizado na rua Ana Vieira Mafra. Ao adentrar por esse portão, a comunidade em geral tem acesso a basicamente: um mini zoológico, onde é possível ter contato com alguns animais; dois pequenos lagos, destinados às tartarugas e aves; uma lanchonete; uma área de recreação infantil (parquinho); dois bebedouros; banheiros; uma tenda, utilizada para projetos da comunidade; pistas para corrida e caminhada; a sede administrativa do parque e a rocha/pedra em “formato” de cebola que deu origem ao nome do parque.

Já na região sul, demarcada pela entrada da rua Vicente de Oliveira, nota-se à primeira vista o estacionamento do parque e um grande gramado verde, utilizado para diferentes práticas corporais como: Beisebol, Futebol Americano, Rugby, Yoga, Meditação, ou para outras atividades individuais e coletivas, a exemplo dos piqueniques, brincadeiras em família, descanso etc. Os outros componentes dessa região do parque são: um campo de futebol, destinado ao uso da comunidade e de uma escolinha de futebol para crianças e adolescentes; um módulo do SOE (Serviço de Orientação ao Exercício), composto por uma tenda e uma casa de materiais esportivos;

a casa de apoio ao centro de esportes, com os vestiários feminino/masculino, banheiros e bebedouros. Além de todos esses componentes, o parque também é conhecido por apresentar muitos elementos naturais, possuindo exemplares de mata atlântica, restinga e vegetação rupestre.

O mapa (figura 1), oferecido por Araújo e Caser (2012), possibilitou um diálogo com nossas observações e registros. Como se pode observar, a seta branca, no canto superior esquerdo, indica o acesso ao parque pela entrada norte e a seta preta, no canto inferior direito, indica o acesso pelo portão sul. Os pontos coloridos e distribuídos pelo mapa denotam duas caracterizações: a primeira refere-se ao número de pessoas representadas pelos círculos “grandes” (mais de 10 pessoas), círculos “médios” (de 3 a 10 pessoas) e círculos “pequenos” (de 1 a 2 pessoas); e a segunda representada pelas cores, referem-se aos usos ou atividades nos equipamentos do parque (ARAÚJO; CASER, 2012).

A cor vermelha representa as atividades entre casais, comumente encontradas nos lugares mais reservados do parque; o azul simboliza as atividades de leitura e estudos, localizadas nos espaços arborizados; a cor amarela aponta as atividades com bola, frequentemente realizadas no campo de futebol ou no grande gramado verde; e os pontos roxos simbolizam as atividades físicas, que variam de acordo com os grupos ou pessoas. As cores rosas indicam atividades relacionadas às brincadeiras e jogos identificados, em sua maioria, na área do parque infantil e, também, no grande gramado; e a verde refere-se às atividades com bicicleta, comuns ao espaço do estacionamento. Por fim, o retângulo circulado no mapa representa do local específico onde os treinos de *swordplay* acontecem, na tenda vinculada ao módulo do SOE¹².

De acordo com Magnani (2002), podemos classificar o parque Pedra da Cebola como uma *mancha* na cidade de Vitória, isso é, “[...] um ponto de referência para prática de determinadas atividades” (p. 22). As *manchas* também podem ser caracterizadas como “[...] áreas contíguas do espaço urbano dotadas de

¹² O Serviço de Orientação ao Exercício é um programa da Secretária Municipal de Saúde que tem como objetivo contribuir com a promoção da saúde, prevenção e atenção das doenças crônicas não transmissíveis (DCNT's). Atualmente, existem 15 módulos do SOE na cidade de Vitória, localizados na orla, nas praças, nos parques e em outros espaços públicos da cidade, contando com profissionais de Educação Física que atuam com ofertas de práticas corporais, atividades físicas coletivas, etc. Disponível em: <<https://guiadeservicos.vitoria.es.gov.br/areas/18-saude/servicos/50-servico-de-orientacao-ao-exercicio-soe/>>.

equipamentos que marcam seus limites e viabilizam – cada qual com sua especificidade, competindo e complementado – uma atividade ou prática predominante” (MAGNANI, 2002, p. 22). Para isso, o local requer uma base física ampla, onde seja possível a frequência de pessoas de diferentes pontos da cidade, sem necessariamente se conhecerem, mas que compartilham símbolos semelhantes, como gosto por parques, praças, bares, restaurantes, cinemas etc.

Nesse contexto, as *manchas* apresentam uma implantação mais estável, tanto na paisagem, como no imaginário. As atividades ofertadas e as práticas são o resultado de uma

“[...] multiplicidade de relações entre seus equipamentos, edificações e vias de acesso – o que garante uma maior continuidade, transformando-a, assim, em ponto de referência físico, visível e público para um número mais amplos de usuários” (MAGNANI, 1992, p. 197).

Outra categoria apontada por Magnani (2002), que ajuda a operacionalizar as análises no campo, é conhecida como *pedaço*. Para o autor, o *pedaço* pode ser identificado quando o espaço – ou um segmento – se torna ponto de referência para distinguir determinado grupo de frequentadores como pertencentes a uma rede de relações:

O termo na realidade designa aquele espaço intermediário entre o privado (a casa) e o público, onde se desenvolve uma sociabilidade básica, mais ampla que a fundada nos laços familiares, porém mais densa, significativa e estável que as relações formais e individualizadas impostas pela sociedade [...] Entretanto, não basta passar por esse lugar ou mesmo frequentá-lo com alguma regularidade para ser do pedaço; é preciso estar situado e ser reconhecido como tal [...] Gangues, bandos, turmas, galeras exibem – nas roupas, nas falas, na postura corporal, nas preferências musicais – o pedaço a que pertencem. Neste caso, já não se trata de espaço marcado pela moradia, pela vizinhança, mas com o ‘efeito pedaço’ continua: venham de onde vierem, o que buscam é um ponto de aglutinação para a construção e o fortalecimento dos laços (MAGNANI, 2002, p. 21 - 22).

Esse conceito se diferencia, fundamentalmente, da *mancha*, na medida que sua ligação está mais vinculada a aspectos de pertencimento num espaço específico. Nesse contexto, os frequentadores não necessariamente se conhecem – ao menos não por intermédio de vínculos construídos no dia a dia do bairro –, mas, sim, se *reconhecem* enquanto portadores dos mesmos símbolos que remetem a gostos, orientações, valores, hábitos de consumo, modos de vida semelhantes.

Com um olhar mais atento ao campo, notamos um tipo de atratividade divergente em meio a esses espaços. Não que seja uma regra geral, mas enquanto, de um lado (norte), o parque é ocupado por um público mais infantil/familiar, devido aos equipamentos disponíveis, tais como o parquinho, do outro (sul), a ocupação acontece mais assiduamente por jovens, adultos e idosos, que se distribuem entre atividades coletivas ou individuais.

Além de caracterizar os aspectos estruturais do parque, nos interessava entender os motivos que conduziram o grupo investigado a adotar o parque como local de encontro. Quando questionados, alguns membros do grupo salientaram que o parque se situava em um “ponto central” da cidade, facilitando a locomoção e o acesso dos membros de outros municípios; apresentava um “espaço amplo”, “verde” e uma “boa estrutura”, com “bebedouros” e “banheiros”, elementos que não foram encontrados em outros espaços públicos de interesse do grupo, a exemplo do Parque Horto (bairro Maruípe, Vitória/ES) e Parque Tancredão (bairro Mário Cypreste, Vitória/ES); além de ser um local “seguro” e “público”, com o monitoramento de seguranças e de uso gratuito (Diário de Campo, out. 2017).

Destaca-se, também, outra questão percebida durante a investigação, relacionada à concorrência para utilização de alguns equipamentos. Salientamos anteriormente que o parque oferece duas tendas para o uso comunitário, ambas apresentam uma infraestrutura de boa qualidade com cobertura, banheiros e bebedouros próximos. Todavia, a tenda do SOE ganha certa preferência dos frequentadores do parque, principalmente entre os praticantes de *swordplay*, por estar situada em uma região mais aberta e plana. Por esse motivo, o espaço também é utilizado por diferentes grupos, tanto por aqueles que desejam comemorar alguma data em especial, quanto por aqueles que desejam realizar suas atividades em um local mais confortável.

Figura 2: Duelo na tenda do SOE (local de treino do grupo).



Fonte: Autoria própria, 2018.

Figura 3: Treinamento com espadas em frente ao espelho do módulo do SOE.



Fonte: Autoria Própria, 2018 .

Dentro do parque, a tenda vinculada ao módulo do SOE tornou-se o ponto central e específico dos encontros, em função de sua estrutura coberta, com pontos de eletricidades e próxima aos banheiros e bebedouros, como já salientado. Em conversa registrada com uma das lideranças do grupo, identificamos que, primeiro, os encontros aconteciam ao ar livre, nas áreas gramadas do parque, segundo ele, a opção de tomar a tenda como o “local” do grupo se justifica da seguinte forma:

No final 2016, quando começamos a treinar no parque, a gente não tinha um lugar definido aqui, ficávamos num local aberto que circulava muitas pessoas, algumas até usando drogas, fumando, essas coisas. Como você sabe, nós temos uma caixinha de som e em espaço aberto fica difícil de usar porque não tem eletricidade e a galera também às vezes precisava carregar o celular [...] então eu sugeri: “galera vamos treinar ali na tenda, acho que é melhor, tem uma estrutura melhor” e em dias de chuva não tinha como justificar o cancelamento do treino por que o a tenda é coberta. Quando eu comecei a treinar, a gente dependia muito de Cicrano [outra liderança do grupo], por conta de alguns materiais e os treinos aconteciam de duas em duas semanas, mas teve um momento em que eu comecei a vir toda semana pro parque, praticamente todo dia, e mesmo sozinho eu comecei a ficar somente aqui na tenda e aos poucos as outras pessoas do grupo começaram a se instalar aqui também, bem próximo ao ponto de energia. E à medida que a gente foi ficando ali todo domingo, virou o nosso ponto mesmo, como se fosse um ponto estratégico que nós adotamos (DIÁRIO DE CAMPO, nov. 2017).

Tomando esse relato como um eixo de reflexão, torna-se evidente a forma de apropriação que o grupo estabeleceu com o local. Nesse caso específico, a *mancha* (ou um dos seus segmentos) passa a ser apropriada pelo grupo que a transforma no seu *pedaço* (MAGNANI, 2002). Essas apropriações dialogam com duas propostas apresentadas por Sennet (2018). A primeira delas aponta para a distinção entre dois dos termos: *ville* e *cit e*.

A princ ipio, esses dois termos denominavam o “grande” e o “pequeno”. A *ville* representava a cidade como um todo, enquanto *cit e* era considerada como um lugar espec ifico. Como  e apresentado no livro *Construir e Habitar.  tica para uma cidade aberta* (SENNETT, 2018), em algum momento do s eculo XVI, *cit e* passou a ser entendida como uma experi encia, uma consci encia coletiva, uma cultura, enquanto a *ville* expressava um lugar f isico e concreto. *Construir e Habitar*, palavras evidentes no t itulo do livro, exemplificam a import ancia de demarcar a diferen a entre esses termos (*ville* e *cit e*), isso porque modos de construir e modos de habitar nem sempre s o sin onimos, ou seja, “o ambiente constru do   uma coisa, a maneira como as pessoas nele habitam, outra” (SENNETT, 2018, p. 11).

J a a segunda proposta, que perpassa entre os argumentos do autor, busca apresentar os elementos que conformam os tipos de apropria es nos espa os da cidade. Vale ressaltar que as apropria es interpretadas no contexto de nossa investiga o dialogam com a no o de apropria o utilizada por Sennett (2018), especificamente quando o autor analisa as formas de apropria o de alguns espa os de lazer localizados no bairro Battery Park City, do distrito de Manhattan/NY. Naquele contexto, de acordo com autor:

As crianças pequenas que brincam nas caixas de areia muito bem cuidadas ficam felizes, mas os campos de jogos da North End Avenue, entre as ruas Murray e Warren, muitas vezes ficam desertos. O motivo é mais profundo que a simples diminuição da população de adolescentes na cidade. Os lugares agradáveis ali criados para o convívio e o lazer contrastam com quadras de basquete como as da esquina da Sexta Avenida com a Rua 3, lugares a que crianças têm acesso de metrô de todas as partes da cidade. Essas quadras de basquete têm cercas de malha de ferro, com apenas algumas poucas árvores. Os caminhões e táxis roncando e buzinando na Sexta Avenida geram um barulho ensurdecedor que se soma aos rádios portáteis sintonizando músicas latinas ou de rap. Tudo nesses locais de lazer superlotados é superfície dura. Mas os adolescentes, inclusive os de Battery Park City, são atraídos por eles, pois ali fizeram sua própria apropriação; ela não foi feita para eles (SENNETT, 2018, p. 315).

Para Sennett (2018), esse tipo de apropriação se manifesta quando “nos sentimos em casa”, num bairro ou em outro espaço, sendo que “[...] o ambiente físico parece decorrer da maneira como habitamos e de quem somos” (SENNETT, 2018, p. 25). Nos domingos de muita movimentação no parque, o uso da tenda torna-se limitado pelo fato de não conseguir abrigar todas as pessoas, porém, esses fatores não interferem na realização dos treinos de *swordplay*. A presença de outras pessoas no local não intimida a realização das atividades do grupo e gera até um olhar de curiosidade daqueles que nunca tiveram contato com a prática. Em casos extremos ou na impossibilidade de utilizar o local, o grupo busca se acomodar por outros espaços do parque. Esses aspectos podem ser ilustrados em um trecho do diário de campo:

Ao chegar na região que abriga o grande gramado verde, notei a presença de muitas pessoas, algumas praticando futebol (furingo ou travinha) e outras futebol americano. Metade da tenda do SOE estava sendo ocupada por um grupo de pessoas que confraternizava uma festa de aniversário. [...] Com uma parte do local de treino ocupada e uma leve ameaça de chuva, um dos líderes sugeriu ir para o outro lado do parque e utilizar a outra tenda, como já foi feito em outros dias. Chegando lá, fomos orientados a retornar a tenda do SOE, motivo: havia muitas pessoas ocupando aquele espaço e também observamos a presença de dois vendedores com carrinhos de pipoca se abrigando no local. [...] No caminho de volta, ajudei o grupo no carregamento dos materiais e retornamos para a tenda do SOE, ocupando um único canto disponível para evitar problemas com a chuva ou com as outras pessoas. De fato, aquele espaço é a principal referência do grupo, ou “ponto estratégico” como mencionado na visita anterior. Em nenhum momento foi sugerido outro local. Após todo esse conturbado trajeto de idas e vindas, sentei-me frente ao grupo e comecei a realizar as primeiras anotações do dia, antes de iniciar o treinamento. Essa era uma ação que antecedia todo o treinamento. Criei uma estratégia de deixar um esboço no diário de campo antes de iniciar o treinamento para poder organizar melhor minha escrita. Essas anotações sempre geravam um olhar de curiosidade entre aqueles que não conheciam o meu trabalho. Após as primeiras anotações seguimos para um aquecimento antes de pegar as espadas e começar o treinamento. (DIÁRIO DE CAMPO, nov. 2017).

Assim como os adolescentes de Battery Park City/NY, citados por Sennett (2018), o clã *Aesir* parece ter criado sua apropriação na tenda vinculada ao módulo do SOE, pois ela não foi construída ou idealizada especificamente para eles. A preocupação com a limpeza do espaço e sua preservação também demonstram esse tipo de apropriação, e a permanência naquele local sinaliza a definição de um ponto de referência específico no parque, tanto para os membros do clã, quanto para a comunidade em geral.

As peculiaridades apresentadas nos parágrafos anteriores materializam algumas experiências vivenciadas no parque. De acordo com os relatos, interpretamos que o ambiente (natural), a comodidade, a localização geográfica, a acessibilidade e a segurança sustentam os encontros semanais do grupo. Apesar de mencionar os elementos e algumas questões do referido espaço público, tomamos como foco de investigação somente os usos e significados do corpo nos treinos do clã *Aesir*, o grupo praticante de *swordplay* que será apresentado a seguir.

2.1.3. Clã *Aesir*: o Panteão nórdico capixaba

Imagine-se o leitor, empunhando uma espada na mão direita e um escudo na mão esquerda, num campo de batalha próximo ao grande gramado do Parque Pedra da Cebola, vendo seus companheiros avançarem cada vez mais rápido em direção aos adversários¹³. Chega o momento da ação. Encontra-se, agora, rodeado de guerreiros, no caos da batalha, desviando de golpes aleatórios, desferindo golpes também, e tomando todos os cuidados para não ser atingido ou eliminado.

Com o folego quase esgotado, busca um espaço livre para aliviar as tensões, levanta a cabeça para poder respirar melhor e ao realinhá-la para o campo de visão da batalha, percebe a presença de um brutamontes com quase dois metros de altura, armado com dois machados, vagando em sua direção. Sua resistência sucumbiu e,

¹³ Esse trecho faz referência a passagem de Bronisław Malinowski, presente na introdução de *Os Argonautas do Pacífico Ocidental*: “Imagine-se o leitor sozinho, rodeado apenas de seu equipamento, numa praia tropical próxima a uma aldeia nativa, vendo a lancha ou o barco que o trouxe afastar-se no mar até desaparecer de vista. Tendo encontrado um lugar para morar no alojamento de algum homem branco - negociante ou missionário - você nada tem para fazer a não ser iniciar imediatamente seu trabalho etnográfico” (MALINOWSKI, 1978, p. 19).

paralisado pelo cansaço, sente que é acertado na barriga. Você foi eliminado. Impossibilitado de continuar batalhando, procura o bebedouro mais próximo para recuperar as energias, enquanto observa seu assassino correr incansavelmente pelo gramado na busca de mais vítimas.

A cena relatada anteriormente remonta uma das variadas experiências que vivenciamos junto ao *Aesir* entre os meses de outubro de 2017 e junho de 2018, e os meses de julho de 2019 e março de 2020. Imerso a esse contexto, a primeira visita ao clã aconteceu no dia 01 outubro de 2017, em um dos treinos dominicais no parque. No início do encontro e antes de iniciar as atividades, explicamos os objetivos da pesquisa e os motivos que guiaram o estudo dessa prática:

Felizmente, os praticantes manifestaram-se positivamente em relação à pesquisa, porém, apresentaram uma condição para minha permanência: ser mais um integrante do clã, no sentido de participar dos treinos todos os domingos (DIÁRIO DE CAMPO, out. 2017).

A condição proposta pelo grupo já estava nos planos da pesquisa, afinal, a *observação participante* (WINKIN, 1998) não faria sentido *de fora e de longe*, mas, sim, *de perto e de dentro* (MAGNANI, 2002). Além disso, o trabalho de campo possibilitou conhecer com mais detalhes os elementos característicos desse grupo, bem como parte de sua rotina, organização e regras, que serão apresentados a partir dos seguintes aspectos: o clã e sua identificação, a quantidade de membros, questões vinculadas ao debate de gênero, suas regras internas e hierarquias; a organização dos treinos e batalhas; a relação com o consumo midiático e medievalista e, por fim, os vínculos de sociabilidade observados entre os praticantes.

2.1.3.1. O clã e sua identificação

No Brasil, os grupos de *swordplay* se autodenominam de “clã”, possuindo nomes e brasões identificativos próprios (NAPPO, 2017). A respeito do clã *Aesir*, vale ressaltar que a escolha do nome para o grupo tem uma estrita relação com o gosto pela cultura Viking por parte dos seus fundadores. *Aesir*¹⁴ é um termo presente na mitologia nórdica e designa o panteão principal dos deuses nórdicos, incluindo figuras tais como Odin, Thor, Frigga etc. Essas afirmações podem ser conferidas na conversa

¹⁴ Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Aesir>>. Acesso em: 28 de setembro de 2020.

realizada com uma liderança do grupo e registrada no diário de campo do dia 29 de outubro de 2017. Segundo ele, a escolha do nome para o grupo se deu por conta de seus fundadores:

[...] eles tinham uma visão mais nórdica do clã, tanto é que as primeiras armas eram machados [referindo-se as armas que caracterizavam o arsenal Viking], à medida que novas pessoas foram entrando, a gente foi agregando novas culturas, por exemplo as espadas asiáticas [a exemplo das Katanas]" (DIÁRIO DE CAMPO, nov. 2017).

Com base nos relatos e nas visitas ao campo, ficou evidente entre os *Aesir* o gosto pela cultura medieval, um gosto peculiar que não se enquadra na realidade ou contexto em que eles estão inseridos. Os estudos de Nunes (2016) e Nappo (2017) demonstram que algumas dessas práticas encontram-se intimamente ligadas ao consumo de narrativas midiáticas. O consumo midiático está fortemente presente na vida desses praticantes. Segundo esses estudos, desde a infância, o consumo das mais diversas narrativas (mangás, desenhos, séries, filmes, jogos de RPG, jogos eletrônicos etc.) estão presentes em suas vidas e servem como suporte para a construção de suas subjetividades (NUNES, 2016; NAPPO, 2017).

Nunes (2016) ajuda a compreender porque temáticas e vestígios medievais chegam aos folhetos, à literatura, aos videogames, aos filmes, às séries e participam como textos midiáticos no cotidiano desses jovens. Esses textos podem ser compreendidos “[...] como textos de cultura e cenas midiáticas, uma vez que entendemos que a comunicação começa no corpo, e, assim, o corpo é mídia primária” (NUNES, 2016, p. 252). Entre os *Aesir*, esses textos culturais entram em contato com sua produção de sentido e significado através de suas sistematizações com as atividades, na sua relação com desenvolvimento do combate etc.

As narrativas midiáticas consumidas reconstroem os elementos necessários para exercerem suas práticas. O gosto pela cultura Viking expresso no relato de campo vincula-se principalmente às influências midiáticas consumidas pelos fundadores do grupo, entre elas foram citadas, durante o trabalho de campo, a série *Vikings*, do diretor Michael Hirst, a obra literária *Game of Thrones*, do escritor George R. R. Martin, entre outros desenhos de origem japonesa (DIÁRIO DE CAMPO, Out. 2017).

2.1.3.2. Sobre os/as praticantes

Na cidade de Vitória/ES, os *Aesir* são os únicos representantes do *swordplay*. Formado no final do ano de 2016, pela união de três amigos, o grupo conta atualmente com cerca de 22 integrantes (7 mulheres e 15 homens), com idades que variam de 15 a 33 anos. O referido número de integrantes baseia-se na quantidade de pessoas que estão conectadas em uma plataforma digital (*WhatsApp*), em que, geralmente, são repassados os principais avisos e recados referentes aos encontros no parque.

Por ser aberto ao público ou aos interessados, foi possível notar durante as visitas uma espécie de variação quanto ao número de pessoas, pois, em alguns momentos, presenciamos uma média de 15 praticantes e, em outros, cerca de 25 a 30. Essa variação era potencializada principalmente pela participação de curiosos, crianças¹⁵ ou pessoas interessadas em iniciar na prática, e podia diminuir pela evasão de alguns membros, que não conseguiam manter a frequência de ir ao parque todos os domingos.

Nesse contexto e de modo a oferecer uma primeira aproximação com os interlocutores dessa pesquisa, apresentaremos abaixo uma tabela com alguns dados sociais fornecidos pelos entrevistados:

Tabela 1: Caracterização dos sujeitos entrevistados e aspectos sociodemográficos.

	Variável	N	%
Sexo	Homem	4	66,67%
	Mulher	2	33,33%
Faixa etária	18 a 25 anos	2	33,33%
	26 a 31 anos	2	33,33%
	32 ou mais	2	33,33%
Escolaridade	Analfabeto	0	0,00%
	Educação Básica incompleta	0	0,00%
	Educação Básica completa	1	16,67%
	Superior incompleto	3	66,67%
	Superior completo	2	33,33%
Renda	Até R\$ 2.090,00	4	66,67%

¹⁵ A participação de crianças nos encontros não era tão frequente. Nos domingos de muita movimentação no parque, foi possível observar a presença de algumas crianças no clã. Vale ressaltar que elas não participavam do treinamento como os membros do clã *Aesir*, isto é, somente recebiam um equipamento que não estava sendo utilizado para brincar.

	De R\$ 2.090,00 a 4.180,00	1	16,67%
	De R\$ 4.180,00 a 10.450,00	1	16,67%
	De R\$ 10.450,01 a 20.900,00	0	0,00%
	Acima de R\$ 20.900,01	0	0,00%
Ocupação	Desempregado	2	33,33%
	Empregado	3	50,00%
	Autônomo	1	16,67%

Fonte: Elaboração Própria, 2021.

Os dados quantitativos apresentados na tabela anterior não carregam consigo generalizações ou concretudes que apontem o retrato social dos membros do clã *Aesir*. No entanto, esses mesmos dados dialogam com as realidades observadas no campo. Foi possível notar por exemplo que: o número de mulheres é menor que o número de homens; o clã é formado por pessoas com diferentes idades; a maioria dos membros possuem um grau de escolaridade básico (Ensino Médio completo); a renda econômica¹⁶ dessas pessoas gira entre as classes C e E; e o nível de ocupação é formado em sua maioria por trabalhadores e estudantes. Esse cenário pode ser melhor compreendido com os registros e anotações presentes no diário de campo. Entre os relatos, é possível observar alguns detalhes que marcam os aspectos sociais de alguns membros do grupo:

Após quase um ano longe do campo, minha primeira interação aconteceu com três velhos conhecidos do clã. O primeiro passo foi de cumprimentá-los [como um sinal de respeito] e observar o que estava acontecendo ao meu redor. A primeira surpresa foi com a quantidade de pessoas participando das atividades. Cerca de 16 pessoas. Elas se dividiam entre atividades individuais e coletivas. Lembro-me que nas primeiras visitas no ano anterior o grupo limitava-se ao número de 12 membros no máximo. Por um instante senti uma certa felicidade ao ver aquele grupo [A felicidade remontava as possibilidades de retomar com a pesquisa]. Diferentes corpos, idades, classes sociais interagindo entre si, em conjunto, se apropriando daquele espaço e fazendo valer a pena o tempo em que passavam juntos. [...] Ao final do treino, notei que aqueles que dependiam dos transportes coletivos se organizavam para seguirem juntos para o ponto de ônibus. Aqui cabe uma informação recebida durante as visitas: são pessoas de diferentes municípios da Grande Vitória (Serra, Cariacica, Viana, Vila-Velha, Vitória). Alguns desses lugares são bem distantes do parque, mas mesmo assim, eles não deixam de participar dos encontros (DIÁRIO DE CAMPO, jul. 2019).

Os relatos expressos anteriormente reforçam a ideia de que o grupo é atravessado por diferentes questões. O aspecto social, nesse caso, pode ser

¹⁶ Valores atualizados em 2019, pelo Índice Nacional de Preços ao Consumidor (INPC) e ajustados pela Pesquisa de Orçamentos Familiares (POF), de 2018.

observado a partir do meio de locomoção que a maior parte dos membros utiliza para chegar ao parque, ou na distância que percorrem todos os domingos para participarem dos treinos, tendo em vista que a grande maioria não reside no município de Vitória/ES. Outro fator importante foi identificado nos custos da prática, que não pareceu ser um problema para nenhum dos praticantes. Como informou um dos membros em nossas visitas:

“[...] no *swordplay* eu me sinto à vontade e não preciso gastar um valor alto para poder fazer as coisas, tipo manutenção dos equipamentos. Nosso maior gasto aqui é com a passagem de ônibus ou a alimentação que a gente traz, o resto é bem tranquilo” (DIÁRIO DE CAMPO, jun. 2018).

2.1.3.3. O clã Aesir: algumas questões de gênero

Tomando como base os dados apresentados e as observações no campo, podemos afirmar também que o clã *Aesir* é atravessado por questões que envolvem algumas disputas entre os jovens do grupo. Vale ressaltar que não pretendemos aqui expor uma longa discussão sobre esses aspectos, levando em consideração a falta de suporte teórico e a falta de experiência dos pesquisadores com esse debate.

Nos encontros, foi possível observar entre os praticantes algumas disputas internas, principalmente entre homens e mulheres. Em distintos momentos, notamos alguns discursos baseados numa espécie de determinismo biológico, no sentido de atribuir ao corpo feminino as características de sensibilidade, fragilidade ou fraqueza. De acordo com Goellner (2013), esses discursos sustentam as formas de inclusão e exclusão de sujeitos e grupos, contribuindo para o aumento das desigualdades sociais, essa última calcada nas diferenças biológicas.

Tais questões não são particulares ao contexto do clã. Como aponta Vaz (1999, p. 100), um dos passatempos preferidos da mídia é comparar as performances e os rendimentos entre homens e mulheres, especialmente o “delas com o deles”, que é utilizado como paradigma por ser, via de regra, “superior”. Como as mulheres tem constantemente aumentado sua participação nos esportes até então considerados “masculinos”, ainda que o inverso não seja verdadeiro, novamente fica um convite à comparação não só das performances, mas da evolução das mulheres nas diferentes modalidades (VAZ, 1999).

Em uma conversa informal gravada durante um dos encontros no parque, umas das integrantes, que está no grupo há mais de 3 anos, revelou que entende essas questões como:

Uma prática da sociedade, tem muita gente que pensa de forma antiquada ainda, “não é coisa de mulher!” Porque esse pensamento ainda vem: “ah, mas a mulher é mais delicada”. É uma questão cultural, coisas do passado, um passado que não é nosso, mas que está aí infelizmente, estamos em evolução ainda. O esporte parece ser visto como coisas masculinas, o futebol está aí para provar que é muito injusto. É muito raro ter uma partida de futebol feminino no mesmo nível do futebol masculino, é uma coisa que está em todo o lugar. Aqui no parque por eu ser mulher e ser um pouco baixinha eles me atacavam de um jeito diferente, como se eu fosse um alvo fácil, mas eles quebraram a cara, porque eu treinava todos os dias, eu treinava muito para aprender. Se você for mulher, menor e magra você acha que ela é mais fraca. Existe um pensamento de que essa prática é destinada aos homens, por exigir um pouco mais de “virilidade”. Esse paradigma está sendo quebrado a cada dia com a participação de mais mulheres (DIÁRIO DE CAMPO, ago. 2019).

Ao afirmarmos que os homens são mais fortes, rápidos e melhores que as mulheres, desconsideramos uma série de questões inerentes aos processos construídos no meio social. A primeira (a) refere-se à organização hierárquica assumida pela sociedade, sustentada pela cultura do machismo; (b) a construção de vida entre ambos; (c) a oferta de oportunidades; e (d) os incentivos sociais. Nas definições de Johan Scott (1990), essas questões dividem-se em duas partes: 1) “gênero como elemento constitutivo de relações sociais baseado nas diferenças percebidas entre os sexos”; e 2) “gênero [como] forma primeira de significar as relações de poder” (p. 21).

O item 1 subdivide-se em quatro “ramificações”, a saber: (1) os símbolos culturalmente disponíveis, em que as representações simbólicas são vivenciadas de maneiras e em contextos distintos (Ex: Eva e Maria como símbolo da mulher, mito da luz e escuridão); (2) conceitos normativos que expressam interpretações dos significados dos símbolos (Ex: conceitos expressos nas doutrinas religiosas, educativas, científicas, políticas etc.); (3) inclusão de uma concepção de política, bem como uma referência às instituições e à organização social; (4) gênero como identidade subjetiva (Ex: gênero implicado na concepção e na construção do poder em si).

O item 2, caracteriza o gênero como uma das referências pelas quais o poder político tem sido questionado, concebido e legitimado, referenciando e estabelecendo

a oposição homem/mulher. Essa forma de dominação, quando colocada em xeque, assume um papel de alterar esse tipo de relação, gerando uma ameaça ao sistema. O gênero, pode ser entendido, então, como um meio de decodificar o sentido e de compreender as relações complexas entre diversas formas de interação humana (SCOTT, 1990).

Nas entrevistas, quando questionados¹⁷ a respeito dos aspectos apresentados anteriormente, os (as) praticantes sinalizaram as seguintes questões:

Fazer a mulher se interessar por aquilo ali, é uma questão social, fazer a menina olhar e falar: "poxa eu queria fazer uma arte marcial"; "poxa eu posso fazer uma arte marcial"; "Arte marcial não uma coisa exclusivamente masculina". Driblando essa barreira, você chega lá, todas as meninas do clã foram lá para olhar e falam: "vim hoje com fulano, mas eu só estou olhando". Eu pergunto: "você quer participar?" Elas respondem: "Eu quero, mas não é difícil não?"; "Vai bater forte?". Chamo uma pessoa de grau mais baixo ou de grau mais alto que vai saber lidar, deixo brincar que é para criar o interesse, criar um laço emocional, afetivo da pessoa com a prática em si. A via de regra apesar de não querer ser vista como uma donzela indefesa, a mulher não quer tomar porrada, ninguém quer tomar porrada... elas vão ganhando confiança, vai aprendendo, vai se desenvolvendo (MERCÚRIO, 2021).

Eu enxergo esse aspecto por meio de uma mentalidade social, as meninas olham e veem aquela coisa meio "bruta" e acha que aquilo lá é mais coisa de menino, e venhamos e convenhamos os homens/meninos são mais atraídos por aquilo e meio que sei lá instintivamente talvez, não sei o porquê mas como em qualquer outra arte de luta parece que os homens são mais atraídos e eu não sei explicar o porquê em si, mas as poucas meninas que a gente tem se você parar para olhar são pessoas de cabeça bem abertas, que foram lá porque não achavam que aquilo ali teria que ter alguma diferenciação entre homens e mulheres. Coisa que também nós acreditamos nisso, não acreditamos que aquilo ali deve ser: "ah não, você vai se sair melhor se você for homem ou se você for mulher"... isso aí vai de acordo com sua técnica, não importa qual gênero você seja, aquilo ali vai de mentalidade e técnica (SATURNO, 2021).

Minha opinião é o seguinte: qualidade é melhor que quantidade. As meninas treinam muito mais do que os meninos, são muitos mais concentradas e tipo assim, as meninas que entram, entram para treinar, já percebeu isso? Elas não entram para ficar brincando, elas entram para treinar e para aprender, esse é o grande diferencial que eu vejo, entre meninas e meninos. **[Porque o swordplay é menos atraente para as meninas?]** Isso vai muito também do fato de ser um esporte de contato, a maioria dos esportes de contato, as mulheres elas não participam, se você der uma olhada tipo assim, a quantidade mulher que tem no jiu-jitsu, no muay-thay, eu to falando de praticar to nem falando de competição, é um número muito reduzido saca? (MARTE, 2021).

¹⁷ Para entender melhor esse contexto, elaboramos as seguintes questões no campo de pesquisa: Por que o grupo é composto predominantemente por homens? Por qual motivo o corpo feminino recebe tantos estigmas durante a prática? Como vocês percebem esses aspectos?

Com base nesses relatos, fica evidente que a interpretação desses aspectos, por parte de alguns dos entrevistados, mostra como a mentalidade social, sustentada pela cultura do machismo, tende a creditar ao corpo feminino alguns estigmas negativos, muito influenciado pela construção de vida dos praticantes, da oferta de oportunidades e incentivos sociais (SCOTT, 1990). Embora reconheçam os valores das mulheres no grupo, os argumentos de alguns membros do clã mostram-se presos às questões que atribuem ao corpo feminino sinais de fraqueza, fragilidade, de falta de virilidade etc.

Em nosso campo de pesquisa, essas questões ainda carecem de uma maior teorização, principalmente quando os estigmas são evidenciados numa espécie de legitimação de poder entre os membros. Parece haver uma espécie de hegemonia masculina nas vivências realizadas pelo grupo, tanto em termos de atividades individuais quanto em termos de atividades coletivas. As relações sociais baseadas nas diferenças entre os sexos, bem como a forma primeira de significar relações de poder, aparecem o tempo todo no cotidiano do grupo. Embora reconheçam essas questões, elas não deixam de ser reproduzidas nas atividades do clã e se aproximam ainda mais das problemáticas encontradas no meio social.

2.1.3.4. Símbolos, representações e regras no clã Aesir

Outra característica particular do clã pode ser observada no seu brasão identificativo e na sua bandeira, marcados pelas cores verde e vermelho-vinho e por um desenho representado na imagem de uma árvore entre o sol e a lua. A expressão desse brasão pode ser observada no lema do clã: “Seja nobre ou plebeu, estamos lado a lado, sob o mesmo sol, colhendo da mesma árvore e sobre a mesma lua, nossa união está selada. Aesir Swordplay/HMB”. Esse lema foi de autoria das lideranças. As figuras abaixo ajudam a materializar esses aspectos.

Figura 4: Brasão, bandeira e lema do clã *Aesir*.



Fonte: Clã Aesir e o autor, 2020.

Em relação à hierarquia dentro do grupo, podemos afirmar que ela é tratada de maneira respeitosa e organizada. Composta por “Líderes”, “Graduados”, “Aliados” e “Iniciantes”, é através dela que se reconhecem os interesses e a dedicação dos integrantes, assim como a apreensão dos valores exigidos pelas lideranças – respeito mútuo e respeito as regras do clã.

Ao total, o grupo apresenta, atualmente, quatro lideranças, todos homens, responsáveis por orientar e organizar as dinâmicas dos treinamentos e os processos de graduação. Já os responsáveis pela orientação de pessoas que nunca tiveram contato com a prática são denominados de “Graduados”, composto por três mulheres jovens e um rapaz, eles também são os únicos habilitados a participarem de treinos mais específicos e avançados ou mediar as atividades na ausência das lideranças.

Os “Aliados” são os integrantes que já completaram mais de três meses de participação no grupo. Antes desse período, eles são considerados “Iniciantes” e, nesse caso em específico, não há existência de um processo da graduação, eles são promovidos por sua assiduidade. Entre os “Aliados” o grupo é representado por quatro mulheres jovens e dois rapazes, e os “Iniciantes” por oito homens jovens.

Os testes de graduação anunciados anteriormente são realizados somente com os integrantes assíduos e que já tenham completado, no mínimo, seis meses de participação no grupo. Os dois critérios são levados à risca, pois, por um lado, só podem participar desse processo aqueles que são escolhidos/aprovados por todos os líderes, e, por outro, que tenham o interesse em continuar contribuindo com o clã. Os

detalhes desse processo serão abordados com mais detalhes na discussão das categorias de análise, tendo em vista a sua estrita relação com os usos do corpo.

Os aspectos apresentados até o momento também foram comuns à pesquisa de Nappo (2017), ao investigar a prática do *swordplay* e suas implicações no consumo de narrativas midiáticas, processos ritualísticos e performáticos presentes na construção da memória medievalista. Para isso, o autor elegeu como objeto empírico um grupo paulista conhecido como “Clã *Draikaner*”.

Formado em 2010, esse clã é composto por uma média de 50 jovens, com idades entre 13 e 25 anos, que se reúnem todos os domingos no Parque Ibirapuera - São Paulo. Observando a produção de sentido, os objetos específicos, o brasão identificativo, o lema, as armas e vestimentas, as hierarquias e as cerimônias de graduação daquele grupo, Nappo (2017) identificou que, naquele contexto, os encontros assumem também um caráter ritualístico¹⁸, pois estão em um espaço-temporal específico: “Parque Ibirapuera, todo domingo, às 14h; utilizam uma série de objetos: armas, roupa; possuem um sistema de linguagem: nome das patentes, das batalhas, das armas; usam signos emblemáticos: brasão, lema, cores” (NAPPO, 2017, p. 56).

Outro aspecto particular a esse grupo foi identificado no uso de roupas específicas ou tabardos, representados por cores diferentes e de acordo com a patente dos membros do clã. O uso dessas roupas específicas contribuiu, segundo dados do autor, para um processo de ritualização na medida em que o corpo também era simbolizado. O tabardo não servia apenas como um meio de se distinguir de outros grupos, mas como uma nova pele que transformava aqueles jovens em “combatentes medievais” (NAPPO, 2017, p. 62).

No mês de abril de 2018, observamos a manifestação e o desejo de alguns membros do clã *Aesir* em adquirir um tabardo (vestimenta) no estilo medieval, com as cores semelhantes à sua bandeira e brasão. Toda logística foi realizada pelos líderes, tanto no que se refere ao tamanho das roupas, quanto aos aspectos financeiros e de recolhimento do dinheiro, visto que cada membro arcou com sua despesa. A compra

¹⁸ O ritual nesse contexto é entendido pelo autor com base em Segalen. SEGALEN, Martine. Ritos e rituais contemporâneos. São Paulo: FGV. 2002

do tabardo não era obrigatória e também não representava os níveis de hierarquia do grupo.

Semanas após essa movimentação, era possível encontrar, em meio ao parque, alguns jovens vestidos com tabardos verdes em detalhes vermelho-vinho, enfrentando-se ou simplesmente conversando em algum canto. Essa aquisição não durou por muito tempo, em função da falta de adesão de alguns membros, por motivos de conforto e temperatura, sendo substituída no início de 2019 por um “uniforme” – denominação dos membros do clã – identificado nas cores e brasão do clã, como mostram as imagens abaixo.

Figura 5: O Tabardo e o uniforme do clã *Aesir*.



Fonte: Acervo do autor, 2019 .

Assim como nos *Draikaner*, foi possível identificar no contexto de nossa investigação uma série de regras e códigos de conduta que visavam estabelecer a integridade física e uma postura disciplinar entre os praticantes. As regras, de uma forma geral, obedecem aos seguintes critérios: são proibidos golpes na cabeça, pescoço e partes íntimas; golpes no dorso e na barriga são “fatais”; e os golpes nas mãos e nos pés são desconsiderados. Tais regras estão associadas ao regimento da prática do *swordplay*, sendo comum aos grupos praticantes. Caso receba um golpe de “desmembramento” de braço, o participante não pode utilizá-lo até o final do combate e, se o golpe for recebido na perna, não poderá se locomover, mantendo o pé da perna atingida fixo ao chão (NUNES, 2016; NAPPO, 2017).

Já os códigos de conduta são particulares a cada grupo. Identificamos junto aos *Aesir* algumas peculiaridades em relação a esses códigos, tendo em vista suas

ordens, e, respectivamente, suas punições, as quais estabelecem uma íntima relação com o corpo. Esses códigos, como informou um dos membros do clã:

“[...] visam, basicamente, que as pessoas não se machuquem, porque o swordplay tem contato, espadas mesmo acolchoadas podem ferir as pessoas, algumas vezes até gravemente, então as regras de condutas servem para isso. E o treino marcial visa basicamente controlar os seus praticantes para não se machucarem, a gente tira deles a força e colocamos a técnica, para que não haja nenhum tipo de acidente” (DIÁRIO DE CAMPO, jul. 2018).

Para se ter uma melhor noção desse regimento interno, listaremos os escritos do “código de conduta *Aesir*”, apresentado ao grupo em fevereiro de 2018, durante um encontro no parque, e fixado na descrição do grupo de *WhatsApp* do clã. Anunciada com um título elucidativo, “Que todos olhos vejam! Código de Conduta do Clã”, o texto seguia enumerado:

1º- Respeitar os líderes, fundadores, graduados e seus aliados [seguindo a ordem hierárquica]; 2º- Cuidar das armas e de seus companheiros; 3º- Aceitar que está sujeito à punição caso atinja partes indevidas do adversário; 4º- Respeitar a boa conduta e conversa no grupo [de *WhatsApp*], não desviando o assunto principal; 5º- Fazer apenas aquilo que lhe for ensinado (DIÁRIO DE CAMPO, fev. 2018).

O diálogo com o corpo ganhou mais sentido quando identificamos alguns mecanismos presentes no descumprimento desses códigos, considerando sua estrita relação com a prática de exercícios físicos, por meio de flexões, abdominais, polichinelos, pular corda, entre outros, como forma de punição. Compreendemos, inicialmente, por meio dos relatos, que os principais objetivos dessas regras estão vinculados a uma questão de segurança, no sentido de evitar acidentes recorrentes e possíveis constrangimentos entre os praticantes.

Esses aspectos colocam em evidência que o respeito às regras internas do clã surge como requisito básico para a permanência no grupo. Desde o primeiro dia, essas regras são apresentadas aos novos praticantes, que as aceitam sem objeções. Embora essas sistematizações ofereçam uma espécie de postura disciplinar para o grupo, notamos que elas entram em contradição em alguns momentos específicos, como buscaremos explorar no capítulo 4.

O retorno ao campo, em 2019, possibilitou conhecer novos membros, novas histórias e novas regras vinculadas a uma ficha de inscrição. Tal ficha surgiu como

um meio de coletar alguns dados dos integrantes do clã, como: endereço, data de nascimento, profissão, telefone, número telefônico em caso de emergência e objetivos nos treinos (objetivos individuais), e, também, como meio de diminuir a evasão do grupo. Ao final dessa ficha, foi possível identificar novamente a listagem dos códigos de conduta do clã, com a inclusão de mais um “artigo” (6º- Não faltar 4 domingos consecutivos), e um campo para a assinatura do termo de consentimento.

Outro aspecto foi observado numa espécie de cofre coletivo, destinado a juntar fundos para uma possível viagem ao estado de São Paulo. A ajuda ao cofre não foi colocada de forma obrigatória ao clã, ajudavam somente aqueles que podiam. O objetivo da viagem era de participar do Encontro Paulista de *Swordplay* (EPS), em julho de 2020, evento organizado pelo clã *Draikaner* desde 2011, e que no ano de 2016 contou com a participação de 616 pessoas, distribuídas em 27 clãs (NAPPO, 2017). Vale lembrar que a edição de 2020 do evento foi cancelada em função das recomendações da Organização Mundial de Saúde (OMS), frente aos casos da Covid-19.

Para um espectador de fora, a prática de *swordplay* pode parecer estranha, pois os golpes são mais rápidos e diferentes do que vemos nas batalhas de filmes, além do armamento ser confeccionado por materiais não cortantes. Os movimentos das espadas mostravam-se como uma extensão do corpo dos combatentes e a relação que os praticantes apresentavam com elas chamou nossa atenção.

Essas armas, confeccionadas com fitas e espumas, podem parecer grosseiras, mas são carregadas de significados e feitas conforme o gosto e inspiração de cada membro. Cada membro assíduo tem sua própria arma e o clã oferece um saco de armas para os novatos ou interessados na prática. Os modelos não seguem um padrão, sendo possível observar entre o arsenal do clã algumas espadas, machados, lanças, escudos, facas e katanas (espadas orientais). Os forjadores, termo usado para designar os responsáveis pela construção das armas, baseiam-se em vídeos tutoriais na internet como auxílio no processo de confecção, e cobram um valor de acordo com a demanda do serviço.

Esses valores não seguem uma tabela fixa e, geralmente, são negociados entre os membros. A prática de construção das armas do clã não se limita aos forjadores, os membros têm total liberdade, caso queiram confeccionar o seu próprio

material de treino. Na figura 6, é possível observar alguns exemplos das armas utilizadas pelos *Aesir*.

Figura 6: Machados, espadas e escudo do clã *Aesir*.



Fonte: Arquivos do autor, 2019.

2.1.3.5. Organização dos treinos e batalhas:

As dinâmicas do clã *Aesir* são baseadas no treinamento constante, aperfeiçoamento, simulações e vivências de combate, e complementam-se com a busca de informações (reais e ficcionais) sobre a história e cultura medievais, além de conhecimentos técnicos da esgrima da época. As rotinas dos treinos eram definidas de acordo com o número de participantes e iniciavam sempre com um alongamento ou aquecimento, seguidas de pausas para a hidratação, treinamentos específicos (técnicos), treino livre (momentos lúdicos) e um lanche coletivo que marcava o fim do encontro.

Para melhor compreensão desses treinamentos, podemos dividi-los em dois aspectos: o primeiro referente a um método técnico, visando o combate, e, o segundo, ligado às atividades mais lúdicas e descontraídas. Foram nos treinos técnicos que vivenciamos movimentos de ataque e defesa; exercícios de empunhadura e “corte” com as armas; avanços e esquivas; duelos e pequenas batalhas; as batalhas campais; além de todas as atividades relacionadas ao fortalecimento muscular, a exemplo das flexões, abdominais, corridas etc. Essas atividades ocorrem,

principalmente, na tenda e na área gramada ao seu redor, onde a equipe se organiza em grupos menores, cada qual com sua orientação e em seus espaços sem demarcações físicas.

Os combates e duelos são mediados por um sistema de pontuação, usualmente utilizados pela comunidade *swordplay*, baseado principalmente nas áreas de contato válidas (braços, pernas, troncos e costas) e nas regras de desmembramento. Golpes nos braços ou pernas equivalem a um (1) ponto (cada membro) e golpes no tronco e costas valem dois (2) pontos, vence quem somar três (3) pontos primeiro. O próprio combatente deve acusar o recebimento do golpe. Nas batalhas campais formam-se grupos de acordo com o número de participantes que se enfrentam sob as mesmas regras. Vence a batalha o grupo que permanece com mais “sobreviventes”.

Vale ressaltar que todos os métodos adotados nos treinos são planejados pelos próprios membros do clã, especificamente pelos líderes, responsáveis pela didática dos treinos. No diário de campo do dia 04 de março de 2018, um dos líderes, quando questionado, justificou a escolha dessa sistematização durante os treinos da seguinte forma:

Serve para aprimorar a técnica de combate real, para as pessoas não ficarem com medo quando marcarmos um duelo contra outro clã, para elas serem eficientes no objetivo final, assim, eles conseguem ir se acostumando com a batalha e melhoram de acordo com as suas necessidades (DIÁRIO DE CAMPO, mar. 2018).

Durante toda a passagem pelo campo de pesquisa, não observamos nenhum “duelo entre clãs”. A esse respeito, não verificamos a existência de outro clã entre os bairros de Vitória/ES. Embora o clã não tenha enfrentado outros grupos, a insistência no aprimoramento das técnicas de combate e fortalecimento do corpo ganham outros sentidos. Na ausência desses combates externos, os momentos lúdicos entram em cena sem perder o combate de vista, isto é, essas atividades quando propostas também apresentam as batalhas em sua organização.

Dois exemplos podem ser observados nas ressignificações dos jogos populares de “pique-ajuda” e “pique-bandeira”. As peculiaridades dessas atividades surgem no momento em que as armas e as aprendizagens técnicas são introduzidas na lógica do jogo. O relato a seguir ajuda a materializar esses aspectos:

Após os treinamentos técnicos, uma integrante do clã propôs um jogo muito similar ao pique ajuda, porém com algumas regras adaptadas ao *swordplay*. Essas regras eram bem parecidas com as do jogo tradicional, porém, utilizamos as espadas e alguns golpes aprendidos para desenvolver a atividade. Vivenciei esse jogo numa visita anterior e já conhecia as regras. Como algumas pessoas não estavam presentes nesse dia, as regras tiveram de ser repassadas. [...] Basicamente, uma pessoa se candidata para ser o “pegador” e inicia o jogo. No *swordplay*, diferentemente do pique ajuda tradicional, o “pegador” deve conquistar aliados ao mesmo tempo em que fica vulnerável aos ataques. Seu objetivo é recrutar o máximo de aliados para seu time, sem ser ferido. Para conquistar os aliados o pegador deve golpear os combatentes no sentido de “vencê-los” de acordo com as regras de combate estabelecidas no *swordplay*, ao ser “derrotado” o praticante automaticamente passa a jogar a favor do pegador. Vence o jogo aquele que for o capturado por último ou aquele que conseguir derrotar o “pegador”. Vale frisar, que os aliados do “pegador” também ficam vulneráveis aos ataques e se forem atingidos de acordo com as regras de pontuação devem abandonar o jogo imediatamente. [...] No início do jogo minha participação foi um pouco tímida, estava receoso em travar uma batalha com o medo de ser atingido ou de machucar alguém. Mesmo não sendo meu primeiro treino, eu nunca tinha vivenciado uma batalha com cerca de 12 pessoas ao mesmo tempo, houve momentos que eu ficava perdido em meio ao gramado do parque. Com o passar das rodadas fui me acostumando com aquela atividade e ganhando mais confiança e com ajuda dos colegas comecei a interpretar melhor as estratégias de ataque e defesa. (DIÁRIO DE CAMPO, abr. 2018)

A mudança de postura, o sentimento de competição e a vontade de colocar as habilidades à prova expressavam o desejo do grupo em estar participando dessas atividades. Embora não seja uma característica própria do *swordplay*, as ressignificações dos jogos populares ajudam a sustentar parte dos momentos lúdicos dos encontros, em que o “real” e o “imaginário” contaminam um ao outro (SILVA, 2015). Tais momentos oferecem oportunidades de descontração, um resgate de memórias da infância, além de manifestar os aspectos vinculados a sociabilidade.

2.1.3.6. Sociabilidade no clã *Aesir*

O conceito de sociabilidade foi identificado naquele contexto como mais um elemento característico do grupo, manifestado tanto nas atividades relacionadas ao *swordplay* quanto nas atividades de descontração ou confraternização, que ocorriam durante os encontros. Essas formas particulares da interação social remontam uma das preocupações de Georg Simmel, reconhecido como um dos primeiros sociólogos a definir a sociabilidade em termos conceituais (GONZALEZ, 2007). Para Simmel, a

interação é um processo social básico, presente na gênese de formação das sociedades. Essas interações são abordadas a partir de dois vieses, seja numa interação por “sociação” ou por sociabilidade (SIMMEL, 1983).

Em Simmel, a “sociação” e a sociabilidade são tratadas como dois termos distintos: a sociabilidade é considerada uma das formas específicas do processo geral de sociação. Tudo que está presente nos sujeitos (impulsos, interesses, subjetividades) funciona como matéria ou conteúdo para a sociação. Os fatores da sociação buscam transformar o agregado de sujeitos isolados em um grupo em interação, assim, a sociação pode ser entendida como o modo no qual “os indivíduos se agrupam” (SIMMEL, 1983, p.166). O pensamento do autor se desenvolve da seguinte maneira:

Tudo que está presente nos indivíduos (que são os dados concretos e imediatos de qualquer realidade histórica) sob a forma de impulso, interesse, propósito, inclinação, estado psíquico, movimento – tudo que está presente neles de maneira a engendrar ou mediar as influências sobre os outros, ou que receba tais influências, designo como conteúdo, como matéria, por assim dizer, da sociação. [...] São fatores de sociação apenas quando transformam o mero agregado de indivíduos isolados em formas específicas de ser com e para um outro – formas que estão agrupadas sob o conceito geral de interação. Desse modo, a sociação é a forma (realizada de incontáveis maneiras diferentes) pela qual os indivíduos se agrupam em unidades que satisfazem seus interesses. Esses interesses, quer sejam sensuais ou ideais, temporários ou duradouros, conscientes ou inconscientes, causais ou teleológicos formam a base das sociedades humanas (SIMMEL, 1983, p. 166).

Especificamente, a noção de sociabilidade apresentada pelo autor pode ser interpretada a partir de dois vieses principais, encontrados nas *formas* e nos *conteúdos* da vida em sociedade. Simmel trata a sociabilidade como uma dessas formas. A distinção entre os conteúdos (ou matérias) e as formas da vida social podem ser observadas em qualquer tipo de sociedade humana (SIMMEL, 1983).

Os conteúdos ou os elementos que preenchem as formas sociais são os interesses que possibilitam a entrada em um tipo de interação, “sejam sensuais ou ideais, temporários ou duradouros, conscientes ou inconscientes” (SIMMEL, 1983, p. 166). Fazem com que os sujeitos se relacionem entre si, por eles ou contra eles. Já as formas podem ser compreendidas a partir do modo pela qual as interações acontecem. Esse processo é reconhecido por Simmel nas diferentes esferas da atividade social, podendo ser identificada no “estar com um outro, contra um outro

que, através do veículo de impulsos ou dos propósitos, forma e desenvolve os conteúdos e os interesses materiais e individuais” (SIMMEL, 1983, p. 168).

O autor entende que as relações humanas são mediadas por diferentes tipos de interações, sejam em situações de cooperação, competição ou conflito. Por outro lado, sua reflexão aponta para as “formas” resultantes das estruturações originais de uma interação social, isto é, segundo autor, essas *formas* ganham vida própria quando não se submetem ao contexto ou objetivo material presente na origem de sua formação.

A isso Simmel chamou de sociabilidade. Ela se manifesta quando “são liberadas de todos os laços com os conteúdos; existem por si mesmas e pelo fascínio que difundem pela própria libertação destes laços. **É isto precisamente o fenômeno a que chamamos de sociabilidade**” (SIMMEL, 1983, p. 168, *grifo nosso*). Em outras palavras, a sociabilidade pode ser interpretada na abordagem *simmeliana* como uma forma lúdica de interação, na qual os vínculos entre os sujeitos apresentam-se emancipados em relação aos seus *conteúdos*

A interpretação de Sennett (2018) acerca dessas questões caminha no mesmo sentido. A sociabilidade é entendida pelo autor como um sentimento de fraternidade limitada em relação aos outros, com base no compartilhamento de uma tarefa em comum. Essa “fraternidade limitada” (SENNETT, 2018, p. 293) ganha sentido quando se *faz algo junto*, e não apenas no *estar juntos*.

Estudos empíricos no campo da Educação Física apontam para o resultado dessas interações a partir de pesquisas etnográficas com grupos – grupo de jogadores amadores de futebol ou grupo de jogadores de bocha – que operam com lógicas específicas, alguns mais próximos do polo da “sociação”, pautado pela ideia dos resultados, e outros mais próximos da ideia da ludicidade e da sociabilidade (STIGGER; GONZÁLEZ; SILVEIRA, 2007).

A diferença entre essas interações pode ser expressada na relação dos propósitos e objetivos estabelecidos pelos sujeitos com base no pensamento *simmeliano*. Quando as metas ou objetivos são colocadas de lado, como no caso dos jogadores de bocha e futebol (SILVEIRA, 2007; STIGGER, 2007), os sujeitos participam de uma condição lúdica da “sociação” (sociabilidade), centrando seus esforços em apenas desfrutar o próprio momento do encontro. No entanto, ao passo

em que a sociação opera com pretensões objetivas, para além do exercício da interação, por exemplo, quando “[...] alguém entra no jogo pretendendo instrumentalizar o momento para determinado fim” (GONZÁLEZ, 2007, p. 20), a interação passa a ser mediada por seus conteúdos e não se manifesta como sociabilidade.

A partir das vivências no campo, algumas questões foram elaboradas no sentido de fornecer orientações para se pensar a sociabilidade no clã *Aesir*. Desse modo, nos indagamos: As interações vivenciadas entre os praticantes de *swordplay* se justificam por alguma finalidade específica? Essas interações vinculam-se a outros aspectos, como, por exemplo, a recuperação do tempo de trabalho? Ou, essas interações são subsidiadas pela produção de sentido e significado entre os sujeitos?

Buscamos refletir acerca das possibilidades encontradas no campo, tomando como ferramenta de reflexão o conceito de sociabilidade apresentado por Simmel (1983) e alguns trechos das entrevistas e diários de campo realizados durante a iniciação científica. Para ampliar a caracterização do grupo, articulamos três eixos interpretativos durante a realização dessas entrevistas, de modo a identificar as particularidades encontradas nas interações manifestadas naquele contexto.

De acordo com as falas, foram destacados os seguintes elementos: os “vínculos”, “os interesses compartilhados” e os “impulsos ou motivações”. Como mencionado no início do capítulo, essas entrevistas foram compostas por questões abertas, realizadas entre os meses de maio e julho de 2018 no parque, e contou com a participação de 10 membros do clã.

Entre os “vínculos”, repetiram-se com frequência as palavras “amizade, família, união”. Como aponta uma integrante do clã:

a maioria consegue fazer vínculo de amizade, tem gente que traz namorada, traz namorado, mas o vínculo que fica mesmo é de companheirismo e amizade, por que a gente tem que confiar na pessoa que está lutando com a gente” (FRIGGA, 2018).

Nesse mesmo pensamento, outros membros relataram: “Todo mundo se gosta, tem um vínculo mais de amizade, eu conheço intimamente alguns membros aqui, então, vínculo mais de amizade mesmo” (FREIR, 2018); por outro lado, observamos que esses vínculos de amizade não se limitam ao contexto dos treinos,

melhor dizendo, também fazem parte do cotidiano do grupo, os denominados encontros “extra-clã”. A esse respeito, Hoder (2018) salientou:

[...] a galera treina bem aqui, mas a gente frequentemente marca encontro em outros locais, desde cinema ou casa de algum membro pra assistir algum filme, comer, mas a galera do grupo também gosta de confraternizar fora do ambiente clã. (HODER, 2018).

Os encontros fora do contexto do parque são mais frequentes em dias de eventos *geeks*¹⁹ ou festas “animes” (festas direcionadas aos fãs de desenhos orientais, *cosplay*, RPG, cultura medieval etc.), em que a popularidade do *swordplay* e de outros tipos de consumo midiático e medieval recebem destaque (NUNES, 2016). Em Vitória/ES, eventos destinados exclusivamente à cultura medievalista – aqueles que são ofertados espaços para combate, feira com objetos artesanais, apresentações musicais e uma culinária específica – não são tão populares, porém, em casos específicos, como nas festas “animes”, é possível encontrar demonstrações de duelos e apresentações teatrais, bem como conhecer um pouco mais sobre as histórias da Idade Média e outras épocas, além de poder interagir com games eletrônicos, ver pessoas fantasiadas etc.

O clã *Aesir* tem buscado participar cada vez mais desses encontros. Eles organizam e promovem treinos abertos aos participantes desses eventos, e também organizam duelos, batalhas em grupo, além de convidarem novas pessoas para o clã. Esse fato fica mais evidente quando alguns membros do clã relatam que a primeira aproximação com o *swordplay* aconteceu em um desses eventos. Tal aspecto pode ser, dentro outros exemplos, ilustrado com a seguinte afirmação: “Eu estava em um evento aonde eu vi algumas pessoas praticando e tive um interesse lá. Costumava brincar com meu irmão antigamente e isso aumentou meu interesse em estar participando” (Loki, 2018).

No tocante aos “interesses compartilhados”, entre os relatos foram enfatizadas questões relacionadas especialmente ao combate, que em nossa compreensão vincula-se a produção de sentido e significado ao realizar determinadas

¹⁹ *Geek* é um sinônimo de *nerd*, e ambas palavras são usadas para caracterizar pessoas cujo o gosto por atividades intelectuais, tecnológicas ou jogos eletrônicos, de tabuleiro, etc. são evidentes.

atividades no grupo. Para ilustrar essas particularidades, alguns dos entrevistados afirmaram:

É uma prática onde me sinto à vontade e não tem um valor alto para fazer as coisas, tipo a manutenção (LOKI, 2018);

Bom, acho que já disse, mais essa parte do duelo assim, mais a parte do combate em si, da vivência das pessoas, querendo ou não elas participam de uma parte do meu sonho também (BALDER, 2018);

É uma coisa bem lúdica né?! E a gente desde criança brinca dessa forma assim, e aí quando eu percebi, eu abracei, por que é a coisa que eu sempre quis fazer. É um esporte que é muito mais lúdico do que qualquer outro que possa ver por aí (TYR, 2018).

Podemos observar nos relatos anteriores que em alguns casos esse “sentido próprio” parece estar relacionado aos interesses vivenciados na infância desses sujeitos, em suas formas particulares, e foram ampliados de acordo com significados que eles construíram ao longo de suas vidas, tendo em vista o processo de expansão da cultura do consumo de textos e narrativas midiáticas, relacionadas ou não ao medievo, e difundida, principalmente, nos núcleos urbanos (NUNES, 2015; NAPPO, 2017). O combate, a ludicidade, o estar com o outro são significativos no cotidiano *Aesir*.

Essas peculiaridades também foram encontradas no estudo de Silva (2015), ao investigar um grupo paulista praticante de *swordplay*. Interessado em entender as regras, as atividades e disputas do grupo estudado, o autor ainda identificou que a ludicidade tornava o ambiente mais atrativo para os praticantes, isso porque a prática do *swordplay* possibilita, segundo o autor, o entroncamento entre dois mundos, “[...] onde o ‘real’ e o ‘imaginário’ contaminam um ao outro. [...] Pessoas reúnem-se para exercitar tanto seus corpos físicos quanto os sociais, elaborando em conjunto um imaginário medieval” (SILVA, 2015, p. 1 - 2).

Esses aspectos associam-se ao que Michel Maffesoli (1998) caracterizou como *tribos urbanas*. Entendemos que os grupos de *swordplay* espalhados por todo Brasil podem ser caracterizados segundo essa noção. Maffesoli (1998) compreende as tribos urbanas como agrupamentos semiestruturados, constituídos, predominantemente, de pessoas que se aproximam pela identificação comum a rituais e elementos da cultura, que expressam valores e estilos de vida, moda, música e lazer

típicos de um espaço-tempo específico. Os vínculos emocionais e afetivos, segundo o autor, fazem com que as pessoas se juntem e compartilhem interesses comuns, embora eles perdurem enquanto se mantem o interesse pelas atividades.

O ritual apontado pelo autor tem um papel importante no compartilhamento desses grupos:

[...] o rito é uma técnica eficaz que organiza, da melhor maneira possível, a religiosidade (*religere*) ambiente de nossas megalópoles. [...] Ao mesmo tempo, como projeto, o futuro, o ideal, já não servem mais de cimento para a sociedade, o ritual, confirmando o sentimento de pertença, pode representar esse papel e, assim, permitir que os grupos existam (MAFFESOLI, 1998, p. 196)

Segundo Maffesoli, o ritual vem substituir o que unia os grupos nos tempos passados – especificamente entre as tribos tradicionais, fora da lógica do capitalismo e dos processos tecnológicos – como um projeto em comum ou como busca de um futuro melhor, integrando indivíduos isolados a uma coletividade. O ritual no clã *Aesir*, manifestado através da organização das atividades ou das confraternizações, oferece um tipo de materialidade à produção de sentido do grupo, evidenciando os valores e os imaginários comuns.

Observando mais atentamente o grupo e sua prática, sua produção de sentidos, seu caráter comunicativo, seus objetos específicos (armas e vestimentas), sua hierarquia, suas cerimônias de graduação e seus momentos de partilha, pode-se assumir que as características ritualísticas fazem parte daquele contexto, pois, como define Segalen (2002) *apud*. Nappo (2017), o clã se encontra em um espaço-tempo particular: parque Pedra da Cebola, todos os domingos, a partir das 15h; possuem um sistema de regras e linguagens (nome das patentes, das atividades, das armas); usam símbolos emblemáticos (brasão, lema, cores) que caracterizam o grupo e o distinguem de outros.

Em relação aos “impulsos ou motivações”, notamos uma grande valorização do “vivenciar a prática entre amigos”; do “desestressar”; do cuidado com o corpo e também, da “disciplina”. Esses aspectos podem ser ilustrados com os seguintes relatos:

É um meio de me exercitar, de manter em contato com meus amigos, fazer novos amigos e, principalmente, de desestressar da vida... É como se fosse

o pessoal que joga bola no final de semana com os amigos. A diferença é que aqui todo mundo tem que ter sua própria bola. (TYR, 2018).

Para mim, ele me traz algo como uma arte marcial, disciplina, diversão ao mesmo tempo e um momento que eu posso estar fazendo algo que eu gosto com meus amigos. (HEINDALL, 2018).

Se eu não treinar já começa a ter um certo distúrbio, vamos dizer assim. Porque é o lugar que eu me desestresso, conheço várias pessoas, tenho amigos aqui que eu fiz, né?! (FRIGGA, 2018).

Retomando o pensamento *simmeliano*, entendemos que os aspectos já mencionados, ganham significados especiais entre as interações sociais no contexto *Aesir*. Podemos afirmar que, em alguns momentos, esse treinar junto, fazer junto, vivenciar o lúdico em grupo, aconteciam sem uma finalidade externa, resultando em interações que aconteciam com um fim nelas mesmas.

Assim, diferente das interações demarcadas pela obtenção de metas (*sociação* pelo conteúdo, como diria Simmel) ou aquelas caracterizadas pelo “resultado como valor de troca”, percebemos em nosso contexto de investigação um tipo de interação marcado pela ideia de que o “valor do resultado” surge como um “pretexto” ou uma “desculpa”, e, por isso, nela, a *sociação* apresenta-se emancipada dos conteúdos, de maneira lúdica, “apenas como forma de convivência com o outro e para o outro, ou seja, como sociabilidade” (SIMMEL, 1983; GONZÁLEZ, 2007).

Essas afirmações podem ser observadas em trecho do diário de campo, em que descrevemos nossas percepções em relação ao convívio e as interações entre os membros do clã:

Após duas horas de treino, vivenciando tanto momentos técnicos, quanto lúdicos (brincadeiras populares ressignificadas), sentei-me para beber um copo de água e aproveitei para observar as relações interpessoais dos meus colegas. Em meio essas observações, notei que o “Sujeito 1” (codinome para não revelar a verdadeira identidade) mostrava-se bem dedicado ao clã, e tentava passar essa dedicação para os novatos. O mesmo, fez toda a arrumação na tenda, organizou e transportou as armas, o equipamento de som, e também, disponibilizou duas grandes garrafas de água para o grupo. A primeira parte do treinamento consistiu em realizar movimentos de retirada da espada da “bainha”, avançando para uma possível posição de ataque e recuando para uma possível posição defesa, ela foi sistematizada pelo mesmo “Sujeito 1” [...] Durante a realização desse exercício os colegas do grupo sempre me auxiliavam nas minhas dificuldades [...] Voltando as minhas observações/percepções, senti que estar ali como participante no grupo é muito interessante e apesar de não concordar com algumas intervenções ligadas diretamente ao corpo (punições; códigos de conduta), pude perceber que além do espírito de união, o membros mantêm relações de ajuda mútua, vivências lúdicas (mesclando o combate medieval com os jogos e brincadeiras populares do Brasil) e momentos de gozação, tornando aquele ambiente mais agradável (DIÁRIO DE CAMPO, dez. 2017).

Nesse mesmo contexto, observamos outras peculiaridades junto ao grupo, especificamente nos momentos de confraternização ou de lanche coletivo, que acontecem sempre ao final dos treinos e encontros:

Chegando ao fim das atividades, algum membro do grupo anunciou a “hora do lanche” [momento em que as atividades são interrompidas para os membros compartilharem alguns alimentos]. Dessa vez, foi possível observar outros dois membros se aproximando da tenda com uma sacola de pães, refrigerantes e leite achocolatado. A hora do lanche é destinada ao descanso e a sociabilidade também. Os integrantes participam de um universo de compartilhamento. Aproveitei o momento para comer, conversar, me atualizar sobre a prática. Observei também que as pessoas aproveitavam para conversar sobre os mais variados assuntos, desde política aos lançamentos da indústria do cinema (DIÁRIO DE CAMPO, jul. 2019).

Como de praxe, a hora do lanche se aproximava. Me parece que nesses momentos há uma inversão nas atividades do clã. Por vezes parece até que as pessoas só estão ali para compartilhar aquele momento em específico. Observei duas meninas se aproximando com pães e refrigerantes. Com a chegada dos alimentos, todo grupo se organizou em um círculo, e sentados ao chão começaram a partilha. Regada de conversas não vinculadas diretamente ao *swordplay*, eles trocavam informações sobre as séries de TV, jogos de rpg, filmes, animes. Além disso, observamos que outra característica desses momentos de partilha são a comunicação em outra língua. Observei que muitos membros conversam em inglês ou pelo menos valorizavam a língua. É comum de vez em quando ouvir pessoas conversando em inglês ou cantando em meio aos treinos (DIÁRIO DE CAMPO, out. 2019).

A surpresa do dia foi a comemoração de um aniversário. A aniversariante foi presenteada com um bolo, bebidas e um canto de parabéns muito caloroso. Ficou evidente para mim naquele momento a importância do estar junto ou fazer junto. Pude perceber esses aspectos de acordo os vínculos criados naquele contexto, pois as pessoas pareciam se envolver num tipo de relação onde o importante era confraternizar, sem a permanência de regras ou a preocupação de retornar as atividades. Em nenhum momento foi anunciado a volta das atividades, o mais importante para aquele momento era a partilha coletiva tanto dos alimentos quanto de informações sobre os variados assuntos (DIÁRIO DE CAMPO, nov. 2019).

Nappo (2017) identificou que, entre os *Draikaner*, as dinâmicas das atividades envolviam não só fenômenos “identitários” ou culturais, mas, também, uma rede de sociabilidade. Segundo as observações do autor, os participantes se portavam de maneira séria e comprometida nos momentos de combate e treinamentos específicos, ao mesmo tempo em que se mostravam muito à vontade com os outros, entre ajudas e cooperação mútua ao longo dos encontros.

Como já apresentado, tanto os *Draikaner* quanto os *Aesir* podem ser caracterizados pelo desenvolvimento de uma rede de sociabilidade que não se limita somente aos locais dos encontros. Entre os vínculos, interesses compartilhados e as motivações, notamos que a realização da prática só faz sentido quando os praticantes estão juntos. A sociabilidade, evidenciada através das atividades e celebrações, materializa a produção de sentido difundida pelo grupo, explicita os valores e aspirações comuns e ajuda a consolidar os vínculos estabelecidos

Em linhas gerais, buscamos, neste capítulo, apresentar os caminhos metodológicos que conduziram nossa investigação. A observação participante e os registros em diário de campo possibilitaram compreender detalhes específicos do clã *Aesir*, tanto na sua relação com o espaço público quanto nas relações estabelecidas entre os integrantes, e que contribuíram para caracterizar o grupo em questão.

Esses aspectos estão intrinsicamente relacionados ao modo em que o grupo se organiza, a suas regras específicas e hierarquias, aos imaginários consumidos e construídos coletivamente, ao modo em que eles constroem suas redes de sociabilidade e também na forma como se apropriam do parque. No próximo capítulo, apresentaremos um debate que compõe o material teórico do nosso estudo, e que forneceu reflexões para se pensar nos usos de um espaço público, bem como nas questões que envolvem a reconfiguração das cidades atuais na sua relação com o corpo e a vida cotidiana, com as mudanças causadas pelos avanços tecnológicos e a proliferação de novas culturas ou práticas corporais.

3. CORPO E CIDADE: APREENSÕES TEÓRICAS

A proposta deste capítulo vincula-se a uma busca de textos, livros, artigos e trabalhos que, de uma forma ou de outra, contribuíram para nossas reflexões a respeito das questões que envolvem a formação e desenvolvimento da cidade moderna e os usos de um espaço público, especialmente na sua relação com o corpo e com a vida cotidiana. A busca, especificamente, dos artigos e dos trabalhos foram

realizadas em sete periódicos do campo da Educação Física e nos anais do CONBRACE (Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte).

De forma a não limitar o debate, outras buscas foram feitas nas bases de dados *Scielo* e *Google Scholar*. Nossa intenção, inicialmente, era de se debruçar sobre estudos que apontassem possíveis vínculos entre o debate do corpo, da cidade e da prática de *swordplay* e, mesmo detectando a quase ausência desse tipo de pesquisa em relação a essa prática específica, adotamos, como alternativa, buscar estudos que pudessem fornecer pistas para se pensar o nosso campo de pesquisa, ou seja, pensar inicialmente os elementos que configuram as relações entre os *Aesir*, o parque Pedra da Cebola e a cidade de Vitória/ES, já que os encontros acontecem em um espaço público e boa parte de seus integrantes residem em áreas distantes do parque, vivenciando a cidade cada qual a sua maneira.

O recorte temporal dessas buscas baseou-se no ano de 2000, período em que os primeiros grupos de *swordplay* começaram a ocupar os espaços públicos brasileiros (NAPPO, 2017). Em relação aos estudos encontrados, notamos no campo da Educação Física a presença de produções teóricas/empíricas interessadas em entender a relação cidade-corpo, a partir das preocupações e interesses pelo corpo, dos custos sociais e psicológicos gerados pela urbanização dos grandes centros urbanos; do aumento no índice de desigualdades; dos impactos causados pelos avanços e usos da tecnologia; dos usos de espaços públicos e privados e de novas tendências corporais que estão surgindo nas cidades (STUCCHI, 2001; RODRIGUES, 2002; MELO, 2003; RECHIA, 2005; CACHORRO, 2013).

Os estudos que nos conduziram ao universo do *swordplay* foram encontrados, como já apresentado, nos campos da Antropologia e da Comunicação Social. Tais estudos baseavam-se nas práticas e culturas juvenis, com enfoque nas narrativas midiáticas, teatralidades e consumo midiático/medieval, servindo de suporte para entendermos a organização de outros grupos praticantes de *swordplay* no Brasil, bem como a rede de estruturação desses grupos nas cidades (NUNES, 2016; NAPPO, 2017).

Diversas são as produções sobre os caminhos e as consequências dos processos que envolvem o corpo, e o processo de desenvolvimento das cidades, principalmente nas grandes metrópoles contemporâneas. Na intenção de estabelecer

um plano de fundo para melhor destacar a nossa proposta, optamos por agrupar as reflexões e abordagens encontradas em três blocos: o primeiro deles reúne uma breve exposição sobre questões relacionadas à intensificação das preocupações corporais a partir da segunda guerra mundial; o segundo apresenta um debate, ainda em curso, sobre os impactos e consequências do desenvolvimento urbano das sociedades ocidentais na vida de seus cidadãos; já o terceiro, versa sobre os estudos que pautaram suas reflexões nas práticas corporais realizadas em espaços públicos, centrando-se nos aspectos vinculados ao crescimento de novas culturas corporais urbanas.

3.1. DAS PREOCUPAÇÕES À CENTRALIDADE DO CORPO

O corpo torna-se central neste debate, pois as preocupações com seu “bem-estar” parecem ter alcançado uma grande importância na era moderna e, especialmente, na contemporaneidade (SANT’ANNA, 1999; CASTRO, 2003; LE BRETON, 2006). Essa centralidade aponta para a construção das diferentes expressões subjetivas, cada vez mais relacionadas ao consumo de discursos e dispositivos tecnológicos destinados às práticas corporais ou às noções de uma estética corporal “ideal”, jovem e saudável (LE BRETON, 2006). Cabe destacar que esse consumo não se limita ao corpo, podendo ser observado também nas relações cooperativas e conflituosas dos centros urbanos (SENNETT, 2008; 2018), isto é, nas relações criadas a partir das experiências dos habitantes.

Nesse contexto, pensar o modo pelo qual o corpo experimenta a cidade ou o modo pelo qual a cidade reflete o corpo, reforça o argumento apresentado anteriormente, afinal, o interesse pelo corpo percorreu diferentes épocas e lugares, estruturando-se à sombra de bases religiosas, filosóficas, artísticas, científicas e empíricas. Nos dias atuais, por exemplo, podemos notar uma longa e diversificada lista de técnicas e produtos destinados ao corpo, presente nas propagandas televisas, nas redes sociais, nos espaços públicos etc.

Como é apontado por Sant’Anna (1999), essas preocupações começaram a receber uma visibilidade inédita a partir do final da Segunda Guerra Mundial. Segundo a autora, tal contexto possui um histórico movimentado que se acelerou

principalmente após os movimentos sociais herdeiros de maio de 68²⁰. Nesses anos, a crise de legitimidade dos referenciais balizadores da sociedade ampliavam-se consideravelmente com o feminismo, a liberdade sexual, a expressão corporal, o *body art*, a crítica ao esporte, a emergência de novas terapias, tornando central a associação somente ao corpo (LE BRETON, 2006).

Essa década também ficou marcada pela consolidação de uma cultura juvenil, associada à formação de um mercado consumidor jovem, isso porque adotar um estilo jovem tornou-se um imperativo em uma sociedade na qual o processo de envelhecimento passa a ser negado (CASTRO, 2003).

A revolução corporal em curso havia conquistado uma desconstrução antes proibida, um manifesto que desafiava os antigos padrões culturais e colocava em xeque as reivindicações em nome de “autenticidade, natureza e prazer” (SANT’ANNA, 1999, p. 58). O final dos anos 1960 presenciou, de modo mais sistemático, a manifestação de abordagens que levavam em consideração, sob diferentes lentes, as modalidades físicas da relação dos sujeitos com o meio social e cultural que os cercavam. É nesse contexto, segundo Le Breton (2006), que o corpo faz:

[...] sua entrada triunfal na pesquisa em ciências sociais: J. Baudrillard, M. Foucault, N. Elias, P. Bourdieu, E. Goffman, M. Douglas, R. Birdwhistell, B. Turner, E. Hall, por exemplo, encontram frequentemente, pelos caminhos que trilham, os usos físicos, a representação e a simbologia de um corpo que faz por merecer cada vez mais a atenção entusiasmada do domínio social. (LE BRETON, 2006, p. 12).

Esses anos também marcaram a incursão de um novo imaginário nas ciências sociais, em que a atualização de estudos dos anos de 1930, de autores como Marcel Mauss, contribuíram decisivamente para a compreensão dos fenômenos contemporâneos ligados ao corpo (SANT’ANNA, 1999; LE BRETON, 2006). A voga corporal nesse período favoreceu, por outro lado, a criação de revistas especializadas na análise das técnicas corporais esportivas, bem como a emergência de trabalhos artísticos que evidenciavam os usos do corpo na sociedade contemporânea (SANT’ANNA, 1999).

²⁰ Sant’Anna (1999) faz referência ao movimento de maio de 1968 ocorrido na França. Esse movimento tornou-se ícone de uma época onde a renovação dos valores veio acompanhada de uma proeminente força da cultura jovem. Entre as pautas estavam: a liberação sexual, a ampliação dos direitos civis, etc.

A década de 80 ficou marcada pela emergência de um ideal corporal ou um corpo padrão (SANT'ANNA, 1999). Nesse contexto, os investimentos corporais deveriam ser sustentados pela combinação de uma disciplina constante e a ultrapassagem dos próprios limites físicos, no esporte e fora dele. As práticas corporais passam a ser mais regulares e cotidianas, manifestando-se na proliferação de academias e espaços públicos por todos centros urbanos (CASTRO, 2003). A nova onda esportiva, vinculada à valorização de uma imagem do *empresário do próprio corpo* (SANT'ANNA, 1999), ganhava expressão na mídia, nos filmes e na política.

A *geração saúde*, em oposição aos padrões de comportamento das gerações passadas, levantava a bandeira antidrogas, da defesa ao meio ambiente, do sexo seguro e do naturalismo (CASTRO, 2003). Essa década também ficou marcada como a época da aceleração do corpo e dos deslocamentos, da generalização do estilo esportivo, que pregava a autonomia como norma e a conquista de novos recordes como meta. Governar a si mesmo, ser saudável e pilotar o corpo em busca de novos recordes tornaram-se sinônimos de produtividade, descontração e prazer (SANT'ANNA, 1999).

Chegando aos anos 90, novas críticas surgiram a essa nova versão de corpos "ideais". Os jovens dos anos 80, liberados em sua versão esportiva, foram taxados de alienados e passivos frente ao consumo da indústria da moda e da beleza (SANT'ANNA, 1999). Entretanto, homens e mulheres continuaram a esbanjar corpos fortes e musculosos frente ao cenário mundial, uma parte "do espírito concorrente inabalável e de negociador esperto e atlético começava a se desmanchar em estresse, depressão, colesterol, ansiedade ou a descobrir artroses e músculos distendidos" (SANT'ANNA, 1999, p. 59), e outra parte iniciava um processo de recolhimento para dentro de seus próprios corpos e lares em busca de suas necessidades específicas (SANT'ANNA, 1999).

A entrada dos anos 2000 fortaleceu ainda mais esses fenômenos. Nos dias atuais, somos confrontados diariamente com o crescimento acelerado de novas mercadorias, produtos tecnológicos, tratamentos terapêuticos e conhecimentos que visam o embelezamento e o fortalecimento do corpo. Essa preocupação está relacionada à importância que a dimensão estética e as questões vinculadas à imagem transmitem, refletindo no aumento do consumo de cosméticos, cirurgias plásticas e nos espaços destinados ao modelamento corporal (CASTRO, 2003).

Tal comercialização desenfreada pode ser observada no trabalho, nas revistas e jornais, nas mídias digitais, nas ruas etc., onde a banalização da violência, o desrespeito e descaso continuam atingindo os diferentes corpos na sociedade. A preocupação com o corpo tornou-o objeto de uma enorme curiosidade, de intensas explorações comerciais e de diferentes mecanismos de controle científico e industrial (SANT'ANNA, 1999; CASTRO, 2003; LE BRETON, 2006). “Em suma, tudo se passa como se após séculos de culpabilizações, o corpo tivesse conquistado um lugar de destaque, tanto para ser finalmente valorizado como para ser mais amplamente explorado” (SANT'ANNA, 1999, p. 59).

Os centros urbanos também contribuíram decisivamente para a produção de fenômenos ligados ao corpo, principalmente com seu crescimento desordenado, que se traduziu na desigualdade das condições mínimas de saúde e lazer dos sujeitos (CACHORRO, 2011). O questionamento de Sant'Anna (1999) sinaliza uma preocupação importante em relação ao percurso com que as cidades, ao longo do seu desenvolvimento, percorreram. Ao pensar principalmente na nova voga corporal, transcrita no discurso da “qualidade de vida” e no seu vínculo com aglomerados urbanos, ela indaga: “[...] como andar a pé, correr, andar de bicicleta, nadar, em suma, explorar as capacidades do corpo em favor da saúde e prazer, morando em cidades cada vez menos solidárias ao pedestre e mais adaptadas a automóveis?” (SANT'ANNA, 1999, p. 59).

As cidades atuais não fogem a esses aspectos. Como é apontado na literatura, a transformação do espaço urbano produziu um grande aumento nos índices de desigualdades, a proliferação de espaços privados, a diminuição das interações sociais no âmbito público e a perda da sensibilidade de contato com o ambiente (MAGNANI, 2002; RODRIGUES, 2002; MELO, 2003; SENNETT, 2008).

3.2. CORPO E CIDADE: IMPACTOS E CONSEQUÊNCIAS DA URBANIZAÇÃO EM CURSO

A cidade é produto da humanidade. Entretanto, não pode ser considerada como um produto qualquer, pois, ao produzir as cidades, as sociedades também produzem suas relações sociais. É nesse sentido que Richard Sennett (2018) trata a

cidade em seu último livro, como um ambiente “torto, aberto e modesto”. Para o autor, a cidade é *torta* porque é diversa:

[...] cheia de migrantes falando dezenas de línguas; porque suas desigualdades são gritantes, senhoras elegantes tomando chá a poucos quarteirões de exaustas faxineiras dos meios de transporte; por causa dos seus estresses, como na concentração de um excessivo número de jovens formandos em busca de um número pequeno demais de empregos (SENNETT, 2018, p. 13).

A vida urbana, seus modos de planejamento, seu cotidiano, entre outros elementos, configura-se como um tema importante para o debate acadêmico, tendo em vista toda a sua complexidade. Nesse sentido, o pensamento do referido autor aponta para as formas urbanas como produtoras de diferentes vivências, uma das responsáveis pela riqueza das experiências, do compartilhamento de significados, das configurações de modos de vida. Nesse sentido, ao mesmo tempo em que se mostram *tortas* (ou diversas), como apontou o autor, elas também se mostram *abertas*.

Pensando especialmente, e não exclusivamente, no papel dos planejadores urbanos ou urbanistas, uma cidade aberta, segundo Sennett²¹, naturalmente aceitaria as diferenças e promoveria a igualdade; “mais especificamente, porém, libertaria da camisa de força do fixo e do familiar, criando um terreno para a experimentação e a expansão das experiências” (SENNETT, 2018, p. 20), assim como a *modéstia*, caracterizada pelo autor a partir da capacidade de as cidades atribuírem sentidos e significados por meio do diálogo, da tolerância e da convivência democrática.

O contexto estudado não foge a essa caracterização. Na cidade de Vitória/ES, tais desigualdades podem ser observadas a todo instante. A Grande Vitória é considerada a microrregião mais rica do Espírito Santo, com mais da metade do PIB (Produto Interno Bruto) do Estado, e, também, a que concentra grande parte do contingente de pobres e extremamente pobres. Em Vitória, Vila-Velha, Serra, Cariacica e Viana (municípios da Grande Vitória), aproximadamente 500.000 pessoas

²¹ O conceito de cidade aberta parte de teorias como sistema aberto no campo da matemática, que seriam sistemas nos quais “amplas redes de componentes sem controle central e com regras simples de operação dão origem a um comportamento coletivo complexo, ao processamento sofisticado de informações e à adaptação pelo aprendizado ou a evolução” (SENNETT, 2018, p. 16). O cerne da concepção da cidade aberta seria, segundo Sennett (2018), trabalhar com as complexidades da cidade, uma vez que as complexidades enriqueceriam a experiência.

vivem em situação de vulnerabilidade, ou seja, vivem com uma renda média de meio salário mínimo²².

Entendemos que as caracterizações oferecidas por Sennett (2018) não abrangem, de fato, as distintas problemáticas encontradas nas cidades ao longo do mundo, dadas as suas particularidades políticas, econômicas e sociais. Cachorro (2011, p. 226), por exemplo, entende que a noção de cidade está relacionada a uma ideia de civilização, e se diferencia da ideia de ambiente rural por oposição a uma cultura urbana. Para o autor, a cidade manifesta os fluxos da modernidade através da construção de edifícios, do asfaltamento das ruas, na organização do transporte coletivo, nos sistemas de fornecimento de água e energia e no estabelecimento de leis de preservação ambiental, especialmente nos espaços verdes (CACHORRO, 2011). Vale lembrar que esses esforços ganham sentido a partir de práticas desenvolvidas por diferentes sujeitos na vida cotidiana.

É indiscutível que a vida cotidiana faz parte da cidade, e é através dela que podemos observar as rotinas, a organização de determinadas atividades e operações que caracterizam as ações dos corpos no seu dia a dia. Impondo-se de forma natural e acrítica, segundo Cachorro (2011, p. 232, tradução livre), a vida cotidiana “é importante para entregar aos sujeitos certezas e seguranças existenciais em ritmos monótonos e previsíveis”²³.

O olhar acrítico e passivo para os fluxos da cidade e da vida cotidiana, problematizados por Cachorro (2011), se inscrevem em dois fenômenos principais apontados na literatura. No primeiro caso, observa-se uma desordem no processo de urbanização (crescimento populacional e territorial) e a conseqüente produção do caos urbano (STUCCHI, 2001; MAGNANI, 2002; RECHIA, 2005) e, no segundo caso, o processo de transformação tecnológica, que vem influenciando consideravelmente as relações nos espaços públicos e privados (MAGNANI, 2002; RODRIGUES, 2002; MELO, 2003). Esses fenômenos são encarados por Sennett (2018) como elementos particulares das cidades fechadas:

²² Disponível em: <<http://g1.globo.com/espírito-santo/noticia/2015/11/grande-vitoria-tem-500-mil-vivendo-com-menos-de-1-salario-minimo.html>>.

²³ Traduzido de: es importante para entregar a los sujetos certezas y seguridades existenciales en los ritmos monótonos y previsibles [...]” (CACHORRO, 2011, p. 232)

As cidades em que vivemos hoje são fechadas de maneiras que refletem o que aconteceu no mundo da tecnologia. Na imensa explosão urbana que ocorre atualmente no Sul Global – na China, na Índia, no Brasil, no México, nos países da África Central –, grandes empresas das finanças e da construção estão padronizando a *ville*; no momento em que o avião aterrissa, talvez não possamos distinguir Pequim de Nova York. Seja no Norte ou no Sul, o crescimento das cidades não gerou grandes experimentações na forma. O complexo comercial, o campus universitário, a torre residencial erguida num recanto de um parque não são formas favoráveis à experimentação, por serem autossuficientes, e não abertas a influências e interações externas. [...] As críticas de que a *city* “não foi capaz de se abrir” são, portanto, ambivalentes, como também pude constatar em Boston: por um lado, temos o preconceito populista raivoso, mas por outro também pode se manifestar o sorriso condescendente, a atitude de suposta superioridade moral de uma elite. A *city* fechada, assim, é tanto um problema de valores quanto de economia política. (SENNETT, 2018, p. 22).

Cabe destacar que a política de desenvolvimento espacial das cidades deveu-se muito mais ao processo de desenvolvimento das negociações do mercado, influenciada pelos valores de uso e de troca que foram surgindo, do que aos valores não mercantis, como a preservação da paisagem (meio ambiente), a moradia e a possibilidade de poder trabalhar e estudar em lugares com uma boa infraestrutura e boas condições (STUCCHI, 2001).

Os impactos causados por esse crescimento acelerado provocaram o agravamento do quadro de exclusão social e o aumento da marginalização e da violência urbana (MAGNANI, 2002). Cidades de “grande porte” como São Paulo/SP, Rio de Janeiro/RJ e Curitiba/PR são apresentadas como exemplos desse processo (MAGNANI, 2002; MELO, 2003; RECHIA, 2005; SENNETT, 2018) por manifestarem, em suas configurações urbanas, o crescimento/expansão dos espaços públicos, o crescimento desproporcional da população, o aumento no índice de desigualdade e violência, o crescimento de espaços privados, o esvaziamento da esfera pública etc.

Entre os membros do clã esses aspectos não passam despercebidos. Durante as entrevistas, ouvimos alguns relatos que se vinculam às questões da violência urbana, apontadas anteriormente. Buscamos identificar o meio de transporte utilizado por esses praticantes para chegarem ao parque e, também, identificar como eles percebem ou vivenciam os fluxos da cidade nos trajetos de ida ou de volta. Dois relatos nos chamaram a atenção:

Eu vou de bicicleta, gasto de 10 a 15 minutos. Na ida eu passo pela ponte da passagem ali né, um lugar com muito morador de rua, acontece muita batida policial e não tem como não observar isso. Pra você ver, eu moro no Itararé

[bairro periférico na cidade de Vitória/ES], ele fica entre Andorinhas e Bairro da Penha que são dois bairros em guerra pela disputa do tráfico, então tipo assim, tem semanas que o bicho está pegando e saio no dia de domingo todo mundo aqui em casa fica preocupado, tipo: “você vai sair?”. Ai, eu passo na frente da Casa do Cidadão [Centro Integrado de Cidadania de Vitória] e observo um movimento estranho ali na entrada de Andorinhas, as vezes eu me torno até um alvo suspeito, os caras [a polícia] podem me olhar e pensar: “esse cara está vindo da onde? E está indo para onde?”. (MERCÚRIO, 2021).

Depende, as vezes vou de ônibus ou de Uber... depende do que eu vou levar. Geralmente vou mais de ônibus. Gasto de 30 min a 40 min. Busco observar os arredores mais por uma questão de segurança do que de apreciação, sempre de olho no que está acontecendo, se tem alguma coisa perigosa vindo, se tem alguém suspeito tentando entrar no ônibus, mais esses tipos de coisa (SATURNO, 2021).

Os efeitos e as consequências da modernidade não são generalizáveis ao longo do mundo, isto é, o caos urbano, nesse caso, não pode ser generalizado, mas, sim, contextualizado. A compreensão de tal contexto é fundamental para o entendimento do cenário no qual as cidades se encontram atualmente. Desse modo, consideramos pertinente tecer algumas reflexões acerca das profundas transformações políticas, econômicas, sociais e culturais que se deram no mundo, especialmente a partir da década de 70, elaboradas através do que se convencionou chamar de neoliberalismo.

Para Harvey (2007), o neoliberalismo foi encarado como um projeto dentro do modo de produção capitalista, com o objetivo de reverter a dinâmica de aumento dos ganhos de trabalho e direcionar o crescimento da produtividade para o lucro privado. As mudanças difundidas por tal modelo econômico tiveram início nos países europeus e nos Estados Unidos, sendo posteriormente exportadas para os países do capitalismo periférico – a exemplo de alguns países do continente africano e da América do Sul (HARVEY, 2007).

A criação desse sistema neoliberal resultou em muita destruição, não somente para as estruturas e poderes institucionais, mas, também, sobre: “[...] as relações estruturais da força de trabalho, relações sociais, políticas de bem-estar social, arranjos tecnológicos, modos de vida, pertencimento à terra, hábitos afetivos, modos de pensar e outros mais.” (HARVEY, 2007, p. 3).

Em resumo, o Estado, considerado como principal regulador da economia e “saturado” em decorrência da manutenção dos direitos trabalhistas e sociais, conquistados pela classe trabalhadora no século XX, foi acusado de ser o responsável

pela crise. A solução imposta surgiria na forma de cortes dos gastos para diminuir os prejuízos da máquina pública, com a perda de direitos trabalhistas e sociais, enfraquecimento dos sindicatos, privatização do patrimônio público, legislação antigrevista, reformas fiscais para incentivar recursos privados, redução de impostos sobre o capital, aumento dos impostos sobre o trabalho e o consumo e a desregulação da economia (CHAUÍ, 2001).

No âmbito ideológico, como aponta Farias e Diniz (2018, p. 286), é marcante o discurso de valorização de “eficácia da livre concorrência” contra a “ineficiência do Estado”, na garantia aos bens e serviços e, também, da ideia de uma “subjatividade humana empreendedora”. Como acontecera em crises anteriores, o espaço urbano e a vida nas cidades sofreram o impacto dessa reestruturação (HARVEY, 2012).

Nesse contexto, como aponta Corral (2010), as cidades transitaram de um modelo intervencionista da planificação tradicional, para um modelo de mercado, reformando os seus sistemas habitacionais, descentralizando políticas, chegando até à adoção da lógica empresarial para a gestão urbana. A política urbana passou a ser um “problema de mercado”, e a condição de mercadoria da cidade passou a ser observada com mais frequência nas relações de poder de compra e nas relações entre clientes e consumidores (HARVEY, 2007; 2012; CORRAL, 2010).

Como salientado anteriormente, o processo de transformação tecnológica, junto às ideias e políticas urbanas, também passou a influenciar consideravelmente as relações nos espaços públicos e privados. Se antes da década de 70, alguns valores eram construídos no contato pessoal na esfera pública, hoje assistimos a um processo oposto.

Segundo Melo (2003, p. 85), com base na teorização de Nicolau Sevcenko (2002), uma das explicações para esse fenômeno pode ser encontrada no processo de crescimento e popularização da tecnologia, especialmente a partir da década de 70. Os autores entendem que esse processo não ocasionou uma dissolução completa da esfera pública em relação a esfera privada, mas ofereceu subsídios necessários para o estado de convergência e diluição de suas fronteiras:

Com isso há uma privatização crescente das vivências cotidianas, com pessoas se restringindo cada vez mais a seu espaço doméstico, utilizando os equipamentos tecnológicos (televisão, vídeo, internet) como mediadores de seu contato com a realidade, o que acaba por reduzir sensivelmente as expressões e fantasias. Para encaminhar uma tentativa de controle sobre as

massas, vendem-se fantasias irrealizáveis, simulacros do real, difundidos por uma mídia e por uma indústria cultural poderosa (MELO, 2003, p. 85).

Para Harvey (2007), existe uma nítida mudança no modo como os sujeitos percebem e se relacionam com o mundo. As novas tecnologias da informação, por exemplo, permitiram romper com as barreiras de espaço e tempo que separavam culturas e nações. A velocidade com a que a informação e as imagens circulam nas redes de computadores, possibilita a interação entre qualquer pessoa no mundo (de forma virtual). Porém, a velocidade e a quantidade de informações disponíveis nesses espaços tornam impossível a captação da totalidade dos acontecimentos.

O aumento das experiências de mobilidade e circulação nas cidades, assim como o crescimento de espaços privados: shoppings, clubes, condomínios fechados etc., também participam desse processo. Essas particularidades são entendidas na literatura como mediadoras entre o corpo e a realidade, e seus efeitos são encontrados na diminuição das interações no âmbito público e na diminuição da experiência sensível com o ambiente (SANT'ANNA, 2001; SENNETT, 2008).

Sobre esse último, cabe destacar que a evolução dos meios de transporte possibilitou cada vez mais a capacidade, agilidade e velocidade nos deslocamentos, bem como no abastecimento do mercado e na sua conseqüente lucratividade. Atualmente, nos espaços de circulação urbana, a convivência entre as pessoas e as máquinas são praticamente inevitáveis (STUCCHI, 2001). Segundo Sennett (2008):

O espaço tornou-se um lugar de passagem, medido pela facilidade com que dirigimos através dele ou nos afastamos dele. [...] A condição física do corpo em deslocamento reforça a desconexão do espaço. Em alta velocidade é difícil prestar atenção à paisagem. (SENNETT, 2008, p. 17 - 18)

É importante destacar que os termos “espaços” e “lugares” são abordados como termos distintos na literatura. O “lugar” evoca a dimensão subjetiva do sentimento de pertencimento e da produção de sentidos e significados, compartilhados coletivamente entre os sujeitos, em momentos de conflito e cooperação (MARINHO, BRUHNS, 2001; RODRIGUES, 2002; SENNETT, 2018). Os seres humanos habitam um “lugar” e se movimentam num “espaço” (SENNETT, 2008).

As redes do Barão de Haussmann, construídas na metade do século XIX, em Paris, e analisadas por Sennett (2008), ajudam a entender essa distinção. Esse projeto urbanístico pautou-se na destruição de boa parte da malha medieval e da Renascença, para dar lugar a construção de retas e novas vias, que ligavam o centro da cidade aos distritos (SENNETT, 2008). A Paris *hausmanniana* priorizava mais o espaço que o lugar, o que determinava a diferença entre ambos era a velocidade em que se podia percorrer a cidade, suas redes de transporte ligavam a população, espacialmente, mas reduziam sua experiência do lugar (SENNETT, 2008).

De fato, a livre circulação de pessoas, mercadorias e bens auxiliam no projeto de desenvolvimento urbano e de liberdade comercial. Essa liberdade não se aplica somente ao fenômeno da economia, podendo ser expressa na forma como os sujeitos vivenciam a cidade ou os espaços nos quais eles transitam. Tuan (2013) observa que o lugar é segurança enquanto o espaço é liberdade, ou seja, vivemos em um lugar, mas ansiamos “voos” mais altos, sonhamos com terras longínquas e paraísos distantes a partir das imagens construídas pelo imaginário coletivo.

No entanto, segundo Tuan (2013, p. 167), “o espaço transforma-se em lugar à medida que adquire definição e significado”. Pensando no contexto de nossa investigação, notamos que o espaço onde os *Aesir* se reúnem e se apropriam – o Parque Pedra da Cebola e, mais especificamente, a tenda do SOE – apresenta diferentes significados a partir de suas experiências particulares, tornando tal espaço um lugar dotado de sentido (TUAN, 2013), diferente dos outros sujeitos, que ocupam o mesmo local, mas não partilham das mesmas experiências que os praticantes de *swordplay*.

Dotar um espaço de sentido remete ao que Tuan (2013) entende como lugar. Essas relações, entre os sujeitos e o ambiente físico, são exploradas com mais atenção por Sennett (2018), e apontam, principalmente, para as práticas urbanísticas ou ideias que tentaram estabelecer um vínculo entre o vivido e construído. Como já apresentado, os termos “construir” e “habitar”, evidentes no título da obra, apontam para a genealogia conceitual “*ville* e *city*”, utilizada por Sennett para analisar de que maneira o desenho urbano tende a influenciar nossas relações cotidianas.

Em outras palavras, o autor questiona em que medida a *ville*, entendida como sinônimo de cidade em toda sua abrangência, consegue se associar

harmoniosamente com a *cit *, tratada como um modo de vida marcado por diferentes experi ncias e por uma consci ncia coletiva ou cultural. O autor mostra que essa liga o harmoniosa entre a *ville* e *cit * n o se tornou poss vel nos dias de hoje, tendo em vista a ocorr ncia de uma s rie de projetos urbanos que “empobreceram as experi ncias urbanas” dos habitantes, levando a cidade a uma esp cie de separa o entre essas suas dimens es ao longo do tempo (SENNETT, 2018).

Durante a imers o no campo de pesquisa, quest es particulares  s an lises do referido autor permitiram tecer um di logo com outros estudos e ajudaram a potencializar nossas reflex es. Entendemos que a cidade de Vit ria/ES, assim como outras cidades brasileiras e mundiais, recebeu em suas obras de urbaniza o diferentes esfor os, que podem materializar o v nculo entre o vivido e constru do apontado por Sennett (2018).

Com aproximadamente 362.097 habitantes (IBGE, 2019), Vit ria/ES   considerada a menor capital da regi o sudeste, tanto no que se refere ao seu c culo populacional e quanto ao seu c culo territorial. Mesmo n o apresentando a extens o territorial das grandes cidades brasileiras, a vida cotidiana capixaba   marcada por diferentes elementos que transitam entre seu desenvolvimento e suas consequ ncias sociais (MAGNANI, 2002; SENNET, 2018).

Componentes importantes de seu desenho urbano incluem ruas e avenidas que conectam seus bairros e d o acesso aos seus munic pios vizinhos, e, tamb m, seus espa os p blicos – parques, pra as, centros culturais, cal ad o da praia – distribuídos por diferentes pontos da cidade. Tais elementos comp em uma rede de planejamento p blico, que visa atender as demandas de produ o, circula o e distribui o de bens e servi os (SENNETT, 2008; 2018), bem como atender a popula o nos momentos de lazer (RECHIA, 2005). No parque Pedra da Cebola, a apreens o das rela es entre as formas urbanas e as experi ncias corporais (SENNETT, 2018) podem ser materializadas nas viv ncias do cl  Aesir.

Vale salientar que a cidade de Vit ria/ES tamb m recebeu em sua rede de urbaniza o, planejamentos espec ficos, tanto em suas vias de circula o, na constru o de pra as e parques etc., quanto na planifica o de alguns bairros, como como   o caso do bairro Jardim da Penha, que est  localizado na regi o que abriga o parque Pedra da Cebola.

Projetado pela empresa de Engenharia e Comércio na década de 50, o desenho urbano do bairro recebeu fortes influências dos traçados da cidade de Belo Horizonte, considerada na época um modelo de modernidade e mobilidade urbana (PREFEITURA DE VITÓRIA, 2016). No entanto, o crescimento dos investimentos e planejamentos públicos nos centros urbanos parece caracterizar os novos tempos em diferentes capitais do Brasil (RECHIA, 2005).

Ancorados na chamada “qualidade de vida urbana”, outros aspectos, como beleza, limpeza, acesso e segurança dos espaços públicos, manifestam-se nos discursos em prol das condições necessárias à vida cotidiana (RECHIA, 2005). Entretanto, essas questões entram em contradição – no âmbito das políticas públicas – quando são observadas a distribuição geográfica das oportunidades de acesso aos bens culturais e de lazer pelas cidades. Os teatros, museus, bibliotecas, shoppings, grandes parques etc. se multiplicam em territórios centrais e se afastam dos territórios periféricos (MAGNANI, 2002; MELO, 2003; MASCARENHAS, 2003; RECHIA, 2005).

Com enfoque nessas questões, Melo (2003) identificou que, no ano de 2003, a cidade do Rio de Janeiro/RJ possuía cerca de 60 centros culturais, mas somente 1 se localizava no eixo Zona Norte - Zona Oeste, localidades em que se concentram a maior parte das periferias. No ano de 2009, Oliveira e Rechia (2009) observaram, com base nos estudos de Mendonça (2002), que a concentração dos principais parques públicos de Curitiba/PR encontrava-se na porção norte da cidade, exatamente onde se concentrava a classe média e alta sociedade curitibana.

O parque Pedra da Cebola, foco desse estudo, também está situado em um local rodeado de bairros de classe média e alta. Nos finais de semana, e com a intensificação dos usos do parque, era possível notar a presença de muitas pessoas em diferentes condições sociais. Isso aponta para a facilidade de acesso ao parque, principalmente por conta da dimensão territorial da cidade de Vitória/ES, e pela organização do transporte coletivo, que viabiliza a circulação da população aos pontos centrais da cidade. Essas informações podem ser complementadas com trechos de uma conversa realizada com uma liderança do clã no dia 08 de julho de 2018.

Nessa conversa, buscamos entender inicialmente a escolha do parque Pedra da Cebola como local de encontro e, também, as razões pelas quais o grupo não

utiliza outro espaço público da cidade, visto que as pessoas que integram o clã moram em diferentes municípios da Grande Vitória:

Não utilizamos outros parques públicos pelo fato de localização e uma certa estrutura. A Pedra [o parque] permite que a gente faça esse tipo de coisa aqui, já encontrei outros parques que não permitem. A gente tentou o Horto [outro parque] ali de Maruípe uma época, só que ficava meio fora de mão para outras pessoas do clã, então como aqui é local de fácil acesso para todo mundo a gente acabou decidindo ficar por aqui. (DIÁRIO DE CAMPO, jul. 2018).

Os aspectos apontados por essa liderança *Aesir* estabelecem um diálogo com as questões que envolvem os diferentes usos dos espaços públicos. A apropriação realizada pelos praticantes de *swordplay* no parque aponta para um debate que vem sendo realizado a respeito da proliferação e da apropriação de novas culturas corporais, comumente encontradas em parques, praças, praias ou em espaços privados²⁴ destinados à realização de atividades físicas e de lazer (CACHORRO, 2013).

3.3. DA PROLIFERAÇÃO À APROPRIAÇÃO DE NOVAS PRÁTICAS CORPORAIS NAS CIDADES

Neste contexto, é importante (re)pensar a relação entre cidade e corpo. Por um lado, observamos que ela se estrutura na base do consumo tecnológico e nas relações sociais produzidas na vida cotidiana, e, por outro, nas relações corporais desprendidas pelos sujeitos nos espaços urbanos. Notadamente, a educação do corpo atravessa esses dois processos. Como lembra Vaz (2003), não podemos descartar que a educação do corpo transita por diferentes instituições de ensino e disciplinares, nos espaços públicos e privados, e, também, no acesso as mídias digitais, revistas, jornais, programas de televisão, propagandas etc.

Entendemos que tal debate circunda as diferentes estratégias na atualidade, relacionadas ao corpo e a cidade. Variadas são as preocupações e distintos são os espaços e lugares nos quais elas transitam. Vitória/ES pode ser caracterizada tanto por seus aspectos estruturais, quanto pelos aspectos apontados na literatura,

²⁴ Segundo Santana e Alves (2014), os espaços privados são caracterizados por delimitar uma parcela da população em relação ao seu uso, tendo em vista que é cobrada uma quantia para sua utilização, exemplos são os: academias, clubes, teatros, cinemas etc.

vinculados ao crescimento dos espaços privados (grandes shoppings, academias, clubes etc.), do uso das mídias tecnológicas (ABIB, 2019) ou nas interações vivenciadas nos espaços públicos (praças, parques, praias, etc.). Estudos realizados recentemente na cidade capixaba apontam para alguns desses aspectos, especialmente nos espaços públicos localizados em diferentes bairros da capital (BECCALLI, 2012; LAURINDO, GOMES, ALMEIDA, 2017; GOMES, ALMEIDA, GALAK, 2019; HERRERA, 2019).

Outros exemplos podem ser encontrados em estudos realizados nos espaços públicos da cidade de La Plata, na Argentina. As investigações apresentadas no livro *Ciudad y Praticas Corporales*²⁵, organizado por Gabriel Cachorro (2013), tomam como foco as novas tendências da cultura corporal para ampliar o repertório de conhecimentos sobre o campo das práticas corporais na cidade de La Plata. O corpo aparece nesses estudos como uma referência teórica posta em diálogo, com seus modos de manifestação tangível e empírica nos lugares e espaços sociais. A ideia central do livro é de reconstruir uma rede intersubjetiva a partir da corporeidade, buscando compreender as novas possibilidades de sociabilidade manifestadas nos parques, praças, ruas ou localidades específicas da cidade argentina. Para isso, oferecem cartografias e mapas de novas tendências da cultura corporal na cidade, e apresentam uma lista de propostas corporais enquadradas no contexto atual.

No livro em questão, as práticas corporais constituem uma pluralidade de manifestações e expressões do movimento dos corpos, desenvolvida por sujeitos em diferentes esferas da vida social e assumindo distintos modos de ação. Em determinados pontos da cidade, essas práticas adotam formas específicas de

²⁵ Estruturado em quatro aportes teóricos, o primeiro deles (*Mapas de las propuestas corporales*) busca compreender as redes intersubjetivas, a partir da corporeidade e de um diálogo com as novas formas de sociabilidade. Nessa seção, a revisão de diferentes práticas e a descrição dos diferentes espaços permitem pensar sobre o comum, o compartilhamento coletivo e as ressignificações socioculturais. O segundo aporte (*Cartografias de las prácticas corporales*) versa sobre um debate disciplinar, o percurso das práticas corporais às conceituações permite questionar sobre os novos modos de sistematização, nomeação e classificação das práticas corporais. Também se evidencia um esforço de contribuição para o campo da Educação Física, reconhecendo práticas inovadoras e contribuindo para sua visibilidade acadêmica. O terceiro desses aportes teóricos (*Geografía de la ciudad y opciones corporales*) vincula-se a um debate político. O trabalho de mapeamento cartográfico das práticas corporais coloca em xeque as atividades, os sujeitos, os lugares e os momentos, que nem sempre são reconhecidos no meio social. A visibilidade dos sentidos sociais dessas práticas conforma identitariamente os sujeitos, conferindo-lhes cidadania e inclusão social. O quarto aporte teórico (*Patrimonios corporales y historia de la ciudad*) do livro apresenta um debate prospectivo. Baseado em um mapeamento, essa parte do livro lança os olhos para o futuro e permite visualizar o estado de situação que pode ser pertinente para futuras investigações (CACHORRO, 2013).

materialização, com diferentes níveis de codificação nas suas produções, a exemplo dos repertórios técnicos, motores, gestuais que cada atividade impõe. Além desses aspectos, elas são movidas pelas forças da cultura que operam como uma poderosa matriz, influenciando suas formas de fazer na vida cotidiana (CACHORRO, 2013).

Entre as investigações, foi possível identificar uma preocupação de se compreender as novas tendências corporais emergentes na cidade em oposição às práticas corporais tradicionais (SCARNATTO, 2013; SANGIAO, 2013). Chamamos a atenção para dois estudos: as atividades circenses, apresentadas por Sangiao (2013), e o *Parkuor*, foco de estudo de Scarnatto (2013), pois, assim como o *swordplay*, elas enquadram-se nas novas tendências corporais que compõem os centros urbanos.

As práticas corporais, que contam com uma tradição extensa na cidade, assim como aquelas que conformam novas tendências, se abrem frente às dinâmicas urbanas, ressignificando os espaços e as corporeidades (SANGIAO, 2013). Entre essas práticas, o “circo” engloba um conjunto de destrezas, habilidades e técnicas características que, além de apresentar elementos estéticos e expressivos, tomam como finalidade sua exibição diante de um público espectador (SANGIAO, 2013). Em *Lógicas y Performances aéreas del Circo*, Sangiao (2013) buscou identificar como essa cultura corporal emergente, vinculada às performances aéreas circenses, se desenvolvem na cidade de La Plata.

Seus praticantes, autodenominados de “cirqueros” (SANGIAO, 2013, p. 264) se consideram artífices das artes circenses, suas exibições aéreas associam-se aos fenômenos estéticos e expressivos da prática, influenciando o corpo a criar, descobrir, alcançar e conquistar, desde suas possibilidades físicas e expressivas, sem restrições, requisitos ou exigências para sua realização. O circo, nesse contexto, oferece ao corpo possibilidades que fogem dos movimentos corporais tradicionais (SANGIAO, 2013).

Outro ponto destacado pela autora pode ser observado na tentativa de entender os sentidos dessa prática. Identificamos que, por um lado, os praticantes buscavam aprender para desfrutar e, por outro, para se exhibir. Ou seja, a existência de um sentido tradicional, vinculado à exibição dos movimentos, remontam os efeitos residuais do passado. As acrobacias apreendidas eram transformadas em

espetáculos para serem vistas por diferentes públicos, a partir do que Sangiao (2013, p. 261) denominou de “lógica itinerante”.

Tecendo um diálogo com nosso campo, podemos afirmar que os aspectos vinculados à exibição como ato final da atividade, ou dos encontros, não eram comuns no parque. Em outras palavras, notamos que as exibições dos praticantes do *swordplay* aconteciam em meio aos combates, sem uma finalidade externa de se apresentar para um público específico. Essa exibição era restrita aos membros do clã e aconteciam no sentido de pôr na prática as aprendizagens desenvolvidas nas atividades.

O estudo apresentado por Scarnatto (2013) operou com a mesma lógica, vinculada à compreensão das novas culturas corporais, presentes nos espaços públicos de La Plata. No texto intitulado *Itinerarios del cuerpo y la ciudad: el caso del Parkuor*, o autor elegeu como foco de estudo a prática do *Parkuor*²⁶, tomando como referencial empírico um grupo de “*traceurs*”²⁷ platenses.

Para a produção dos dados, o estudo baseou-se em observações participantes, entrevistas semiestruturadas (Apêndice) e buscas em sites da web. Assim, as problemáticas produzidas durante a investigação buscaram apresentar a gênese e as vias de difusão do *Parkuor*, analisar os seus modos de apropriação e aprendizagem, analisar os saberes e as representações corporais, identificar os cenários urbanos onde se fazem presentes os processos de subjetivação e interação social, que ajudam na promoção da prática (SCARNATTO, 2013).

Richard Sennett (2008) também compõe uma parte das análises do referido estudo, especialmente no momento em que o autor busca compreender o desenho urbano e as influências dos espaços da cidade de La Plata, na vida dos cidadãos, isso porque a cidade foi desenhada por seus planejadores com a pretensão de criar vias que pudessem gerar mais fluidez para os seus habitantes, imaginando as ruas ou avenidas como veias e artérias (SCARNATTO, 2013), colocando em cheque a relação corpo e cidade (SENNETT, 2008). Assim como Sant’Anna (1999), o autor identificou

²⁶ Definido por seus criadores e aficionados como a “arte do deslocamento”, o *Parkuor* é uma prática corporal que se caracteriza por sua realização de movimentos que permitem os sujeitos a ultrapassarem obstáculos somente com as habilidades e capacidades do corpo humano (SCARNATTO, 2013, p. 269).

²⁷ Termo utilizado para denominar os praticantes de *Parkuor* (SCARNATTO, 2013, p. 268).

que esse princípio da fluidez se encontra mais próximo de uma utopia do que da realidade, “a cidade transborda veículos e pedestres que lutam pela aventura de transitar”²⁸ (SCARNATTO, 2013, p. 274, tradução livre).

Outro aspecto que chamou atenção, nesse estudo, aponta para as questões vinculadas ao direito à cidade. Caracterizada como uma prática alternativa, o *Parkuor* apresenta uma dupla acepção (SCARNATTO, 2013) – diferente e mutável – e, por ser desconhecido por uma parte dos cidadãos, acaba sendo rechaçado por conta de seus riscos. Segundo o autor, esses aspectos demonstram as características fundamentais do *Parkuor* na cidade, o “risco” surge como uma variável, a “arte” como um desafio e a “fluidez” como requisito (SCARNATTO, 2013, p. 280).

Outro elemento que compõe a prática pode ser identificado na sua relação com os processos de expansão tecnológica. Segundo Scarnatto (2013), o *Parkuor* não fica de fora das influências tecnológicas, tendo em vista que os seus fenômenos de adoção e desenvolvimento na cidade de La Plata têm sido influenciados fortemente pela proliferação de uma grande quantidade de vídeos, filmes e documentos produzidos e compartilhados por praticantes pioneiros na Europa.

Com o avanço da internet, os amantes dessa prática começaram a compartilhar seus vídeos performáticos, expondo os princípios e as máximas fundamentais da filosofia do *Parkuor*, e também oferecendo tutoriais para ensinar as técnicas de deslocamento, que dão especificidade aos seus movimentos corporais (SCARNATTO, 2013).

As novas tecnologias, principalmente aquelas vinculadas aos suportes de comunicação, estão cada vez mais presentes nas vidas das pessoas, principalmente nas cidades. Como já salientado, o *swordplay* apresenta, junto a outras práticas corporais, um conjunto de elementos culturais que se impulsiona e se acelera a partir dos processos de difusão e apropriação das “novas práticas corporais”, encontradas nos centros urbanos (SCARNATTO, 2013; NUNES, 2016; NAPPO, 2017;).

Nesse contexto, o *Swordplay* e o *Parkuor* apresentam algo em comum. Embora apresentem diferenças conceituais, motoras e de relação com o ambiente, tanto o *Parkuor* quanto o *Swordplay* manifestam em suas particularidades um estrito

²⁸ Traduzido de: “la ciudad desborda de vehículos y peatones que luchan por la aventura de transitar” (SCARNATTO, 2013, p. 280).

diálogo com os processos de expansão tecnológica, principalmente, nas áreas do consumo, do compartilhamento de informações com outros grupos, nas buscas por novos conhecimentos (SCARNATTO, 2013; NUNES, 2016; NAPPO, 2017) e na sua difusão/proliferação em alguns países²⁹.

Esses aspectos podem ser observados no crescimento de grupos ou clãs *swordplay* em diferentes espaços públicos brasileiros, segundo aponta o estudo de Nappo (2017), influenciados, principalmente, pelos elementos da cultura medievalista presente nas mídias e nos jogos de tabuleiro e eletrônicos (NUNES, 2016). Além dos estudos apresentados, é possível, também, encontrar no contexto brasileiro, produções que se dedicaram a entender as diferentes lógicas que as práticas urbanas oferecem aos seus praticantes, especialmente entre os meios de comunicação.

Em *Esporte e estilo de vida: a trajetória social de skatistas patrocinados*³⁰, por exemplo, Bastos e Rieth (2007) apresentaram discussões específicas sobre o universo social do *skate*, considerado como como mola propulsora do movimento de apropriação e da construção de um estilo de vida. Baseando-se nas teorias de Bourdieu, os autores buscaram centrar suas atenções em aspectos ligados ao subuniverso do *skate* patrocinado e as exigências que esse campo exige para a permanência dos competidores. O recorte da pesquisa focou especialmente em um grupo que se diferencia do mundo social do *skate* por uma característica principal: ter patrocínio, receber dinheiro (ou outras vantagens materiais) para andar de *skate*.

Os autores apresentaram a relação capital global e capital específico produzida no contexto estudo, além da importância do volume de capital social (rede de relações, status) e do volume de capital cultural/escolar e corporal no meio social da prática. Evidenciaram, também, que o início da aproximação com os patrocinadores quase que, invariavelmente, passava pelo sucesso em competições, mas que a entrada no subuniverso do *skate* patrocinado não dependia unicamente das competições nem do capital corporal, abrindo espaço para a produção de vídeos e publicações de revistas de *skate*, que competiam com as organizações esportivas (BASTOS; RIETH, 2007).

²⁹ Como aponta o estudo de Nappo (2017), é possível encontrar grupos praticantes de *swordplay* em alguns países, como Estados Unidos, Canadá, Itália etc.

³⁰ 10º capítulo do livro *O Esporte na Cidade: estudos etnográficos em Espaços Urbanos* (STIGGER; GONZÁLEZ; SILVEIRA, 2007)

Entre as conclusões dos autores, identificaram que a entrada ao subuniverso não depende, unicamente, das competições nem do capital corporal específico que a prática exige, isto é, a própria configuração do campo movimentava-se no sentido de atribuir maior valor aos filmes e revistas, em comparação com as competições, identificados como dois instrumentos que recebem maior relevância gradativamente no meio social dos *skatistas*.

As diferentes práticas urbanas que compõem o cotidiano das cidades apresentaram diversas lógicas e se desenvolvem cada uma a sua maneira, como tentamos mostrar com os estudos anteriores (BASTOS E RIETH, 2007; SCARNATTO, 2013; SANGIAO, 2013; NAPPO, 2017). No entanto, notamos que, embora apresentem inúmeras diferenças, todas elas se aproximam do universo dos meios de comunicação e das mídias digitais, com objetivos de divulgar suas marcas, produções e ensinamentos, através dos diferentes acessos, consumos e compartilhamentos no cenário local e mundial.

Entre os *Aesir*, a relação com os artefatos tecnológicos, evidenciou-se a partir da escolha do próprio nome do clã, da comunicação e troca de conhecimentos com outros grupos, da busca de vídeos tutoriais de combate com espadas, da busca de tutoriais para a construção das armas e até mesmo da procura de atividades/exercícios físicos destinados ao fortalecimento corporal. Os usos e significados do corpo no grupo apontaram, significativamente, para essas questões e serão apresentadas na sequência como parte de nossos eixos de análise.

4. USOS E SIGNIFICADOS DO CORPO NA PRÁTICA DE *SWORDPLAY*: UM DIÁLOGO COM O CLÃ *AESIR*

Neste capítulo, buscaremos compreender a relação entre a prática de *swordplay* e os usos e significados do corpo, observados no cotidiano do clã *Aesir*. A proposta é analisar como o corpo se constitui e se configura nas dinâmicas dos encontros e no compartilhamento coletivo do grupo, levando em consideração que as formas como

os usos do corpo são interpretadas podem variar ou se alterar de uma cultura para outra (LE BRETON, 2006).

Assim, consideramos que as experiências corporais observadas na rotina de encontros e vivências no campo vinculam-se diretamente ao consumo de uma cultura medievalista, materializada em diferentes narrativas midiáticas (NUNES, 2016) e, também, nas ações disciplinares do grupo, que tendem a influenciar na sistematização das regras e códigos de conduta, na busca por melhores rendimentos na prática, nas linguagens, nos modos de falar, agir e de ser, nas vestimentas, na ocupação do espaço e dos produtos consumidos.

Esses aspectos refletem à construção dos seus corpos, os seus usos e significados. Cabe salientar que a centralidade dada ao corpo está vinculada a certos usos que, dificilmente, seriam identificados na vida laboral ou familiar desses sujeitos, pois, através dos duelos, combates, gestos, trocas de conhecimentos e momentos de sociabilidade, os *Aesir*, em meio as suas atividades, estão em constante produção de significados, atribuindo ao corpo novos sentidos.

Na primeira etapa da pesquisa (2017/2018), notamos certo interesse pelo corpo em função dos descumprimentos dos códigos de condutas, vinculados às punições físicas, e apresentados no capítulo com as estratégias metodológicas, especificamente na caracterização do grupo. A relação com o corpo ganhou mais sentido quando observamos algumas estratégias disciplinares presentes no descumprimento desses códigos, considerando o seu caráter punitivo e a sua relação com a prática de exercícios físicos.

Cabe destacar que não foram identificados no interior das lógicas internas do clã nenhuma relação com instituições de cunho disciplinar, ou seja, com a intensificação das idas em campo e entre as nossas conversas, observamos que a organização e a sistematização dos códigos de conduta foram pensadas, exclusivamente, pelas lideranças do clã e, como identificado, influenciadas por dois aspectos: as experiências corporais³¹ dos líderes fora do contexto do parque e o

³¹ Entre os relatos e entrevistas, foi recorrente a afirmação de que as lógicas apreendidas em academias de luta, academias de musculação e outros espaços frequentados pelas lideranças do grupo, fora do contexto do clã, influenciaram decisivamente na construção de algumas ações disciplinares do grupo. Esses aspectos foram confirmados tanto pelas lideranças quanto pelos outros membros.

compartilhamento de ideias e aprendizagens com as lideranças de diferentes grupos espalhados pelo Brasil.

Esses contatos podiam ser identificados na relação que os praticantes estabeleciam com as mídias digitais ou tecnológicas, sendo que os usos do corpo, nesse caso, se dividia entre a prática e o social: por um lado, os praticantes buscavam nos sites de *web* aulas, tutoriais, novas técnicas de combate (usos práticos) e, por outro, centravam suas atenções na busca de conhecimentos sobre a Idade Média, no consumo de séries, filmes, desenhos etc., na comunicação com outros grupos de *swordplay* e na divulgação de suas atividades nas redes sociais (usos sociais).

Na segunda ida ao campo (2019/2020), notamos que tais aspectos ainda faziam parte do cotidiano do grupo. Os usos do corpo tornaram-se mais evidentes a partir das diferentes preocupações com a disciplina coletiva, o rendimento físico, com o fortalecimento do corpo para torná-lo mais ágil ou resistente para um bom desempenho nas atividades.

A instrumentalização do corpo, relacionada ao alcance de um bom rendimento físico, intensificava-se com diferentes preocupações corporais. Em diferentes momentos, era possível notar certa preocupação com a performance nas atividades, no sentido de tornar o corpo mais resistente, para uma melhor resposta frente às situações de combate, porém, sem pretensões estéticas relacionadas ao culto de um corpo “ideal”, modelado e musculoso, como identificado nos estudos de Castro (2003).

O culto ao corpo, mostrado por Castro (2003), perpassa o contexto de algumas academias na cidade de São Paulo, e pode ser entendido como um tipo de relação entre os indivíduos e seus corpos que, de certa maneira, mantêm uma preocupação básica com seu remodelamento, a fim de aproximá-lo ao máximo do padrão de beleza estabelecido socialmente (CASTRO, 2003). Cabe salientar que o culto ao corpo envolve não só a prática de atividades físicas, podendo ser encontrado no universo das dietas, das cirurgias plásticas, no uso de cosméticos ou no culto à performance (VAZ, 1999).

Os resultados que serão apresentados partem, inicialmente, das nossas observações e participações no campo, dos registros em diários de campo e dos trechos das entrevistas realizadas no ano de 2018 (período vinculado à iniciação científica) e das entrevistas realizadas entre os meses de fevereiro e março de 2021.

De modo a organizar nossa proposta, dividiremos a apresentação das nossas ideias em três eixos interpretativos: o primeiro, interessado em discutir os usos do corpo a partir das relações com os meios de comunicação e tecnológicos; o segundo, buscando entender a lógica disciplinar do grupo e sua relação com a prática de exercícios físicos; e o terceiro, investindo na compreensão das questões que envolvem a instrumentalização do corpo no seu vínculo com a performance e a relação com a dor.

4.1. *WORDPLAY*, CORPO E TECNOLOGIA: ENTRE A PRÁTICA E O SOCIAL.

Segundo Bauman (2001), vivemos hoje na era da informação. Uma era caracterizada pela rapidez das informações e transformações que se processam em ritmo constante. Através do desenvolvimento tecnológico e científico, essas informações chegam dos mais variados lugares, através de diferentes meios, recursos ou técnicas, e são materializadas em diferentes produtos de consumo como: jornais, rádios, televisão, cinema, propagandas, sites de internet etc. Nesse contexto, os meios de comunicação de massa configuram uma nova opção cultural, permitindo o compartilhamento, aprendizagens e encontros entre diversas culturas, inclusive no campo das culturas corporais (CACHORRO, 2013).

No interior desse campo, como aponta Scarnatto e Diaz (2010), os agentes estabelecem relações de interdependência e, gradativamente, criam uma gama de práticas corporais que disputam com maior ou menor força a sua hegemonia. Entre essas práticas, podemos listar: as práticas tradicionais, alternativas, emergentes, ao ar livre ou em espaços privados, para lazer ou para o tempo livre, para o cuidado do corpo e da saúde, para a educação, entre outras práticas, que formam a lista de opções da cultura corporal de uma sociedade (SCARNATTO; DIAZ, 2010).

Surgida como alternativa à longa e hegemônica presença dos esportes de competição, essas novas práticas corporais³², como aponta Scarnatto e Diaz (2010), atingem sua maior difusão mundial a partir da primeira década do século XXI³³. As

³² Práticas como o *Parkour*, *Skate*, Práticas Circenses, o *Wordplay* etc.

³³ Vale ressaltar que esses aspectos coincidem com o surgimento e difusão do *Wordplay* no Brasil, visto que os primeiros grupos que começaram a ocupar os parques brasileiros são datados do ano 2000, como apontou Nappo (2017).

novas formas de comunicação e interação, impulsionadas com a revolução tecnológica dessa época, ofereceram aos sujeitos a possibilidade de acessar e aprender sobre as práticas culturais de diferentes lugares do mundo e contribuíram decisivamente para sua difusão. Nesse cenário, a questão da globalização e da mundialização das culturas se mostram pertinentes à discussão, levando em consideração que a prática de *swordplay* advém de outro país, ou de uma outra cultura, e sua popularidade se deu, principalmente, através das influências encontradas em meio aos diferentes aparatos tecnológicos e midiáticos.

Como visto, as mudanças que caracterizam o novo século ofereceram condições e possibilidades para o surgimento e a promoção de novas práticas, nas quais o corpo é o protagonista. Da temática da globalização e mundialização das culturas, Renato Ortiz (1999; 2006) tem sido um dos autores ativos nessa discussão. A ele, somam-se Boaventura de Souza Santos³⁴, Mike Featherstone³⁵, entre outros. Ortiz (1999) toma o processo de globalização como a expansão da “modernidade-mundo”, e afirma que, nesse cenário, as contradições, que na sociedade industrial permeavam os espaços nacionais, agora se deslocam para o plano mundial. Nesse contexto, o autor entende que o monopólio de definição das identidades é perdido, dando lugar a outros referentes produtores de sentido, confrontados frente à identidade nacional. Essas são as características dos novos tempos:

Trata-se de uma condição do mundo contemporâneo. Isso não significa que a sociedade se decompôs – os países continuam funcionando em todos os seus níveis -, ou que o Estado-nação se diluiu no enfrentamento desses vetores identitários. Mas mudou o contexto. No seio da sociedade moderna, industrial ou pós-industrial, surge um leque de referentes que se atravessam, se chocam, se acomodam, organizando a vida dos homens (ORTIZ, 1999, p.88).

Segundo aponta Ortiz (1999), o desenraizamento provocado pela nação não se mostra tão amplo e se apoia no interior de suas fronteiras. Já o deslocamento causado pela modernidade é mais profundo, fazendo com que a unidade moral, mental e cultural seja enfraquecida. O autor, ainda, afirma que falar em cultura global

³⁴ Ver: Boaventura de Souza Santos (org.). A globalização e as ciências sociais. Cortez: São Paulo, 2002.

³⁵ Ver: Mike Featherstone. "Cultura global". In: Mike Featherstone (org.). op. cit., p. 142, 1999.

e identidade global não faz sentido, e que é preciso situar o processo de globalização em termos de desterritorialização aos limites das fronteiras nacionais.

É nesse cenário que novos referentes identitários são postos em cena, por um processo denominado de mundialização da cultura pelo autor (ORTIZ, 1999), a distinção entre globalização e mundialização, na interpretação do autor, toma o primeiro termo como uma referência para o universo material da técnica, e o segundo como referência ao universo da cultura.

Chamamos a atenção para essas categorias teóricas, pois entendemos que a globalização possibilitou o questionamento do espaço territorializado, além de facilitar os fluxos de mercadorias, informação, capital, pessoas. No entanto, não podemos deixar de considerar que, por menor que sejam as distâncias entre as diferentes culturas, não enxergamos a globalização como a produtora de uma cultura *mundializada*. Em outras palavras, entendemos que a globalização promove a diversidade e as condições que culturas locais não experimentaríamos sem o acesso à tecnologia, especialmente entre os meios de comunicação.

Para o autor, alguns exemplos do modo como o processo de mundialização sutura as identidades numa dimensão mundial são a juventude e o consumo. Eles se aproximam ou se conectam a partir de algumas referências desterritorializadas, como as calças jeans, o *rock and roll* ou, complementando o pensamento do autor, o *hip-hop*, as franquias *fast foods*, a prática do *skate*, do *parkour* e, até mesmo, do *swordplay*.

Esses elementos geram uma unidade moral entre os jovens, que acontece em uma escala mundial, ignorando as barreiras nacionais e diferenciando-os de outras faixas etárias. O consumo, nesse caso, é identificado pelo autor como um tipo de ética e os produtos transformam-se em referências que permitem a aproximação de pessoas a partir de um mesmo imaginário coletivo:

Nesse sentido, o mercado, as transnacionais e a mídia são instâncias de legitimação cultural, espaços de definição de normas e de orientação da conduta. Sua autoridade modela as disposições estéticas e as maneiras de ser. Da mesma forma que a escola e o Estado se constituíram em atores privilegiados na construção da identidade nacional, as agências que atuam no nível mundial favorecem a elaboração de identidades desterritorializadas. Como os intelectuais, elas são mediadores simbólicos (ORTIZ, 1999, p.90).

As práticas corporais e o corpo caracterizam-se como alguns desses referentes, que, na sociedade contemporânea, tornam-se referências globais. Os grandes espetáculos esportivos podem ser tomados como exemplos do modo como a mundialização das culturas afeta as práticas corporais. A copa do mundo de futebol, os jogos olímpicos, os circuitos esportivos mundiais etc., ao serem transmitidos para todas as partes do mundo, tornam-se referências mundializadas, aproximando as identidades relativas ao esporte.

Cabe ressaltar que esses elementos não se vinculam somente ao fato de as informações chegarem aos países, mas, também, ao fato de quase todos os países, por mais desiguais que sejam, possuírem representantes, equipes etc., que participam ou objetivam participar desses eventos esportivos, o que gera uma expectativa entre as nações e uma construção de uma identidade esportiva forte (ORTIZ, 1999; VELOZO, 2009).

Tomando as noções apresentadas anteriormente, entendemos que a prática corporal em investigação, nesta pesquisa, ganhou características específicas a partir de referenciais que, nem sempre, se enquadram nas culturas prescritivas de determinadas sociedades (ORTIZ, 1999). Impulsionadas com a revolução tecnológica, as novas formas de interação favoreceram a popularização de práticas voltadas ao medieval em diferentes lugares do mundo.

Surgida nos Estados Unidos, essas práticas estão associadas diretamente ao consumo de narrativas medievalistas, como no caso do coletivo estadunidense *Dagorhir*³⁶, de Maryland, formado em 1977 por um grupo de amigos da faculdade, que compartilhavam o gosto por obras como *O Senhor dos Anéis* e histórias medievais de J. R. R. Tolkien (NAPPO, 2017). Esse mesmo coletivo promove, desde 1986, um encontro anual conhecido como *Ragnarok*³⁷, que conta com a participação de diferentes grupos de todo os Estados Unidos, onde promovem batalhas e duelos medievais.

Ainda nos Estados Unidos, desde 1966 a “Sociedade para o Anacronismo Criativo” (*Society for Anachronism Creative – SCA*), surgida na Califórnia, vem

³⁶ Disponível em: <<https://dagorhir.com/>>. Acesso em: 28 de outubro de 2020.

³⁷ Disponível em:< <https://dagorhirragnarok.com/>>. Acesso em: 28 de outubro de 2020.

ganhando novos adeptos e conta com aproximadamente 30 mil membros em todo o mundo, desenvolvendo diferentes atividades inspiradas na Idade Média: combates, tiro com arco, atividades equestres, figurino, culinária, carpintaria, marcenaria, música, dança etc. (NAPPO, 2017).

No Canadá, assim como em alguns países da Europa, é possível encontrar diferentes grupos ou associações que se voltam às atividades vinculadas ao medievo. Em Quebec, por exemplo, há uma cidade cenográfica conhecida como Ducado de Bicolline³⁸, projetada em 1996, com mais de 190 prédios em tamanho natural, onde são realizados quatro encontros anuais. “Nesses encontros, participam cerca de 3.000 jogadores [...] agrupados em 179 alianças e clãs e que promovem mais de 20 grandes batalhas, além de diversos pequenos duelos e batalhas” (NAPPO, 2017, p. 36).

Já na Inglaterra, a exemplo do coletivo “*The Medieval Combat Society*”³⁹, fundada em 1970, os combates medievais são realizados por entusiastas da “recriação do século XIV durante o período do rei Edward III” (NAPPO, 2017, p. 37). Na Itália, como aponta Nappo (2017), mais de 50 grupos se organizam em torno da temática medieval, a exemplo da *Scuola di Spada Medioevale Cavalieri di Ranaan*⁴⁰, criada em Milão no ano de 1992.

No Brasil, a prática de *Swordplay* e de atividades voltadas ao medievo começaram a ganhar contornos mais específicos a partir dos anos 2000. Influenciados, principalmente, pelo acesso a determinados conteúdos disponíveis nas mídias digitais e impressas em jogos, séries, filmes, livros ou até mesmo por influências da recriação dos combates medievais de grupos estrangeiros, estima-se que existam, atualmente, mais de 60 grupos com práticas regulares de combate medieval entre algumas cidades brasileiras, tais como:

Gungnirvich, clã de Fortaleza/CE, formado em 2014 e que conta com mais de 30 membros; Batalha Cênica, grupo de Salvador/BA, fundado em 2008; Scherma Brasília, Sociedade de Combate Histórico, Estudo e Recriação Medieval em Armas de Brasília/UF; Graal RJ, grupo originário de São Paulo e em 2002 foi para o Rio de Janeiro/RJ; Scam - Sistema de Combate e Artes Marciais Medievais, criado 2002, em Florianópolis/SC; Darastrix, grupo criado em 2012 em Mauá/SP, tem como lema *Mirith Vers Ekess Lleisgarir* (Com poder, para a Ascensão); Falkisgate iniciou em Piracicaba/SP em 2006 e hoje está presente em São Paulo/SP, Mauá/SP e Cândido Mota/SP,

³⁸ Disponível em: < <https://www.bicolline.org/public/accueil/>>. Acesso em: 13 de junho de 2021.

³⁹ Disponível em: < https://www.facebook.com/themcs.org/photos/?ref=page_internal >. Acesso em: 13 de junho de 2021.

⁴⁰ Disponível em: < <https://www.ranaan.us/Scuola/dovesiamo.htm> >. Acesso em: 13 de junho de 2021.

possuindo mais de 150 integrantes; Magnus Legio , criado em 2011 em Limeira/SP; Berserk, tem como lema *Bellator et gladius es unum* (do latim “guerreiro e espada são um só), foi criado em 2009 na cidade de São Vicente/SP; Ordo Draconis Belli , Ordem dos Dragões de Guerra, criado em 2011 em São Paulo/SP; Schola Militum , além de promover estudos, feiras e combates medievais, realiza banquetes com pratos da época, fundada em 2014 em São Paulo/SP (NAPPO, 2017, p. 38).

Vale salientar, que no caso do *Swordplay* nota-se que, além da prática, o gosto por algumas atividades medievais é fundamental para alimentar o imaginário coletivo dos grupos ou clãs. Esse imaginário pode ser complementado, como observado no campo e também na literatura, com a recriação de armas inspiradas em personagens de filmes, desenhos ou séries, nas vestimentas específicas de cada grupo, nos treinamentos de ataque e defesa inspirados em formações de guerras medievais, nas lógicas internas, nas histórias compartilhadas, nos ensinamentos aprendidos, nos produtos consumidos etc. O relato de campo do dia 13 de outubro de 2019 ajuda a materializar esses aspectos:

Ao finalizar algumas anotações iniciais, notei alguns rapazes praticando o “*Free for all*” [“Livre para todos” – nome de uma atividade de combate onde todos os participantes se enfrentam. Como o nome próprio sugere, essa atividade consiste em ser o único sobrevivente, ou seja, eliminar todos e não ser eliminado. Vence quem ficar por último]. A atividade tem início com todos os participantes ao centro de um local amplo e pré-determinado pelos líderes. A partir de uma contagem regressiva de 10 segundos os combates começam a acontecer. Durante a atividade cada membro usa sua estratégia para o cumprir o objetivo final (ficar “vivo”), uns optam em ficar do lado da “sobrevivência” (evitam entrar em conflitos no início da partida, ou seja, ficam se esquivando dos golpes ou dos adversários o máximo que podem) e outros optam por enfrentar seus oponentes destemidamente, no “é tudo ou nada!”. Nos divertimos com essa atividade durante umas 7 rodadas. Ela só chegou ao fim porque algumas pessoas estavam cansadas e necessitavam de ir ao banheiro ou beber água.

Na volta do banheiro, observei uma pequena aglomeração dentro da tenda e me aproximei para ver o que estava acontecendo. Na minha chegada fui presenteado com uma dose de “hidromel” [Bebida apreciada na antiguidade e que até hoje tem seus adeptos. O hidromel na cultura Nórdica representava uma bebida vinculada a mitologia. Era comum de ser consumida antes das guerras e batalhas]. Foi a primeira vez que presenciei esse tipo de consumo no clã. Esses consumos partem principalmente dos gostos e inspirações medievais do grupo, especialmente entre a cultura Viking. Como informou um dos líderes, a ideia era somente de fazer com os alguns membros pudessem provar, embora alguns praticantes fossem menores de idade, vistas grossas foram feitas e pequenas doses foram distribuídas para que todos pudessem experimentar. Posso afirmar que o gosto é bem similar ao do vinho e que não me gerou nenhuma falta de percepção com o ambiente. O grupo pareceu ter gostado da experiência. Para alguns era a primeira dose de hidromel, para outros não. Em conversa com um dos membros, fui informado que essa

bebida pode ser encontrada em eventos voltados a culinária medieval ou em locais específicos que produzem artesanalmente a bebida.

[...] Na segunda parte do treino presenciei uma cena interessante. Cicrano (Líder) buscou no seu carro um colete e uma ombreira de metal, sim, aquelas usadas nas armaduras, para mostrar ao grupo. O material parecia ser bem pesado. Naquele momento a minha curiosidade alcançava mais um nível. Pedi para vestir aquelas peças para sentir o peso, a textura, o calor, etc. Ao colocar a roupa refleti sobre alguém batalhando com todo esse peso no corpo. Segundo informações do Líder, uma armadura completa pesa em torno de 35 kg e seu preço pode variar de acordo com o material. O valor não é tão acessível, como informou o Líder, as peças geralmente são compradas separadamente e o total pode chegar até R\$ 8.000,00. Ele é o único representante do grupo que tem condições de manter esse material, como o próprio informou. Especificamente nesse dia da visita, tivemos a oportunidade de ver e tocar em uma espada de metal além da obreira [Colete com partes metálicas que protegem os ombros e os braços], ambas do Líder. Usualmente, esses materiais mais rígidos são usados em modalidades do swordplay conhecidas como HMB (Historical Medieval Battle) e HEMA (Historical European Martial Arts). Embora o grupo não se especialize nessas técnicas, a vontade de alguns membros é de seguir para essas outras modalidades. [O *swordplay* é uma terminologia que abrange quatro modalidades: HMB, HEMA, Boffering e Softcombat. Essas modalidades se diferenciam pela confecção dos materiais utilizados nas atividades e por suas regras específicas] (DIÁRIO DE CAMPO, out. 2019).

Como se pode notar, o imaginário coletivo do grupo, influenciado especialmente por diferentes narrativas midiáticas medievais, materializam-se em diferentes ações e consumos. O “*Free for all*”, o “hidromel”, as vestimentas e os objetos específicos apontam diretamente para o argumento apresentado por Ortiz (1999), isto é, para o entendimento de que a prática de *swordplay*, impulsionada com o avanço dos meios tecnológicos ofereceram aos praticantes a apreensão de novos conhecimentos e novas culturas. Ao adentrar no cotidiano do grupo, notamos que os praticantes inserem elementos midiáticos em suas práticas e, assim, organizam uma gama de referenciais que atuam na produção de novos sentidos, passando do consumo para a produção das suas próprias narrativas.

Especificamente no clã *Aesir*, a influência da mídia acompanha os praticantes desde a infância. Como relatado recorrentemente durante as entrevistas, a primeira aproximação com grande parte dos conteúdos midiáticos aconteceu a partir do contato com desenhos, filmes e jogos ainda na primeira fase da vida. Essas informações podem ser ilustradas com os seguintes relatos:

Quando eu era criança a maioria das coisas que eu via era relacionada a “Tela de Sucessos” [programa televisivo], de manhã assistia a TV Globinho essas coisas do tipo, depois eu ia estudar e quando voltava assistia anime,

Dragon Ball essas coisas que passavam na TV aberta. Com uma melhor estabilidade financeira aqui em casa, veio os canais de TV a cabo e aí eu comecei a ver filmes relacionado a esgrima: Dom Quixote, Três Mosqueteiros, O Homem da Máscara de Ferro e isso foi me alimentando cada vez mais porque eu gostava daquilo, desde criança eu gostava daquilo, tinha uma espadinha dos Thundercats para você ter ideia e eu saía batendo nos meus amigos de brincadeira (MARTE, 2021).

Eu assistia muito TV Globinho e os desenhos que passavam na época, desenhos como Dragonball, Witch, Yu-Gi-Oh [...] gostava de brincar na rua também, brincava de boneca, de pique ou com meus brinquedos [...] Eu gostava muito de anime, mas não sabia o que era anime, eu lia muito para imitar a Mulan, eu via muito Tarzan (TERRA, 2021).

Na minha infância, eu sempre fui uma pessoa introvertida em relação a brincar na rua, eu não jogava bola, tinha medo e baixo conhecimento, por isso brincava muito com meus irmãos. Sempre gostei de assistir desenhos ou coisas do tipo, gostava muito dos personagens da Marvel, do Homem-Aranha, do Wolverine, do Hulk, do universo da DC como o Batman, o próprio Super-Man. Na TV eu costumava ver os Power-Rangers que mostrava técnicas de luta, até mesmo os filmes de ação com Bruce Lee, Jet Lee, Jack Chan, eu me divertia muito. Em casa brincava muito com meus irmãos, eu pegava um pedaço de madeira, fingia que era uma espada e lutava com meus irmãos, fazíamos brincadeiras simples (VÊNUS, 2021).

Esses relatos nos chamaram a atenção, pois entendemos que essas informações oferecem elementos importantes para entender um pouco mais sobre o impacto das mídias nas experiências e vivências dos praticantes. A TV em destaque surge como instrumento, segundo Eco (2004, p. 330), capaz de instruir gostos e propensões, isto é, “[...] de criar necessidades e tendências, esquemas de reação e modalidades de apreciação tais que, a curto prazo, se tornam determinantes para os fins da evolução cultural, também em terreno estético”.

Monica Nunes (2014) sugere, nesse contexto, que os personagens e as narrativas tornam-se referentes que podem ser identificadas a partir dos usos do corpo e dos modos de consumo que instauram diferentes sentidos para esses jovens.

“O entendimento do modo de estar junto através das práticas permite compreender os variados papéis que estes sujeitos assumem, modos de produção de subjetividade assim como formas de interações socioculturais que realizam” (NUNES, 2014, p. 7).

A partir desses referenciais, esses jovens promovem uma associação entre a imagem e a linguagem, que são materializadas em diferentes ações como mostraram os relatos: “desde criança eu gostava daquilo, tinha uma espadinha dos Thundercats para você ter ideia e eu saía batendo nos meus amigos de brincadeira” ou “Eu gostava

muito de anime, eu não sabia o que era anime, eu lia muito para imitar a Mulan, eu via muito Tarzan” ou “Em casa brincava muito com meus irmãos, eu pegava um pedaço de madeira, fingia que era uma espada e lutava com meus irmãos, fazíamos brincadeiras simples”.

Com base nesses relatos, e ao longo das vivências no campo, identificamos que o contato direto com esses conteúdos durante a infância vem influenciando os praticantes em suas atividades até os dias de hoje. Imitar um personagem, confeccionar armas, buscar vestimentas específicas etc., a partir de referências midiáticas, utilizar estratégias de ataque e defesa com base nas produções cinematográficas, parecem compor as relações em que os membros do grupo têm com a prática.

Esses aspectos ficam mais evidentes quando os próprios interlocutores afirmam que o acesso a diferentes sites e redes sociais ou as influências encontradas nas histórias, filmes, desenhos, jogos etc. tendem a motivar ou auxiliam as suas atividades com o *swordplay*. Por exemplo:

[...] quando você assiste um GOT [Série de TV – Game Of Thrones] assim entendeu, assiste um Highlander [Série de TV], você vê os movimentos, você vê as táticas de batalhas [...] inclusive aquela 8ª temporada de GOT foi uma coisa dolorosa de se ver, você via um monte de coisa acontecendo e pensava: “eu que sou amador não faria dessa maneira”, é complicado. Mas direto eu sugiro assistir alguns filmes, tipo Kill Bill, 13º Guerreiro, Piratas do Caribe. Acabo vendo novos estilos. Você sabe que a gente não é preso a conceitos. [...] Com certeza, eu tenho novos projetos, tipo construir aquela espada do Thanos, saiu um herói novo no LOL [Jogo de computador – League Of Legends] e eu quero fazer a espada que ele tem. São muitos materiais interessantes, ideias interessantes (MERCÚRIO, 2021).

Não centro minha atenção nessas coisas mais, mas antes no começo eu consumia bastante o Youtube e eu tinha um playlist que tinha bastante vídeos de arco e flecha, espadas, técnicas... eu consumia muito Youtube. (JÚPITER, 2021).

No começo me inspirava pelo mesmo motivo que os iniciantes se inspiram, por achar que dá para replicar o que você vê em filme na vida real. Depois de um tempo você começa a perceber que não rola, não são replicáveis essas técnicas, a não ser de uma ou outra série ou filme que eu consegui replicar por que obviamente era filme de época, então, meio que a técnica era próxima do mundo real (SATURNO, 2021).

Eles mais me motivam, o que eu assisto assim para treinar eu encontro no Youtube, são literalmente vídeos relacionados a esgrima, sacou? [...] eu tinha comprado um fascículo relacionado a Meyer [Quadro de numerações que indicam certos padrões de movimentos com a espada ou armas de “corte”], mas eu não estava conseguindo entender e aí eu comecei a procurar na internet e apareceu no Youtube um canal chamado “Blood and Iron”, fui atrás e era exatamente o que eu estava precisando, está certo que é inglês e fica

mais difícil de entender, mas é bem melhor do que a língua alemã (MARTE, 2021).

Esses relatos mostram que os conteúdos e narrativas aprendidas participam diretamente da produção dos seus sentidos com a prática, os usos do corpo, nesse contexto, manifestam-se a partir da tentativa de aprender novos conhecimentos corporais ou de se chegar mais próximo da execução correta dos movimentos de combate. E é a partir desses suportes, que os praticantes criam as suas próprias narrativas, sua organização interna, seu nível de exigência com o corpo e sua sociabilidade.

Em determinados momentos, ainda é possível observar que, entre os relatos, alguns praticantes se posicionam criticamente frente às técnicas observadas nos conteúdos acessados, por isso a preferência por vídeos tutoriais, geralmente encontrados em sites como Youtube⁴¹ ou outros sites, que, segundo eles, oferecem mais detalhes dos movimentos de execução.

Além dos aspectos apresentados, o contato com os meios de comunicação tem sido suporte para o desenvolvimento de diferentes atividades. Através do *Facebook*, *Instagram*, *Youtube* etc. os praticantes se observam, se comunicam, se informam e se aconselham. Essas redes aumentam as possibilidades de comunicação entre os próprios membros do clã, assim como a comunicação com os clãs de outros estados, como no caso de dois jovens que conheceram o clã a partir das redes sociais:

Tem um fórum da Liga Nacional e a gente tem a nossa página que segue páginas de outros clãs e assim sucessivamente, meio que ocorre uma troca de informações. E também existe uma espécie de aliança com outros clãs de Minas Gerais, a gente chama até de tratado da estrada real fazendo uma alusão histórica, a fim da gente compartilhar informações e também ter dicas para organizar campeonatos entre nós mesmos. Por exemplo, não sei se você chegou a conhecer o Obelix [...] então ele veio da Paraíba e estava em Vitória de férias, e através das páginas na internet ele descobriu o clã e veio fazer uns treinos com a gente. Tem o Asterix que estuda em Minas, mas ele é capixaba. Ele conheceu o swordplay em Minas e quando ele descobriu que tinha o swordplay ali no parque ele ficou todo empolgado não sabia que tinha isso aqui em Vitória. Fez uns treinos aqui enquanto não voltava pra Minas (JÚPITER, 2021).

⁴¹ Canal “Blood and Iron” citado por um dos entrevistados: <<https://www.youtube.com/channel/UCsBbd3QJ-IT2g8kSvq3r3RA>>.

Ter uma conta Youtube para fazer *upload* de vídeos de suas práticas, participar de fóruns ou *chats* para trocar opiniões, criar uma página no *Facebook* para receber informações, expressar ideias e buscar locais de treinos, abrir ou manter um blog, faz parte do cotidiano desses jovens. Destacados expoentes da era tecnológica, os jovens movem-se com total facilidade e fluidez no mundo virtual, e, inevitavelmente, esses aspectos passam a fazer parte de suas realidades cotidianas (SCARNATTO, 2013). Assim, eles podem se conectar com uma prática que surgiu há milhares de quilômetros de sua residência e estabelecer laços sociais com jovens de diferentes partes do planeta ou, como no caso dos jovens citados no relato de entrevista, buscar um local de treino mais próximo dos locais que residem, mesmo que seja temporariamente.

Além disso, recebem a oportunidade de participação em fóruns ou *chats* para troca de conhecimentos, onde geralmente são disponibilizados vídeos que orientam a execução de determinadas técnicas e até mesmo a construção das armas que dão especificidade a prática, entre outros elementos. Essas armas, construídas pelos próprios membros do clã, se manifestam como uma extensão de seus corpos, pois elas são necessárias às suas performances e ajudam a sustentar o seu imaginário medieval.

Cada membro tem um gosto peculiar por essas armas, influenciados principalmente pelos personagens ou figuras presentes nas narrativas midiáticas consumidas. Por exemplo, segundo os membros, os machados caracterizam os instrumentos de combates *Vikings*, as espadas longas ou uma espada curta e os escudos caracterizam o estilo medieval dos guerreiros europeus, as *katanas* simbolizam as armas orientais utilizadas pelos samurais etc. (DIÁRIO DE CAMPO, jul. 2019).

Vale frisar que a participação ativa dos *Aesir* nas redes sociais torna-se necessária para o desenvolvimento de suas atividades, como mostram os relatos:

Existe uma gama muito grande de grupos de swordplay no Brasil e a gente tem contato com grupos de líderes, grupo da galera da forja [responsáveis por confeccionar as armas], grupo de treinamento e cada um desses são literalmente bem específicos relacionado ao swordplay, tanto é que tem uma

galera formalizando as regras no Brasil sobre o swordplay. [...] relacionado mais a técnica, tipo assim, aquela parada dos 9 movimentos veio a partir de um dos Líderes que tinha encontrado isso em algum outro grupo do Brasil, o quadro Meyer veio daquele vídeo que eu tinha achado no Youtube e a contagem de pontos ou se vai ser por pontos ou desmembramento e essas coisas assim. A maioria delas vieram de informações de outros grupos, querendo ou não nós não fomos o primeiro grupo do Brasil, a gente acabou indo atrás da Gladius [Grupo de swordplay encontrado em São Paulo], indo atrás da galera mais velha, para ter mais informações de como funcionava o swordplay. A maioria dos contatos que a gente teve foi por conta da internet (MARTE, 2021).

Atualmente é uma das coisas que eu mais procuro, eu procuro armas, variedades de armas para fazer e aprender a lutar, converso com outros praticantes de outros estados que estão desenvolvendo técnicas, materiais que você pode estar utilizando para o crescimento da prática, e muitos vídeos ensinando algumas técnicas utilizadas tanto para o swordplay como para outros tipos de combates que fazem um crescimento maior (VÊNUS, 2021).

Recebo muitas dicas no Instagram de modelagem, de ideias para novas armas. Por exemplo, você gosta de um personagem e você quer uma arma e não consegue fazer o modelo, de repente você acha ali ou o pessoal me envia um link por WhatsApp ou acho direto no Instagram, mas existem comunidades de divulgação desses tipos de conteúdo (MERCÚRIO, 2021).

Esses aspectos parecem evidenciar que os usos do corpo não acontecem somente nas gestualidades e nos movimentos corporais do grupo, pois a maneira como os praticantes manejam os conteúdos encontrados nas mídias digitais, conectam-se com outras práticas e praticantes do mundo inteiro, além de participar da socialização de fundamentos, ideias, estratégias, opiniões, e, também, das possibilidades de conhecer, medir e admirar as habilidades de outros praticantes (estrangeiros ou não), bem como compartilhar suas próprias capacidades (SCARNATTO, 2013).

Portanto, essa prática corporal e, conseqüentemente, social não se reduz à reprodução de determinados movimentos exclusivamente estruturados e mecanizados. O que se pode observar com a ação e interação desses jovens são os processos de ensino e aprendizagem. Elas mostram que o conhecimento e as experiências corporais são reciprocamente compartilhados entre especialistas, amadores e novatos. Assistir aos vídeos ou tutorias de combate representa um dos requisitos básicos para o aperfeiçoamento na prática, junto com os treinamentos e vivências ofertadas nos treinos.

Em seus encontros no parque, especificamente nos momentos em que o *swordplay* torna-se o eixo central das atividades, os membros do clã não se dedicam somente aos saberes corporais da prática, eles também buscam registrar esses momentos em fotos e vídeos. O interesse principal desses registros encontra-se na sua funcionalidade de revisão ou correção das performances realizadas, ou, como se pode observar nas próprias redes sociais do grupo, atuam como meio de difundir a prática, apresentar as dinâmicas específicas do clã, divulgar eventos, compartilhar dicas e convidar novos praticantes:

Os objetivos estão mais a título de registro e divulgação. Através do registro a gente pode fazer por exemplo um tira-teima, tipo "pegou" ou "não-pegou". Auxilia na hora de verificar determinados acontecimentos e divulgamos nas redes sociais, eventualmente pega um lance mais polêmico ou engraçado para dar uma ênfase. E também com o intuito de estar atraindo e mostrando o que a gente apresenta, o que a gente faz na verdade, para ter um crescimento maior do nosso estado ao meio dos grupos de *swordplay* pelo Brasil, atrair pessoas de fora para que sejam convidadas a participar e terem experiências diferentes do que tem normalmente (TERRA, 2021).

Esses elementos remetem ao estudo de Scarnatto (2013) com os praticantes de *Parkour* de La Plata/AR. Embora tenha investigado uma prática que se difere do *swordplay*, Scarnatto (2013) identificou no contexto de sua pesquisa uma estrita relação entre a prática do *parkour* e as novas tecnologias. O grupo estudado foi caracterizado pelo autor como “prosumidores de lo corporal” (SCARNATTO, 2013, p. 284), ou seja, produtores e consumidores do campo das práticas corporais. Isso porque, tal grupo mantinha um interesse de socializar e difundir suas maneiras e capacidades de realizar o *parkour*, investindo em registros audiovisuais que resultavam em um material bruto para a elaboração de produções específicas para serem compartilhadas nas redes virtuais (SCARNATTO, 2013).

O *swordplay* não escapa a essa caracterização. Apesar das diferenças conceituais e motrizes, os praticantes de *swordplay* não demonstraram estar preocupados com os registros de imagens ou vídeos para elaboração de uma possível produção sobre a prática, ou sobre eles mesmos, como meio de obter algum lucro⁴²,

⁴² Os registros em fotos e vídeos como já apresentados na caracterização do grupo eram produzidos como forma de se avaliar os movimentos e também como uma opção de alimentar as redes sociais do grupo, como meio de divulgação do clã.

no entanto, os elementos compartilhados nas redes por esses jovens parecem participar desse universo de produção e consumo presente nas práticas corporais.

Cabe ressaltar, que é possível encontrar na internet uma quantidade relevante de páginas (*Gladius Swordplay*⁴³, *Draikaner Swordplay*⁴⁴, *Makka-Kuh Swordplay*⁴⁵, entre outras) cujo conteúdo principal é o *swordplay*. Essas páginas vinculam-se a grupos específicos que investem nessas ferramentas digitais, com os mesmos propósitos dos praticantes de *parkour* de La Plata, sendo que seus interesses aparecem nos meios de divulgação da prática, na apresentação das regras de combate, na divulgação das fotos e vídeos dos seus contextos específicos, além da divulgação dos horários e locais dos treinos para os interessados em iniciar no *swordplay*.

Em linhas gerais, identificamos que os usos do corpo na sua relação com os meios de comunicação no clã *Aesir* extrapolam a visão mecanizada dos movimentos e participam diretamente das suas produções de sentidos e significados. Desde a infância, esses jovens são confrontados com produtos, narrativas e práticas que, ao serem impulsionadas com a revolução tecnológica, possibilitaram a construção de uma experiência que eles dificilmente vivenciariam sem o acesso aos meios de comunicação. Como visto, o imaginário coletivo do grupo, influenciado especialmente por diferentes narrativas midiáticas medievais, materializam-se em diferentes ações e consumos.

E é nesse contexto, que a participação do grupo se torna ativa no mundo virtual, tanto em termos individuais (para buscar novos conhecimentos), quanto em termos coletivos (no contexto de divulgação da prática, compartilhamento com outros grupos, troca de informações, na recriação de armas ou imitação de movimentos). A relação entre o clã, a lógica disciplinar e a busca por melhores rendimentos físicos também merecem um destaque.

A seguir, buscaremos identificar em que medida os usos do corpo são atravessados por essas questões e como são incorporados no cotidiano do grupo. Como foi observado no campo, a prática de exercícios físicos está presente nos

⁴³ Disponível em: < <http://www.swordplay.com.br/>>. Acesso em: 29 de outubro de 2020.

⁴⁴ Disponível em: < <https://draikaner.wordpress.com/o-grupo/o-mundo-do-swordplay/>>. Acesso em: 29 de outubro de 2020

⁴⁵ Disponível em: < <https://makkakuh.wixsite.com/swordplay>>. Acesso em: 29 de outubro 2020.

próprios modos de organização e regimento do clã, especialmente na ênfase dada à disciplina e às punições, em caso de descumprimentos das regras internas. Apresentaremos esses aspectos com mais detalhes na sequência.

4.2. DISCIPLINA NO CLÃ *AESIR*: *CONTROLE E CONDICIONAMENTO DO CORPO*.

Neste capítulo abordaremos questões relacionadas ao controle, ao condicionamento, à disciplina e à busca por melhores rendimentos no clã *Aesir*. Investigaremos também a dor e sua relação íntima e social com os praticantes. Íntima no sentido individual, da busca por melhores rendimentos ou por uma cobrança interna e social, no sentido de reconhecimento do grupo, de ser reconhecido ou de receber uma cobrança externa. Para tanto, dividimos esta parte do texto em: “Entre as lógicas internas e o controle do corpo no clã” e “Sem dor, sem ganho: da performance à instrumentalização do corpo”.

A primeira parte buscou entender as exigências e lógicas internas do grupo, materializadas em códigos de conduta que colocavam em xeque os usos do corpo na sua relação com o controle coletivo/individual e as práticas punitivas. Já a segunda parte visou compreender em que medida o grupo é atravessado por questões vinculadas ao ganho de resistência e performance na prática, e como essas ações atingem os corpos dos praticantes.

4.2.1. **Entre as lógicas internas e o controle do corpo no clã**

Partindo inicialmente das nossas observações, e também das entrevistas, identificamos que o grupo se apropria de certos elementos que determinam suas condutas e condicionam seus corpos, não somente nas formas dos movimentos técnicos e individualizados, mas, também, a partir de um senso coletivo materializado em condutas de cunho disciplinar. Em outras palavras, interpretamos que os usos do corpo, naquele contexto, vinculavam-se diretamente aos “códigos de conduta” seguidos pelos *Aesir* (apresentados anteriormente na caracterização do grupo), e refletem diretamente na maneira como eles se comportam dentro e fora da batalha.

Vale lembrar que esses códigos foram divididos em seis partes e podem ser caracterizados, basicamente, a partir das exigências relacionadas ao respeito às

hierarquias do grupo, ao cuidado com as armas e os companheiros, ao respeito às áreas de contato permitidas e, também, aos critérios de boa conduta no clã e fora dele. Todas essas exigências, quando desrespeitadas, são materializadas no corpo, tendo em vista suas proibições e, respectivamente, suas decorrentes punições, as quais estabelecem uma íntima relação com os usos corporais através de exercícios físicos, como mostram os exemplos abaixo:

A vivência com o grupo hoje me chamou a atenção em alguns aspectos. Digo isso porque em dado momento da atividade, fui desferido com um golpe no rosto e antes que pudesse levantar minha cabeça para identificar o meu oponente, observei o mesmo atirado ao chão realizando uma série de flexões de braço. Esse tipo de ação faz parte do cotidiano do grupo, representa um tipo de punição decorrente do descumprimento de umas das regras presentes no código de conduta do clã (acertar as áreas de contato proibidas). Tentei impedi-lo, mas nada adiantou, a obediência às ordens do clã simboliza o respeito e a disciplina entre os membros (DIÁRIO DE CAMPO, jan. 2018).

Um exemplo de como o sistema de regras é seguido pelo grupo foi observado no momento em que um dos praticantes acertou um golpe no rosto de um dos Líderes. No mesmo instante ele largou sua espada e iniciou uma série de flexões, numa movimentação tão natural. Me surpreendeu a naturalidade da ação. Questionando algumas pessoas, consegui registrar uma informação que me chamou atenção, mesmo entendendo toda a lógica das punições: “Errei e vou superar meu erro realizando flexões ou outra coisa do tipo, por aqui essas são as regras... se não concorda, não fique. Acertar um rosto no combate é normal, acontece sempre. De tanto acontecer as regras punitivas nem são questionadas, as pessoas simplesmente fazem porque sabem dos acordos.” (DIÁRIO DE CAMPO, out. 2019).

As peculiaridades encontradas na organização interna do clã *Aesir* forneceram subsídios importantes para problematizar os usos e significados do corpo, produzidos especificamente no descumprimento dos códigos de conduta, como forma de manutenção da ordem e da disciplina durante os duelos, combates e atividades. A disciplina, interpretada no campo de pesquisa, pareceu nos remeter às situações de obediência relacionadas às regras e, também, a um modo de agir – no sentido de manter o foco para concluir determinados objetivos. Nas entrevistas, assim como no campo, esses aspectos também foram evidenciados:

Eu entendo a disciplina por duas vias, assim, todo grupo tem suas ações disciplinares, caso ocorra alguma infração a pessoa tem que tomar uma ação disciplinar, onde pode ter uma correção sobre o erro que a pessoa cometeu ou a falha em si que o grupo tenha cometido, agora a disciplina para mim é uma postura, atualmente é um estilo de vida que você busca um desenvolvimento tanto físico quanto mental para o crescimento no clã, como um membro e pessoal, como uma pessoa melhor. Vendo dessa forma eu tenho sido um pouco mais rigoroso em relação a minha disciplina pessoal e o meu desenvolvimento em meio ao esporte (VÊNUS, 2021).

Acho que é foco ou você focar em alguma coisa, e também ter determinação e também estar fazendo "aquilo"... quando eu estava focada e dedicada, eu estava treinando todos os dias por mais de uma hora, pulava corda mais de

100 vezes, eu fiquei com a panturrilha “tunada”, eu criei um grupo no WhatsApp para incentivar todo mundo a treinar e eu mandava: “olha gente eu treinei isso.”, e era todos os dias... no começo era muito de boa, mas com o tempo eu fui desanimando até que eu enjoiei. Eu acho que a união ajuda muito e impulsiona aí você tem mais disciplina... as vezes você tende a fazer as coisas e os resultados não são tão favoráveis quando você está no “pique” (TERRA, 2021).

Disciplina para mim é se manter o mais próximo das regras, se dedicar ao treinamento, ser sério no que está fazendo, ter os momentos das brincadeiras e ter momentos de sério na execução, para mim isso é disciplina (JÚPITER, 2021).

Cara, disciplina para mim tem a ver com foco. Tipo uma pessoa focada ela tem a tendência a ser mais assertiva nos momentos de treino, ela tende a ser mais direcionada né? Enfim, essa pessoa arruma menos problema, essa pessoa bate menos de frente, essa pessoa ela é mais fácil de se lidar vamos dizer assim. Embora o desenvolvimento de cada um é de cada um, as pessoas aprendem em velocidades diferentes, cabe a nós ter um pouco de paciência com quem aprende um pouco mais lento e cabe a própria pessoa insistir naquilo ali e acatar o que a gente está passando. É uma coisa bem cinematográfica, de fazer o treino que você não entende para que é, só vai entender depois (MERCÚRIO, 2021).

Interpretar esse aspecto disciplinador específico do grupo coloca em xeque duas questões destacadas anteriormente: em primeiro lugar, os praticantes tomam a disciplina como um tipo de mediação das boas condutas nos encontros e do respeito às regras, preceitos básicos para boa convivência no clã, segundo os praticantes. Para eles, o importante é “se manter o mais próximo das regras, se dedicar ao treinamento, ser sério no que está fazendo, ter os momentos das brincadeiras e ter momentos de sério na execução” (JÚPITER, 2021, *grifo nosso*).

No esporte, por exemplo, como aponta Nobert Elias (1992), esse caráter disciplinador tem como função a formação de uma conduta que resulta em um controle social e um autocontrole. Mesmo não sendo uma prática esportiva e regulamentada institucionalmente⁴⁶, o caráter disciplinador identificado nas lógicas internas dos diferentes grupos de *swordplay* (NAPPO, 2017) e no clã *Aesir* manifestaram-se como

⁴⁶ Cabe salientar que ainda não existem no Brasil instituições ou órgãos que regulem ou legitimem o ensino/prática do *swordplay*. Os processos de aprendizagem e ensino se manifestam frente aos conhecimentos e experiências compartilhadas entres praticantes mais antigos, amadores e novatos. Acessar um site específico, assistir vídeos postados por outros grupos, trocar informações com outros clãs representa, como visto no capítulo anterior, uma das modalidades básicas para o aprendizado do *swordplay*.

retentores de algumas pulsões e comportamentos (ELIAS, 1992)⁴⁷, em especial das ações que colocam em jogo a integridade física dos praticantes.

Isso explica o motivo das regras e punições não serem questionadas, como apontou um dos membros do clã (DIÁRIO DE CAMPO, out. 2019), pois a recorrência dessas ações (punições físicas) faz parte daquele cotidiano, ela aparece de forma natural e acrítica (CACHORRO, 2011). Além disso, o reconhecimento das condutas e dos comportamentos é compartilhado por todo grupo, desde os novatos até os líderes, e isso demonstra a produção de um corpo que pode ser educado ou controlado a partir de um acordo pré-estabelecido.

O entendimento nesse contexto é de que os hábitos, as regularidades e a disciplina produzem os resultados consistentes e esperados entre a prática e os praticantes. Assim, ao associar disciplina e dedicação, essa prática social e corporal efetiva a construção de um grupo distante de incidentes e com obediência aos comandos, sendo o corpo do praticante de *swordplay* a extensão do corpo do próprio grupo.

Vale lembrar que a disciplina exigida no cotidiano dos encontros estabelece uma estrita relação com a busca de diferentes referenciais, por parte de suas lideranças. Esses referenciais vinculam-se tanto às experiências pessoais⁴⁸ dos líderes quanto ao compartilhamento/consumo de conteúdos específicos da prática (regras, técnicas de movimentação, modelagem de armas etc.). O clã *Aesir* se organiza, portanto, de acordo com os ideais de disciplina determinados pelos líderes, que incidem na eficiência do corpo e são configuradas a partir de uma organização, que tem como principal objetivo “aumentar o domínio de cada um sobre seu próprio

⁴⁷ Nobert Elias também entende que esses aspectos refletem uma transformação gradual da estrutura social, de uma intensiva dinâmica da “coerção para auto coerção”, na qual a regulação do corpo humano, tanto quanto nossos impulsos, paixões, desejos, é submetida a um “processo civilizatório”. Elias explica que tal processo, em termos de uma crescente monopolização da violência que acompanhou o processo de formação do Estado, dos efeitos de uma competição intensificada entre grupos sociais característicos da economia de mercado, bem como de uma concomitante tendência histórica em direção à interdependência social crescente.

⁴⁸ Entre as conversas registradas no diário de campo do dia 08 de julho de 2018, com uma das lideranças, buscamos identificar as possíveis origens dos códigos de conduta do grupo, a afirmação que tivemos, a sistematização dessas ações se baseava em métodos comumente encontrados em academias de artes marciais e também nos ideais presentes nas instituições militares, segundo ele: “Nossas regras são mais voltadas para o lado militar que a gente ouve muito e que tem nas instituições militares, fez alguma coisa errada? Paga flexão, polichinelo ou dar uma volta no campo, tipo isso, e como tem gente aqui que já lutou em outros lugares nós agregamos tudo em um código só, são vários elementos em um”.

corpo” (FOUCAULT, 1987, p. 133). A aplicação dessa disciplina não visa, unicamente, o aumento das habilidades, mas a produção de uma relação que torna o praticante mais obediente e mais útil.

Chamamos a atenção para o pensamento do referido autor, pois entendemos a disciplina como uma técnica de poder advinda da modernidade, que extrapolou os limites das instituições (modernas) e que se faz presente em diferentes espaços atualmente, manifestando-se a partir de diferentes ações, práticas corporais e discursos (SANT’ANNA, 1999; CASTRO, 2003), como no caso do grupo investigado.

No conhecido livro *Vigiar e Punir* (1987), Foucault⁴⁹ apresentou muito mais do que a história do nascimento da prisão como instituição privilegiada para o regime das penalidades modernas. Para além desses aspectos, o autor buscou apresentar a genealogia das tecnologias de poder que atuaram em boa parte das instituições modernas. Prisões, quartéis, hospitais, hospícios, escolas, fábricas etc., experimentaram, segundo o autor, diferentes técnicas de “poder disciplinar”, que objetivavam consolidar-se como um “sistema” capaz de moldar e controlar o indivíduo, delineando toda a sua docilidade, utilidade e disciplinamento.

Na abordagem *foucaultiana*, a noção de disciplina é apresentada com base em três métodos: em primeiro lugar, “a escala do controle”; em segundo lugar, “o objeto do controle”; e em terceiro lugar, “a modalidade”. O primeiro método (a escala) busca no corpo todo seu detalhamento, no sentido “de exercer sobre ele uma coerção sem folga, de mantê-lo ao nível da mecânica – movimentos, gestos, atitudes, rapidez: poder infinitesimal sobre o corpo ativo” (FOUCAULT, 1987, p. 126).

Já o segundo método (o objeto) não se ocupa dos aspectos ligados ao comportamento ou à linguagem do corpo, ele mantém certa preocupação com sua *economia*, sua *eficácia dos movimentos*, e sua *organização interna*, ou seja, “a coação

⁴⁹ A trajetória intelectual de Michel Foucault é costumeiramente dividida em três momentos, fases ou domínios, segundo seus principais comentadores: a arqueológica (é reconhecida por ter foco especial na análise do discurso. Aqui, Foucault já experimenta o uso de ferramentas conceituais de maneira inovadora, descrevendo o discurso da loucura na *História da loucura na idade clássica*, O Nascimento da clínica, As palavras e as coisas e terminando no livro que mais se aproxima de um discurso do método, a *Arqueologia do saber*); a genealógica (análise sobre as formas de exercício do poder, contém os trabalhos de Foucault sobre o poder, *Vigiar e Punir* e a *História da Sexualidade* como livros mais reconhecidos do período); e a ética/estética da existência (análise sobre o sujeito como portador e criador de uma conduta ética ou moral, seria parte daquilo que é proposto na *História da Sexualidade*, como uma ética de si baseada no ideal grego de cuidado de si como parte do cuidado à própria polis) (VEIGA-NETO, 2004).

se faz mais sobre as forças que sobre os sinais, a única cerimônia que realmente importa é do exercício” (p. 126).

Por último, o terceiro método (a modalidade) é resultante de uma “coerção ininterrupta, constante, que vela sobre os processos de atividade mais que sobre o seu resultado, e se exerce de acordo com uma codificação que se esquadrinha ao máximo tempo, o espaço, os movimentos” (p. 126). Resumidamente, o autor compreende a disciplina como um conjunto de métodos que permitem o domínio das ações do corpo e realizam a submissão constante de suas forças e incorporam a relação docilidade-utilidade.

Por não seguir à risca um sistema disciplinar institucional, não podemos afirmar que prática de *swordplay* no clã *Aesir* se configura exatamente como as noções sugeridas por Foucault. No entanto, entre as intenções dos códigos de conduta, era possível observar uma certa preocupação com a economia e eficácia dos movimentos e também por uma coerção individual (*escala e objeto de controle*) implicitamente inscrita no corpo dos praticantes.

Nesse cenário, o corpo torna-se o principal objeto de intervenção, quando, no descumprimento desses códigos, é exigida a realização de exercícios físicos sob um caráter punitivo, corretivo e disciplinado. Essas intenções ficam mais visíveis quando, por exemplo, um dos entrevistados sugere um tipo de comportamento esperado pelo clã:

[...] tipo uma pessoa focada ela tem a tendência a ser mais assertiva nos momentos de treino, ela tende a ser mais direcionada né? Enfim, essa pessoa arruma menos problema, essa pessoa bate menos de frente, essa pessoa ela é mais fácil de se lidar vamos dizer assim” (MERCÚRIO, 2021, *grifo nosso*).

O controle do corpo expresso nesse relato aponta diretamente para relação docilidade-utilidade caracterizada por Foucault (1987). Por mais detalhada ou simples que seja, essas condutas manifestam um desejo de direcionar os praticantes a fazerem somente aquilo que lhes fora ordenado ou ensinado e, também, para evitar certos incidentes com o corpo do outro. Segundo um dos entrevistados, as punições se sustentam a partir da seguinte lógica:

A pessoa não vai ter força se ela acabou de usar a força, entende? Se você faz uma penitência relacionada ao exercício a pessoa que estava batendo forte, não vai bater tão forte, ela não vai nem conseguir direito levantar a espada direito. Agora mais particularmente ao meu ver, eu vejo a disciplina

sendo "a penitência por meio de exercício, não sendo uma penitencia" saca? Eu vejo mais como se fosse melhoramento da pessoa, a pessoa vai fazer a flexão com aquilo na cabeça: "eu não devo fazer isso mais", "isso machuca o meu amigo", "eu to pagando por isso aqui, mas eu sei que isso aqui vai me fortalecer"... tem gente que fala muito, tem gente que reclama muito desse negócio de penitência sacou? Acha que não deveria existir e eu já acho que deve existir, tem que existir um meio de correção que a gente não possa botar a mão na pessoa. **[Pergunta: E quando acontece alguma reclamação, como vocês respondem? A pessoa é obrigada a fazer?]** Se ela não quiser fazer, ou se ela não quiser pagar as 10, a gente pega a arma da pessoa e fala: "quando você tiver mais cuidado com as pessoas você volta a utilizar a arma". Porque a gente faz como se fosse uma formação, tipo assim, você tem que aprender, você não quer aprender? Então por que você está aqui? (MARTE, 2021).

É possível dizer, então, que o *swordplay* se associa tanto à formação (relacionado às aprendizagens da prática) quanto à educação do corpo de seus praticantes (relacionado ao controle e a obediência). Essas influências vinculam-se aos modelos disciplinares consumidos e que são construídos simbolicamente como algo ideal e reconhecível por todos. Esse ideal é “algo que se fabrica”, tornando o corpo um “objeto de investimentos [...] que lhe impõem limitações, proibições ou obrigações” (FOUCAULT, 1987, p. 126).

Mesmo reconhecendo tais mecanismos de controle, nem todos os membros são passíveis às suas determinações. Em *Microfísica do poder*, Foucault (2008, p. 241) reconhece que “jamais somos aprisionados pelo poder: podemos sempre modificar sua dominação em condições determinadas e segundo uma estratégia precisa”. Assim, segundo o autor, nenhum poder é permanente, e exatamente pelo seu caráter transitório é sujeito a tensões. Esses aspectos podem ser identificados no relato de um dos interlocutores da pesquisa:

Olha, exercício físico não deveria ser punição, mas ao mesmo tempo faz a pessoa treinar entendeu? Fazendo uma flexão coisa que a pessoa não está fazendo, por um lado vai ajudar só não pode exagerar, fazer a pessoa passar do limite dela porque tem gente que aguenta só 5 e tem gente que aguenta 10. Ao mesmo tempo que é bom também é ruim o fato de ser uma correção, é bom para incentivar a não fazer uma coisa errada porque as vezes a pessoa não quer fazer as 10 flexões. Na minha opinião não deveria ser chamada de punição. Aquilo que eu disse do menino que sofreu a punição porque pegou a espada, achei que foi desnecessário... no momento eu pensei: "ah tudo bem, se eles estão falando acredito que seja certo para demonstrar o respeito", mas ao mesmo tempo é só mais uma pessoa que nem é formada nisso, sabe a pessoa se bota lá no alto, não tem formação no *swordplay*, nem faculdade de Educação Física... e a pessoa se coloca no alto, ela trabalha de outra forma... é só um hobbie e tem gente que leva a sério. Eu sei que tem

que respeitar os líderes, tudo bem... só acho que não deveria abusar. (TERRA, 2021).

Citamos anteriormente que interpretar o aspecto disciplinador do grupo coloca em xeque duas questões. A primeira delas busca na disciplina uma forma de mediar as boas condutas nos encontros e do respeito as regras, no entanto, observamos que essa mediação também passa por alguns desgastes no que se refere ao poder dos líderes no grupo. Como informou um dos entrevistados, algumas dessas ações se configuram como desnecessárias para a realidade do clã. Em outras palavras, parece existir um desconforto em relação às ações mediadas pelos líderes:

[...] mas ao mesmo tempo é só mais uma pessoa que nem é formada nisso, sabe a pessoa se bota lá no alto, não tem formação no swordplay, nem faculdade de Educação Física... e a pessoa se coloca no alto, ela trabalha de outra forma... é só um hobbie e tem gente que leva a sério. Eu sei que tem que respeitar os líderes, tudo bem... só acho que não deveria abusar" (TERRA, 2021, *grifo nosso*).

Não observamos durante as visitas de campo tentativas de diálogo ou de reelaboração das condutas para uma melhor convivência em grupo, embora alguns praticantes esbocem alguns desconfortos com tais medidas, a mera aceitação passiva das regras parece ser maior entre os praticantes.

A outra questão que ajuda a caracterizar tal aspecto pode ser identificada no entendimento de que a disciplina para os *Aesir* também apresenta uma relação com a dedicação, com o foco, no sentido individualizado, na busca de um melhor condicionamento do corpo, ou como apontaram os entrevistados: "uma postura [...] um estilo de vida que você busca um desenvolvimento físico e mental para o crescimento no clã"; "focar em alguma coisa, e também ter determinação e estar fazendo 'aquilo';" (VÊNUS, 2021).

Compreendemos que esses elementos apresentam uma estrita relação entre as práticas punitivas do clã e os diferentes esforços educacionais contemporâneos de controle e disciplinamento dos corpos, subsidiados por conhecimentos científicos, técnicas corporais, informações, consumos, "verdades" e discursos normatizadores, que oferecem padrões de vidas moralmente "corretos" (BAUMAN, 2001; ALMEIDA, GOMES, BRACHT, 2009), visto que, a partir das mídias digitais, os praticantes se

aconselham, ensinam, buscam novos conhecimentos, compartilham suas experiências, consomem diferentes produtos etc.

A disciplina em seu caráter de dedicação e condicionamento do corpo reflete algumas mudanças experimentadas pela sociedade, como aponta Bauman (2001). Segundo o autor, a sociedade contemporânea pode ser caracterizada em sua condição pragmática do comprar – ou seja, uma sociedade de consumidores –, diferente de seus antecessores modernos caracterizados em sua condição de produtores.

Nesse contexto, a vida organizada em torno do papel de produtor tende a ser normativamente regulada, ao passo em que a vida organizada em torno do consumo passa a ser mediada pela sedução, por desejos sempre renovados. Entender essa diferença é fundamental, pois, enquanto “[...] a sociedade dos produtores coloca a saúde como padrão que seus membros devem atingir, a sociedade do consumo acena aos seus com o ideal da *aptidão*” (BAUMAN, 2001, p. 91). Esses termos (saúde e aptidão), embora sejam tomados como sinônimos por se referirem aos cuidados com o corpo, apresentam entre suas distinções diferentes discursos e preocupações.

A saúde, na interpretação de Bauman (2001), é caracterizada como uma condição corporal e psíquica, que permite a satisfação de papéis socialmente designados e atribuídos. Ser saudável “significa na maioria dos casos ‘ser empregável’: ser capaz de um desempenho na fábrica, de ‘carregar o fardo’ com que o trabalho pode rotineiramente onerar a resistência física e psíquica do empregado” (BAUMAN, 2001, p. 91). O estado de aptidão, ao contrário, não segue a mesma lógica. Estar apto significa ter um “corpo flexível, absorvente e ajustável”, pronto a encarar situações ainda não vivenciadas, a enfrentar o não-usual, o não-rotineiro (BAUMAN, 2001).

Diferente do cuidado com a saúde, a aptidão diz respeito a uma *experiência subjetiva* (experiência vivida, sentida). Para o autor, a busca pela aptidão perpassa a conquista de sucessos momentâneos, marcados por intervalos antes de outra rodada de trabalho duro. “A busca da aptidão é um estado de auto-exame minucioso, auto-recriminação e auto-depreciação permanentes, e assim também de ansiedade continua” (BAUMAN, 2001, p. 92-93).

Nesse contexto, Bauman interpreta que esse “autoexame”, a “autorrecriminação” e a “autodepreciação” remontam o imperativo pessoal do *poder sinóptico*. O sinóptico incita um autocontrole a partir da vigilância dos outros. Os indivíduos buscam exemplos em que possam se inspirar e que forneçam subsídios para a construção do seu estilo de vida (ALMEIDA, GOMES, BRACHT, 2009).

A abordagem de Z. Bauman (2001), apoiados em T. Mathiesen, acerca do *sinóptico* como novo mecanismo de poder em funcionamento na mídia de massa, fornecem pistas para o aprofundamento de nossa discussão. Segundo Bauman (2001, p. 101):

Como observou recentemente Thomas Mathiesen, a poderosa metáfora do Panóptico de Bentham e de Foucault não dá conta dos modos em que o poder opera. Mudamo-nos agora, sugere Mathiesen, de uma sociedade do estilo Panóptico para uma sociedade do estilo *sinóptico*: as mesas foram viradas e agora são muitos que observam poucos. Os espetáculos tomam o lugar da supervisão sem perder o poder disciplinador do antecessor. A obediência aos padrões [...] tende a ser alcançada hoje em dia pela tentação e pela sedução e não mais pela coerção — e aparece sob o disfarce do livre-arbítrio, em vez de revelar-se como força externa (BAUMAN, 2001).

Em nossas sociedades, há algum tempo, acompanhamos uma mudança ou a expansão dos modelos de vigilância e de suas instituições. Na modernidade sólida, com sua ênfase na produção, tínhamos, por exemplo, uma sociedade que, para Foucault (1987), buscava um tipo de controle idealizado em um projeto *panóptico*, cuja finalidade era tornar os corpos mais docilizados e que se baseava no princípio de que *poucos observam muitos*. Atualmente, segundo Bauman (2001), é possível observar um deslocamento nessa vigilância e no seu modelo de controle, pois estamos em uma sociedade na qual o próprio controle foi reestruturado, a vigilância não é mais coercitiva, mas, sim, aliciadora. Agora, *muitos observam poucos* (BAUMAN, 2001).

Essa vigilância sinóptica pode ser observada no próprio controle em que as pessoas fazem de suas vidas, para se adequarem aos padrões de beleza, de saúde, de um corpo atlético e performático. Pensar a disciplina e suas respectivas consequências no clã *Aesir* retomam o conceito explorado por Bauman (2001), pois o *sinóptico* está sendo interpretado como uma lógica que fomenta a tentativa de adequar a organização disciplinar do grupo aos modelos consumidos midiaticamente em torno de outras instituições disciplinares.

A autovigilância e a obediência a determinados padrões – no que se refere à busca por conhecimentos sobre exercícios físicos – estão presentes no cotidiano e ações do clã. A punição, por exemplo, é encarada por eles como a mediadora entre a disciplina e o fortalecimento corporal. Segundo a informação de alguns membros do grupo, registradas no campo, tais estratégias de controle do corpo estão baseadas em atividades punitivas presentes, principalmente, nas instituições militares (como já salientado). Em nosso entendimento, as falas abaixo indicam uma espécie de consumo midiático sobre as punições e as instituições militares, incorporadas e apropriadas pelo grupo:

Você vê que as punições são em formas de exercícios. Usamos tanto para melhorar a pessoa no físico quanto para entender que ela está errada, isso já vem acontecendo há muito tempo essa disciplina foi feita pra isso. Isso vem de época, dos métodos do Japão, China, Europa e a gente tentou implantar isso aqui, o esforço físico vai te transformar e também pelo lado militar que a gente ouve falar muito. Fez alguma coisa errada? Paga flexão, polichinelo ou vai dar uma volta no campo, sei lá. São essas coisas que a gente ouve falar e também vimos que coincide” (DIÁRIO DE CAMPO, jul. 2018).

Eu enxergo mais como uma forma militar de você punir e ao mesmo tempo fortalecer o seu discípulo, aderindo às punições você consegue criar uma disciplina e vai tornando as pessoas mais fortes (DIÁRIO DE CAMPO, jul. 2018).

Eu acredito que o quesito não é o exercício físico em si, é a sensação de punição... você já está em uma atividade que já está demandando o seu esforço e aquele exercício físico extra vai te deixar mais cansado e menos apto a conseguir ganhar no final das contas, no mais é meio por falta de criatividade também, o básico do básico é na hora que você ver o que a mentalidade popular acredita ser o ápice da disciplina que é uma formação militar é sempre esse tipo de punição, então meio que por falta de criatividade e ao longo do tempo ver que tem esse efeito nas pessoas é que foi colocado isso. (DIÁRIO DE CAMPO, jan. 2020).

Segundo os relatos, a punição aparece na organização do grupo como um meio de transformação corporal, não necessariamente vinculada aos aspectos de um ideal de beleza, mas, sim, relacionado a um ideal de resistência, de educar o corpo para que ele se enquadre nos parâmetros disciplinares estabelecidos. Entendemos que as afirmações “o esforço físico vai te transformar” ou “punir e ao mesmo tempo fortalecer” dialogam com as diferentes preocupações em adequar o corpo aos padrões de um corpo resistente, capaz de suportar diferentes tensões ou de colecionar diferentes sensações. Os modelos disciplinares consumidos pelos praticantes, como, por exemplo, as punições de cunho militar, materializam-se em

diferentes momentos dos encontros, podendo ser observada tanto nas atividades quanto nos combates⁵⁰.

As reflexões presentes na obra de Bauman (2001) ajudam a entender como esse consumo midiático fornece subsídios para criar uma determinada ideia sobre as práticas punitivas militares. Esse consumo, e também essa vigilância, mostram que a aptidão desses praticantes fornece diferentes sentidos para que eles continuem a desenvolver suas atividades, ou seja, as punições aparecem como ferramentas de manutenção da ordem e fortalecimento do corpo e, assim, eles apresentam-se dispostos a encarar adversidades que a prática possa oferecer. Os relatos e a imagem abaixo ajudam a materializar esses aspectos:

O exercício é uma coisa natural, vamos dizer assim né?! A gente está ali fazendo uma arte marcial então se você exercita seu corpo você vai ter uma melhor desenvoltura... Eu vim das artes marciais então eu acredito que tudo é uma questão de prática, tudo é uma questão de exercício e de condicionamento... Por exemplo, você tem o Lucas Odin que era subestimado por ser um cara mais gordinho, quando eu cheguei e estipulei fazer um aquecimento e fazer movimentação porque eu também não fazia, eu tenho força mas não tinha condicionamento... hoje eu já tenho condicionamento, é aquilo a prática leva a perfeição... eu chego assim pro pessoal: "então, vamos fazer, quero você agindo, beleza? No que você é ruim?"; "fazer flexão"; "Aqui tem que fazer flexão, você vai ter que aprender"; imagina você é um cara que é bom em flexão, mandar você fazer 10 flexões não vai ser um castigo, para ser um castigo eu tenho que passar para você 50, 80, 100 (MERCÚRIO, 2021).

A punição na forma de exercício físico como ela é aplicada atualmente em nosso clã eu acho correto, acho que ela faz tanto a construção física da pessoa quanto constrói o caráter da pessoa onde a pessoa entende onde falhou, ela vai buscar entender e ela percebe que o que ela fez foi errado e ela tem que tomar uma atitude melhor nas próximas vezes que ele entrar numa situação parecida e acabar negando o lado errado e buscar fazer o certo. **[Você considera esse método importante para o desenvolvimento físico? Se sim, porquê?]** Vou dar um exemplo atual do nosso clã: muitas dessas pessoas que participam com a gente nunca tiveram atividades físicas regulares, não tem uma grade de exercícios na rotina, a maioria das vezes que ocorre uma ação punitiva a pessoa paga uma quantidade de flexões, caso a pessoa tenha uma lesão no ombro ou tenha uma dificuldade para fazer esse exercício é colocado um outro exercício para ela faça. Ela vai levar isso tanto para o desenvolvimento pessoal, vendo que ela cometeu um erro e quando ela comete esse erro ela vai ser punida, quanto físico querendo ou não isso vai demonstrar um desenvolvimento nela e na estrutura física dela. (VENUS, 2021).

⁵⁰ Segundo os relatos registrados no campo, boa parte dessas ideias são construídas e reproduzidas a partir dos diferentes consumos realizados pelo grupo. As influências militares, por exemplo, atravessam esses aspectos na medida em que os filmes, séries ou outras experiências passam a mediar o comportamento dos praticantes, como informou um dos membros: "tem um pouco de vivência, tem um pouco de "vamos tentar aplicar? Opa deu certo, vamos continuar!", é aquela coisa tem de tudo um pouco, os filmes ajudam a pensar nessas coisas também, mostram como são os treinamentos e como eles são corrigidos" (DIÁRIO DE CAMPO, jan. 2020).

Os usos do corpo no contexto das práticas punitivas *Aesir* apontam para discursos que visam disciplinar e fortalecer o corpo, ou seja, torná-lo mais apto às atividades. Esses discursos estão ancorados em diferentes consumos e imaginários construídos coletivamente entre os membros. As práticas punitivas presentes nas instituições militares apontam significativamente para esse tipo de consumo. Aumentar o domínio de cada um sobre seu próprio corpo parece ser a regra geral entre os membros do clã e suas lógicas internas.

Controlar e condicionar o corpo apresentam-se como requisitos básicos para alcançar um bom rendimento nas atividades, como mostra a imagem a seguir. Vale lembrar que os exercícios físicos não são executados somente no descumprimento das regras, para além das atividades punitivas, esses exercícios apontam, também, para um discurso ligado a um *culto a performance*, ou a uma tentativa de instrumentalizar o corpo para obtenção de melhores rendimentos na prática. Essas questões serão exploradas na sequência.

Figura 7: Execução de flexões de braço como forma de punição do clã.



Fonte: Acervo do autor, 2018.

4.2.2. Sem dor, sem ganho: da performance à instrumentalização do corpo

O processo de domínio da natureza, e, dentro dela, a do corpo, pode ser considerado como uma das características do pensamento moderno (LE BRETON, 2006). Segundo aponta Vaz (1999), a natureza e o corpo na modernidade tornaram-se não só objetos de conhecimento, constituindo-se também como objetos de produção. Sustentados pela ideia e o desejo de progresso ou de alcançar melhores rendimentos, esses processos foram mediados principalmente pela ciência e pelo desenvolvimento tecnológico (VAZ, 1999).

Atualmente, os processos de controle do corpo conduzidos pela ciência e pela tecnologia atingiram grande parte da experiência humana, tornando-se veículos importantes de práticas cada vez mais recorrentes entre os sujeitos: a obediência aos padrões de beleza, a autovigilância, o *culto a performance* e ao rendimento (VAZ, 1999; BAUMAN, 2001; LE BRETON, 2006).

Como lembra Vaz (1999), a *performance* e o rendimento do corpo se apresentam de modos diferentes, em variados campos, exibindo um corpo cada vez mais capaz de superar novas barreiras. Essas barreiras podem ser externas ao corpo, relacionadas ao espaço e ao tempo, “[...] ou internas a sua própria constituição, de onde temos um corpo mais magro, mais forte, com esse ou aquele músculo desenvolvido, conforme as conveniências e exigências de plantão” (VAZ, 1999, p. 101).

Podemos afirmar, com base nas vivências de campo, que entre os usos e significados do corpo, manifestados pelos praticantes de *swordplay*, foi possível identificar o desejo de aprimorar o corpo para aumentar sua resistência e o seu rendimento nos combates ou nas atividades, através de uma série de exercícios físicos não vinculados às punições do grupo. Tal desejo, expresso no imaginário do grupo, aponta para a possibilidade de considerar os usos do corpo em sua relação com a instrumentalização e as metáforas maquinais.

Vaz (1999) afirma que o uso da metáfora da máquina para entender o corpo vincula-se a um pensamento presente na ciência tradicional ou com os meios fundantes de se compreender o corpo na modernidade. “A imagem da máquina sustenta e reforça a ideia de rendimento” (VAZ, 1999, p. 103). Essa mesma relação

metafórica homem/máquina foi percebida e explicitada por Wacquant (1998; 2002), em sua etnografia com praticantes de boxe de uma academia em Chicago. Segundo o autor, “a metáfora mais comum que os lutadores usam para falar de seus corpos é a de uma máquina ou motor que precisa constantemente ser regulado e cuidado de maneira adequada” (WACQUANT, 1998, p. 75).

A busca pelo rendimento no clã se apresenta de diferentes maneiras. Uma delas pode ser observada no sistema de regras e suas respectivas punições, como já apresentado, ou na busca de exercícios físicos que possibilitem fortalecer ou tornar o corpo mais resistente. Essas buscas são feitas, na maioria das vezes, em sites da internet e nos espaços específicos em que os praticantes transitam (academias, academias de lutas etc.), como relataram os próprios entrevistados:

Converso com pessoas como você que é da área da Educação Física, faço perguntas para a professora da academia, por exemplo: quando eu comecei no swordplay eu sentia muita dor no antebraço... é uma região que lesiona muito e aí o meu estilo de luta tenciona essa parte aqui, geralmente o pessoal dá o golpe com o braço reto, o meu golpe vai e ainda dobra o pulso, então se eu não fortalecer o pulso acabo lesionado... esse é um dos motivos de eu sempre estar focando na flexão, fortalecer não só a musculatura, mas também os ligamentos, então quando eu completei 1 mês de treino, estava tudo duro, dolorido, cheguei para a professora e perguntei: existe algum exercício que eu possa fortalecer essa região aqui? Ela disse: tem sim, exercício tal. Pensei: então vou focar nisso. Eu cheguei a quase 100 quilos no final do ano passado e aí foi um momento que acendeu a luz amarela para mim e eu pensei: eu preciso perder peso logo. Busquei um aeróbico potente, fazer uma caminhada de 30 minutos, corrida por mais 30 minutos e manter um ritmo. A professora me passou um exercício de bicicleta, pedala forte durante 1:30 min e descansa por 30 seg., e eu fui fazendo por exemplo (MERCÚRIO, 2021).

Procuro pela internet e buscava junto com o meu mestre de jiu-jitsu. [**Quais eram as recomendações do seu mestre?**] Ele me orientava a fazer exercícios que me ajudassem a fortalecer o core, a ter mais agilidade, ter mais explosão, ter mais reflexo, ele me indicava certos tipos de treino para fazer esse desenvolvimento (MARTE, 2021).

Eu não sou a pessoa mais cuidadosa, então meio que eu não procuro muito... eu procuro o básico do básico, se eu tiver em alguma dieta eu procuro o melhor jeito de me manter nela, mas basta olhar para mim e perceber que eu não sou uma pessoa de dieta. Eu gosto de comer em si entendeu, eu falo que eu estou gordo por falta de compensação vamos colocar assim, tanto é que meu peso não varia, meu peso ele não sobe... acho que eu estou com o mesmo peso vai ter uns 10 anos, meu peso não muda. É só uma questão de eu conseguir gastar mais do que eu fico ingerindo durante o dia (SATURNO, 2021).

Eu procuro principalmente com o treinador que está na academia, vejo um pouco os vídeos no Youtube, vejo páginas onde pode estar tendo um desenvolvimento e no próprio aplicativo que a academia fornece, esses aplicativos ajudam no desenvolvimento (VÊNUS, 2021).

Às vezes, creio que eu precise da ajuda de um profissional. **[E onde você costuma buscar essas informações?]** Tem aplicativos, tem vídeos no Youtube, tem textos na internet, eu faço essas pesquisas aí. **[E quais são recomendações que aparecem para você?]** As que eu busco são mais para alimentação e exercício físico, os que mandam tomar algum tipo de remédio eu já não gosto, eu odeio tomar remédio... chá, essas dietas de restrição não são para mim. Eu aposto na questão da reeducação alimentar e das práticas de exercício (JÚPITER, 2021).

No subtópico 3.1, buscamos apresentar de forma esquemática a nova visibilidade que o corpo começou a receber a partir da Segunda Guerra Mundial, com o desenvolvimento dos meios de comunicação. Tal aspecto se relaciona, também, com o advento dos movimentos sociais da década de 1960 e 1970 e suas reivindicações pela liberação corporal (SANT'ANNA, 1999; GOMES, 2008).

Isso faz parte do processo de individualização característico da modernidade (em meados do século XVIII), como atestam as diferentes preocupações no trato corporal, e torna-se ampliado na sociedade de consumidores, visto a responsabilização do indivíduo sobre a defesa e a beleza do seu corpo (BAUMAN, 2001; GOMES, 2008).

Baseando-se nos relatos apresentados, trabalhamos com a ideia de que as propostas apresentadas aos praticantes de *swordplay* são fornecidas por conselheiros – para utilizarmos a linguagem *bauminiana* – subsidiados, não necessariamente, por especialistas científicos, com a função de realizar ações e apresentar informações e “verdades”, vinculados a um tipo de sociedade que apresenta um declínio de seus tradicionais referências balizadores (BAUMAN, 2001).

Em outras palavras, a perda dos tradicionais referenciais balizadores permitiu que emergissem uma infinidade de autoridades sobre os mais diversos assuntos, sendo esses preferencialmente focados na esfera privada, “assim, novos e difusos conselheiros se apresentam no cenário da sociedade de consumo para fazer companhia ao Estado e outras tradicionais instituições (ALMEIDA; GOMES; BRACHT, 2009, p. 42).

Cabe ainda salientar, que, segundo Bauman, o papel do conselheiro é de mostrar as pessoas que elas devem aceitar seu papel de serem responsáveis por suas vidas e, em caso de fracasso, devem aceitar toda a culpa para si. Para o autor, os conselheiros cuidam:

[...] de nunca pisar fora da área do privado. Doenças são individuais, assim como a terapia; as preocupações são privadas, assim como os meios de lutar para resolvê-las. Os conselhos que os conselheiros oferecem se referem à política-vida, não à Política com P maiúsculo; eles se referem ao que as pessoas aconselhadas podem fazer elas mesmas e para si próprias, cada uma para si – não ao que podem realizar em conjunto para cada uma delas, se unirem forças (BAUMAN, 2001, p.77).

Ao refletirem sobre essas questões, Gomes, Vaz e Assmann (2010) analisaram os conselhos para a obtenção da qualidade de vida a partir de um veículo de imprensa conhecido, como o caderno “Equilíbrio da Folha de São Paulo”⁵¹. Para analisar tal suporte de comunicação, os autores construíram três categorias interpretativas – “vida equilibrada”, “confiança especializada” e “reflexividade ativa” – com o intuito de investigar os subsídios que fundamentavam as propostas desses especialistas científicos, conforme mostra o trecho a seguir:

As categorias referidas representam ações a serem realizadas em função dos conselhos oferecidos pelos especialistas para que os indivíduos possam alcançar a desejada qualidade de vida. A vida equilibrada estimula os indivíduos a manter o "bom senso" frente aos excessos da atual modernidade. Confiança especializada reforça a necessidade de recorrer ao serviço dos sistemas peritos para fortalecer a segurança perante as ações cotidianas. A categoria "reflexividade ativa" aponta para a necessidade da ação em função do conhecimento adquirido (GOMES; VAZ; ASSMANN, 2010, p. 121).

Segundo os autores, o caderno “Equilíbrio” pode ser entendido como um dispositivo de controle sobre a vida, assim como os consumos e recomendações seguidos pelos entrevistados. Ambos apresentam a responsabilidade individual de ficar atento às “verdades científicas”, sem cair nas tentações da atualidade. Tanto esses programas para o cultivo de uma vida saudável, quanto os usos e significados do corpo que os praticantes produzem estão relacionados a uma série de políticas do corpo na atualidade. Assim, devemos levar em consideração que as novas estratégias

⁵¹ Dividido em doze páginas, o caderno busca atingir um público amplo (homens e mulheres, principalmente a partir dos 20 anos de idade) abordando diferentes temáticas relacionadas à saúde e ao bem-estar (medicina, nutrição, fitness, massagem etc.).

se estabelecem para a disponibilização de recursos para a formação do indivíduo “apto” às ideias do consumidor.

Em uma época em que se fala constantemente das preocupações com o corpo nas práticas corporais, entre os padrões de beleza, na busca de melhores rendimentos ou em que se pode vivenciar e assistir a fabricação de uma diversidade de aparelhos, serviços (digitais), vestimentas, medicamentos destinados, sobretudo, ao desenvolvimento da performance, a impressão que fica é de que o corpo deve ser visitado e revisitado, pois, como mostram os relatos das entrevistas, e como visto no capítulo anterior, o processo constituinte do corpo performático é amplamente revelador de uma história que é, também, relacionada à superação do sedentarismo, da feiura, do não rendimento, da obesidade etc.

A importância dada aos exercícios físicos, ao fortalecimento, as questões nutricionais, como relatado entre os entrevistados, passa a determinar o comportamento físico e alimentar de suas rotinas. Essa organização, determinada pelo consumo e pelas orientações presentes em suas vidas (BAUMAN, 2001), mostra a face de um culto a performance seguido pelos praticantes. São esses os aspectos que fornecem sentido para eles continuarem treinando ou buscando fortalecer o corpo, para estar sempre no “melhor” nível de combate.

Vale salientar que a prescrição de exercícios físicos também era solicitada pelos praticantes, visto que minha formação acadêmica foi realizada no campo da Educação Física. Essas informações podem ser exemplificadas no registro de campo a seguir:

Os alongamentos e exercícios físicos fazem parte do cotidiano dos encontros. Em dado momento do encontro de hoje recebi uma solicitação relacionada a uma prescrição de exercícios físicos, visto que em visitas anteriores havia me apresentado ao grupo como estudante de Educação Física. Alguns membros solicitaram uma ajuda para potencializar os alongamentos e treinamentos físicos, com pedidos específicos: recomendar exercícios intensos e ao mesmo tempo manter a integridade das pessoas. Não neguei a ajuda ao grupo, embora minha formação pudesse oferecer apenas os conhecimentos básicos para tais objetivos (DIÁRIO DE CAMPO, out. 2017).

Aproveitei o dia para observar mais, conversar mais, buscando entender melhor as lógicas implícitas naquele contexto, por mais difícil que seja. Entre essas conversas foi escutado desabafo amoroso, revelações de situações íntimas, reclamações de cansaço, reclamações das atividades, indagações sobre a pesquisa, pedidos de prescrição de exercícios físicos. Venho percebendo desde a IC que existe uma associação entre minha formação e a prescrição de exercícios físicos por parte de algumas pessoas. Por mais que eu já tenho explicado que minha formação foi realizada na área da

licenciatura, alguém sempre me pede uma “dica” (DIÁRIO DE CAMPO, nov. 2019).

Notamos, ao longo de nossas visitas, que o grupo busca nos exercícios físicos condicionar o corpo aos padrões de rendimento, ou de performance socialmente estabelecidos, principalmente aqueles vistos e consumidos no mundo esportivo. Aspectos paradoxais também podem ser observados em um desses relatos, especificamente na recomendação de “exercícios intensos” que ao mesmo tempo possam oferecer a “integridade das pessoas”.

Esse paradoxo aponta para as questões vinculadas à dor ou ao sofrimento do corpo. Segundo Le Breton (2013), a relação com a dor depende do sentido com o qual ela se encontra no momento em que afeta o indivíduo: “a dor é íntima, certamente, mas também impregnada de social, de cultural, de relacional, é fruto de uma educação. Ela não escapa ao vínculo social” (p. 14).

O autor entende a dor não apenas como um mero fluxo sensorial, mas como uma percepção que manifesta a relação do sujeito com o mundo e com as suas experiências. Por isso, “ela não escapa à condição antropológica das outras percepções” (LE BRETON, 2013, p. 16). Nesse contexto, a esfera simbólica passa a afirmar suas distinções em relação à esfera biológica, assim, a dor não é entendida pelo autor como um fenômeno de uma simples função de defesa do organismo, mas, sim, um instrumento de proteção que une o homem ao mundo, permeada de significados e valores.

Entendemos que não se pode pensar sobre os usos do corpo na busca por melhores rendimentos, sem refletir sobre sua relação com a dor. Ela existe e está intimamente relacionada ao desempenho do corpo. Para se ter mais noção dessas afirmações, selecionamos trechos do diário de campo realizado no dia 03 de novembro de 2019, que narram uma particularidade do grupo: um ritual de graduação⁵². Nele, podemos observar fragmentos relacionados tanto ao sacrifício do corpo, como pela busca de uma melhor performance e reconhecimento no grupo:

⁵² O ritual de graduação refere-se à realização de um teste físico organizado pelos líderes do clã em determinados períodos, com objetivo de testar as habilidades e qualificar os praticantes mais

Ao chegar no parque, recordei de um recado que estava circulando no grupo de *WhatsApp* do clã. Nesse recado, havia um pedido para que ninguém chegasse atrasado, pois o clã passaria por um dia diferente. Logo que percebi aquela movimentação me dei conta de que iria presenciar uma espécie de ritual [Chamo de ritual porque considero esse momento como um fenômeno carregado de capitais simbólicos, específicos para aquelas pessoas] do clã, naquela ocasião, uma graduação. Vale lembrar que a graduação é o primeiro nível da hierarquia do grupo, antes de serem “graduados” todos os praticantes são considerados “iniciantes”. Uma única pessoa foi convidada para participar desse processo. Uma jovem de aparentemente 19 anos. A cerimônia de graduação ficou a cargo de um dos líderes.

Ao concluir toda a explicação do processo, o líder pediu para a jovem pegar uma espada e se posicionar de modo a iniciar uma espécie de duelo. A alta intensidade apareceu logo no início das atividades, parecia uma prova de resistência, e diferentemente dos outros dias a única coisa que eu conseguia observar no combate era a violência dos golpes. Pude perceber que os discursos da segurança e do cuidado com outro estacionaram ali. Golpes atrás de golpes, uma jovem gritando as dores, como se fosse uma peça de teatro, porém as marcas vermelhas em sua pele não escondiam a realidade. O sofrimento do corpo parecia ser necessário. Houve um momento em que a força dos golpes chegou a um limite tão alto que a minha vontade era de tentar uma intervenção, mas eu não poderia interromper aquele momento, não tinha o direito. Além dos golpes, o líder encarregado pela graduação proferia palavras de “incentivo”, no sentido de não a deixar desanimar, ele gritava: “Vamos!”, “Continua”, “Vai!”, “Levanta” para a jovem nitidamente cansada e sem força. Ouvia dos outros membros palavras de conforto e encorajamento, palavras que pudessem animar a jovem de modo a ajudá-la a não desistir. Segundo informou um membro do grupo, o objetivo do ritual é fazer você desistir. Pude perceber que a força é usada como instrumento de dor e sufoco; as palavras das formas como são ditas destroem o psicológico, desanimam, amedrontam, embaralha o corpo por dentro.

Minutos depois, o foco do combate deixou de ser somente entre o líder e a jovem, passando para os outros membros do clã, os mesmos que estavam proferindo palavras de ajuda anteriormente. Nessa etapa, a graduanda deixou de enfrentar o líder e passou a enfrentar todos os outros membros presentes. A atividade proposta foi a do “Urso”. Essa atividade baseava-se em um grande círculo em volta dela, onde ela poderia escolher seu adversário, um de cada vez. As exigências dos líderes eram de: “não parem de bater mesmo se ela estiver cansada e parar, não parem de bater”. Ela foi chamando um por um e todos aqueles que tentavam ajudá-la anteriormente estavam agora em uma situação complicada, pude sentir isso.

A atividade seguinte continuou entre a jovem e os outros membros do clã. Conhecida como “Fila dos 3 segundos”, ela também fazia parte da graduação. O grupo se dispôs em uma fila em frente a jovem e o objetivo era duelar com ela por 3 segundos. Com um relógio de auxílio, o líder contabilizava o tempo para que se respeitasse o limite do tempo. Para o grupo em geral a atividade não estava sendo desgastante, eles conseguiam descansar a hora que quisessem, para a jovem não. A rotatividade era

experientes. Sua origem partiu inicialmente das influências advindas de outros grupos, a partir dos consumos/compartilhamentos entre os meios de comunicação. Baseando-se em grupos mais antigos, o ritual de graduação foi recebendo novas configurações, de acordo com o amadurecimento do clã. Cabe salientar aqui que não nos apoiamos em nenhum material teórico para definir tal acontecimento. Entendemos o ritual de graduação no clã *Aesir* como uma espécie de preparação ou formação daqueles praticantes que apresentam uma certa frequência nos treinamentos. Tal cerimônia ocorre com uma frequência não sistematizada e segue um mesmo protocolo de organização.

constante, sempre tinha alguém na frente da fila. Identifiquei ali outro sofrimento do corpo.

Esse foi o último desafio da graduanda. Após 20 minutos de combate, os membros mais experientes organizaram o grupo em fileiras, de acordo com as posições hierárquicas. Os mais graduados ficavam na primeira fileira, os membros em processo de graduação na segunda fileira e os novatos na terceira fileira. Ao total, contabilizei nesse dia a presença de 14 pessoas. Após a organização das fileiras começaram os recados: “Não se preocupem, todos vocês passarão por isso. Eu sei que é desgastante, mas todos aqui passaram por isso, faz parte do clã. Vejam os exemplos dos graduados e perguntem para eles como foi”. [Essa fala em particular foi um divisor de águas para mim. Antes eu tinha uma crítica a respeito das questões relatadas e continuo a sustentá-la, mas por outro lado elas surgem como um elemento íntimo do grupo. Um tipo de ritual que depende do sofrimento do corpo, é como algo que já escutei de alguém do clã: “o exercício físico vai te transformar” [no sentido de oferecer mais condicionamento ao corpo].

Por fim, a nova graduanda recebeu um bracelete de bronze (forjado por um membro do clã) para simbolizar sua graduação e sua nova posição no grupo. Não poderia faltar também o momento de confraternização. De modo a comemorar mais uma conquista, o grupo partilhou alguns alimentos e muitas conversas (DIÁRIO DE CAMPO, nov. 2019).

O relato apresentado aponta, significativamente, para a ideia de que “o exercício físico vai te transformar”, mesmo que, para isso, seções de sacrifício e resistência do corpo sejam necessárias. Esses métodos, segundo as interpretações de Le Breton (2013), podem ser úteis para inscrever na carne e na memória uma filiação e uma fidelidade à comunidade.

A dor, no contexto desse processo de graduação leva os praticantes ao limite de sua condição física, para fazer, deles, membros disciplinados e preparados para qualquer adversidade que a prática possa oferecer. São essas as ambições apresentadas pelos praticantes. Resistir até o final do processo de graduação, por exemplo, vai além dos aspectos de aptidão, a principal conquista é o reconhecimento do grupo.

A dor, nesse contexto, é entendida como um obstáculo a ser vencido, e em nome do condicionamento físico e do reconhecimento com o grupo, os impulsos devem ser esquecidos ou dominados. Essa forma de tratar o corpo é resultado das diferentes cobranças inerentes as lógicas do grupo, como podemos notar nos depoimentos:

Eu acredito que tem esse trato para gente poder superar os nossos limites entendeu? No dia da minha graduação eu me desgastei muito, lutei com

espada, lança, adaga, eu fiquei realmente cansado, no outro dia meu corpo estava “podre” de tanto lutar (MERCÚRIO, 2021).

Sim, eu graduei lá. Aconteceu numa época em que eu estava me questionando, e o pessoal resolveu fazer essa graduação para eu não desistir, mas eu não estava muito bem. [...] Apesar do sofrimento eu estava focada em terminar, eu fui com tudo e o fato de eu ter ido com tudo foi pior, porque ficou mais intenso, pior no sentido de estar todo mundo “em cima” de mim, tipo para me bater, no final eu tive que lutar ainda como um último desafio e lutei até eu cair no chão. Só quando eu caí no chão sentido muito dor que eles pararam (TERRA, 2021).

Minha experiência foi cansativa, eu estava mantendo uma frequência no clã e nem estava praticando nenhum outro esporte, foram várias batalhas consecutivas...foi um cansaço físico quanto mental porque você entra em combate contra várias pessoas, com várias técnicas, contra mais de uma pessoa ao mesmo tempo... eles te colocam num pico de exercício alto e depois te colocam em combates que vão necessitar da força física da mesma forma que a força técnica, força mental para você agir nos combates (VÊNUS, 2021).

Foi cansativo. **[Pergunta: Porque foi cansativo?]** Por que a gente faz todos os treinamentos que a gente faz durante o dia... tem a tomada dos nove movimentos, movimentos de defesa, luta com múltiplos oponentes, desgaste físico e emocional, porque a gente tem que lidar com a questão da cobrança, sempre fica alguém cobrando falando que você não vai conseguir, ativando essa parte emocional mesmo, provocando seria a palavra (JÚPITER, 2021).

Esse ritual também nos mostrou que os usos do corpo quando relacionados ao culto a performance remetem a um outro pensamento contraditório e moralizante, segundo o qual, a dor garantiria o mérito de haver treinado o corpo com dedicação. Contraditório, porque, em diferentes momentos no parque, foi salientado pelos próprios membros que a prática do *swordplay* não se baseava na força e sim na técnica, por isso a existência de áreas de contatos válidas, proibidas e neutras durante os combates.

Ao mesmo tempo, é moralizante, porque acredita-se que as buscas por melhores condições do corpo podem ser realizadas através dos exercícios físicos. Esse aspecto moralizante não está vinculado a uma ideia de prática virtuosa, que forja o caráter através de sua disciplina, mas, sim, vinculado aos aspectos morais e de respeito do grupo, que conferem um tipo de prestígio ou reconhecimento interno, a partir de uma série de atividades físicas que oferecem novos condicionamentos ao corpo.

A expressão “*no pain, no gain*”⁵³ – comumente utilizada no mundo esportivo – pode auxiliar na compreensão desses aspectos. Embora a dor se manifeste como uma maneira de avisar que o corpo precisa dos devidos cuidados, ou como um sinal de que algo não está indo bem, os praticantes de *swordplay* entendem que esses sinais representam os efeitos positivos do treinamento e do esforço. Essas questões entram em contradição no momento em que o apelo a integridade física dos integrantes é solicitado nos regimentos internos do clã.

No ritual de graduação, por exemplo, o praticante deve ser mais forte que a natureza que nele se expressa, a resistência à dor se manifesta como uma espécie de certificado dos méritos conquistados ou das barreiras ultrapassadas; a dor sofrida interioriza uma memória de resistência à adversidade que torna os praticantes menos vulneráveis diante das próximas exigências do clã. A dor leva, então, o praticante ao limite de sua condição habitual nos treinos, para fazer dele um membro mais condicionado, disciplinado e pronto para as adversidades que a prática possa oferecer.

O discurso da performance também apresenta outros objetivos, como observado no campo. Salientamos no início do trabalho que os métodos adotados nos treinos são planejados pelos próprios líderes, que justificam suas sistematizações com base no aprimoramento das técnicas e do corpo para duelos ou combates com outros clãs. Mesmo sendo o único representante do *swordplay* na cidade de Vitória/ES, essa lógica de instrumentalizar o corpo em vista da performance sustenta um imaginário de combate e conquistas do grupo.

A possibilidade de um combate contra outros clãs poderia ter sido realizada no mês Julho de 2020, especificamente no Encontro Paulista de *Swordplay*, realizado na cidade de São Paulo. A mobilização do clã *Aesir* para participar desse evento podia ser observada na criação de cofre coletivo e dos planejamentos em que os jovens já estavam realizando desde o ano de 2019. Embora o evento tenha sido cancelado, a lógica de treinar o corpo e prepará-lo para um possível combate em grupo ainda estava presente no imaginário da equipe.

⁵³ *Sem dor, sem ganho (No pain, no gain)* – expressão oriunda da era clássica do fisiculturismo e repetida compulsivamente no documentário “Pumping Iron” (1977), que relata a preparação para uma competição de fisiculturismo do Mr. Olympia de 1975.

Entendemos que as reflexões produzidas junto ao clã *Aesir* não se limitam às questões do corpo apresentadas até aqui. Nossa discussão pautou-se, em uma parte, àquela realidade. Oferecemos uma lente de interpretação ao contexto do estudo, visto toda a complexidade que o debate do corpo impõe e exige (LE BRETON, 2006). Nos exemplos relatados neste capítulo, identificamos que os usos corporais na prática de *swordplay* estão estritamente relacionados aos consumos que sustentam a prática, sejam eles a partir do acesso aos meios eletrônicos/digitais ou na maneira como eles se organizam e tratam o corpo.

Em nenhum momento no campo de pesquisa fomos confrontados com questões relativas aos padrões de beleza socialmente estabelecidos, pois, naquele contexto, a preocupação maior era de estar apto a suportar qualquer adversidade que a prática poderia oferecer. Para isso, a disciplina, a força de vontade e a superação dos limites deveriam ser tomados como como um “lema” entre os praticantes, por isso a valorização da resistência e do condicionamento físico no grupo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da realização deste estudo, e conforme apresentado nas páginas anteriores, buscamos compreender os usos e significados do corpo produzidos especificamente nos encontros de um grupo praticante de *Swordplay Boffering*, da cidade de Vitória/ES. Conhecidos como *Clã Aesir*, o grupo se reúne semanalmente no parque Municipal Pedra da Cebola e conta com uma média de 22 membros, que desenvolvem atividades voltadas aos combates e batalhas de inspiração medieval, munidos com “armas brancas” revestidas de espuma e fita adesiva.

Vale lembrar que essa pesquisa foi realizada em dois momentos distintos, o primeiro vinculado à Iniciação Científica (IC), que ocorreu entre os meses de outubro de 2017 e junho de 2018 e, o segundo, entre os meses de julho de 2019 e março de

2020, durante a realização do curso de Mestrado. Para a produção dos dados, lançamos mão de algumas estratégias em ambas as etapas do processo, a saber: as observações participantes e os registros em diários de campo (WINKIN, 1998), e também, entrevistas semiestruturadas e registros fotográficos.

Esse processo baseou-se em leituras e reflexões empreendidas em distintos momentos da investigação, bem como na vivência de campo realizada junto aos praticantes de *swordplay*. Embora tenham sido produzidos em períodos distintos, os dados foram apresentados em conjunto ao longo do texto, sem fidelidade a uma ordem cronológica, pois, além de se complementarem, eles possibilitaram novas reflexões a respeito do grupo e do espaço.

Foi no capítulo metodológico, também, que buscamos detalhar o nosso interesse por essa pesquisa e a nossa inserção no grupo, além de apresentar algumas caracterizações do parque Pedra da Cebola e alguns traços característicos do grupo estudado, pautando-se em suas rotinas, organização, regras, hierarquias, suas relações com o corpo e nos seus vínculos de sociabilidade.

Cabe, ainda, ressaltar que a prática do *swordplay* expressa uma estrita relação com a ocupação do espaço público, visto que suas atividades são praticadas em parques, praças ou ao ar livre (NAPPO, 2017). Nesse sentido, o tema da cidade e dos usos do espaço público passaram a compor o nosso material de estudo para entender melhor o grupo, por isso o debate entre o corpo e a cidade é apresentado no capítulo 3.

A terceira parte (capítulo 3) deste estudo baseou-se na busca de textos, livros, artigos e trabalhos que, de uma forma ou de outra, contribuíram para nossas reflexões a respeito das questões que envolvem a formação da cidade moderna e os usos de um espaço público, especialmente na sua relação com o corpo e com a vida cotidiana. O recorte temporal dessas buscas baseou-se no ano de 2000, cenário em que os primeiros grupos de *swordplay* começaram a ocupar os espaços públicos brasileiros (NAPPO, 2017).

Essas buscas foram realizadas em alguns dos principais periódicos do campo da Educação Física e, também, na base de dados de plataformas como a *Scielo* e o *Google Scholar*. Nossa intenção, inicialmente, era de se debruçar sobre estudos que apontassem possíveis vínculos entre o debate do corpo, da cidade e da prática de

swordplay e, mesmo detectando a quase ausência desse tipo de pesquisa em relação a essa prática específica, adotamos como alternativa buscar estudos que pudessem fornecer pistas para se pensar o nosso campo de pesquisa, ou seja, pensar inicialmente os elementos que configuravam as relações entre os *Aesir*, o parque Pedra da Cebola e a cidade de Vitória/ES, já que os encontros aconteciam em um espaço público e boa parte de seus integrantes residiam em áreas distantes do parque, vivenciando a cidade cada qual a sua maneira.

Na intenção de atingir nossos objetivos, propomos, no capítulo 4, compreender a relação entre a prática do *swordplay* e os usos/significados do corpo observados no cotidiano do clã *Aesir*. Buscamos analisar como o corpo se constitui e se configura nas dinâmicas dos encontros e no compartilhamento coletivo do grupo. Autores como Foucault (1987), Vaz, (1999), Bauman (2001), Le Breton (2006), Cachorro (2013), Nappo (2017) participaram ativamente das nossas interpretações, pois identificamos que as vivências realizadas na rotina dos encontros vinculavam-se diretamente ao consumo de uma cultura medievalista, materializada em diferentes narrativas midiáticas, bem como nas ações disciplinares do grupo, que influenciavam a sistematização das regras internas do clã e que estavam presentes na busca por melhores rendimentos físicos, nos modos de agir, falar, nas vestimentas, na ocupação do espaço público e nos produtos consumidos. Esses aspectos refletiam a construção dos seus corpos, os seus usos e a produção dos seus significados.

Para a discussão dos resultados, dividimos o capítulo 4 em dois blocos interpretativos: no primeiro, buscamos interpretar como os usos e significados do corpo surgiam na relação entre o Clã *Aesir* e os meios de comunicação, haja vista as inúmeras atividades e informações captadas e compartilhadas através dessas plataformas.

O segundo bloco foi dividido em 2 eixos interpretativos. No primeiro, retomamos algumas discussões iniciadas durante a iniciação científica, buscando entender, principalmente, o impacto das lógicas internas do grupo nos usos do corpo, no controle coletivo (disciplina/aptidão) e nas práticas punitivas; e, no segundo, apontando para questões vinculadas ao ganho de resistência e performance durante a prática, buscando entender principalmente os impactos dessas ações na construção do corpo dos praticantes.

Notamos que essas ações participavam especificamente dos consumos entre os meios de comunicação e das influências de outros grupos praticantes de *swordplay*, e também, influências de instituições de cunho militar/disciplinar. Refletindo sobre esses aspectos, tomamos um conceito (poder sinóptico), trabalhado por Bauman, na tentativa de criar uma aproximação com a produção de sentidos e significados daquele grupo.

Esse poder sinóptico, segundo o autor, pode ser observado no próprio controle que as pessoas fazem de suas vidas, para se adequarem aos padrões que lhes interessam. Nesse contexto, especificamente no clã *Aesir*, pensar a disciplina e suas respectivas consequências apontam diretamente para a tentativa de organização das lógicas internas do grupo a partir de modelos consumidos midiaticamente em torno de outras instituições disciplinares.

Esses aspectos podem ser materializados na autovigilância e obediência a determinados padrões que a prática e o grupo exigem, nas punições físicas, na exigência de execução das técnicas ensinadas, na busca por atividades que contribuíssem para o ganho de resistência, no ritual de graduação do grupo, na relação com a dor e na sua superação como elemento chave para o reconhecimento entre os praticantes.

Identificamos que o “reconhecimento” ganhava uma atenção entre os praticantes mais antigos, pois ele representava os seus corpos, as técnicas e as habilidades aprendidas, suas estratégias, seus gostos particulares e a superação das “barreiras que atravessam a vida de todo guerreiro” (DIÁRIO DE CAMPO, out. 2019).

A realização de novos estudos relacionados aos usos e significados do corpo nas práticas corporais urbanas é, no nosso entendimento, de fundamental importância para ampliar o debate acerca das questões que envolvem a relação entre o corpo e cidade. Oferecemos neste estudo apenas um recorte do contexto vivenciado, deixando em aberto novas reflexões e apontamentos sobre a prática e os espaços de seu desenvolvimento.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABIB, L. T. Políticas do corpo na constituição do indivíduo saudável no âmbito da saúde móvel (*mHealth*). IN: Gomes, I. M., Galak, E., Quintão de Almeida, F. y Moreno Gómez, W. (ORGs). **Sentidos y prácticas sobre la educación y los usos del cuerpo**: Intercambios académicos entre Argentina, Brasil, Colombia y Uruguay. 2019. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación; Espírito Santo: EDUFES.

ALMEIDA, F. Q. de; GOMES, I. M.; BRACHT, V. **Bauman & a educação**. Belo Horizonte: Autêntica. 2009.

AMARAL, D. da S. **Jogo, cultura urbana e batalha medieval**: A educação do corpo no Swordplay. 2013. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação - Educação

Física - Instituto de Saúde e Sociedade, Universidade Federal de São Paulo, Santos, 2013.

ARAÚJO, J. G. F. B. de; CASER, K. do C. Diretrizes de projetos para parques de Vitória – E.S. **Anais: 11º Encontro Nacional de Ensino de Paisagismo em Escolas de Arquitetura e urbanismo no Brasil.** Campo Grande, MS: Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. 2012. p. 1 - 13.

BASTOS, B. G; RIETH, F. B. Esporte e estilo de vida: a trajetória social de skatistas patrocinados. In: In: STIGGER, M.P; GONZÁLEZ, F.J; SILVEIRA, R. da. (Orgs.) **O Esporte na Cidade: Estudo Etnográfico sobre Sociabilidade Esportivas em Espaços Urbanos.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007. p. 161-176.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Zahar. 2001.

BECCALLI, M. B. **Mais que atividade física: os usos e entendimentos da saúde entre usuários do Serviço de Orientação ao Exercício da Prefeitura Municipal de Vitória.** 112f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal do Espírito Santo, Espírito Santo, 2012.

BRITES, W. F. La ciudad en la encrucijada neoliberal. Urbanismo mercado-céntrico y desigualdad socio-espacial en América Latina. **Revista Brasileira de Gestão Urbana**, [S.l.], v. 9, n. 3, p. 573-586, 2017.

CACHORRO, G. A. Ciudad, cuerpo y vida cotidiana. Materiales teóricos de una investigación en la ciudad de La Plata. **Movimento**, Porto Alegre, v. 17, n. 04, p. 225-246, 2011.

_____, G. (Org). **Ciudad y prácticas corporales.** La Plata: UNLP. FAHCE Em Memória Acadêmica. 2013. Disponível em: <<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.302/pm.302.pdf>>. Acesso em: 20 de outubro de 2020.

CASTRO, A. L. **Culto ao corpo e sociedade: mídia, estilos de vida e cultura de consumo.** São Paulo: Annablume: Fapesp, 2003.

CHAGAS, R. R.; RECHIA, S.; SILVA, E. A. P. C da. Parkouritiba: conexão entre corpo, cidade e espaço. **Licere**, Belo Horizonte, v.18, n.4, 2015.

CHAUÍ. M. de S. **Escritos sobre a universidade.** São Paulo: UNESP, 2001.

CORRAL, M. M. Neoliberalismo, reformas estructurales y grandes proyectos urbanos: estado y actores económicos en el proyecto. Puerto Madero. **Interstícios**, v. 4, n. 2, p. 187-206. 2010.

CORREIA, M. C. A Observação Participante enquanto técnica de investigação. **Pensar Enfermagem**, v. 13, n. 2, 1999, p. 30-36.

ECO, U. **Idade Média: Bárbaros, cristãos e muçulmanos.** Alfragide: Publicações Dom Quixote, 2010.

ELIAS, N. Ensaio sobre o desporto e a violência. In: ELIAS, N. DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: Difusão Editorial Ltda., 1992.

FARIAS, T; DINIZ, R. Cidades neoliberais e direito à cidade: outra visão do urbano para a psicologia. **Rev. Psicol. Polít.**, São Paulo, v. 18, n. 42, 2018, p. 281-294.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 26. Ed. Petrópolis, Vozes, 1987.

_____, M. **Microfísica do poder**. 26. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal. 2008.

GEERTZ. C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

GOELLNER, S. V. A contribuição dos estudos de gênero e feministas para o campo acadêmico-profissional da Educação Física. In: DORNELLES, P. G.; WENETZ, I.; SCHWENGBER, M. S. V. **Educação Física e Gênero**. Desafios. Ijuí: UNIJUÍ, 2013. p. 23-43.

GOMES, I. M. **O corpo desportista moderno: disciplina e reflexividade na instituição acadêmica brasileira**. Cascavel: Edunioste, 120p. (Coleção Thésis). 2008.

GOMES, I. M.; VAZ, A. F.; ASSMANN, S. J. Conselheiros midiáticos: o “Caderno Equilíbrio” da Folha de São Paulo e suas ponderações na formação do indivíduo saudável. **Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 04, 2010, p. 117-134.

GOMES, L. R. e S.; ALMEIDA, F. Q. de A.; GALAK, E. A sacralização do corpo nas aulas de *yoga* no Serviço de Orientação ao Exercício (SOE) na cidade de Vitória/ES. IN: GOMES, I. M.; GALAK, E., QUINTÃO DE ALMEIDA, F. y Moreno Gómez, W. (ORGs). **Sentidos y prácticas sobre la educación y los usos del cuerpo: Intercambios académicos entre Argentina, Brasil, Colombia y Uruguay**. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación; Espirito Santo: EDUFES. 2019.

GONZALEZ, F. J. Sociabilidades e práticas corporais: leitura de uma relação. In: In: STIGGER, M.P; GONZÁLEZ, F.J; SILVEIRA, R. da. (Orgs.) **O Esporte na Cidade: Estudo Etnográfico sobre Sociabilidade Esportivas em Espaços Urbanos**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007, p. 13-30.

HARVEY, D. Neoliberalismo como destruição criativa. **Revista de Gestão Integrada em Saúde do Trabalho e Meio Ambiente** - v. 2, n. 4, Tradução, 2007.

HARVEY, D. Direito à cidade. **Lutas Sociais**, São Paulo, n. 29, 2012, p. 73-89.

HERRERA, R. G. Entendimentos de corpo e saúde de um grupo de frequentadores de práticas corporais na praia de Camburi em Vitória-ES. IN: Gomes, I. M., Galak, E., Quintão de Almeida, F. y Moreno Gómez, W. (ORGs). **Sentidos y prácticas sobre la educación y los usos del cuerpo: Intercambios académicos entre Argentina, Brasil, Colombia y Uruguay**. 2019. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación; Espirito Santo: EDUFES.

LAURINDO, V. C.; GOMES, I.M.; ALMEIDA, F. Q. de. Academia Popular da Pessoa Idosa (APPI): Usos e apropriações entre frequentadores do módulo da praia de Camburi em Vitória/ES. **Licere**, Belo Horizonte, v. 20, n. 2, 2017.

LE BRETON, D. **A sociologia do corpo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

_____, D. **Antropologia da Dor**. São Paulo: FAP-UNIFESP, 2013.

MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MAGNANI, J. G. C. Da periferia ao centro: pedaços & trajetos. **Revista De Antropologia**, 35, 1992, 191-203.

_____, J. G. C. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v. 17, n. 49, 2002.

MALINOWSKI, B. **Argonautas do Pacífico Ocidental**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

MARINHO, A.; BRUHNS, H. T. Escalada urbana - faces de uma identidade cultural contemporânea. **Movimento**, v. 7, n. 14, 2001, p. 37- 48.

MASCARENHAS, G. Construindo a cidade moderna: a introdução dos esportes na vida urbana do Rio de Janeiro. **Estudos Históricos - FGV**, Rio de Janeiro, v. 23, 1999, p. 17-39.

MASCARENHAS, F. O pedaço sitiado: cidade, cultura e lazer em tempos de globalização. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 24, n. 3, 2003, p. 121-143.

MELO, V. A. de. A cidade, o cidadão, o lazer e a animação cultural. **Licere**, Belo Horizonte, v. 6, n. 1, 2003, p. 82-92.

MENDONÇA, F. Aspectos da problemática ambiental urbana da cidade de Curitiba/PR e o Mito da capital ecológica. **Revista Espaço e Tempo**, São Paulo, n. 12, 2002.

MINAYO. M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 10 ed. São Paulo: Hucitec, 2007.

NAPPO, S. A. *Boffering (Swordplay)*: além de um jogo, uma prática comunicativa, cultural, identitária e de consumo. In: **Congresso Internacional Comunicação e Consumo**, São Paulo. 2015.

_____. Semiose, memória e consumo de narrativas midiáticas em uma cena juvenil. Draikaners e a recriação da Idade Média. São Paulo: **Anais Comunicon**. 2016.

_____. **De tabardo e espada em punho: consumo, memória e medievalismo em grupo juvenil praticante de boffering**. 109 f. Dissertação. Programa de Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo - Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo. 2017.

_____. Pela honra de Artur – Medievalismo juvenil no século XXI. IN: CARVALHO, E. de. (Org). **Comunicação e cultura geek**. São Paulo: Casper Líbero. 2018, p. 28-46.

NUNES, M. R. F. Emergência da cena cosplay nas culturas juvenis. São Paulo: **Revista Significação**, V.41, nº 41. 2014.

_____, M. R. F. (Org.) **Cena cosplay**: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. Porto Alegre: Sulina, 2015.

_____, M. R. F. Memórias e matrizes em textos midiáticos explosivos: cenas medievalistas na cultura jovem. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 37, 2016, p. 242-262.

OLIVEIRA, M. P.; RECHIA, S. O espaço cidade: uma opção de lazer em Curitiba (PR). **Licere**, Belo Horizonte, v. 12, n. 3, 2009.

OLIVEIRA, A. A. B. de; DARIDO, S. C.; GONZÁLEZ, F. J. (Org.). **Práticas corporais e a organização do conhecimento: esportes de invasão**: basquetebol, futebol, futsal, handebol, ultimate frisbee. Maringá: Eduem, 2014.

ORTIZ, R. **Um outro território**: ensaios sobre a mundialização. 2ª ed. São Paulo: Olho D'água, 1999.

_____, R. **Mundialização**: saberes e crenças. São Paulo: Brasiliense, 2006.

PAVÃO, A. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de RPG**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.

RECHIA, S. Espaço e planejamento urbano na sociedade contemporânea: políticas públicas e a busca por uma marca identitária na cidade de Curitiba. **Movimento**, Porto Alegre, v. 11, n. 3, 2005, p. 49-66.

RODRIGUES, A. B. Lazer e espaço na cidade pós-industrial. **Licere**, Belo Horizonte, v. 5. n. 1, 2002, p. 149-164.

SANGIAO, G. Lógicas y Performances aéreas del Circo. IN: Cachorro, G. (Org). **Ciudad y prácticas corporales**. La Plata: UNLP. FAHCE En Memoria Académica. 2013, p. 248 - 267. Disponível em: <<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.302/pm.302.pdf>>. Acesso em: 20 de outubro de 2020

_____. Nuevas prácticas lúdicas y usos del espacio público: El caso del jugger. **Anais**: 12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias. Ensenada: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física, 2017.

SANT'ANNA, D. B. Das razões do culto ao corpo às condutas éticas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte** (1), 1999.

_____, D. B. **Corpos de passagem**: ensaios sobre a subjetividade contemporânea. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

SANTANA, R.L.F. de; ALVES, J. A. Apropriação e uso dos espaços de lazer da população curraisnovense. **Licere**, Belo Horizonte, v.17, n.3, 2014.

SCARNATTO, M.; DÍAZ, J. De peatón a traceur en una diagonal. El Parkour en la ciudad de La Plata. Nuevas prácticas, patrimonios motrices y formas de socialidad. IV Jornadas de Investigación en Educación Corporal, 7-9 de octubre de 2010, La Plata, Argentina. EN: **Actas**. La Plata: UNLP-FAHCE. 2010.

SCARNATTO, M. Itinerarios del cuerpo y la ciudad. El caso del Parkour. IN: Cachorro, G. (Org). **Ciudad y prácticas corporales**. La Plata: UNLP. FAHCE En Memoria Académica. p.267-293. 2013. Disponível em: <<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.302/pm.302.pdf>>. Acesso em: 20 de outubro de 2020.

SCOTT, J. W. “**Gênero**: Uma Categoria Útil para a Análise Histórica.” Traduzido pela SOS: Corpo e Cidadania. Recife, 1990.

SEGALEN, M. **Ritos e rituais contemporâneos**. São Paulo: FGV. 2002

SENNETT, R. **Carne e pedra**: o corpo e cidade na civilização ocidental. 5ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2008.

_____. **Construir e Habitar**: ética para uma cidade aberta. 1ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2018.

SEVCENKO, N. O desafio das tecnologias à cultura democrática. In: PALLAMIN, V. (Org.). **Cidade e cultura**: esfera pública e transformação urbana. São Paulo: Estação Liberdade, 2002, p. 37-49.

SILVA, D. C. da. Entre a Espada de Arthur e o Dragão de Pedra: Etnografia do Swordplay Paulistano Do Clã Draikaner. **Ponto Urbe** [Online], 16, 2015.

SILVEIRA, R. Jogo da bocha: a “cachaça” do seu Inácio. In: STIGGER, M. P.; GONZÁLEZ, F. J., SILVEIRA, R. (orgs). **O Esporte na Cidade**: estudos etnográficos sobre sociabilidades esportivas em espaços urbanos. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007, p. 85-96.

SIMMEL, G. Sociabilidade: um exemplo de Sociologia pura ou formal. In: MORAES FILHO, E. (org.). **Simmel**: Sociologia. Coleção Grandes Cientistas Sociais. São Paulo: Ática, 1983, p.165-181.

STIGGER, M.P; SILVEIRA, R. da. A prática da "bocha" na SOERAL: entre o jogo e o esporte. **Movimento**, Porto Alegre, v. 10, n. 2, 2004, p. 37-53.

STIGGER, M. P.; GONZÁLEZ, F. J., SILVEIRA, R. (Orgs). **O Esporte na Cidade**: estudos etnográficos sobre sociabilidades esportivas em espaços urbanos. Porto Alegre: Editora da UFRGS. 2007

STIGGER, M. P. Estudos etnográficos sobre esporte e lazer: pressupostos teórico-metodológicos e pesquisa de campo. In: STIGGER, M. P.; GONZÁLEZ, F. J., SILVEIRA, R. (ORGs). **O Esporte na Cidade: estudos etnográficos sobre sociabilidades esportivas em espaços urbanos**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007, p. 31-50.

STUCCHI, S. As relações do homem com o espaço de circulação da cidade e o significado da função urbana de “recrear”. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, v. 23, n. 1, 2001, p. 99-108.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e Lugar: A perspectiva da experiência**. Tradução: Lívia de Oliveira. Londrina: Eduel, 2013.

VAZ, A. F. Do culto a performance: esporte, corpo e rendimento. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, vol. 21, n. 1, 1999, p. 100 - 107, 1999.

_____, A.F. Da polifonia do corpo à multiplicidade de sua educação. *Perspectiva – Revista de Centro de Ciências da Educação*, v. 21, n. 1, 2003, p. 07-11.

VEIGA-NETO, A. **Foucault e a educação**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

VELOZO, E. L. **Cultura de movimento e identidade: a educação física na contemporaneidade**. 157 f. Tese – Programa de Pós Graduação da Faculdade de Educação Física – Universidade Estadual de Campinas, SP, 2009.

WACQUANT, L. Os três corpos do lutador profissional. In: LINS, D. (org.). **A dominação masculina revisitada**. Campinas: Editora Papirus, 1998, p. 73-96.

_____, L. **Corpo e Alma: Notas etnográficas de um aprendiz de Boxe**. São Paulo: Relume-Dumará. 2002.

WINKIN, Y. **A nova comunicação: Da teoria ao trabalho de campo**. Campinas, SP: Papirus, 1998.

ANEXOS

Anexo I

Roteiro para a entrevista com os praticantes de swordplay

1. Conhecendo os sujeitos:

- Informações sobre a pessoa: nome e idade
- Grau de escolaridade? Qual formação?
- Ocupação:
- Renda familiar mensal (opcional):
IBGE (Fonte).
A (acima de R\$ 20.900,01);

B (de R\$ 10.450,01 a 20.900,00);

C (de R\$ 4.180,01 a 10.450,00);

D (de R\$ 2.090,01 a 4.180,00);

E (até R\$ 2.090,00).

- Local onde reside?
- Como você vai para o parque? Quanto tempo você gasta para ir ao parque? Como vivencia o trajeto de ida e volta?
- O que costuma fazer no seu momento de lazer? Frequenta outro espaço público?
- Como conheceu o Aesir? Está no grupo a quanto tempo? O que mais chamou atenção no grupo? E na prática? Por que resolveu participar? O que mais gosta de fazer nos treinos?

2. Corpo, consumo e tecnologia:

- a) Conte um pouquinho de sua infância. O que você gostava de fazer? Que desenhos/programas/seriados assistia? Quais/que tipo de brincadeiras gostava? O que gostava de jogar? Games? Super heróis preferidos? Livros? Histórias?
- b) Que tipo de filmes/livro/seriados/programas costuma ler/assistir? Fale quais últimos filmes/livros assistiu/leu? Acompanha alguma série de TV?
- c) Esses artefatos te auxiliam de alguma forma na prática do *swordplay*?
- d) Costuma navegar na internet (sites) ou nas redes sociais? Quais?
- e) Com o auxílio dessas ferramentas de comunicação você costuma realizar alguma busca sobre o universo do *swordplay* (armas, técnicas, atividades, histórias, batalhas, grupos, etc.)?
- f) Esses meios de comunicação têm servido de suporte para alguma dinâmica do grupo?
- g) O grupo tem alguma rede social ou site? Quem é o responsável pela administração? Com qual intuito essas páginas foram criadas?
- h) O clã Aesir mantém algum contato com outros grupos praticantes de *swordplay* através dessas plataformas? Se sim, quais as intenções desses contatos?
- i) Os registros iconográficos realizados durante os encontros apresentam algum objetivo específico?

3. Corpo, disciplina e punição:

- a) O que você entende por disciplina?
- b) Durante as atividades no parque você costuma manter uma postura disciplinar?
- c) Você poderia explicar a diferença entre as regras de combate e os códigos de conduta?
- d) Quais seriam os objetivos dessas regras? E desses códigos?
- e) Como os códigos de conduta funcionam na prática?
- f) Onde buscam informações para efetivarem essa proposta (código de conduta)? Todo grupo apresenta esses códigos ou vocês criaram?
- g) Como você interpreta as questões de punição na forma de exercício físicos? Gostaria de ouvir sua opinião sobre esses aspectos.

- h) Na sua opinião existe algum vínculo entre a disciplina e as punições na lógica interna do grupo?
- i) Tem alguma coisa que não te agrada no grupo?

4. Corpo e performance:

- a) Quantas vezes na semana você pratica o swordplay?
- b) Conte-me um pouco da sua rotina nos treinos.
- c) Existe um público ideal para participar da prática?
- d) Existe alguma exigência corporal ideal para a participação nos treinos?
- e) Costuma frequentar academias ou outros espaços destinados aos cuidados com o corpo?
- f) Onde costuma buscar informações sobre o cuidado com o corpo? Poderia exemplificar esse tipo de busca?
- g) Faz o uso de medicamentos, suplementos ou alimentação específica para auxiliar na sua rotina de atividades (dentro ou fora do parque)?
- h) Na sua opinião quais são os critérios necessários para se ter um bom rendimento na prática?
- i) Já participou de algum ritual de graduação? Se sim, como foi sua experiência? Se não, conte-me o que presenciou?
- j) Por que a presença das mulheres nos treinos é menor? Como você enxerga esse aspecto?

Anexo II

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado para participar, como voluntário, de uma pesquisa denominada: A educação do corpo na prática de Swordplay Boffering: entre os usos e apropriações de um espaço público na cidade de Vitória/ES.

O objetivo do nosso estudo é o de analisar como os praticantes de Swordplay Boffering utilizam os espaços internos do Parque Municipal Pedra da Cebola – Vitória/ES, e também, analisar os discursos desses praticantes em torno da relação entre a referida prática corporal, sua relação com a educação

do corpo e os cuidados relacionados à saúde. O estudo justifica-se na medida em que permite articular propostas sobre a educação do corpo e os estilos de vida saudáveis com as mudanças provenientes na sociedade atual com as práticas de consumo relacionados aos cuidados com o corpo. Além disso, a justificativa está em desvendar a edificação dessas noções e as inerentes propostas construídas no interior do campo analisado nesta pesquisa.

A qualquer momento você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador ou com a instituição. Além disso, informamos que você não terá despesas nem será remunerado pela participação nesta pesquisa.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em responder algumas perguntas em forma de entrevistas semi-estruturadas que serão gravadas (com auxílio de um gravador de áudio) e, posteriormente, transcritas na íntegra. Essa entrevista não se valerá de gravações em vídeo, apenas do uso da voz para facilitar a transcrição. O tempo estimado da entrevista é de 30 minutos e ocorrerão no Parque Municipal Pedra da Cebola. Além disso, faremos registros fotográficos durante as visitas de modo a materializar nossas observações. As informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre sua participação. Os dados e as fotos não serão divulgados de forma a possibilitar sua identificação.

Embora mínimos, os riscos podem ser perspectivados como a possibilidade de uma avaliação e/ou exposição negativa das informações prestadas pelo informante. Para evitar os danos que tais riscos podem causar, garantiremos o anonimato dos participantes, bem como compartilharemos e validaremos todos os dados e análises com os participantes da pesquisa antes de publicá-los. Essa medida garante que o participante tenha clareza de que não serão realizadas exposições negativas das suas informações. Todavia, explicitamos a garantia do direito ao participante a buscar indenização diante de eventuais danos decorrentes da pesquisa, conforme Resolução nº 466 do Conselho Nacional de Saúde. Já os benefícios relacionados com a sua participação estão relacionados à possibilidade da abertura de debates entre os participantes envolvidos, bem como, a ampliação da produção teórica com possíveis reflexões no campo acadêmico e da saúde pública sobre o cultivo da vida saudável. Além disso garantimos o ressarcimento ao participante caso haja alguma despesa vinculada a sua participação.

Esse TCLE possui duas vias, sendo que uma ficará em posse do pesquisador e você receberá uma via assinada e rubricada em todas as páginas, onde consta o telefone e o endereço institucional do pesquisador e do comitê de ética desta instituição, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou em qualquer momento.

Para qualquer tipo de esclarecimento ou dúvidas entrar em contato com:

Pesquisador responsável: Lucas Poncio Gonçalves Pereira. Tel: (27) 3241-3584 / (27) 99612-6595

Universidade Federal do Espírito Santo - Centro de Educação Física e Desportos - Laboratório de Estudos em Educação Física. Av. Fernando Ferrari, 514 Campus Universitário Goiabeiras Vitória – ES. Cep: 29075-810 Tel: (27) 3335-7676 / (27) 4009-7676

Em caso de denúncias ou intercorrências entrar em contato com:

Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos, UFES/Campus de Goiabeiras: Sala 07 do Prédio Administrativo do Centro de Ciências Humanas e Naturais, Campus Universitário de Goiabeiras, Av. Fernando Ferrari, s/n, Vitória-ES, CEP 29.060-970, Telefone: 3145-9820, E-mail: cep.goiabeiras@gmail.com

Eu, _____, **abaixo assinado, concordo em participar do estudo “A educação do corpo na prática de Swordplay Boffering: entre os usos e apropriações de um espaço público na cidade de Vitória/ES.” Fui devidamente informado e esclarecido pelo**

pesquisador Lucas Poncio Gonçalves Pereira sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade para ambas as partes.

Local e data _____ / _____ / _____ / _____ /

Nome: _____

Assinatura do participante: _____ / Assinatura do pesquisador responsável:
