

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE

ESPORTE E RELIGIÃO NO IMAGINÁRIO DA GRÉCIA ANTIGA

Raoni Perrucci Toledo Machado

SÃO PAULO
2006

ESPORTE E RELIGIÃO NO IMAGINÁRIO DA GRÉCIA ANTIGA

RAONI PERRUCCI TOLEDO MACHADO

Dissertação apresentada à Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação Física.

ORIENTADORA: PROFA.DRA. KATIA RUBIO

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiro aos meus pais, Paulo e Ana Catarina, pela oportunidade de uma boa educação.

Depois à Katia Rubio, minha orientadora, por iluminar minha jornada mesmo onde parecia não existir mais ninguém.

Aos meus colegas de laboratório, que evitarei citar nomes para não cometer nenhuma injustiça, mas que me deram suporte, coragem e motivação para seguir sempre em frente.

Ao meu irmão Uirá, que mesmo sem saber, proporcionou um ótimo desenvolvimento para esta dissertação.

A minha irmã Amana, que tratou de me ajustar à língua portuguesa.

Agradecer também a Cláudia Guedes e ao Marcos Ferreira por contribuírem demais neste texto, tanto nas aulas quanto na qualificação.

Ao pessoal do departamento de Pós-graduação, Ilza, Lourdes e Marcio, por cuidarem da tranquilidade de meu percurso.

À Lucia, da biblioteca, por me ajudar a deixar tudo isso aqui bonitinho...

A todos aqueles que contribuíram direta ou indiretamente para esta caminhada, e que eventualmente me fugiram a memória.

E por fim, agradeço ao glorioso Colorado, campeão da libertadores, por proporcionar alegrias em todos os momentos de tensão.

SUMÁRIO

	Página
LISTA DE SIGLAS, ABREVIACÕES E SÍMBOLOS	5
RESUMO	6
ABSTRACT	7
1 INTRODUÇÃO	8
2 OBJETIVO	14
3 METODO	14
4 REVISÃO DA LITERATURA	15
4.1 Cultura	15
4.2 Princípios de Racionalidade	18
4.3 Mitologia	28
4.4 Mitologia Grega	44
4.5 O Herói	54
4.6 A Grécia	61
4.7 As Guerras	71
4.8 Religião Grega	76
4.9 A Prática Esportiva	80
4.10 Os Jogos Públicos	86
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
REFERÊNCIAS	101

LISTA DE SIGLAS, ABREVIACOES E SMBOLOS

<i>Her.</i>	Hracles (Eurpides)
<i>Hist.</i>	Histria (Herdoto)
<i>Hist.</i>	Histria da Guerra do Peloponeso (Tucidides)
<i>Trab.</i>	O Trabalho e os Dias (Hesodo)

RESUMO

ESPORTE E RELIGIÃO NO IMAGINÁRIO DA GRÉCIA ANTIGA

Autor: RAONI PERRUCCI TOLEDO MACHADO

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. KATIA RUBIO

Na Grécia Antiga, a prática esportiva, mesmo antes de ser vista como objeto pedagógico, era uma forma de transmissão cultural, tinha caráter sagrado e buscava celebrar a honra dos deuses. Independentemente dos motivos da criação desses eventos – os Jogos Públicos, certo era que predominava seu cunho religioso, e como tal, impunham a seus participantes uma série de normas a serem seguidas. Com o tempo, os Jogos de Olímpia passaram a ganhar maior importância até chegar ao ponto de ser o acontecimento central de toda a cultura grega, interrompiam-se as guerras e uma multidão se dirigia a Olímpia para apreciar os Jogos Olímpicos. Eram nestas ocasiões que se conheciam os novos heróis, o momento em que o homem chegava mais perto dos deuses, buscando sua transcendência. Com o tempo, a condição religiosa foi sendo suplantada pelo espetáculo propriamente dito, atingindo seu auge logo após o início do domínio romano, e quase imediato declínio. Com isso, este trabalho tem como objetivo fazer uma reflexão sobre os motivos que direcionaram os antigos rituais a se tornarem os grandes Jogos, apoiado principalmente na mitologia que os sustentam. Buscar-se-á discutir os motivos que levaram o povo grego a tamanha exaltação frente a essa que foi, talvez, a mais importante manifestação social de todos os tempos.

Palavras-chave: Esporte, História, Mitologia

ABSTRACT

SPORT AND RELIGION IN THE IMAGINARY OF ANCIENT GREECE

Author: RAONI PERRUCCI TOLEDO MACHADO

Adviser: Prof^a. Dr^a. KATIA RUBIO

In the Ancient Greece, the sportive practice, before being seen as pedagogical object, was a form of cultural transmission, had sacred character and looked for to celebrate the honor of the gods. Independently of the reasons of the creation of these events - the Public Games, certain were that predominated its religious way, and as such, for the participants a series of norms was imposed. With the time, the Games of Olympia had started to gain greater importance until arriving at the point of being the central event of all the Greek culture, the wars were interrupted and a lot of people went directed to Olympia to appreciate the Olympics Games. They were in these occasions that the new heroes were known, the moment where the man arrived more close to gods, searching his transcendence. With the time, the religious condition was being supplanted for the spectacle properly said, reaching its peak soon after the beginning of the Roman domain, and almost immediate decline. This work has as objective to make a reflection of the reasons that made the olds rituals to become the great Games, supported mainly in the mythology. We will search to argue the reasons that had taken the Greek people the so great dither front to that it was, perhaps, the most important social manifestation of all the times.

Keywords: Sport, History, Mithology

1 INTRODUÇÃO

Na Antigüidade, o esporte era um meio de formação do indivíduo frente às regras sociais e podia ser tratado sob cunho militar, pedagógico e medicinal. Acreditava-se que a educação do físico levava o homem a explorar seu potencial na relação corpo-alma e em relação à natureza (QUEVAL, 2004).

Segundo esse autor, os grandes jogos, inseridos em um contexto guerreiro, revelavam o indivíduo em sua totalidade, tanto em relação à força física quanto em sua grandeza moral. Aqueles eventos eram grandes festivais religiosos que movimentavam todo o território grego, é a partir dessa ótica que se justificava a glória da recompensa, assim como a violência vista nos combates.

Depois de seu apogeu e declínio, os Jogos foram proibidos por serem considerados uma festa pagã. Durante toda a Idade Média, o esporte foi pouco praticado e era extremamente controlado, já que estava restrito apenas a membros de famílias nobres, não encontrando muitas possibilidades de desenvolvimento. Nesta época, a prática esportiva era simbolizada pela presença do herói guerreiro, já que frequentemente se associava às funções do combate.

ANDRIEU (2004) afirma que, muitas vezes, a história descarta os mitos por entender que se tratam de crenças ou histórias populares de dimensões esotéricas, ao mesmo tempo em que se busca um conhecimento dos acontecimentos, freqüentemente baseados justamente nessas histórias. Uma dessas buscas, em fins do século XVIII, culminou com as primeiras descobertas das ruínas do Santuário Sagrado de Olímpia, revelando, segundo CABRAL (2004) a primeira data histórica da Grécia atestada com precisão – 776 *a.C.* – ano que começaram a ser registrados os vencedores dos Jogos em Olímpia, fazendo com que as primeiras personalidades históricas conhecidas fossem os atletas

vencedores destes Jogos, mostrando o quanto à história helênica estava intimamente ligada a história do esporte.

Com isso, em princípios do século XIX vieram à tona grandes discussões sobre princípios da antiga Hélade. A (re)criação dos encontros esportivos independentes de festivais tradicionais ou eventos festivos se deu durante este mesmo século e foi bastante facilitado pela proximidade entre os vilarejos e pela pequena extensão geográfica da Inglaterra, o que proporcionava um maior intercâmbio entre as vilas e criando as primeiras rivalidades entre equipes. Foi neste país que o esporte criou seu espaço único e separado da vida cotidiana. Assim, a duração espaço-temporal específica a essa prática começou a ser vista como uma boa alternativa pedagógica (VIGARELLO, 2002).

A associação da inserção da prática esportiva pedagógica com a descoberta das ruínas helênicas resultou no surgimento de um princípio que tratava o esporte como um elemento educativo, o qual mais tarde seria conhecido como Olimpismo (MÜLLER, 2004). No final do século XIX e início do XX, um educador francês chamado Pierre de Coubertin, desenvolveu a idéia de que o esporte melhorava a formação intelectual e moral dos jovens. Além disso, pensava que a inclusão do esporte na escola, independente da tutela oficial do estado, levava as pessoas a terem maior autonomia, iniciativa e honra, com melhor capacidade para governar. Em meio a esse ambiente, Coubertin teve a idéia de recriar os Jogos Olímpicos. Com isso, ele desejava um evento onde se elevaria o estado de espírito, o ideal de pureza e moral, que iria além das competições esportivas, ofereceria um espetáculo com dimensões materiais e espirituais. De forma geral, o Olimpismo representa valores espirituais para vitórias materiais (ANDRIEU, 2004).

Semelhante ao desejo de Coubertin, as competições na Antigüidade eram exclusivas para homens livres, onde imperava o amadorismo. No entanto,

com o passar do tempo, iniciaram-se conflitos entre o amadorismo e o profissionalismo e a simples prática contra o espetáculo, quase o mesmo cenário visto na atualidade (BAILLETTE & BROHM 1995). Os eventos contemporâneos foram então se transformando até que o antigo culto aristocrático do herói acabou substituído pelo do campeão, levando QUEVAL (2004) a denominá-lo como o culto da performance. O autor ainda completa, dizendo que o mito do herói esportivo é definido como um campeão simbólico em que aquela sociedade se projeta como um espelho em sua ideologia. Essa idéia é corroborada por RUBIO (2001), que entende que esses feitos são interpretados e incorporados ao imaginário de sua época e de cada grupo social particular. O caráter agonístico do esporte, presente desde sua origem, contribui para o reforço desse imaginário.

Sustentando esse quadro temos o mito, entendendo-o como uma forma espontânea de compreender o mundo, facilitando a inserção do homem na realidade.

Em qual realidade?

Os grandes festivais, em geral, não eram simples comemorações, mas sim uma re-atualização. Eram a busca do espaço e do tempo sagrado original. BAILLETTE e BROHM (1995) e ANDRIEU (2004) entendem que o esporte como uma visão mítica do mundo, assim como a religião, propicia a entrada em um outro mundo, que longe dos problemas da realidade, reconforta o homem de possíveis frustrações, uma satisfação originada pela imaginação.

Independentemente de qualquer período histórico, as características fundamentais do esporte são as mesmas, por mais distintas que sejam as manifestações socioculturais de seu tempo. Ele não faz parte de um tempo histórico, mas sim da multiplicidade das histórias regionais, de forma que a

transição dos valores esportivos está muito mais associada à forma como a sociedade vê o mundo do que com as próprias mudanças de suas características.

Analisando a história do esporte e, conseqüentemente, da própria formação da sociedade, podemos entender que a prática esportiva é uma necessidade de todas as culturas, cada qual à sua forma, por se tratar de um confronto simbólico “mal disfarçado” (SAGAN, 1988). Encontramos símbolos de grande riqueza, tais como a bola, o tempo e o espaço, dando sentido especial ao esporte (COSTA, 1991). Associado a isso, temos a figura do herói, há muito tempo identificado como um indivíduo que se sobressaía em sua sociedade, capaz de realizar grandes feitos que ultrapassavam suas condições de simples mortal, se aproximando dos deuses. Era visto pelos habitantes de sua região como um semelhante, isto é, em condições iguais de existência, fazendo com que o tornasse um exemplo, uma referência aos mais jovens, conseguindo, desde os tempos mais antigos, seu espaço no imaginário coletivo.

Baseado na característica mítica do esporte e do herói, o francês Pierre de Freddy, Barão de Coubertin, desenvolveu o conceito de Olimpismo presente na Carta Olímpica (COI, 2001, p. 2), utilizado para a recriação dos Jogos Olímpicos, se referindo a uma:

Filosofia de vida que exalta e combina em equilíbrio as qualidades do corpo, espírito e mente. Ao associar esporte com cultura e educação, o Olimpismo se propõe a criar um estilo de vida baseado na alegria do esforço, o valor educativo do bom exemplo e o respeito pelos princípios éticos fundamentais universais.

Esse princípio, idealizado em fins do século XIX *d.C.*, era perfeitamente justificado pelo momento em que foi criado, onde o esporte era praticado principalmente como estratégia de controle do tempo livre, ganhando

grande importância como conteúdo de formação escolar (ELIAS & DUNNING, 1995; HUARD & WONG, 1990). No entanto, tal princípio, visto como a essência do movimento olímpico da era moderna, teve sua gênese cerca de dois mil e quinhentos anos antes.

Florescia nesta época a cultura helênica. Nela, mito e história se confundiam desde os seus primeiros habitantes, fazendo com que aquela sociedade desenvolvesse um profundo respeito por todas as figuras divinas que controlavam as forças da natureza, das quais eram dependentes. Nos rituais religiosos, o homem buscava transcender sua condição de humano e tentava aproximar-se dos deuses, a maneira encontrada para isso naquela sociedade eram as demonstrações de destreza física.

Dessa forma, foram instituídos os grandes Jogos Públicos que, com o passar do tempo, ganharam importância primordial na vida de qualquer cidadão grego. Como consequência disso, a educação grega, de certa forma, preparava o homem baseado nos ideais originados desses eventos dentro dos princípios da *areté*¹ (RUBIO & CARVALHO, 2005), isto é, o máximo conseguido pelo homem equilibrado e perfeito. Quando esse princípio foi transferido para o esporte ele pôde ser entendido como a conquista da vitória de forma nobre e cavalheiresca, buscando a superação das capacidades individuais. O desdobramento desse princípio foi o *kalocagathia*², cujo significado relaciona-se com a busca do belo e o bom, belo de corpo e bom de espírito. Os gregos acreditavam que um não poderia existir sem o outro e viam na prática da atividade física a melhor maneira de tornar o corpo belo e, conseqüentemente, educar o espírito (JAEGER, 2003).

O surgimento dos grandes Jogos na Grécia fez com que a imagem do herói fosse também fortemente contemplada no ambiente esportivo, talvez pela

¹ Embora não exista tradução exata, as expressões “virtude” e “excelência” são as que mais se aproximam.

² A busca pelo Bom e Belo (*Kalo* – belo, *Agathós* – Bom)

condição que o diferenciava das diversas formas de arte (CORDNER, 1988). Até o final dos Jogos da Antigüidade, muitos heróis surgiram, e ficaram marcados para sempre na história.

O filósofo Espinosa, citado por CHAUI (1995, p. 109) em sua abertura do Tratado da Reforma do Intelecto, expressa o que provavelmente teriam sentido os helenos daquela época, caso não conhecessem o significado e transcendência dos Jogos:

Tendo em vista que todas as causas de que me arreceava ou temia não continham em si nada de bom nem de mau senão enquanto o ânimo se deixava abalar por elas, resolvi, enfim, indagar se existia algo que fosse um bem verdadeiro e capaz de comunicar-se a todos e pelo qual unicamente, afastado tudo o mais, o ânimo fosse afetado. Mais ainda, se existia algo que, uma vez encontrado, me desse para sempre a fruição de uma alegria contínua e suprema.

E conclui em seu Quinto Livro de Ética:

E com certeza há de ser árduo aquilo que raramente se encontra. Como seria possível, com efeito, se a salvação estivesse à mão e pudesse encontrar-se sem muito trabalho, que fosse negligenciado por quase todos? Mas tudo que é precioso é tão difícil quanto raro.

Se Espinosa tivesse vivido na Antigüidade, possivelmente ele não se indagaria a esse respeito, e sentado, tentando conter um sorriso, assistiria aos Jogos.

2 OBJETIVOS

O objetivo principal deste trabalho é analisar a função e a importância do esporte, dos festivais esportivos e da religião para a cultura grega da Antigüidade, baseado essencialmente no imaginário daquele povo. Para tanto serão buscados na história da Grécia na Antigüidade, assim como em sua mitologia, elementos que apontem para essa direção associando-os ao surgimento e aderência das práticas esportivas por todo o território grego.

Compreender o significado e importância dos Jogos Públicos para a sociedade desse período, desde o período minóico até as invasões romanas, representa ampliar o conhecimento sobre os Jogos Olímpicos Contemporâneo, seu significado e sua relevância.

3 MÉTODO

O método utilizado nesse trabalho será a pesquisa histórica analítica, conforme descrita por THOMAS e NELSON (2002), recorrendo a fontes relacionadas à literatura, à filosofia, à história antiga e, especificamente, à história dos Jogos Públicos na Grécia antiga.

4 REVISÃO DE LITERATURA

4.1 Cultura

Por cultura, entende-se em seu sentido original ainda sob forma latina, como algo referente ao cultivo ou cuidado de algo que, com o passar do tempo, deixou de ser físico passando a ser também cognitivo. TYLOR³, citado por THOMPSON (2000, p. 171), entende a cultura como:

O conjunto inter-relacionado de crenças, costumes, formas de conhecimento, arte, etc., que são adquiridos pelos indivíduos enquanto membros de uma sociedade particular e que podem ser estudados cientificamente. Estas crenças, costumes, etc., formam um “todo complexo” que é característico de uma determinada sociedade, diferenciando essa sociedade de outros lugares e épocas diferentes.

De maneira geral, a cultura define a identidade de uma sociedade, modelada pelo tempo e passada através de padrões de formas simbólicas já incorporadas, como ações, manifestações verbais, além de outros objetos de igual valor simbólico, onde se partilham concepções, experiências e crenças.

Essas fórmulas simbólicas foram caracterizadas por THOMPSON (2000) em cinco formas distintas, de acordo com seus aspectos “intencional”, “convencional”, “estrutural”, “referencial” e “contextual”. O primeiro deles refere-se a elas como expressões de um sujeito e para um sujeito, através de formas e expressões produzidas. A segunda refere-se à aplicação de regras, códigos e convenções para a interpretação das formas simbólicas. O aspecto

³ E. B. TYLOR, *Primitive Culture: Researches into the development of mythology, philosophy, religion, language, art and custom*, v. 1, Londres, John Murray, 1903.

estrutural refere-se às suas características estruturadas. Na seqüência, o aspecto referencial traz a idéia de que cada uma das formas simbólicas representa algo e diz algo a respeito de alguma coisa. E por fim, o aspecto contextual quer dizer que as formas simbólicas sempre estarão contextualizadas nos padrões sócio-históricos das sociedades em que elas são produzidas, transmitidas e recebidas.

A cultura, segundo FERREIRA SANTOS (2004), pode ser entendida como um universo de criação, transmissão, apropriação e interpretação dos bens simbólicos e suas relações. O que caracteriza as várias culturas são os processos simbólicos envolvidos no ato criativo, bem como aqueles envolvidos em nossa capacidade de nos apropriarmos de seus conteúdos, sentidos e significados. Por meio de processos pedagógicos, isto é, através de processos de iniciação das gerações mais novas pelas mais velhas ou mais experientes, as sociedades vão ganhando sua identidade cultural.

José Carlos RODRIGUES⁴ citado por FERREIRA SANTOS (2004), afirma que as culturas, em um sentido menos abstrato, são sistemas simbólicos, ou seja, mais que somatórias de vetores, artefatos, crenças, mitos, rituais, comportamentos, etc. (como queria a definição inaugural de Tylor), cada cultura é uma gramática que delinea e gera os elementos que as constituem e lhe são pertencentes, além de atribuir sentidos nas relações entre os mesmos. As culturas não se definem apenas por seus vocabulários, mas principalmente pelas regras que regulam a sintaxe das relações entre os seus elementos.

Logo, se torna muito estreita a relação entre cultura e mito. De forma geral o mito é aquilo que se relata. De acordo com FERREIRA SANTOS (2004), é a narrativa dinâmica de imagens e símbolos que orientam as ações na articulação do passado e do presente, em direção ao futuro. A própria descrição de uma determinada estrutura de sensibilidade e de estados de alma que a espécie

⁴ J.C. RODRIGUES, Antropologia e Comunicação: princípios radicais, Rio de Janeiro, Espaço e Tempo, 1989.

humana desenvolve em sua relação consigo mesma, com o outro e com o mundo, desde que, descendo das árvores, começou a fazer do mundo um mundo humano. Daí também a importância das metáforas, um além sentido que impregnam a imagem e explode a sua semântica.

Como já foi dito, a principal característica das várias culturas são os processos simbólicos envolvidos no ato criativo, bem como aqueles envolvidos na nossa capacidade de nos apropriarmos dos conteúdos, sentidos e significados, de poder difundi-los pela comunicação e, sobretudo, de interpretá-los para a compreensão do mundo, e conseqüentemente, de nós mesmos. Os processos simbólicos podem ser transmitidos e comunicados envolvendo uma aprendizagem de auto-apropriação e interpretação, fechando e ao mesmo tempo, ampliando o conceito simbólico cultural. Segundo MERLEAU-PONTY (1962), a comunicação transcende o verbal e tem em nós mesmos uma poderosa ferramenta, a gesticulação cultural, moldada historicamente pela necessidade de comunicação, compreende um ato físico cheio de significados. É uma forma e um sentido que se interpretam configurada por uma determinada estrutura de sensibilidade. São excedentes do nosso relacionamento com o mundo e com o outro numa imagem arquetípica, ancorada no próprio corpo.

Esses excedentes de significados, que constituem a polissemia polifônica (as várias vozes dos vários significados), ondulam os oceanos de possibilidades humanas. E se existe uma “realidade real” do mundo concreto, então ela só pode ser organizada e aprendida na rede simbólica das práticas culturais (FERREIRA SANTOS, 2004).

O imaginário conclui e reinicia esse ciclo entre o mito e a cultura, ele é o resultado da co-implicação entre as pulsões subjetivas e as interações do meio ambiente cósmico e social, denominado por DURAND (2002) de trajeto antropológico. A parte dos conteúdos e relações estabelecida entre o corpo e o

meio se desenvolvem nas gesticulações culturais concentradas em sistemas que produzem uma imagem arquetípica, podendo ter dois caminhos, o racionalizante e o mitológico, o que nos faz voltar de novo ao início.

4.2 Princípios de Racionalidade

Iniciarei esse capítulo com uma passagem do romance “*A História sem Fim*” de Michael ENDE (1988, cap. IX), onde o autor consegue expor como os personagens do Mundo de Fantasia interagem com os personagens do Mundo dos Homens, em um diálogo entre Atreiu, o protagonista do livro, e Gmork, um lobisomem que consegue perambular livremente por entre os mundos, acerca da presença e multiplicação do Nada em sua terra e como as pessoas de Fantasia aparecem no mundo dos Homens. O personagem reflete sobre a ficção, a fantasia e a mentira que aos olhos de muitos parece ser a mesma coisa.

Gmork, o lobisomem, começa:

O Nada. Quando entram no Nada ele se apodera de você. Passa a ser como uma doença contagiosa, que cega os homens, tornando-os incapazes de distinguir entre a aparência e a realidade. Sabe o nome que eles dão a vocês? Mentiras! (...)

Você me pergunta como vai ser lá nesse mundo? Mas o que você é aqui? Figura de sonhos, invenções do reino da poesia, personagens de uma história sem fim! Você se julga real? Neste mundo você é, mas se entrar no Nada deixa de existir. Leva ao mundo dos Homens a cegueira e a ilusão (...)

Os habitantes de Fantasia transformam-se em devaneios da mente humana, em imagens geradas pelo medo, quando na realidade não há o que temer (...)

É por isso que os homens temem e odeiam Fantasia e tudo o que dela vem, querem aniquilá-la, mas não sabem que ao fazê-lo, aumentam a torrente de mentiras (...) só não pensarão em visitar Fantasia se pensarem que ela não existe (...) nada tem mais poder sobre os homens que mentiras, porque os homens vivem de idéias, e as idéias podem ser dirigidas, esse poder é o único que conta, e é por isso que tenho estado do lado do poder e o servi, para poder participar dele.

Quero dizer com isso que, durante muito tempo os seres humanos creditaram sua vida a uma procedência baseada em idéias mitológicas que explicavam de maneira satisfatória a origem da vida e os fenômenos da natureza. KANT (1959) diz em um de seus prolegômenos que, conforme o ser humano foi tomando maior conhecimento de si dentro do mundo, essas idéias foram sendo abandonadas aos poucos por pensadores e cientistas, até passarem definitivamente para o mundo da fantasia, sendo inaceitável tê-las como verdades.

Durante muito tempo, o ser humano creditou sua vida unicamente a uma complexa realidade divina, talvez o único modo possível de explicar sua existência.

Dentre as muitas construções mitológicas criadas por diferentes culturas nenhuma outra cultura exerceu tanta influência sobre o mundo ocidental como a grega.

As condições peculiares do território grego permitiram que desde a chegada dos Dórios, no século XII *a.C.*, os gregos tivessem no mar rotas comerciais com povos do Oriente, facilitando o intercâmbio cultural e incentivando muito a aventura das construções imaginárias (SOUZA, 1999), se distanciando cada vez mais da cultura arcaica.

A chegada dos Dórios, superiores fisicamente, empurraram os Aqueus que, até então ocupavam o território grego, para as pequenas ilhas e costa da Ásia Menor, onde lá fundaram colônias e expandiram a cultura helênica. Da poesia, cantavam o declínio de uma era, além das grandes epopéias, narradas e enriquecidas durante o tempo pelos *aedos* (poetas e declamadores ambulantes), das quais sobreviveram até os dias atuais apenas *A Ilíada* e *A Odisséia*, escritas entre os séculos X e VIII *a.C.*, atribuídas a Homero, de quem quase nada se sabe a respeito.

A antropomorfia dos deuses dava-lhes aspectos familiares e inteligentes, afastando os temores relativos às forças obscuras e incontrolláveis, gerando mais segurança à existência. A virtude (*aretê*), dada por Homero aos nobres (*aristoi*), diferenciava-os dos homens comuns, principalmente por estes atribuírem a sua árvore genealógica alguns dos deuses ou heróis antepassados. Entretanto, só isso não bastava, os nobres davam provas constantes de sua valentia, força e habilidade, que caracterizaram seus ancestrais, principalmente nas demonstrações físicas, de luta ou nos jogos atléticos. Mais tarde, a genealogia foi substituída pela espiritualidade, através de Platão e Aristóteles. Com Hesíodo, que também teria vivido no século VIII *a.C.*, e suas obras *Teogonia* e *O trabalho e os dias*, surgiu a noção de que a virtude (*aretê*) é filha do esforço e de que o trabalho é o fundamento e a salvaguarda da justiça (PESSANHA, 1999).

A moeda, surgida no século VII *a.C.*, dissociou gradualmente a idéia de aristocracia e consangüinidade. Junto com isso, surgia na Grécia em fins do século VI e início do V *a.C.* uma nova mentalidade, que vinha superar uma perspectiva da cosmogênese e da antropogênese.

TUCÍDIDES (2001), que viveu entre 460 a 400 *a.C.* em seu livro “*História da Guerra do Peloponeso*” também expõe de forma clara esse contraste entre mito e realidade, ao defender em sua obra:

À luz da evidência apresentada até agora, todavia, ninguém erraria se mantivesse o ponto de vista de que os fatos na Antigüidade foram muito próximos de como descrevi, não dando muito crédito, de um lado, às versões que os poetas cantaram, adornando e amplificando os seus temas, e de outro considerando que os logógrafos compuseram suas obras mais com a intenção de agradar aos ouvidos que de dizer a verdade uma vez que suas estórias não podem ser verificadas, e eles em sua maioria enveredaram, com o passar do tempo, para a região da fábula, perdendo, assim, a credibilidade (*Hist.* 1, 21).

E mais à frente em sua obra, em relação aos antigos habitantes da Sicília, diz que:

Os mais antigos que as tradições mencionam como habitantes de qualquer parte da ilha são os ciclopes e lestrigônios, a respeito dos quais não posso dizer a que raça pertenciam, nem de onde vieram e nem para onde foram. Limitemo-nos, pois, às estórias dos poetas e às opiniões de cada um a propósito deles (*Hist.* 6, 2).

CAMPBELL (2004) afirma que a vitória dos gregos sobre os persas ajudou-os a deixar de obedecer apenas a uma ordem cósmica preestabelecida, como servos de um Deus, e passarem a ter um maior discernimento racional, com suas obras celebrando a humanidade, e não a divindade. Este fato associado a um maior desenvolvimento cultural, fez com que os homens apresentassem soluções baseadas na razão para os problemas da natureza, substituindo a visão

mítica da realidade. O resultado disso foi o surgimento dos primeiros pensadores pré-socráticos (SOUZA, 1999).

A filosofia grega se iniciou então pela periferia de seu território, onde existia maior liberdade do julgo da tradição. No continente, enquanto a política ia se transformando, as idéias filosóficas aos poucos foram sendo incorporadas às atividades dos cidadãos. A seguir as principais características dos mais importantes pensadores pré-socráticos, que tiveram papel fundamental para a construção da racionalidade.

O primeiro filósofo empírico grego que se tem conhecimento foi Tales de Mileto, viveu aproximadamente entre 625/4 a 558 *a.C.*, era naturalista, e acreditava que o princípio de todas as coisas seria a água. Sua busca ativa e racional dos princípios das coisas inspirou novos pensadores. De Mileto vieram ainda Anaximandro (cerca de 610 a 547 *a.C.*) e Anaxímenes (cerca de 585 a 528 *a.C.*). O primeiro é considerado o iniciador da astronomia por definir um padrão para medidas estelares e, usando um princípio de pares de opostos (o qual também utilizava para definir todos os elementos da natureza), mostrava que a Terra estava suspensa no Universo, suportada por nada. O segundo, também relacionado a astronomia, dizia que a luz da Lua vinha do Sol, e substituiu a água pelo ar como princípio de tudo.

Já a matemática deve muito a Pitágoras de Samos (aproximadamente 580/78 a 497/6 *a.C.*), que nada tendo deixado escrito permitiu que sua figura fosse envolvida pelo fantástico. Os pitagóricos acreditavam que os números eram o princípio de todas as coisas. Essa primeira forma concreta de ciência deu início a uma onda de críticas às explicações mitológicas da realidade, onde o conhecimento, e não o êxtase, tornaram-se os meios de realizações (CAMPBELL, 2004). O primeiro a fazer isso foi o igualmente poeta Xenófanes de Colofão (570 a 528 *a.C.*), que da mesma forma critica a situação de honra dos

vencedores de Olímpia, dizendo que estes nada acrescentavam às suas cidades, dando o primeiro golpe contra o significado transcendente dos Jogos.

Por outro lado, era justamente durante a realização dos Jogos que eles conseguiam se reunir e divulgar suas idéias e assim, conquistar novos discípulos. Em virtude disso muitos filósofos ainda surgiriam. Havia entre eles um debate acalorado de idéias sugerindo uma espécie de competição, assim como os atletas competiam entre si. A existência do ser, por exemplo, foi motivo de muitas discussões entre Heráclito de Éfeso (540 a 470 *a.C.*), que acreditava na mutabilidade dos seres, e Parmênides de Eléia (530 a 460 *a.C.*), que criticava as idéias do ser e não ser, trabalhando com a unidade do indivíduo. A dialética, isto é, a argumentação combativa, foi inicialmente empregada pelo também eléio Zenão (504/1 *a.C.* a ?), que tinha como principais idéias o infinito e a noção espacial, com a representação no espaço e no tempo. Melisso de Samos, não se sabe ao certo quando nasceu, floresceu em cerca de 444/1 *a.C.*, também concebia a idéia do ser e não ser, unidade e pluralidade.

A supremacia da racionalização em detrimento do mito aconteceu com a discussão dos quatro elementos contra o princípio uno de Empédocles de Agrigento (490 a 435 *a.C.*), que preservou a idéia de seus antecedentes, combinando com as suas. Ele acreditava nos deuses e pensava que os homens eram deuses caídos, pagando por pecados. Em relação ao mundo, ele usava como base a dualidade como força criadora, amizade e inimizade, o bem e o mal, atração e repulsa e assim por diante. Depois dele, em meados do século V *a.C.*, vieram os pitagóricos Filolau de Crotona, e Arquitos de Tarento (cerca de 400 a 365 *a.C.*), que viam nos números uma verdade inabalável e tinham a matemática como ciência, apresentando provas de sua existência. Além disso, mostravam como o raciocínio podia ser usado contra as injustiças.

A primeira escola filosófica de Atenas foi fundada por Anaxágoras de Clógenos (cerca de 500 a 428 *a.C.*), que desenvolveu uma linha de pensamento pautado nas idéias de causa e efeito na natureza. Para Aristóteles, Anaxágoras foi o primeiro a ter plena consciência do que falou, ao contrário de seus antecessores, “*que dentre muitas idéias desorientadas, tinham uma ou outra boa*”. Seguindo a linha naturalista, Leucipo de Mileto, que nasceu por volta de 500 *a.C.*, iniciou a idéia do átomo, mostrando um princípio de racionalidade na pesquisa natural.

O último pensador pré-socrático foi Demócrito de Abdena (460 a 370 *a.C.*), que discutiu a essência das coisas, como leve e pesado, sólido e menos sólido, além de dizer que alma e mente representam a mesma coisa. Sobre o ser e o não ser, disse que se há movimento, deve haver espaço vazio, o que equivale a dizer que o não ser é tão real quanto o ser.

Sócrates nasceu em 470 ou 469 *a.C.* em Atenas, em um período que a Grécia vivia ainda a euforia frente a vitória contra os persas (PESSANHA, 1999), fato que, segundo CAMPELL (2004), fez com que os homens acreditassem mais em suas próprias conquistas e passaram a não ser mais tão dependentes das leis divinas. Com essa atmosfera, Sócrates encontra condições propícias para desenvolver seu pensamento e iniciar uma nova era de conhecimento baseada essencialmente no homem.

Enfim, a busca pelo conhecimento norteou o desenvolvimento do ser humano por toda sua história. Os primeiros estágios de avanço intelectual, entretanto, não tornaram isso tarefa fácil e, mesmo antes de haver uma linguagem já bem definida, há indícios de que o ser humano, desde os seus primórdios, já buscava elementos que sustentassem sua existência, busca que, ainda hoje, continua.

PEIRCE (1878/9) relata que, no final do século XIX *d.C.*, um dos principais objetos da pesquisa era de fixar uma opinião. A concepção que o pensamento ou o sentimento nos traz é certamente um progresso novo e muito importante. De certa forma, o problema se remete a como fixar uma opinião, não somente para o indivíduo, mas também para a sociedade. Abandonamos o espírito humano às causas naturais, sob sua influência, os homens direcionavam seus pensamentos e consideravam as escolhas de pontos de vista diversos, desenvolvendo gradualmente suas crenças em harmonia com as escolhas naturais. Esse método conduz a maturidade das concepções do domínio da arte, exatamente como fizeram os povos da Antigüidade.

A autonomia da ciência, segundo BOURDIEU (2001), foi sendo conquistada pouco a pouco contra os poderes religiosos, políticos e até mesmo econômicos, além de ir de frente contra os burocratas do estado, que viam suas condições mínimas de independência sendo enfraquecidas. Seu desenvolvimento não foi um processo contínuo, mas marcado por uma série de rupturas e por alternância de períodos de ciência normal e de revoluções dentro de um movimento de acumulação contínua. WHITEHEAD (1929), completa dizendo que a função da razão é um dos tópicos mais antigos de discussão filosófica, sempre associada a uma outra coisa (fé, autoridade, imaginação...), afirmando que sua função é de promover o entendimento da vida. No início explicava a origem das espécies, mas falhava em determinar o surgimento de organismos mais complexos. De forma geral, se desenvolveu de três maneiras, a de viver, de viver bem, e de viver melhor, isto é, estar vivo, viver de forma satisfatória e melhorar a satisfação, direcionando seu desenvolvimento e operando as realizações teóricas. Cada metodologia possui sua própria história. Primeiro representa uma coordenação entre pensamento e ação, expressando a satisfação

da existência, de viver bem. Determinando o destino das espécies, conseguimos estabilizar, tornando-nos livres e entrando na aventura de viver melhor.

Ainda sobre a razão, o mesmo autor diz que os gregos possuíam duas figuras exemplares, a saber, Platão e Ulisses. O primeiro tinha a sua razão baseada nos deuses, e o segundo na astúcia. Respectivamente, a razão procurando um completo entendimento e a razão buscando um método imediato de ação.

Desta forma, então, o pensamento se formou para o conhecimento da realidade (PATY, 2004). Deve-se então considerar que o conhecimento humano exprime um mundo racional ao mesmo tempo em que transcende raciocínios imediatos da experiência singular. Esse conhecimento proporciona ao indivíduo, uma compreensão do mundo material a partir de suas dimensões físicas, biológicas e sociais, da mesma forma que os objetos matemáticos. As condições do pensamento racional, como acredita Kant, implicam em um princípio de causalidade, clara para a construção de uma inteligibilidade do mundo de existência material, demonstrado cientificamente.

Nesse caso a ciência faz a representação teórica e se apresenta como um sistema de conceitos que regulamentam proposições reportadas as propriedades gerais da natureza. Essas propriedades, bastante específicas, descrevem as diversas teorias dinâmicas, referentes, em definitivo, ao mundo físico e seus objetos. Nesse sentido D'ALEMBERT⁵, baseado em Descartes e em Kant, citado por PATY (2004), designa dois pontos limites para essa discussão: o conhecimento de si próprio e o conhecimento do mundo real, exterior ao indivíduo.

Sendo assim, o conhecimento não é previsível, ele é objeto de descoberta, precisamente de invenções, invenções criativas, por elaboração e

⁵ J. R. D'ALEMBERT, *Elémens des Sciences*, In: D'Alembert et Diderot, V. 5, 1755.

construção do material simbólico do pensamento racional. Neste caso a pesquisa científica sistematizaria seu movimento, aprofundando-o e ampliando-o (PATY, 2004).

Conforme BOURDIEU (2001), o repertório empirista é característico dos papéis formais das pesquisas experimentais, que são escritas baseadas em representações empiristas da ação científica. Os estudos de laboratório seriam então uma importante força contra a visão global empirista. Seus módulos de ciência são o resultado de um processo de fabricação, no qual o laboratório, ele mesmo um universo artificial, parte o mundo em pedaços, físicos, sociais e também materiais, criando fenômenos elaborados e testando teorias que não existem a não ser pelos instrumentos laboratoriais.

WHITEHEAD (1929) escreve que a pesquisa por si pode nada representar, tanto no campo físico, onde as formas definem fatores, como no mental, no qual as formas conectam ocasiões imediatas com ocasiões futuras. Dessa forma, não basta apenas elaborar a metodologia, mas colocar experiências conscientes para detalhar operações possíveis dentro dos limites desse método, ou então, caminhar sobre experiências práticas. A história da razão especulativa é curta, pertence à história da civilização e retrocede seis mil anos, mas o grande avanço veio com os gregos. Eles descobriram a matemática e a lógica como métodos de especulação. Com isso, eles puderam fazer uso de um teste objetivo com um método progressivo, não apenas baseados na visão mítica. Chineses e indianos também produziram variáveis do mesmo método, porém os orientais basearam suas descobertas quase que exclusivamente em aspectos míticos e religiosos. A diferença principal entre essas culturas estava entre o conservadorismo oriental contra as experimentações inventivas e racionais da escola grega, principalmente pós-Socrática (CAMPBELL, 2004). A tecnologia também contribuiu para esse quadro, mas ela quase nada avançou nos últimos

três mil anos em comparação com os últimos cento e cinquenta, conseqüência da aproximação e contato da razão especulativa e da prática. Enquanto uma olhava para atividades teóricas, a outra buscava por metodologias. Esse avanço, iniciado no século XIX da era moderna, deveu-se à invenção de novos instrumentos científicos, que iam coletando dados e introduzindo, aos poucos, outros elementos de discussão, principalmente da noção do observável “mas não observado”, como as ondas eletromagnéticas. O antagonismo entre filosofia e ciências naturais, produziu limitações no pensamento dos dois lados.

De qualquer forma, a fé científica foi construída, comunicada e avaliada sob uma forma de proposições escritas e os trabalhos científicos tornaram-se, por essência, uma atividade literária e interpretativa (BOURDIEU, 2001). Assim é que o trabalho histórico de elaboração, retificação, de familiarização e de assimilação que representam todo o processo de conhecimento, chega a nós por nos permitir conceber elucubrações, possibilitando ao pensamento humano compreender qualquer coisa do mundo (PATY, 2004).

4.3 Mitologia

O estudo comparativo das mitologias, como mostra a obra de CAMPBELL (1992), nos compele a ver a história cultural da humanidade como uma unidade, ou seja, achamos o roubo do fogo, o dilúvio, a terra dos mortos, o nascimento de uma virgem e o herói ressuscitado, no mundo todo, sob novas combinações e se repetem como elementos de um caleidoscópio.

Todas elas foram criadas a partir de um único fundo de motivos mitológicos. Foram selecionadas, organizadas, interpretadas e atualizadas de

modos diferentes, de acordo com as necessidades locais, mas veneradas por todos os povos da Terra.

Sendo assim, o homem aparenta não se sustentar no universo sem a crença em algum poder. Com a herança geral dos mitos, na verdade, a plenitude de suas vidas pareceria estar na relação direta entre a profundidade e a extensão, não do seu pensamento racional, mas de sua mitologia local.

O mito é o princípio da vida, a ordem eterna, a fórmula sagrada para qual a vida flui quando esta projeta suas feições para fora do inconsciente. Este pode ser pessoal, o qual JUNG (1991) descreveu como o contexto de imagens esquecidas, ou pode ser coletivo, determinado pelos arquétipos.

No entanto, nenhum sistema mitológico pode explicar sua função em termos de imagens universais da qual ele é constituído. Tais imagens levam as energias da psique para um contexto mitológico e as une à faixa histórica da sociedade, portanto, a mitologia possui um caráter progressivo e os ritos de iniciação possuem um papel fundamental neste processo (CAMPBELL, 1992).

A florescência dos ritos resultou de uma percepção cósmica, de tamanha força que todo sentido, princípio estruturador do universo, durante certo período da história humana, parece estar contido nele. Os ritos, segundo as palavras de Campbell, eram representações dessas concordâncias, de maneira comparável às fórmulas da física moderna, escritas, porém, não preto no branco, mas na carne humana.

A idéia elementar jamais é, ela própria, representada em mitologia. Ela é sempre transmitida por meio de idéias étnicas ou formas locais, regionalmente condicionadas e podendo refletir atitudes de resistência ou de assimilação. Por isso, as imagens do mito, jamais devem ser uma representação direta do segredo total da espécie humana, mas apenas o propósito de uma atitude, o reflexo de uma posição, uma postura da vida e uma maneira de jogar o jogo, e onde as

regras ou formas de tal jogo são abandonadas, a mitologia dissolve-se, e com ela, a vida.

O material do mito lida com os termos que se mostram mais adequados à natureza do conhecimento da época (CAMPBELL, 1997), além de estar intimamente associado à sociedade no qual está inserido.

Dessa forma, ela não é um fenômeno recente. Joseph CAMPBELL (1992) mostra que ela acompanha a evolução do homem há muitos anos. Em aproximadamente 600.000 *a.C.* no Período Paleolítico, mais precisamente no Estágio do Plesiantropo, tem-se indícios de que os seres primitivos daquela época se apegavam a alguns objetos e que existiam algumas pequenas brincadeiras além de danças. Esses indícios podem ser o início da mitologia. No Estágio do Piterantropo, cerca de 400.000 *a.C.*, os “homens” já andavam eretos, possuíam um cérebro de 900 cm³ (contra aproximadamente 1500 cm³ do *Homo Sapiens*), e já tinha conhecimento do fogo. Eles possuíam algumas ferramentas que pareciam não ter utilidade no cotidiano, podendo ser utensílios para cerimoniais.

No Estágio do Homem de Neandertal, de 200.000 *a.C.* a 75.000 *a.C.* (ou 25.000 *a.C.*, não está bem determinado), já havia o domínio do fogo e o uso de vestimentas, além do fato de a capacidade cerebral ser entre 1.250 a 1.750 cm³. As evidências mostram rituais predominantemente voltados à caça, assim como mostram sepultamentos cerimoniais em posição fetal (volta ao útero), juntamente com mandíbulas de javali, sendo esse um forte indício da existência de certos sacrifícios, os quais podem ser os primeiros ritos religiosos.

O próximo Período, o Paleolítico Superior, inicia-se com o Estágio do Homem de Cro-Magnon, que viveu entre aproximadamente 30.000 *a.C.* a 10.000 *a.C.*. Estes andavam eretos e possuíam uma capacidade cerebral superior a do *Homo Sapiens* entre 1.590 a 1.880 cm³. Uma das principais características do

Homem de Cro-Magnon era a fabricação de estatuetas femininas com os seios e quadris bem enfatizados, em clara alusão aos mistérios da fertilidade. São divididos em três espécies diferentes, cada qual com distintos valores mitológicos. Os *Aurinhacenses* possuíam estatuetas femininas e deixaram inscritas muitas pinturas rupestres. Além disso, realizavam seus rituais em cavernas, cuja simbologia representa a mesma esfera e substância da noite, do céu noturno e das trevas. A outra espécie eram os *Salutreanos* que também possuíam estatuetas de mulheres e também de animais. Por terem sido encontradas abandonadas em grutas, acredita-se que os membros desse grupo podem ter seguido a linha dos *Aurinhacenses*. A última espécie eram os *Madalenianos* que também realizavam seus rituais em cavernas, embora tenham tido como principal ídolo o Sol e algumas estrelas, além de possuírem capacidade cerebral igual a do homem contemporâneo (1.500 cm³). O último estágio desse período foi o Microlítico-Capartano que se iniciou entre 30.000 *a.C.* a 10.000 *a.C.* e terminou em 4.000 *a.C.*. Os povos dessa época possuíam forma expressiva de arte e realizaram inovações na caça, além de ser uma raça mais “tecnológica”. Os Xamãs passaram a ser substituídos pelo grupo como detentores do poder sagrado e as cavernas continuavam a ser os locais dos rituais.

Por fim, o último período é o Neolítico, no qual ocorreu o surgimento das civilizações do Oriente próximo, de aproximadamente 7.500 *a.C.* a 2.500 *a.C.* A origem dos motivos mitológicos mais desenvolvidos aconteceu aproximadamente nesta época, em meio a proteção dos vales e montanhas da Ásia Menor, Síria, Norte do Iraque e Irã, onde as técnicas de agricultura e criação de gado foram se desenvolvendo, facilitando o surgimento de aldeias auto-suficientes. Essa pode ter sido uma das razões para o desenvolvimento do pensamento do ser humano que se vendo desobrigado das necessidades da

sobrevivência, pôde se sentir livre para desenvolver seus pensamentos, facilitando o surgimento das primeiras formas de ciência (CAMPBELL, 1992). Ainda existiam os cultos às forças femininas e apareciam as idéias conscientes das oferendas aos deuses, almejando algo em troca. Desenvolveram-se também nesse momento os mitos da serpente. Neste período, inicia-se um conflito entre o poder masculino da conquista contra a fertilidade feminina que, como se viu anteriormente, era até então o principal motivo dos rituais.

Em relação a isso, CAMPBELL (2004), diz que em um período primitivo, prevalecia uma ordem essencialmente orgânica e vegetal, não heróica da natureza e das necessidades da vida ao contrário do momento posterior dominado pelo ímpeto guerreiro do patriarcado, onde tudo o que era bom e nobre estava associado aos novos senhores deuses heróicos, deixando para os mortais apenas o caráter de obscuridade. No matriarcado, os aspectos claros e obscuros da vida eram tratados iguais e conjuntamente como partes inerentes da existência. Os ritos desse período não tinham o espírito alegre das festividades dos Jogos Atléticos e do teatro associados à Grécia Clássica. Ao contrário dos rituais celebrados na Grécia Clássica patriarcal, realizados em ricos templos, com carne de boi e dirigidos para cima, os sacrifícios à Grande Mãe eram de porcos e por vezes de seres humanos, sempre dirigidos para baixo, para a terra, em arvoredos e campos sombrios, onde o pensamento fugia ao “*dou-te para que me dê*”, mas “*dou-te para que parta*”. A imagem frequentemente escolhida era a da serpente. E foi justamente a serpente a vítima de todas as grandes batalhas das novas divindades masculinas. Alguns exemplos podem ser encontrados na Bíblia, que narra a luta entre Jeová e Leviatã, na poesia grega, que descreve a batalha entre Zeus e Tifão, e na Índia, entre Indra e Vritra. Em todos os casos era a serpente o monstro derrotado, símbolo do matriarcado, destruída pelo ímpeto guerreiro do patriarcado.

Foi neste período que ocorreu a grande transição entre aqueles povos primitivos com as primeiras formações de uma sociedade mais organizada. Em seu início, no estágio do Protoneolítico, de 7.500 *a.C.* a 5.500 *a.C.*, os homens ainda eram coletores e iniciou-se a domesticação de animais. Já no Neolítico Basal, que vai de 5.500 *a.C.* a 4.500 *a.C.*, começou a haver um assentamento em pequenas aldeias e a manufatura de tecidos, cerâmica e casas. Nesta época, as mulheres ocupavam um lugar de auxiliares simbólicas do cultivo da terra.

O estágio que segue o milênio seguinte, entre 4.500 *a.C.* a 3.500 *a.C.* é o Neolítico Superior, onde há o aparecimento de um grande número de artefatos de cerâmica com desenhos e formas bastante elaboradas, prenunciando um grande desenvolvimento social e intelectual que estava por nascer. Isto de fato pode ser notado nos mil anos subseqüentes até 2.500 *a.C.* com o surgimento das cidades-estados hierárquicas. Nesse momento assiste-se ao surgimento das ciências, dos sacerdotes e inicia-se a observação das “esferas celestes” (teoria de organização cósmica a qual dividia os astros presos em sete diferentes esferas) com sua adaptação para a estrutura social da época, o monarquismo, na qual o rei era considerado o centro da vida social tendo a cidade orbitando a sua volta, assim como a Terra está para os astros. Desenvolve-se também um sistema para medir o tempo pela posição dos astros e, concomitante a isso, surge a escrita, a roda e os sistemas de medição decimal e sexagenal (CAMPBELL, 1994).

Nessa época, na ilha de Creta, assistia-se uma continuação do culto à Deusa-Mãe, enquanto no continente os povos patriarcais guerreiros realizavam conquistas e invasões, com a conseqüente transformação da cultura de conquistadores e conquistados. As invasões Indo-européias vieram da região situada ao norte do Mar Negro, onde viviam raças biologicamente diversas, muito embora falassem línguas semelhantes. O surgimento do bronze favoreceu o desenvolvimento de utensílios e armas mais resistentes o que transformou a

vida destes povos, antes pacíficos, levando-os a partir para a expansão, marcando este período com diversas formas de guerras.

O encontro entre o masculino e o feminino na mitologia grega foi menos conflituoso, uma vez que na dinâmica do panteão grego os deuses patriarcais não exterminaram as deusas locais, mas adotaram uma outra estratégia, desposando-as, dando início a grande família Olímpica. A religião grega se desenvolveu a partir de ideais de duas populações de raças diferentes, a pré-helênica e os indo-europeus. CAMPBELL (2004), afirma que uma diferença crucial entre esses dois grupos pode ser sentida entre a religião predominantemente emocional da população pré-helênica, que parece ter sido marcada por uma tendência essencialmente mística, e a religiosidade comedida dos invasores indo-europeus, que confiavam a seus deuses a proteção das leis não escritas de sua ordem patriarcal.

O conflito entre essas duas formas religiosas pode ser observado no modelo da guerra grega entre Titãs e deuses que simbolizava a batalha entre a cria escura da Grande Mãe, gerada pelo seu próprio poder feminino, contra os claros e brilhantes filhos secundários, fecundados pelo macho. Esse foi um dos resultados da conquista dos invasores patriarcais nômades sob a ordem matriarcal local, como parte das reformulações das tradições locais, que eles foram adaptando aos seus próprios fins. Esse tipo de ação é chamado por CAMPBELL (2004) de “difamação mitológica”, que consiste na redenominação dos deuses de outros povos, deixando-os em um nível de inferioridade, normalmente associados a demônios, ao mesmo tempo em que elevam os seus próprios deuses ao domínio do Universo. Criam-se, então, mitos primários e secundários para ilustrar a fraqueza e a malícia dos demônios e o poder e a majestade dos grandes deuses. Isso é uma clara demonstração da formação de uma nova estrutura do pensamento humano, estendido a um alcance universal. A

batalha entre os Deuses e os Titãs representou a luta entre dois aspectos da *psique* humana e ocorreu em um momento crítico de sua história, quando os símbolos masculinos heróicos claros e racionais superavam os misteriosos e obscuros símbolos femininos encravados no interior de seu próprio inconsciente.

Por toda essa época e por muito tempo ainda em um período posterior, insistia-se em pensar na divindade como uma espécie de fato, a noção de algo que simbolizava a transcendência e os mistérios. Exemplos de tais práticas são animais como a Serpente e o Leão, enquanto a primeira representava a Lua, a vida, a consciência e o nascimento e a morte, o segundo significava o Sol, e como ele a vida absoluta. Eram figuras presentes em quase todas as culturas primitivas (CAMPBELL, 1990, 1992).

Essa foi a herança e o quadro que os gregos receberam para desenvolver seu universo mitológico. As inúmeras semelhanças entre a mitologia grega e a Indonésia em sua estrutura, acusavam um princípio comum em um passado remoto. Essa condição não é prerrogativa apenas dessas duas culturas, mas de muitas outras, uma vez que a mitologia e seus rituais buscam sempre por uma renovação do sacrifício do próprio Deus no princípio, o que originou o mundo conhecido do qual todos fazemos parte. CAMPBELL (2004) atribui quatro funções à mitologia: a primeira era de trazer a tona e sustentar um sentido de espanto diante dos mistérios da existência; depois, de oferecer uma cosmologia que sustentará e será sustentada por aquele sentido de espanto diante do mistério de uma presença e da presença de um mistério; a terceira era de garantir a ordem social vigente, para integrar organicamente o indivíduo em seu grupo; e por fim a quarta, de introduzir o indivíduo na ordem das realidades de sua própria *psique*, orientando-a para seu próprio enriquecimento e realização espiritual.

Os mitos, portanto, foram criados para validar costumes e sistemas de valores de sua sociedade, não como uma preocupação em descrever uma ordem factual dos acontecimentos, mas apenas de dar um certo suporte sobrenatural a uma ordem social e um sistema de crenças. Como diz CAMPBELL (2004, p. 110):

Essa era, portanto – como o é e sempre foi, para aqueles em cujas mentes o bem de uma sociedade tem prioridade sobre a verdade –, uma justificativa adequada para qualquer ficção que a mentalidade da época pudesse estar persuadida a aceitar.

No início, os poderes sagrados ficavam restritos nas mãos de poucas pessoas “escolhidas”, os chamados xamãs, eram estes quem centralizavam as mensagens do mundo oculto e dirigiam os rituais. A subjugação dos xamãs pelos deuses e sacerdotes começou com a vitória do estilo de vida Neolítico sobre o Paleolítico, e talvez já possam estar acabando hoje:

Nesta época de irreversível transição da sociedade agrícola para a industrial, quando não mais a devoção da agricultura, curvando-se humildemente diante das vontades do calendário e dos deuses da chuva e do Sol, para a magia dos laboratórios e foguetes espaciais, indo onde outrora foi lugar dos deuses, iluminavam a promessa de benefícios futuros (CAMPBELL, 1992, p. 231).

Mas não avancemos no tempo.

O mesmo autor diz que um princípio fundamental da tradição cristã fez parecer que era um ato de blasfêmia comparar a bíblia com elementos de outras mitologias no mesmo plano conceitual. Enquanto os mitos gregos eram reconhecidos como pertencentes a uma ordem natural, os da bíblia eram

sobrenaturais. Os heróis clássicos eram tidos como obras de ficção, enquanto que os hebreus tinham que ter uma história factual. É interessante notar que ao mesmo tempo em que há uma enorme bibliografia de pesquisas usando como referência os fragmentos de mitos contidos na Bíblia, os historiadores não ousam fazer o mesmo com os relatos de Homero ou Hesíodo. Interpretar um poema como crônica da vida é perder o essencial. Contudo, os elementos fabulosos comuns às duas tradições mediterrâneas orientais, exatamente contemporâneas, provêm da precedente civilização mesopotâmica da Idade do Bronze. Tal origem acabará determinando o caminho de seu desenvolvimento.

No início, enquanto os homens ainda eram completamente dependentes das forças da natureza e não possuíam qualquer conhecimento sobre suas manifestações, o temor frente ao desconhecido embasava o respeito dirigido a deuses superiores.

No período Paleolítico, exatamente como na idade muito posterior das primeiras sociedades agrícolas do Oriente próximo, o corpo feminino era vivenciado em sua própria natureza como um foco de força divina e um sistema de ritos era dedicado a seus mistérios (OTTO, 2005). Para as sociedades de caçadores e agricultores, o conceito de terra-mãe, como gestadora, nutridora e sepultadora, representava o retorno ao útero e, conforme o homem foi adquirindo uma maior consciência, a imagem da mulher participativa fez com que o indivíduo faltasse em suas funções masculinas e regredisse no sistema e no tempo, reativando o contexto assustador do útero materno e do pai temível. Essa imagem norteou e sustentou (sustenta ainda, porque não?), um sistema no qual domina o patriarcado que, como veremos, se inicia com os gregos e se institui com os romanos.

Segundo CAMPBELL (1994), a teologia grega não foi formulada por clérigos e nem mesmo por profetas, mas por artistas, poetas e filósofos. Ninguém

ditava os termos da crença. Eram personificações trazidas à existência pela criatividade e imaginação humana que, por sua vez, foram bastante influenciadas pelas culturas provenientes do Oriente próximo, sendo a Índia o principal berço dessas idéias.

Claro, cada sociedade desenvolveu sua rede simbólica de acordo com suas realidades. No Oriente houve uma tendência em valorizar a transcendência, o pensamento e a imaginação, não podendo estes serem qualificados, enquanto no Ocidente a origem da existência era normalmente creditada a um criador, sendo o homem sua criação, dois seres distintos. ZIMMER⁶, citado por CAMPBELL (2004, p. 191) corrobora essa afirmação ao observar que:

A escultura grega desenvolveu-se, até seu ápice de perfeição, por meio da representação dos belos corpos atléticos de jovens e meninos que ganhavam troféus por lutar e correr nas competições religiosas nacionais de Olímpia e outros lugares. A indiana, em seu turno, no período de apogeu, apoiava-se nas experiências íntimas do organismo vivo e nos mistérios do processo vital, que provêm da consciência interior alcançadas pelas práticas ióguicas (...) A arte grega resultou das experiências da visão; a indiana, das experiências da circulação do sangue.

Na Grécia, o fato de os deuses, no princípio, serem filhos do *Caos* e da *Terra*, assim como os homens, não terem sido gerados por alguma força criativa, mas foram surgindo como frutos espontâneos e naturais de sua própria ordem, facilitava essa forma de pensamento.

Contudo, os mitos não podem ser entendidos simplesmente pelo seu sentido literal, e sim como uma expressão de concepções mais profundas, que procuram compreender o mundo de maneira espiritual, tal qual uma unidade.

⁶ H. ZIMMER, *The Art of Indian Ásia*, Concluído e editado por Joseph Campbell, Nova York, Pantheon Books, 1955.

Como diz Joseph CAMPBELL (1994, p. 77), “*não comemos o cardápio confundindo as letras com aquilo a que elas querem representar, porque fazer isso com os deuses das diversas religiões?*” Os símbolos permanecem como meios convenientes adaptados às necessidades de compreensão.

Durante o desenvolvimento cultural do ser humano, as várias culturas foram vivenciadas e comparadas, havendo então uma tendência inconsciente de julgamentos e eliminação das menos aprazíveis, transformando as restantes. As religiões possuem em comum o espanto frente a algo inexplicável e a redenção e salvamento de um mundo que perdeu o brilho, ou seja, é o *Mito do Eterno Retorno* presente em todas as manifestações da natureza e das quatro idades da humanidade, que sempre em sua evolução, tende ao pior, para apenas ressurgir.

Conforme o pensamento humano foi se desenvolvendo, e com ele, as idéias do sagrado, a identificação do divino passou a deixar um plano terreno, visualizado na figura do Rei, para um plano ultraterreno. Com isso, o Rei deixou de ser deus para ser apenas um servo D’ele. O homem não tinha sido feito para ser Deus, mas para conhecê-lo, honrá-lo e servi-lo, de modo que o próprio Rei, a anterior personificação do divino na Terra, era agora apenas um sacerdote oferecendo sacrifícios Àquele acima, não a si próprio. Essa ligação do homem com o divino é o que se denomina de religião.

Seu início se deu provavelmente com a adoração das forças da natureza. No Oriente próximo, como vimos, foram encontradas estatuetas de cerca de 4.500 *a.C.*, que possivelmente representavam o Touro, induzindo a representação da deusa Terra sendo fertilizada pelo Touro Lua. Por volta de 3.500 *a.C.*, com a passagem da caça para a agricultura e domesticação de animais, o homem pôde usar mais de seu tempo para pensar e contemplar a natureza de forma racionalizada, afetando as formas e funções dos rituais.

Nas várias civilizações, as diferentes culturas fizeram com que aparecessem diversas manifestações dessa mesma estrutura. No Egito que, provavelmente, foi ocupado por povos também oriundos do Oriente próximo, existia a figura do Faraó, o deus vivente, o centro, a síntese da esfera (do próprio universo) na qual atuam os pares de opostos e, por isso, acompanhá-lo na morte era o mesmo que permanecer em vida. Esses soberanos eram conhecidos como “os dois senhores”, um sistema baseado na crença de que o Rei, embora físico, tinha um corpo divino, uma pessoa com duas naturezas, tal como defende KANTOROWICZ (1998) em seu trabalho “Os dois corpos do Rei”. Associado a esse quadro, ou ainda fundamentando esse quadro, vinha a idéia de que “se o Rei era um escolhido de Deus e defendia este reino, eu pertencço a esse reino e, portanto, eu pertencço a Deus”. Apesar de se auto proclamar um deus, não o era verdadeiramente, e o culto ao seu “eu” depois da morte procurava apenas assegurar-lhe as condições semelhantes às que tinha em vida.

As civilizações do Vale do Indo (2.500 a 1.500 *a.C.*) realizavam cultos à Deusa-Mãe até um período muito superior, e em nenhum outro lugar do mundo foi tão elaborado e desenvolvido. Depois veio o Período Védico (1.500 a 500 *a.C.*), dominado por cavaleiros com gana de expansão. Por isso, os cultos que no início eram ao Touro e à Grande Deusa (fertilidade), posteriormente passaram ao Leão, que devorava o Touro, tal como um guerreiro. E só bem depois veio a Ioga.

Ouve uma grande crise espiritual na Índia depois da chegada dos Indo-europeus, momento em que o mito comum começou a se tornar filosofia, dando origem ao período dos Vedas, uma coletânea de hinos nos quais se manifesta o conhecimento (Vedas, do sânscrito *ved* – conhecimento). A semelhança da mitologia indiana com a grega fica clara na frase de Alexandre, *O Grande*, que diz, “*aquele a quem chamamos de Zeus, vocês chamam de Indra*”. A mitologia

da Índia caminhava por um relacionamento único com a natureza, personificado pelo budismo, baseado no desejo e no medo. O desejo ilusório e medo da perda eram as duas circunstâncias que faziam com que o indivíduo não sentisse sua existência e, afastando-se disso, atingia o Nirvana. O Budismo expandiu-se para o Oriente e na China transformou-se no confucionismo, que pregava a união com sua sociedade (CAMPBELL, 1997).

O medo imposto através dos cerimoniais e poderes aparentes de seus encantamentos védicos foi o meio utilizado pela casta sacerdotal da Índia para conquistar superioridade sobre a nobreza. No início, prevalecia a súplica aos deuses e, depois, vieram os poderes através da força dos rituais. A base mitológica dos cultos da Índia e da Grécia era muito semelhante. As lutas de Siva e, posteriormente, o domínio e poderio de Indra eram muito parecidos com toda a Titanomaquia grega, na qual Zeus assumiu o controle do mundo, e à semelhança do Olimpo, os deuses indianos tinham como principal morada o Monte Sumeru. Um dos fatores da diferença no desenvolvimento das duas mitologias foi que enquanto as águas do Mediterrâneo convidavam os gregos a conhecerem seus horizontes, a vastidão das terras e montanhas da Índia era sempre motivo de medo e apreensão frente a chegada de uma força infinitamente superior a dos homens. Então, de um lado tem-se a esfera européia, com a progressiva segurança do homem em um mundo onde ele poderia se sentir em casa, na qual os deuses e os mitos de herança arcaica ganharam uma forma antropomórfica. De outro lado, a Índia, onde o aspecto de espanto, o grande medo e poder exterior, a força sobre-humana e a sublimidade transcendente alcançaram tal proporção que mesmo no coração do homem a humanidade se dissolveu e nela penetrou a inumanidade de Deus (CAMPBELL, 1994). Esse ambiente mostrou-se ideal para o aparecimento da Yoga como prática transcendente, já que sua autoria é atribuída a Siva (SINGH, 1990), e o

surgimento do budismo. Aqui também encontramos antigos jogos simbólicos para marcar particularidades das estações.

Foi justamente no Oriente próximo nuclear, particularmente na Síria, que a civilização básica de Creta se originou e, para CAMPBELL (1994), por mais original e única que pareça qualquer uma das antigas civilizações, nenhuma surgiu independentemente de forma espontânea. Havia um grande movimento histórico, uma concatenação de movimentos que se irradiavam de uma mesma fonte.

Portanto, os mitos, os símbolos e os ritos exprimem, em planos diferentes e com os meios que lhes são próprios, um sistema complexo de afirmações coerentes sobre a realidade última das coisas.

Para o homem arcaico, a realidade é função da imitação de um arquétipo celeste. Os rituais e os gestos profanos significativos só assumem o significado que lhes são atribuídos por repetição deliberada desses atos praticados na origem por deuses, heróis ou antepassados. Estamos sempre ligados a um lugar sagrado, muitas vezes identificado como o centro do mundo, o qual Mircea ELIADE (1969) chamou de Simbolismo do Centro e, sendo um *Axis Mundi*, a cidade ou o templo sagrado são considerados como ponto de encontro entre o céu, a terra e o inferno. O centro se torna a zona sagrada por excelência, da realidade absoluta.

Qualquer ação com significado determinado participará do sagrado, e apenas são profanas aquelas que não possuem um significado mítico. A repetição é uma reatualização dessas ações sagradas e todos os atos importantes da vida cotidiana foram revelados na origem por heróis ou deuses. Ao repetir o sacrifício arquetípico, o sacrificador abandona o tempo profano e entra no imortal. Conseqüentemente, a imitação de um modelo arquetípico é uma reatualização do momento mítico em que o arquétipo foi realizado pela primeira vez, de forma

que todos os rituais imitam um arquétipo divino cuja reatualização contínua decorre num só e único instante mítico a-temporal.

O Cosmos e o Homem se regeneram constantemente e por todos os meios, o passado é consumado, os males e os pecados eliminados, etc. Múltiplos nas suas formas, todos esses instrumentos de renovação tendem para os mesmos objetivos, isto é, anular o tempo passado através de um retorno contínuo no tempo, pela repetição do ato cosmogônico. Tal como o místico e o religioso, o primitivo vivia num presente contínuo e, pela repetição, vivia continuamente em um presente a-temporal.

Ainda de acordo com ELIADE (1969), o passado não é mais que a prefiguração do futuro, nenhum acontecimento é irreversível, nenhuma transformação é definitiva. De certo modo, podemos até afirmar que no mundo não se produz nada de novo, pois tudo consiste na repetição dos mesmos arquétipos primordiais. Essa reatualização, ao atualizar o momento mítico em que o gesto arquetípico foi revelado, mantém continuamente o mundo no mesmo instante auroral do princípio. O tempo apenas possibilita o aparecimento e a existência das coisas e não tem qualquer influência decisiva sobre essa existência, dado que ele próprio se regenera constantemente.

Podemos falar que esse comportamento corresponde a um esforço desesperado para não perder o contato com o ser (ELIADE, 1969).

No Ocidente pós-Aristotélico houve uma investida gradual contra as idéias mitológicas, e com isso, o satirismo ocidental tendeu a se distanciar das idéias elementares. Conforme foi se ampliando o conhecimento, mais cresceu essa distância.

Para concluir, vimos que a mitologia e o ritual levam a uma transformação do indivíduo, desprendendo-o de sua condição histórica local e conduzindo-o para algum tipo de experiência inefável. Funciona como um tipo

de idéia étnica e, por outro lado, a imagem prende o indivíduo ao seu sistema familiar de valores, atividades e crenças historicamente condicionadas.

Os símbolos mitológicos transmitem uma vivência do inefável através do concreto, e assim, paradoxalmente, ampliam a força e a atração das formas locais, ao mesmo tempo em que conduzem a mente para além dela.

A mitologia e, portanto, a civilização, é uma imagem poética supranormal, concebida, como toda poesia, em profundidade, mas suscetível de interpretações em vários níveis (CAMPBELL, 1992). E é justamente à poesia que devemos o passado mitológico da Grécia.

4.4 Mitologia Grega

Os cultos religiosos tiveram início na Grécia muito antes do período helênico. BRANDÃO (1996) afirma que os habitantes primitivos da região realizavam cultos nos diversos santuários sagrados em honra a certos poderes sobre-humanos e desconhecidos. Estes lugares eram inicialmente covas e espaços ilustres e só posteriormente foram construídos templos para consagrar uma divindade. Nas covas, geralmente de origem vulcânica, foram depois instituídos Oráculos em uma época bem primitiva, baseados na crença de que do interior da terra surgiam revelações sobrenaturais. As emanações de gás carbônico e as fumaças que surgiam das fendas rochosas aumentavam o temor e a veneração do visitante. Os santuários eram normalmente em sítios ao ar livre e continham um espaço público, um altar para sacrifícios e uma estátua para o culto. As destinações específicas de cada santuário exigiam instalações particulares. Os principais cultos religiosos, em um período posterior, estiveram intimamente ligados a eventos de cunho atlético, para tanto, possuíam instalações esportivas e alojamentos para visitantes, banhos e salas de reuniões.

Para entender o motivo dessa relação é necessário tomar conhecimento de como se desenvolveu a religião grega assim como toda a sua mitologia, usando como base o trabalho de BRANDÃO (1996, 1997, 1998).

No início existia o Caos, uma massa disforme e confusa. Era a personificação do vazio primordial, anterior a criação, quando a ordem ainda não havia sido imposta aos elementos do mundo. Do Caos, surgiram as três primeiras divindades – Gea, Tártaro e Eros. A primeira estava ligada a terra, era a Deusa-Mãe representando a fertilidade. O segundo estava relacionado a mais profunda das entranhas da terra e o último representava o amor, a força invisível de união entre os seres, garantindo a continuidade da natureza. Do Caos ainda, surgiram Érebo e Nix, representando respectivamente as trevas e a noite. De Nix, vieram Éter e Hemera, representando a luz do céu e o dia.

Gea, deusa da fertilidade, sozinha gerou Urano (céu), Montes (montanhas) e Pontos (mar). Urano representava o céu e também a chuva, com isso, fecundou Gea, e dessa união surgiram os Titãs, manifestações elementares, as forças selvagens e insubmissas a natureza. Destes, os mais importantes foram Oceano (água) e Cronos (tempo), que mais tarde mutilaria seu pai, tomando seu lugar. Ainda dessa união, surgiram as Titanidas (Teia - mãe do sol, aurora; Temis - leis divinas; Mnemósina - memória; Tétis - fecundidade marítima; e a mais importante, Réia, mãe dos quatro elementos e futura esposa de Cronos), os Cíclopes, demônios das tempestades (Brontes - trovão; Estérope - relâmpago, e Arges - raio) e os Hecatoquiros. Urano, sempre que gerava um filho, no mesmo instante procurava mergulhá-lo de novo no seio da Terra (manifestações provenientes do céu que desapareciam sem se saber para onde foram), até que sua esposa, a própria Terra, irritada com isso, instigou os Titãs contra ele. Nessa desavença, Cronos mutila seu pai Urano, que deixa cair parte de seu sêmen sobre a Terra, gerando os Gigantes, mortais, representantes das forças nascidas na

natureza, que poderiam ser mortos desde que fossem com forças combinadas entre as de um mortal com as de um imortal. A outra parte do sêmen de Urano se esparrama pelo mar, gerando as ninfas, personificações femininas secundárias, que representavam a natureza e sua fertilidade.

A segunda geração divina deu-se, então, com Cronos, o tempo personificado, e Réia, antiga deusa cretense da fertilidade. Daí surgiram mais seis deuses, três mulheres, Héstitia (fogo que tudo purifica), Hera (deusa da fecundidade) e Deméter (deusa e mãe da terra cultivada), e mais três homens - Hades, Poseidon e Zeus - que mais tarde disputariam o governo do mundo. Ao destronar seu pai, Cronos foi por este advertido que o mesmo lhe sucederia. Por este motivo, assim que Réia gerava seus filhos, Cronos os devorava (o tempo a tudo destrói desde seu nascimento). Desta forma, Réia conseguiu proteger o último dos filhos, Zeus, oferecendo ao marido, momentos depois do parto, uma pedra no lugar do bebê, que fora enviado a Creta para ser cuidado. Ao atingir a idade adulta, o filho iniciou uma batalha contra seu pai, mas não sem antes lhe dar uma droga que o fez vomitar todos os seus filhos devorados até então. Essa batalha, tal como descrita por Hesíodo em *A Teogonia*, envolveu todos os deuses do Olimpo e, assim que teve seu desfecho e a ordem voltou ao mundo, Zeus passou a ter poder supremo sobre o Universo, Hades se tornou senhor das entranhas da terra e Poseidon o senhor das águas subterrâneas e marítimas.

Zeus já era a suprema divindade da maioria dos povos indo-europeus e, com isso, juntamente com suas batalhas pessoais, já vinha acompanhando as batalhas desses povos pelas conquistas territoriais. Ele conseguiu unir em uma só personagem os ideais de virilidade masculinos com os ideais de fertilidade, principalmente feminino. Seus poderes estavam associados à força da tempestade, por meio do poder do raio, ao mesmo tempo em que a água da

tempestade poderia fertilizar a terra. Era ainda o protetor da família e da *polis*. Mais tarde, foi unido a Saturno, deus romano da fertilidade.

Com essa reputação, Zeus fundou a terceira geração da família olímpica, a maior e mais complexa. Seus diversos casamentos obedeciam primordialmente a um motivo religioso, da fertilização da terra por um deus celeste. Existia ainda um sentimento político em suas uniões, nas quais ele realizava aventuras amorosas com deusas locais pré-helênicas, fazendo com que as grandes famílias freqüentemente apontassem para um de seus ancestrais como sendo filho de Zeus.

Sua imagem como deus do relâmpago configurava o espírito e a inteligência, organizador do mundo interno e externo, simbolizando o caráter celeste. Dele, dependiam a regularidade das leis físicas, sociais e morais, além de ser o arquétipo do chefe de família patriarcal. Esse grande poder lhe rendeu muitos cultos espalhados por toda a Hélade.

Essa complexa rede de deuses, carregada de grande simbolismo, estava perfeitamente inserida nos sistemas sociais vigentes, e os cultos a eles atribuídos eram encarados como o conjunto de atitudes e atos pelos quais o homem manifestava sua dependência em relação a potências invisíveis consideradas sobrenaturais (BRANDÃO, 1998).

O divino era, para eles, o fundamento de todas as coisas que existiam e aconteciam, mostrando-se com tanta clareza que cumpria evocá-los mesmo em virtude do mais natural e habitual, como escreve OTTO (2005), “*nenhuma imagem do vivente é completa sem o divino*”. Para os gregos, todas as divindades em sua multiplicidade pertenciam ao mesmo reino, todas ligadas à terra e relacionadas com a vida ou com a morte, ou seja, eles não explicam a realidade como ela é, eles são a própria realidade.

Os poetas tiveram grande responsabilidade sobre toda essa construção mitológica. Suas histórias faziam parte do entendimento e compreensão do mundo, como podemos ver em HERÓDOTO (2001):

Durante muito tempo ignorou-se a origem de cada Deus, sua forma e natureza, e se todos eles sempre existiram. Homero e Hesíodo, que viveram quatrocentos anos antes de mim (Heródoto), foram os primeiros a descrever em versos a Teogonia, a aludir aos sobrenomes dos deuses, ao seu culto e funções e a traçar-lhes o retrato (*Hist. 2, 53*).

A poesia grega buscou, sob várias maneiras, explicar e entender o mundo da forma como ele é e de como ele foi formado, mostrando, sobretudo, que era necessário viver em confluência com a natureza. TORRANO (2003), diz que as histórias contam, através de fábulas, feitos não a serem imitados, mas que sirvam de lições para o povo como modo de encarar a realidade. Ela transcendia os valores de manuais didáticos, ensinando e expondo os problemas do cotidiano, camuflados em forma de versos.

Muitos dos autores, como Hesíodo e Homero, utilizaram-se das musas para conseguir maior legitimação de seus textos. A *Teogonia*, como seu próprio autor a define, é o Hino das Musas a Zeus Pai, da mesma forma que todas as aventuras de Ulisses por conta da guerra em Ílion, retratadas na *Ilíada* e na *Odisséia*, são cantadas também por uma musa (CAMPOS, 2002, 2003; CARVALHO, 2002).

As musas são filhas da união entre Zeus e Mnemósina (memória), criadas originalmente para perpetuar seus próprios feitos, personificando o presente com o não presente. Elas possuem e mantêm o domínio da revelação (ser), e do esquecimento (não ser).

Da mesma forma, e com poderes talvez ilimitados, existiam as Moiras, as quais tecem e controlam o destino de todos, de forma que nada poderia acontecer sem que elas tivessem conhecimento. Os deuses, apesar de saberem o que elas determinavam, com frequência sujeitavam-se de muito mal grado às suas determinações, pois assim como era próprio delas fixar os limites da vida, era da natureza dos deuses proteger a vida tanto quanto possível (OTTO, 2005). São filhas (as três) da noite Cissipáridas e da união de Zeus e Têmis, e com essa origem dupla e antinômica, elas são o limite positivo, construtivo e configurativo de cada ser divino ou humano e, por isso mesmo, são os limites negativos, coercivos e cancelantes. Elas afirmavam tudo o que um ser é e pode ser, e negavam tudo o que ele não é e não pode ser (TORRANO, 2003).

Sobre isso, as poesias, carregadas de simbolismo, exibem, de maneira geral, a origem da vida, a exaltação e seus perigos, a banalização e a luta contra ela (DIEL, 1991). A banalização, aliás, era o tema preferido dos poetas para usá-la sob forma educativa. Na história de Édipo, temos um bom exemplo do que já foi dito.

Ele chega em Tebas como herói após livrá-la da maldição da Esfinge. Lá encontra seu destino, o qual inutilmente tentou evitar, e acaba caindo no quadro da banalização, conseguindo, contudo, concluir sua vida de novo como herói. SÓFOCLES (2004), o autor de sua saga, deixa bem claro as provações de um herói, em Édipo Rei, versos 1807 a 1810, conclui que:

*Sendo assim, até o dia fatal de cerrarmos os olhos,
não devemos dizer que um mortal foi feliz de verdade
antes dele cruzar as fronteiras da vida inconstante,
sem jamais ter provado o calor de qualquer sofrimento.*

E em Édipo em Colono, versos 2095 a 2097, ele se dá conta do destino:

*Agora basta, não há mais motivos
para insistir nessas lamentações.
Tudo está decidido para sempre.*

Em Antígona, versos 1485 a 1492:

*Destaca-se a prudência sobremodo
como a primeira condição
para a felicidade. Não se deve
ofender os deuses em nada.
A desmedida empalia nas palavras
reverte em desmedidos golpes
contra os soberbos que, já na velhice,
aprendem, afinal, prudência.*

Assim como Esparta ficou conhecida por sua combatividade e Atenas por sua democracia, Tebas ficou famosa por sua mitologia. Era a cidade mais rica em mitos de toda a Grécia. Era a cidade natal de Píndaro. Nela, Sêmele deu à luz Dionísio, o deus do vinho, e Alcmena a Hércules, que libertaria o mundo dos monstros. O senhor de sua fortaleza foi Cadmo, que importou da Fenícia a arte da escrita, lançando assim, a base de todas as mais altas formas de cultura. Semeou também os dentes de dragões, dos quais surgiram os Espartanos e, unindo-se em núpcias com Harmonia, geraram os tebanos (embora Eurípides atribua à Ares seu fundador – “*Ó nascidos da terra que Ares um dia semeou, após devastar voraz mandíbula de dragão (Hércules, 252-253)*”, a tradição diz que Cadmo foi seu responsável, motivo de seus habitantes serem chamados de cadmeus (FRANCISCATO, 2003)). Essa pequena cidade deu asilo aos infelizes Labdácias, Laio e Jocasta com o filho Édipo, e os filhos dele, Eteocles, Polínicia,

Antígona e Ismene. Originou-se dela o sábio vidente Tirésias, ali também habitaram Níobe, mulher de Anfíon, exímio no canto, e dali partiram Trofânio e Agamedes, rumo a Delfos para construir o Templo de Apolo. E claro, dali partiram outras figuras míticas menos conhecidas que também ajudaram Tebas a construir sua fama (LAFER, 2002).

Um outro tema de muitas reflexões, e inicialmente trabalhado por Hesíodo, foi o mito de Pandora, a primeira mulher que aparece tanto na *Teogonia* quanto em *Os Trabalhos e os Dias*. Após Prometeu ter roubado o fogo divino e tê-lo dado aos homens, Zeus não teve dúvida:

Para esses em lugar do fogo eu darei um mal e todos se alegrarão no ânimo, mimando muito esse mal. (Trab. 57-58).

Segundo LAFER (2002), até a vinda de Pandora os homens eram autóctones. Com a primeira mulher, surgiu a sexualidade e é com a primeira fêmea da raça dos mortais que um novo ciclo se inicia.

O mito do sacrifício de Prometeu mostra que os homens se encontram entre os animais e os deuses, não se identificando nem com um, nem com o outro, fato fortalecido com o aparecimento de Pandora. O fogo é roubado em uma planta (Ferula), mostrando justamente a colocação do homem entre o divino e o terreno.

Ainda sobre a função e papel da mulher, esse mito mostra que ela foi feita e adornada como um vaso, e como tal, fica dentro de casa, colhe o grão e serve o alimento. Enquanto ela está mais para o lado da *Techne*, o produto das artes, o homem está mais para lado da *Physis*. Pandora surge quando desaparece o paraíso inicial e busca, sob o aspecto da beleza sedutora, imitar essa felicidade agora ausente. A *Elpis* (esperança), que ficou guardada no jarro após Pandora

abri-lo rapidamente, é como a mulher que fica sozinha em casa enquanto os males são espalhados entre os homens. É também representativa do equilíbrio da consciência da mortalidade dos homens, gerando ignorância de como e quando a morte virá para ele. Ela é própria dos humanos, é desnecessária aos deuses, imortais, e também aos animais, que ignoram que são mortais. Esse mito estabelece os fundamentos da condição humana na Antigüidade grega (LAFER, 2002).

Quanto à origem da vida, cinco idades foram trabalhadas pelos poetas da Antigüidade, especialmente Hesíodo. A primeira foi a Idade de Ouro, época do reinado de Cronos, na qual os homens possuíam a alma totalmente despreocupada:

*Alegravam-se em festins, os males todos afastados,
morriam como por sono tomados.
(Trab. 115 e 116)*

A segunda geração foi a Idade de Prata, marcada pelo fato dos seres viverem e morrerem ainda adolescentes por inexperiência; desprezavam a vida com os deuses, e acabaram por serem transformados em seres hipotônicos, continuavam a existir longe da superfície da Terra e sob constante vigília de Zeus.

Depois, veio a terceira geração, a Idade de Bronze, com um povo predominantemente bélico, o que os levou a sucumbir, tendo todos como destino o Hades.

Em seguida, a quarta raça foi a dos heróis, semideuses, a mais bela e justa, que depois de suas mortes, tiveram uma vida tranqüila na Ilha dos Bem Aventurados.

A última é a Idade de Ferro, a atual, a qual Hesíodo lamentou não ter nascido nem antes e nem depois dela, onde há dor e fadiga de dia e inquietação à noite. Neste ponto, como em quase todos os outros sinais do apocalipse presentes nas diversas mitologias, Hesíodo, citado na obra de LAFER (2002) diz que:

*Também esta raça de homens mortais Zeus destruirá,
no momento em que nascerem com têmeoras encarnecidas.
Nem pai a filhos se assemelhará, nem filhos a pai; nem
hóspedes a hospedeiros, ou companheiro a companheiro,
e nem irmão ao irmão caro será, como já havia sido;
Vão desonrar os pais tão logo estes envelheçam
e vão censurá-los com duras palavras insultando-os;
cruéis; sem conhecer o olhar dos deuses e sem poder
retribuir aos velhos pais os alimentos;
[Com a lei nas mãos, um do outro saqueará as cidades]
graça alguma haverá a quem jura bem, nem ao justo
nem ao bom; honrar-se-á muito mais ao malfetor e ao
homem desmedido; com justiça na mão, respeito não
haverá; o covarde ao mais viril lesará com
tortas palavras falando e sobre elas jurará.
A todos os homens miseráveis a inveja acompanhará,
ela, malsonante, malevolente, maliciosa ao olhar.
Então, ao Olimpo, da terra de amplos caminhos,
com os belos corpos envoltos em alvos véus
à tribo dos mortais irão abandonando os homens,
Respeito e Retribuição; e tristes pesares vão deixar
aos homens mortais. Contra o mal força não haverá!
(Trab. 180 – 201)*

Em relação à Quarta raça, a dos heróis, é importante ressaltar que eles também são mortais, apesar de imortalizados pelas suas glórias. Segundo TORRANO (2003), eles se destacam dos homens das outras raças, sobretudo, porque após as suas mortes, eles conservam sua condição de herói e alcançam uma quase imortalidade, que é a preservação de seus nomes e as glórias de seus feitos através dos tempos, pelo canto dos poetas. Suas almas, então, vão para a

Ilha dos Bem Aventurados, e lá vivem em condição semelhante à da Idade de Ouro.

4.5 O Herói

Por ser a raça dos heróis a mais bela e justa, e a que mais se assemelha aos deuses, mesmo possuindo uma condição humana, foi para os helenos, desde a Antigüidade, a mais admirada por sua bravura e perspicácia. Foram revelados em tempos de guerra e de grandes dificuldades. Posteriormente seu surgimento passou a estar vinculado com os eventos atléticos e mesmo com o passar do tempo, permaneceu sustentando o imaginário de atletas e espectadores.

CAMPBELL (1995, p. 241), em “*O Herói de Mil Faces*”, resume dessa maneira a trajetória do herói:

O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidiano, é atraído, levado a se dirigir voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão, oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucificação). Além do limiar, então o herói inicia uma jornada por um mundo de força desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a Deusa-Mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose) ou, mais uma

vez, se as forças se tiverem mantidas hostis a ele, pelo roubo, por parte do herói, da benção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão de consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças o abençoaram, ele agora retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga da transformação, fuga de obstáculos). No limiar de retorno, as forças transcendentais devem ficar para traz; o herói re-emerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A benção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir).

Desnecessário seria prosseguir, entretanto, vejamos seus principais pontos.

Podemos considerar o mito como a abertura secreta através da qual o ser humano absorve e se apropria das manifestações da natureza. A função primária da mitologia e dos ritos, como diz CAMPBELL (1995), sempre foi fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, talvez a isso devemos a existência do herói. Ele é o homem que consegue vencer suas limitações, morre como homem e renasce aperfeiçoado, retorna transfigurado e tem como principal missão ensinar a lição de vida renovada que aprendeu. Campbell diz que o herói é o homem da submissão auto-conquistada, mas submissão a quê? Responde a própria pergunta dizendo que é exatamente esse o enigma que colocamos diante de nós mesmos, cuja solução constitui a virtude primária e a façanha histórica do herói.

Como vimos no início do texto, o herói vem do mundo cotidiano e se aventura em uma região de prodígios sobrenaturais, encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva, para então retornar de sua misteriosa aventura com poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. Logo, a trajetória heróica segue uma linha de Separação – Iniciação – Retorno (um afastamento do mundo, uma

penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida), seguindo a linha já citada anteriormente, do *Mito do Eterno Retorno* proposto por Mircea Eliade, a qual Campbell considera como sendo a *Unidade Nuclear do Monomito*.

CAMPBELL (1995) inicia sua descrição da jornada do herói com a partida. É nesse momento que se inicia o chamado à aventura, algo que o faz despertar para seu destino, levando-o para uma região desconhecida. Ao deixar seu grupo social rumo ao local imaginado, o herói começa a enxergar o conhecido dentro de seu inconsciente, vislumbrando os primeiros sinais de sua missão e, às vezes, por parecer grandiosa a tarefa, o herói finge não entender o sinal e recusa o chamado. Por vezes, há um auxílio sobrenatural, freqüentemente um ancião que lhe entrega um amuleto que o protegerá e o encorajará frente às futuras adversidades, que terá início com a passagem pelo primeiro limiar, onde ele se encontrará com o guardião dos limites do horizonte de sua vida presente, isto é, quando ele toma consciência de seu futuro e decide se o aceitará ou não. Assim começa a aventura através da passagem que separa o conhecido do desconhecido. Apesar das forças que vigiam o limiar serem perigosas, com coragem e competência o herói supera os riscos e vê os perigos desaparecerem. Então, em vez de conquistar ou aplacar as forças do limiar, o herói é jogado no desconhecido e, sem saber para onde ir, tem a chance de repensar sua situação, em um estágio por Campbell denominado “o ventre da baleia”. A passagem pelo limiar constitui uma espécie de auto-aniquilação.

Passada essa fase, o herói conclui a separação de seu mundo e parte para seu amadurecimento. O primeiro passo da iniciação é o caminho de provas, onde tendo cruzado o limiar, ele se vê em um mundo de sonhos, no qual nada reconhece e terá que sobreviver a uma série de provas as quais será exposto. Obtém auxílio por conselhos e pelo amuleto, e assim descobre que não está só

em sua passagem sobre-humana. Ainda por descobrir seu caminho, o herói encontra-se com a deusa, uma mulher pela qual se apaixona, descobrindo o amor, sendo essa a aventura última, depois de todas as barreiras superadas e monstros vencidos. Esse casamento místico representa o triunfo do herói, a união de seu antigo mundo com o desconhecido.

Para CAMPBELL (1995, p. 117):

A mulher representa a totalidade do que pode ser conhecido, e o herói é aquele que aprende. Ela o atrai e pede que rompa com os grilhões que o prendem, e se ele puder alcançar-lhe a importância, os dois, o sujeito do conhecimento e o seu objeto, seriam libertados de todas as limitações. A mulher é o guia para o sublime auge da aventura sexual, e o herói que puder considerá-la tal como ela é, sem comoção indevida, mas com a gentileza e a segurança que ela requer, traz em si o potencial do Rei, do deus encarnado, do seu mundo criado.

Observamos então, que o seu casamento místico representa o domínio total da vida por parte do herói, e os testes pelos quais passou simbolizaram as crises de percepção por meio dos quais sua consciência foi amplificada e capacitada a enfrentar sua nova realidade, longe da segurança de seu lar. Isso faz com que ele atinja a sintonia com o pai, abandonando o apego de seu próprio ego. É essa a aprovação a partir do qual o herói deve derivar esperanças e garantias da figura masculina do auxiliar. A partir desse momento conquista sua apoteose e pede sua última bênção antes de retornar ao seu mundo.

O retorno, por sua vez, também não é tarefa fácil, uma vez que ele se inicia com sua própria recusa. Após concluir sua busca, o passo seguinte seria retornar trazendo os bens adquiridos ao reino humano, os quais podem servir de renovação ao seu mundo. Essa responsabilidade requer muito trabalho e também

o abandono do mundo dos sonhos que, por mais pesado que possa parecer, embora este represente conforto e comodidade, é preciso abandoná-lo para mergulhar na realidade. Essa fuga mágica poderá ser facilitada ou dificultada, o que dependerá da aprovação dos deuses, que de longe acompanham sua jornada. Pode também acontecer um resgate com auxílio externo, o qual o herói é sacado de sua aventura sobrenatural com sinais indicativos de que o mundo veio ao seu encontro para recuperá-lo, ou seja, quando parece que ele iria se perder em um mundo que não é seu, quer por auxílio divino ou por um re-equilíbrio do próprio inconsciente, ele renasce para sua origem, e compreende que é hora de voltar.

Chega assim ao limiar do retorno, a passagem entre o reino místico e a terra cotidiana. A missão agora, como escreve CAMPBELL (1995, p. 213):

É penetrar outra vez, trazendo a benção conquistada, na atmosfera de seu há muito esquecido mundo, o qual os homens, que não passam de frações, imaginam ser completos (...), então, enfrenta a sociedade recebendo o choque do retorno, principalmente de pessoas boas que dificilmente o compreendem.

Concluída essa árdua tarefa, aí sim ele se torna senhor dos dois mundos e conquista a liberdade para viver.

Dessa forma CAMPBELL (1995, p. 236) conclui a jornada do herói dizendo que ele:

Se torna patrono das coisas que estão se tornando, e não das coisas que se tornaram, pois ele é. Ele não confunde a aparente imutabilidade do tempo com a permanência do ser, nem tem temor do momento seguinte como algo capaz de destruir o permanente com sua mudança.

O herói torna-se, então, freqüentemente honrado pela sua comunidade em virtude de seus feitos, é lembrado através de contos populares, representado sob o ponto de vista moral ou físico, dependendo do objetivo.

É, portanto, alguém que encontrou ou realizou algo excepcional, que ultrapassou as esferas de sua própria realidade. O herói propriamente dito é alguém que teve em vida algo maior ou diferente do que ele mesmo. Tornou-se herói através de uma ação física ou um ato heróico, ou então, tornou-se um herói espiritual ao atingir um nível supra normal da vida humana, como os grandes messias das principais religiões, Moisés, Buda, Cristo e Maomé, tendo sua variação de acordo com seu grau de ação ou iluminação, segundo a história e evolução de seus conceitos dentro de cada sociedade (CAMPBELL, 1990).

Dessa forma, ele se preserva, muitas vezes associado a um sentimento de sagrado, se opondo ao racional e melhor se expressando através do afetivo. É pelo imaginário que ele se identifica como o possível e o virtual, reconciliando o real e o irreal (PAULA CARVALHO, 1998). A ligação com o herói pode se dar no relacionamento de valores, na identificação do “eu” interior com o mundo exterior, fazendo com que o indivíduo, longe do campo de batalha ou do ambiente esportivo, sinta-se unido àquele que lhe é admirado, satisfazendo a necessidade condicionada de evitar o isolamento e a solidão moral (FROMM, 1977).

Na prática esportiva essa representação se amplifica por viabilizar a representação da possibilidade do vir a ser. Atletas já consagrados tiveram que, inevitavelmente, percorrer um caminho comum e, assim como os heróis da Antigüidade, realizaram feitos em um determinado momento que os elevaram a um nível acima dos outros, tornando-se exemplos para os mais jovens e objetos de admiração para os mais velhos, alcançando muitas vezes a posição de ídolo nacional (RUBIO, 2001). Essa ligação imaginária de representações subjetivas é

feita através da história do indivíduo, assim como da história da própria sociedade em que está inserido, sendo resultado dos imperativos biopsíquicos moldados pelo meio em que vive (DURAND, 2002).

Os heróis gregos provenientes da mitologia nasciam da união de um deus com uma mortal ou vice-versa, e já carregavam as duas principais virtudes para o homem grego, a *timé* (honorabilidade pessoal) e a *areté* (excelência), como demonstram as poesias homéricas, nas quais eram valorizados não o arrojo frenético, mas sim a prudência e a dignidade. Porém, como eram também filhos de um mortal essas virtudes eram acompanhadas de características humanas.

O nascimento do herói era freqüentemente precedido de muitas dificuldades e, durante a gravidez, normalmente de ancestrais famosos, surgiam profecias em relação aos seus nascimentos. Ou então eram abandonados sob as águas e posteriormente acolhidos e amamentados por uma fêmea animal ou uma mulher em condições precárias. Durante a adolescência, iam conhecendo seus dons sobrenaturais e acabavam por descobrir sua origem. Passavam por um período iniciático, relativamente longo, e após realizarem proezas incomuns e adquirirem experiência suficiente, retornavam ao seu reino, vingavam a quem tiveram que vingar e encontravam uma princesa para se casar, (BRANDÃO, 1998).

Segundo ELIADE (1969), os heróis desfrutavam de um prestígio religioso considerável, alimentavam a imaginação e a reflexão, suscitando a criatividade literária e artística. Eram sempre lembrados em guerra, onde eram realizadas homenagens com grandes poderes espirituais. TUCÍDIDES (2001) nos apresenta um exemplo do respeito ao herói, relatando o caso de Dorieu de Rodes, que combatia ao lado dos espartanos, tendo sido capturado e posteriormente reconhecido pelos atenienses, pois era o então tri-campeão olímpico do *pancrátio* (432, 428, 424 a.C.) foi libertado imediatamente sem

necessidade de resgate. HERÓDOTO (2001) também nos apresenta inúmeros casos onde existiam sacrifícios aos heróis, indicando que era bastante comum este tipo de prática na Antigüidade.

Apesar de apresentarem inúmeros defeitos, tanto físicos (coxo, cego), como mentais (grandes apetites, pecados sexuais, homossexualismo), eram considerados física e espiritualmente superiores aos homens comuns e estampavam as aspirações daquela sociedade. Se o culto aos mortos era a manifestação mais primitiva de sentimento religioso, baseado essencialmente nos mistérios da morte e do mundo pós-morte, os sacrifícios aos heróis se diferenciavam dos demais na medida em que a carne sacrificada não era consumida integralmente pelo fogo. Ela era dividida entre todos os participantes, transformando-se em uma grande e alegre festa (MUNGUIA, 1992). Para os gregos, essa forma de ritual era denominada *agón*, e uma de suas manifestações mais características eram as disputas atléticas – a *agonística*, que simbolizava a continuidade das lutas dos heróis nos campos de batalha (BRANDÃO, 1999; RUBIO, 2001, 2002). Talvez por isso, conta-se que os grandes jogos tiveram seu início por influência de alguns heróis, sendo o principal deles realizado em Olímpia.

4.6 A Grécia

A história da Grécia Antiga se confunde com a sua mitologia, sendo necessário tratá-las de maneira próxima, porém, distinta.

Os primeiros habitantes conhecidos chegaram a Grécia em cerca de 3.500 *a.C.* e aparentemente não tiveram que lutar para conseguir seu espaço, já que não há indícios de que houve alguma ocupação Paleolítica ou Mesolítica do território. Esse povo, provavelmente oriundo da Ásia Menor, trouxe consigo uma

cultura agropastoril, que pouco se desenvolveu. Por serem de origem predominantemente agrícola esses habitantes tinham como principal motivo religioso o culto a terra (Gea). Mil anos depois, há evidências de uma cidade inteira consumida pelo fogo, com artefatos de um povo mais rude, completamente diferente, sendo estes os primeiros invasores que se tem notícia, vindo do norte.

A partir disso, CAMPBELL (2004) divide a história da Grécia Antiga em seis fases. A primeira fase ele chama de *Fase Heládica Antiga* (2.500 a 1.900 *a.C.*), que se caracteriza pela chegada e estabelecimento das antigas formas da Idade do Bronze, que trouxeram com eles a idéia de Zeus, um deus supremo vindo do alto. A segunda foi a *Fase Heládica Média* (1.900 a 1.600 *a.C.*), que teve uma onda violenta de destruição desencadeada pelos Jônios, que invadiram e se fixaram no território, iniciando o desenvolvimento de Micenas e levando os antigos habitantes da região a fugir e encontrar refúgio em Creta, iniciando depois seus primeiros contatos comerciais. A fase seguinte é a *Heládica Média I* (1.600 a 1.500 *a.C.*), momento em que a civilização cretense, isolada das barbáries da Grécia continental, encontrou condições ótimas de se desenvolver e se tornou a mais avançada da época. Foi predominantemente desta ilha que surgiram as principais personagens da religião grega. O terceiro grupo de invasores veio aproximadamente entre 1.580 a 1.100 *a.C.*, que unindo-se ao povo cretense, formou a civilização minóica-cretense. Dessa união surgiram as novas divindades masculinas que se uniram às antigas divindades femininas cretenses e deram suporte a uma nova visão do mundo para aquele povo (Virilidade + Fertilidade). Os antigos deuses orientais, além de representarem forças da natureza, foram cada vez mais se humanizando e ganhando aspectos antropomórficos. A fase IV (*Heládica Tardia II* – 1.500 a 1.400 *a.C.*) foi marcada pela ascensão de Micenas sobre Creta, que a conquistaria

definitivamente em 1.400 *a.C.*, marcando o início da próxima fase, a *Heládica Tardia III*, que terminou em 1.300 *a.C.*. A última fase é chamada de *Tróia de Homero*, que se estende de 1.300 a 1.184 *a.C.*, sendo este o período épico que teriam vivido os heróis de Homero.

Durante cerca de três séculos essas epopéias foram nutrindo a imaginação dos gregos até que finalmente, por meio de poemas, começaram a tomar forma. Elas ensinavam a *areté*, um princípio que pregava um modo de vida nobre e cavalheiresco, exposto na própria alma do herói homérico. Por outro lado, talvez camuflado em seus princípios, apresentava também elementos próprios da alma feminina, como a beleza do seu corpo (*Afrodite*), a constância e respeito pelas leis matrimoniais (*Hera*) e sua habilidade para inspirar futuros heróis a realizarem feitos patriarcais excelentes, como a deusa *Atena*. Essa alusão à deusa *Atena* não é por acaso, afinal ela é nascida de *Zeus*, que por sua vez nasceu em Creta. Nesta ilha, todos os rituais possuíam predominantemente imagens de deusas, quase sempre sob a forma de serpente, e raramente apresentavam figuras masculinas, com ausência de símbolos fálicos. Mesmo a ordem olímpica sendo essencialmente patriarcal, ainda escondia fortes princípios femininos que foram preservados, inconscientemente ou não, pelos antigos habitantes daquele mundo em transição (CAMPBELL, 2004).

A última leva de invasores, representada pelos Dórios entre os séculos XII e XI *a.C.*, levou os antigos habitantes a fugirem para a Ásia menor, fazendo com que a Grécia passasse a viver um caos cultural. A arte minóica entrou em decadência e os mitos masculinos ganharam mais força na religião em virtude do temperamento guerreiro dos novos invasores (BRANDÃO, 1996). Para MUNGUIA (1992), foi essa união de culturas e as adaptações entre os invasores vindo do norte com a raça mediterrânea que deu origem ao povo grego.

Essas constantes ondas de invasões, segundo TUCÍDIDES (2001), se deram porque os primitivos habitantes daquela região acreditavam que conseguiriam obter seus recursos facilmente em outra localidade, sem se preocuparem com a defesa, o que fez com que qualquer invasor que viesse de fora em maior número conquistasse o território. As melhores terras eram sujeitas a maiores mudanças de habitantes, com o inverso também verdadeiro, o que fez com que a Ática, território de Atenas, característico por sua aridez, estivesse livre de disputas, fazendo com que seus habitantes sofressem menos mudanças, o que resultou em um crescimento superior a qualquer outra *polis* da região.

Em virtude dessa desordem pouco se sabe sobre os dois séculos subsequentes. Certo era que a Grécia estava se reorganizando e se desenvolvendo. As pequenas tribos e aldeias estavam crescendo, muitas se uniram formando as primeiras *polis* e durante os séculos VIII a VI *a.C.* houve a mudança da monarquia para a aristocracia. Os *Eupatridas*, a nobreza destas novas cidades, estavam para a *polis* assim como os deuses para o Olimpo. Isso aconteceu por razões práticas, já que a posse de terra era o principal meio de riqueza e o combate singular a única tática bélica, afirmando que somente quem tivesse mais dinheiro para pagar o soldo, além de comprar carros, cavalos e armamentos, poderia defender sua cidade.

Essa situação passou a mudar durante o século VII *a.C.* com a introdução dos pesos monetários. Com a ascensão social resultante de novas possibilidades de acúmulo de riquezas, os artesões e mercadores também passaram a ter condições de defender suas cidades e começaram a reivindicar posições políticas. Após um período conturbado de luta entre as classes, surgiram os tiranos, líderes aristocráticos que se uniram à classe média para defendê-la da nobreza. Essa aliança levou-os a governar algumas grandes cidades durante os séculos VII e VI *a.C.*, como Atenas e Corinto, até que, em

510 a.C., passou a existir em Atenas a democracia, permanecendo assim até que vieram as invasões macedônias e, posteriormente, as romanas.

Permeando todo esse quadro estava a *areté*, melhor traduzida como virtude, condição moral que sustentava e direcionava o modo de ser do cidadão grego por volta do oitavo século antes de Cristo.

Algumas obras daquele tempo, como a *Ilíada* e a *Odisséia*, atribuídas a Homero, e os relatos históricos de Tucídides e Heródoto nos ilustram o modo de vida daqueles cidadãos, bem como a importância com que eles se viam no mundo. TUCÍDIDES (2001), no início de sua “*História da Guerra do Peloponeso*” deixa claro ao justificar sua obra:

A guerra entre os peloponésios e os atenienses, tratava-se do maior movimento jamais realizado pelos helenos, estende-se também a alguns povos bárbaros – a bem dizer à maior parte da humanidade (1, 1).

Nessas obras são apresentados valores morais que expõem claramente os deveres básicos da educação da nobreza helênica. Completando o quadro, temos Hesíodo que apresenta a *areté* dos trabalhadores que, de forma imposta ou não, era mostrada e adquirida pelo amor ao trabalho. De acordo com a obra de JAEGER (2003), vemos que o homem é bom porque nele habita ou dele nasce a *areté*, uma vez que essa condição não surge ao acaso, ao contrário, nasce por força de seguir uma ordem e ser ajustada a um objetivo. Todo ser é bom quando nele vinga e se realiza um tipo de ordem correspondente a sua essência, o seu próprio cosmos (alma). Isso se fundamenta na ética platônica de que o homem nunca pode desejar o que não considera ser bom. Dessa forma, a *areté* de Platão baseava-se na premissa de autodeterminação normal do próprio eu sobre a base

de conhecimento do bem, caso contrário, viveríamos todos num mundo em que a *Paidéia* careceria de toda a razão de existir.

HERÓDOTO (2001) mostra que a busca por esse ideal foi bastante representativa para o povo helênico, e que muitas vezes causava espanto aos bárbaros. O autor relata em sua obra uma passagem ocorrida durante a invasão persa do quinto século antes de Cristo:

Nessa ocasião, chegaram ao local alguns trãsfugas procedentes da Arcádia, pedindo alimento e oferecendo-se para trabalhar. Um dos persas encarregados de levá-los à presença do rei, perguntou-lhes de que se ocupavam os gregos no momento. “No momento”, responderam eles, os “gregos celebram os Jogos Olímpicos e assistem aos exercícios gímnicos e as corridas de cavalo”. O mesmo persa perguntou-lhes ainda qual o prêmio nessas justas. “Uma coroa de Oliveira”, responderam. Conta-se que nessa ocasião, Tritantecmes, filho de Artatanes, ao saber que o prêmio não consistia em dinheiro, mas em uma coroa de Oliveira, exclamou na presença de todos: “Pelos deuses Mordônio, que espécie de homens são esses que nos leva a atacar. Insensíveis ao interesse, não combatem senão pela glória!” Isso lhe valeu acerba censura por parte do próprio soberano persa (*Hist.* 8, 26).

Havia também diferenças pela forma como ela era regionalmente tratada. Em Esparta, por exemplo, cidade com fama de guerreira, a *areté* vinha de um herói que se sacrificava pela pátria, já que a educação espartana tinha como princípio a força do estado. A influência do Estado na educação era tão forte que havia um verdadeiro prazer em pertencer a ele, defendendo-o na guerra e representando-o em competições. Todos buscavam a imagem do herói nessas situações, pois viam nele a mais pura e alta forma de humanidade.

Os espartanos se orgulhavam muito de sua coragem, dizendo que a vantagem que a natureza deu a eles os outros não poderiam conseguir pelo aprendizado, enquanto eles, pela prática, poderiam adquirir o conhecimento dos outros. Já os atenienses creditavam sua superioridade na bravura de seus cidadãos no momento de agir, um bom exemplo é a seguinte parte do discurso clássico de Péricles (*Hist. 2, 35-46*), às margens da grande guerra contra os espartanos, no qual ele exalta toda a grandeza de Atenas, relembrando seus antepassados e com isso justificando toda a bravura que eles terão que ter no campo de batalha, incluído na obra de TUCÍDIDES (2001):

(...) na educação, ao contrário de outros que impõe desde a adolescência exercícios penosos para estimular a coragem, nós, com nossa maneira liberal de viver, enfrentamos pelo menos tão bem quanto eles perigos comparáveis (...) (*Hist. 2, 39*).

As antigas Cidades-Estados eram para os cidadãos a garantia de todos os princípios ideais da vida, proporcionando uma existência comum a todos. Muitos dos antigos pensadores, se não todos, deixaram claro quais eram seus pontos de vista em relação a elas e seus cidadãos. Em rápidos exemplos, Xenófanes pôs em dúvida o valor de uma competição olímpica em virtude da superioridade do homem filosófico, sendo que um vencedor nos Jogos nada acrescentaria a cidade. Para Platão, a *areté* incluía coragem, prudência, justiça e, principalmente, sabedoria. Heráclito, dizia que as leis não eram a vontade da maioria, mas sim a apropriação de um conhecimento superior. Já Sófocles usava a *psyque* como ponto de partida para a alma e, conseqüentemente, para a *areté*. E como esta estava ligada a um passado glorioso da família, com o tempo era justificável que sua demonstração sofresse transformações, o que de fato ocorreu com as mudanças na vida econômica, com o aparecimento da moeda e as

transições das classes sociais, restando unicamente ao homem verdadeiramente nobre a *areté*. Posteriormente, este princípio foi substituído pelo do *kalocagathia*, que representava uma formação espiritual consciente (JAEGER, 2003).

Segundo o mesmo autor, a *Paidéia*, que no início era símbolo da educação dos jovens, a partir do século IV *a.C.* passou a se relacionar com as formas e criações espirituais e com tesouro completo de sua tradição cultural. A educação se dava desde o nascimento, com a ama, o pai, a mãe e o *didáskalos*, ensinando o que era justo e injusto, belo e feio. Na escola, as crianças aprendiam a ordem, o conhecimento da leitura e da escrita e o manejo da lira, de forma que o mestre dava-lhes poemas e, pela música, as afastavam das más ações. Seguiu-se a educação com os estudos dos poemas líricos, introduzindo o ritmo e a harmonia na alma do jovem, para que este soubesse se dominar. Mais tarde os *paidotribas* (educadores) os ensinavam na escola de ginástica, onde eram fortalecidos os corpos para que fossem servos fiéis de um espírito vigoroso e que não fracassassem na vida por culpa da debilidade do corpo. A educação única começava quando o jovem saía da escola e entrava na vida do Estado, vendo-se forçado a conviver com as leis, modelos e exemplos. Embora Platão, citado por JAEGER (2003), questionasse esse sistema por acreditar que as crianças poderiam ser levadas a pensar que os educadores eram seus reais progenitores, e quando descobrissem que não o eram, poderiam pôr em dúvida tudo aquilo que aprenderam, nenhum exemplo foi encontrado para sustentar esse pensamento.

A cultura ateniense deveu sua expansão às vitórias de guerra em Maratona e Salamina, que tiveram um papel fundamental em seu fortalecimento e, mesmo muito tempo tendo se passado, as lutas de seus ancestrais continuavam incentivando as gerações mais novas. Durante a Guerra do Peloponeso, o mesmo discurso de Péricles, citado por TUCÍDIDES (2001) ilustra o valor dessa vitória:

(...) Foi assim que nossos pais enfrentaram os persas, embora não tivessem tantos recursos como nós, e tendo que abandonar até os que possuíam; mais por sua vontade que por sorte, e com coragem maior que sua força, repeliram o bárbaro e nos levaram a grandeza presente. Não devemos ficar atrás deles, e sim defender-nos contra nosso inimigo com todos os recursos disponíveis, para entregar à posteridade um império não menor (...) (1, 144).

Porém, conforme o tempo foi passando, o povo ateniense, apesar de bem educado nos moldes das gerações vencedoras de Maratona, foi negligenciando cada vez mais a educação do corpo e do espírito, fazendo com que os anciões sentissem um misto de vergonha e tristeza. A guerra já não era mais tão importante quanto a política, e era isso o que estava sendo ensinado na escola.

De fato, a força militar direcionou a formação política da Grécia durante um bom tempo. Exemplo disso foi o enorme poderio ateniense em todo o território grego por um período de tempo. Talvez isso tenha levado os espartanos a decidirem-se pela guerra, indicando uma dinâmica de que a força sempre muda de dono, mas não mudam as suas manifestações políticas, seus métodos de aplicação e seus efeitos. Quanto às relações entre Estados, quando não havia direitos claros, era a força quem decidia, e se o poderio entre as duas era equivalente, a guerra era inevitável, e caso uma fosse maior que a outra, acontecia o domínio. A fundamentação do direito do mais forte nas leis da natureza e a transformação dos conceitos de divindade, da guarda e da justiça nos modelos de autoridades e poderes terrestres eram tema constante de discussões entre os pensadores da época (GARLAN, 1991; JAEGER, 2003).

Na obra *Anácaris* de Luciano, citado por CABRAL (2004), temos outro bom exemplo desse estilo de educação. Nela ele escreve:

(...) e nós obrigamos os homens a exercitarem seus corpos não apenas para os Jogos, para que eles possam conquistar os prêmios – pois bem poucos deles chegam até estes – mas porque esperamos obter um bem muito maior para a cidade e para eles próprios.

Essa visão de mundo induzia ao princípio do *Kalocagathia*, desenvolvido sobre os ideais do espírito bom e justo de Sócrates e Platão. De forma qual, o agradável deve ser pura e simplesmente feito por causa do bem, e não o inverso.

Essa autarquia dos sábios presente na Grécia clássica fez reviver no plano espiritual um dos traços fundamentais do antigo herói do mito helênico, encarnado para os gregos em especial na figura heróica de Hércules e nos seus trabalhos, principalmente por ele seguir a máxima do Oráculo de Delfos, do “*Conhece-te a ti Mesmo*”. FRANCISCATO (2003) expõe que, mesmo sendo o herói mais famoso de toda a Hélade, havia algo de paradoxal em sua figura, sendo um tanto bárbaro para os padrões gregos, observado tanto na forma de se vestir quanto em sua maneira de combate, usando uma força descomunal acima de sua inteligência, além de apresentar preferência pelo arco ao combate singular, como mostra o poema de Eurípides:

*Ele teve reputação de bravura – nada sendo –
em luta com feras. Quanto ao resto foi covarde.
Ele jamais portou escudo à mão esquerda,
Nem chegou perto de lança, mas tendo o arco,
A arma mais vil, estava pronto para a fuga.
(Hér. 157-164)*

A primitiva forma heróica desse ideal baseava-se na força do herói, que o fazia vencedor da luta contra poderes inimigos, contra os monstros e os

espíritos malignos de todas as espécies, presentes em quase todas as culturas indo-européias. CAMPBELL (2004) cita o exemplo de Megástanes, que em cerca de 300 *a.C.* foi à Índia e comparou *Héracles* a *Krsna*, assim como o antigo herói nórdico *Tor* foi também a ele identificado. Esta força converte-se agora em forças interiores, possível apenas sob a condição de o homem limitar seus desejos e aspirações ao que realmente está ao alcance de seu poder. Só é sábio quem sabe dominar os monstros selvagens dos instintos dentro de si próprio. A loucura enviada a *Héracles* por *Hera* mostra que a quase inexistência de seu limite entre a barreira do divino e do humano era ilusória, e dele fez vítima de seu próprio “*Conhece-te a ti Mesmo*”, o qual ele deveria ter entendido como “*Conhece o que é o homem e como é grande a distância que o separa da majestade dos deuses eternos*” (FRANCISCATO, 2003; OTTO, 2005). E como mostra Eurípides:

(...) *Ou os deuses de nada valerão
e grandes serão os mortais, se não forem punido.
(Hér. 841-842)*

4.7 As Guerras

A história guerreira da Grécia, segundo GARLAN (1991), iniciou-se por volta do século XV *a.C.*, fruto das invasões indo-européias. Estes povos se fixaram e formaram pequenos grupos guerreiros, em alerta constante para a defesa de seus territórios. Como consequência, a cultura grega decaiu até encontrar condições favoráveis para o seu renascimento, que só veio a acontecer no oitavo século antes de Cristo. Estáveis, eles puderam se desenvolver, atingindo seu período Clássico (séculos VI e V *a.C.*), marcado pelo grande número de obras escritas, muitas das quais sobreviveram até os dias atuais.

Posteriormente veio o período Helenístico, entre os séculos IV a I *a.C.*, sendo esse o último estágio da cultura grega antes da influência dos invasores provenientes de Roma.

Associado a isso, temos a principal obra literária grega retratando um combate que, independente se por amor a Helena, em represália a seu seqüestro ou pela superioridade de Agamenon, conseguiu reunir uma frota e atacar Tróia.

Com esse quadro, estranho seria se a guerra não fosse algo inerente à vida dos gregos, que a aceitavam como ao nascimento e à morte. Os jovens da época eram iniciados em suas tensões por meio de jogos, que cravados na educação para um bem maior, influenciaram diretamente a opinião dos mais famosos pensadores da época.

Platão, citado por GARLAN (1991), como escreve na *Política*, acreditava que no início todos viviam em paz, num tempo em que não existia nem a riqueza e nem a pobreza, justificando a inexistência de razão para os homens brigarem entre si, e concluindo, dessa forma, nas *Leis*, que o amor à riqueza faz a guerra e o bandido. Sócrates, na *República*, dizia que:

O território que antes era suficiente até então para alimentar seus habitantes, se tornará muito pequeno e insuficiente, teremos que invadir o território do vizinho se quisermos ter terras suficientes para pastagens e cultivos, e terão os nossos vizinhos de invadir o nosso, se também se entregarem ao insaciável desejo de adquirir riquezas, transpondo os limites do necessário.

Aristóteles, citado por GARLAN (1991), além de pensar nas causas da guerra, diz também um pouco sobre ela. Para esse filósofo, em *História dos Animais*, “*mesmo os animais estão em guerra entre si quando ocupam os mesmos lugares e utilizam, para viver, dos mesmos recursos*”. No entender do

filósofo os homens entendem, diferentemente dos animais, que é preciso lutar pelo necessário à sobrevivência, mas que os maiores crimes são cometidos pela busca do supérfluo, por pura gana de expansão. Somado a isso, como mostra na *Política*, a guerra pode ser uma “*atividade diretamente produtora*”, pois se obtém alimentos e até riquezas sem trocas, nem comércio. O código da época dizia que aquele que é vencido pertencia ao vencedor e, além do território, obtinha-se, muitas vezes, escravos também. Mesmo as cidades que não buscavam a guerra, se quisessem viver em paz deveriam ter nela seu mecanismo de defesa.

Dessa forma, o que correspondia ao crescimento econômico na Antigüidade estava diretamente associado à expansão territorial. Sobre isso Platão dizia ainda que o problema econômico iniciava-se antes mesmo do princípio da guerra, já que muitos acordos eram feitos em relação ao pagamento do seu próprio exército e dos que viriam ajudar, tornando o dinheiro essencial para conseguir fazê-la. Foi justamente essa questão que fez com que em torno de 625 *a.C.*, em algum lugar na costa ocidental da Ásia Menor (provavelmente na Lidia, segundo fragmento de Xenófanes de Colofão), foi inventada a moeda. As negociações econômicas de guerra se estendiam do exército para os traficantes de mercadorias que o seguiam, e para todos os cidadãos das cidades envolvidas que, muitas vezes, se recusavam a fazer uma reserva econômica para fins militares (GARLAN, 1991).

Quanto ao problema econômico, temos o testemunho de TUCÍDIDES (2001) dizendo que são as riquezas acumuladas e não os impostos arrecadados sob pressão, como se pode pensar, que sustentam uma guerra. Para isso ilustra uma passagem na qual um líder diz:

(...) seremos capazes de equipar uma frota, também com os recursos acumulados em Delfos e em Olímpia. Podemos usar o atrativo de soldos maiores para tirar-lhes os marinheiros estrangeiros, pois as forças dos atenienses são constituídas mais de mercenários do que de seus próprios cidadãos (*Hist*, 1, 121).

O mesmo autor diz também que foi por falta de dinheiro que as ações antes da guerra de Tróia foram insignificantes, assim como a própria expedição. Ainda assim, reconhece que ela foi a mais notável de qualquer das anteriores, mesmo que “*inferior a sua fama e repercussão que até hoje, graças a influência dos poetas, tem continuidade*” (*Hist*, 1, 11).

Por outro lado, um dos maiores medos da derrota bélica era a escravidão e esse era o motivo para muitas discussões sobre a defesa das cidades, principalmente quanto a função e funcionalidade das muralhas. Os pensadores da época diziam que as muralhas incitavam um relaxamento dos cidadãos por fazê-los acreditar que estariam seguros atrás delas e que não procurariam a salvação pela vigília ou pela força de seus soldados. No entanto, a cidade com muralha levava nítida superioridade militar frente aos invasores, cabendo aos governantes saber lidar com o fator muralha para a vida social da *polis*.

Sendo assim, a formação do exército era um problema social relativamente usual entre as Cidades-estados. Os cidadãos com idade entre 18 a 20 anos passavam por uma iniciação militar, tanto de exercícios *hoplitas*, isto é, de exercícios militares para soldados armados, quanto de combate leal. Escravos raramente eram armados, assim como as mulheres.

A partir do século V *a.C.* os exércitos formados por soldados mercenários passaram a ter papel fundamental nas batalhas. GARLAN (1991) escreve que os soldados-cidadãos podiam ser considerados mercenários, quando se disponibilizavam a uma potência estrangeira ou quando viam na guerra uma

oportunidade de lucro pessoal. De qualquer forma, tanto o soldado-cidadão quanto o mercenário, eram remunerados pelo Estado. Vale ressaltar que os soldados-cidadão foram profissionais de guerra com muito mais frequência do que em geral se supõe. Existiam catálogos dos mais experientes e era grande o número de homens que não faziam mais nada da vida a não ser esperar a guerra chegar. Para estes, que tinham o hábito de tirar do soldo sua subsistência, “*a guerra é uma paz e a paz uma guerra*”. Foram encontrados relatos datados do século IV *a.C.* aproximadamente, de soldados dispensados pelo Estado de seus afazeres diários, para se preparar melhor para a guerra e, fluxo contínuo, foram aparecendo cada vez mais os guardas públicos.

Para as batalhas marítimas, eram freqüentes as contratações de piratas, por serem experientes combatentes, além de não representarem despesas, já que eles viviam no país sem a necessidade de pagamento do soldo. Sobre os piratas, Platão diz que foi o amor à riqueza que transformou bravos em piratas. Na maior parte das vezes, a pirataria estava ligada à força estatal sob forma de auxílio na garantia de recebimento de suas rendas, uma vez que as cidades eram governadas pelos ricos que, assim, poderiam dar segurança aos governados. Sendo assim, contratavam os piratas para defender e cobrar.

Então, segundo GARLAN (1991), os pequenos povos, num período primitivo, faziam guerras incessantes pela posse dos melhores territórios. Dessa forma, desde que as sociedades humanas existiam como proprietárias do solo, as guerras começaram a surgir, tanto para a conquista como para a manutenção de seus territórios. O crescimento das pequenas tribos levou inevitavelmente à procura por mais espaço que, muitas vezes, já estava ocupado, dando início a guerra. Esta foi uma das primeiras formas de trabalho humano. Ao trocar sua força de trabalho por dinheiro, o cidadão-trabalhador rompeu seus vínculos espontâneos que o ligava a sua comunidade. O soldo, dado primeiro aos

soldados-cidadãos e, posteriormente, aos mercenários, constituiu a primeira forma de salário, mostrando que, desde o início guerra e economia estavam intimamente ligadas.

4.8 Religião Grega

Na Grécia Antiga, a idéia do sagrado estava associada às forças da natureza, que por sua vez eram representadas por deuses antropomórficos, que por serem deuses, recebiam templos e rituais em sua homenagem. Dependendo de cada região e da história de cada cultura os rituais eram dirigidos a um determinado Deus, de forma que, por toda a Grécia existiam muitos templos em homenagem a muitos deuses.

Os templos, que não eram exclusividade do povo grego, são o local onde se celebram os ritos e, numa dinâmica de complementaridade, espaço e ritos é que determinam o templo, lugar onde se separa o sagrado do profano. Sua situação é determinada pelo espaço sagrado, que determina o ponto de equilíbrio entre o mundo do alto e o aqui de baixo. Por ser um lugar especial, ele não é implantado aleatoriamente, uma vez que as manifestações da presença superior indicam o lugar da terra, o ponto de equilíbrio que capta as forças cósmicas e as forças telúricas emitidas pelos homens, asseguradas pela disponibilidade psíquica do próprio indivíduo (BERTON, 1990). Portanto, o templo é um substituto do centro primordial e, como tal, é a imagem de um paraíso terrestre. Por esse motivo, mesmo os templos menores procuram seguir em forma integral toda a tradição que envolve os maiores. E mais do que locais de adoração eles são um reflexo do micro e do macrocosmos, imagem do mundo, colocando o homem à imagem da divindade. Seu corpo dentro do templo é somente

espiritual, até porque estes normalmente são constituídos com as mesmas proporções do corpo humano.

Fora dos templos tinha-se a idéia de que os deuses antigos estavam sempre presentes no cotidiano do povo. Prova disso se dava quando um sujeito realizava algo de suma importância e o fazia com ajuda ou sob influência de algum deus. A ação humana parecia não possuir nenhum início efetivo e independente, partia-se do princípio do que era estabelecido e realizado era decisão e obra dos deuses, não tendo em si seu princípio, muito menos teria seu fim próprio. Somente os deuses agiam e alcançavam aquilo que se propunham. Na tragédia *Ájax* de Sófocles, citado por OTTO (2005), tem-se um exemplo de um jovem que foi para a guerra, sendo antes advertido por seu pai de sempre associar à divindade o seu desejo pela vitória. Esse, cheio de orgulho, respondeu-lhe que até o mais miserável, se aliado aos deuses, alcançaria o triunfo, mas que ele diferentemente, tinha confiança em si próprio para conquistar a glória mesmo sem os deuses. Ele, então, recusa a ajuda de Atena no campo de batalha e chega a seu infeliz final. Essa história mostra que, dentro da lógica do mito, se um indivíduo recebe um dom deveria se orgulhar e continuar e agradecer por ter sido escolhido, uma vez que toda a sua grandeza provém da divindade. Vale lembrar que a Titanomaquia e a Gigantomaquia, expostas por Hesíodo, testemunham aos gregos que seu mundo se impôs a algo estranho. Os deuses não eram os realizadores do que é decisivo, eles mesmos eram o decisivo.

SNELL (2001) diz que os heróis de Homero, assim como os deuses, eram constituídos representando a forma pela qual eram vistos, a fim de serem lembrados. A caracterização significativa e natural dos Deuses Olímpicos não se esgotava em suas intervenções, mas a própria existência deles dava à humanidade uma imagem significativa e real do mundo, sendo isso, sobretudo, o

que mais a influenciou nos séculos posteriores. Para os gregos, a existência espelhava-se nos deuses.

Heráclito em uma de suas passagens disse que a índole humana não tem conhecimento, mas a divina sim e este talvez seja o motivo pelo qual muitos dos poetas atribuíam suas histórias às musas. A épica narra o mito atribuindo-lhe valor de realidade e condicionando-o em dois extratos, o terreno e o divino, de modo que os acontecimentos que são desenvolvidos no mundo ultraterreno determinam o sentido e o valor dos acontecimentos terrenos (SNELL, 2001).

Foi Heráclito quem iniciou a idéia de um Deus amorfo e Empédocles descreveu o divino em três aspectos da natureza: o primeiro, nas emperecedoras formas primárias da existência corpórea; o segundo, nas formas do amor e do ódio que movem o mundo corpóreo, pois só os olhos do espírito podem captar a íntima natureza de tais forças; e terceiro, aquele universal estado do mundo que surge quando a bondade e a perfeição alcançam sua combinação no ciclo de suas forças cósmicas, ou seja, os deuses são transformados em princípios universais da natureza. Essa crença nas forças deificadoras da natureza constitui um estágio intermediário entre a velha fé realista em particulares personagens divinos e a etapa em que o divino se dissolve, por completo, no universo (JAEGER, 1952).

Dessa forma foi se desenvolvendo a complexa mitologia da religião grega. O politeísmo surgiu unido ao sentimento e à noção do divino na natureza. Estava baseado nos mistérios do mundo exterior e no inconsciente do próprio homem, tornando-se a forma como aquela sociedade conseguia se organizar para que sua cultura se tornasse permanente em seu mundo. Em sociedades conservadoras como as da Antigüidade, os cultos possuíam essa função de reafirmar e consolidar a imagem dos deuses, sendo a fonte que garantia sua imortalidade. Esses deuses transcenderam a poesia e começaram a se confraternizar com os homens mortais. Surgiram, então, os gigantes, com

passagem livre entre o Olimpo e a Terra, que compensavam com sua humanidade o que haviam perdido em sacralidade. Era o homem construindo os deuses à sua imagem e semelhança (BRANDÃO, 1997). Esses deuses olímpicos passaram a ser deuses de toda a Grécia e, embora não houvesse uma unidade política, graças a esse patrimônio comum da religião havia uma consciência de unidade racial: ou se era grego ou se era bárbaro.

As reuniões dos povos helênicos em torno de um santuário comum era a única forma conseguida por eles de ter relações internacionais. Muitas vezes, o objetivo era apenas religioso, tendo adquirido posteriormente importante papel no desenvolvimento comercial e cultural. Sua periodicidade contribuiu bastante para a construção da comunidade grega.

O grau de liberdade de crescimento e mudanças de poder na família olímpica deveu-se à ausência de uma classe sacerdotal exclusiva, uma vez que, não havendo quem consagrasse sua vida ao serviço dos deuses, de seus templos e de seus bens, fazia com que os sacerdotes fossem cidadãos comuns, e estes, juntamente com suas ocupações normais do dia a dia, tinham a missão temporária de cuidar do culto a um Deus e guardar-lhe o templo. Eram eleitos temporariamente para a função e, frequentemente, eram despreparados e sem vocação. Os casos mais graves envolvendo a religião eram resolvidos na assembléia do povo e com o consentimento do Oráculo de Delfos. Ao mesmo tempo, isso gerava uma liberdade de pensamento que favorecia o nascimento da filosofia e das ciências (BRANDÃO, 1996).

4.9 A Prática Esportiva

Localizada em meio ao Mar Mediterrâneo, a Grécia ficava em uma posição privilegiada entre as rotas comerciais marítimas ao mesmo tempo em que seu território montanhoso dificultava a locomoção por terra. Constantemente em guerra pelo domínio territorial, cada vez mais crescia a necessidade de haver homens capazes de defender sua cidade, ampliando o valor da imagem do homem guerreiro, bem representada através das esculturas da época. Associado a isso, existia a necessidade da prática da agricultura em um terreno acidentado, quase sem o auxílio de animais e instrumentos agrícolas, onde predominava a força humana, que também teve importante papel para a construção desta imagem corporal (SANTOS, 1997).

Platão, em sua “*Crítica à ginástica e à medicina*”, diz que a ginástica era praticada desde a infância como forma do enrijecimento dos guardiões da cidade e sua função não seria primordialmente desenvolver as qualidades físicas dos atletas, mas sim desenvolver a coragem do guerreiro. Sua prática deveria estar sempre associada à música. Para o filósofo, a ginástica, assim como a música, educava a alma. Apenas a prática da ginástica levaria o homem a uma dureza e firmeza excessiva e, por outro lado, somente o exercício da música causaria uma excessiva delicadeza e falta de rigidez.

Uma passagem de sua crítica ilustra bem esse quadro. Diz Platão:

Quem deixar que os sons da flauta derramem-se constantemente em sua alma, começam a abrandar como o ferro duro e começa a se por em condições de ser trabalhado, mas com o tempo se amolecerá e se converterá em papa, até que sua alma fique completamente sem nervos. Quem, pelo contrário, se submeter ao esforço da ginástica e comer abundantemente, sem em nada cultivar a

música e a filosofia, sentirá em princípio crescer em si a coragem e o orgulho, graças a sua energia corporal, e ficará cada vez mais violento. Mas, ainda que se suponha que na sua alma abrigue de início algum desejo natural de aprender, a força de não se alimentar com nenhuma ciência nem investigação, acabará por ficar cego e surdo, um tal homem se tornará “misólogo”, em inimigo do espírito e das musas, já que não conseguirá persuadir ninguém, nem se deixar persuadir pelas palavras, e o único recurso que se disporá para alcançar o que se propuser será a força bruta, exatamente como um bruto qualquer. Foi por isso que Deus deu aos homens a música e a ginástica como a unidade individual da Paidéia, não como educação separada do corpo e do espírito, mas como as forças educadoras da parte corajosa e da parte da natureza humana que aspira a sabedoria (JAEGER, 2003, p. 799).

Assim também era considerada a prática de atividade física nas escolas: um meio de desenvolvimento corporal de suma importância, assim como as aulas de música, poesia, ética, enfim, tudo o que propiciasse a formação completa do cidadão. Além de defender sua cidade nas guerras, os cidadãos também tinham que defender sua cidade nos grandes Jogos Públicos. Estes eram manifestações mítico-religiosa-sociais, com caráter agonístico, para as quais cidadãos de toda a Grécia deslocavam-se para assistir, sendo então o principal encontro para intercâmbio cultural. Frequentemente, a arte e a música tinham como motivo as batalhas e os encontros esportivos, retratando vencedores como heróis, imortalizando seus feitos (GODOY, 1996).

Indícios apontam para o Egito como o berço das demonstrações atléticas em um passado remoto, ainda que apresente pouco em comum com aquelas vistas posteriormente na Grécia. HERÓDOTO (2001) diz que os egípcios realizavam jogos gímnicos em honra a heróis à maneira dos gregos. Entretanto, Perseu os teria iniciado e, portanto, levado da Grécia este costume. O

primeiro local de desenvolvimento das práticas esportivas em território helênico foi em Creta, no período minóico, sob provável influência egípcia. Nessa época elas tinham caráter de entretenimento ou como parte de cerimônias a algum deus, associando-se apenas mais tarde a rituais fúnebres. Após as invasões dóricas tem-se Homero como a principal testemunha dos eventos esportivos realizados naquele tempo, como os realizados em honra a Pátroclo, descrevendo com detalhes as competições de corrida de carro, pugilismo, luta, corrida pedestre, combate armado, lançamento de disco e dardo, e tiro com arco (*Ilíada*, canto XXIII). Além disso, há passagens como a diversão do exército de Aquiles na praia lançando disco e dardo, ou mais tarde, sobre os eventos dos Féacios para distrair Ulisses, nos quais competiram em corrida pedestre, luta, corrida de carro, lançamento de disco e pugilato (*Odisséia*, canto VIII), com Leodamente dizendo a Ulisses:

*(...) Não há glória maior para um homem, enquanto está vivo,
do que ele pode realizar com suas mãos e pés.*

A mitologia, então, nos apresenta alguns exemplos das práticas esportivas realizadas no passado helênico. Enquanto na *Ilíada* vemos os Jogos como parte de um ritual fúnebre, na *Odisséia* eles são apenas para entretenimento (CABRAL, 2004). Além das obras de Homero, segundo o mesmo autor, vemos no mito dos *Argonautas* uma prova de saltos organizada em Lemnos como parte de um ritual fúnebre, uma luta de pugilismo na tribo dos Bébrices e a invenção da prova do Pentatlo por Jasão, a fim de premiar seu amigo Peleu, como o atleta mais perfeito, que sempre chegava em segundo lugar. Vemos também um acidente na prova do lançamento de disco onde Apolo mata sem querer Perseu, seu melhor amigo.

O costume de associar jogos atléticos a rituais fúnebres se estendeu por um longo período da história grega. O testemunho de TUCÍDIDES (2001), que viveu no quinto século antes de Cristo, mostra que após a morte de Brásidas, um dos líderes do exército espartano,

(...) foi construída uma balaustrada em volta de seu túmulo, e desde então depositam junto a ele oferendas a Brásidas como a um herói, e o honram com jogos atléticos e sacrifícios anuais (*Hist.* 5, 11).

HERÓDOTO (2001) também não deixa dúvidas:

A pitonisa ordenou-lhes realizar suntuosas cerimônias fúnebres às suas vítimas e instituir em sua honra jogos gímnicos e corridas de carro (*Hist.* 1, 167).

De início os Jogos tinham um caráter estritamente religioso, sendo realizados para homenagear as divindades em troca de proteção. Acreditavam que suas origens remontavam a época do reinado de Cronos, o que por si só já os tornavam sagrados. T tamanha era a sua importância que se haviam guerras estas eram interrompidas até o término do período dos Jogos, período denominado de “Trégua Sagrada” (*Ekekheiria*), e a infração desta trégua era considerada grave. Esparta, em 420 *a.C.* ano da 90ª Olimpíada, foi impedida de participar dos Jogos Olímpicos pelos eleus por considerá-los culpados de invasão à Lêpreon durante a *Ekekheiria*, e como estes se recusaram a pagar a multa estipulada (duas minas por cada *Hoplita*) e pedir desculpas públicas, não tiveram sua inscrição aceita. Apesar do clima de tensão que se estabeleceu no santuário durante a realização dos Jogos, nada aconteceu, os espartanos acataram com respeito a decisão dos organizadores (TUCÍDIDES, 2001, *Hist.* 5, 49-50). O mesmo autor mostra uma

reclamação contra o exército tebano, onde “*eles tentaram apoderar-se de nossa cidade em tempos de paz, e o que é pior, em período de festas religiosas*” (*Hist. 3, 56*). Os quatro principais Jogos Públicos da Grécia (Olímpicos, Píticos, Ístmicos e Nemeus) eram protegidos pela trégua, porém, muitas vezes se aproveitavam dela para visitar o território inimigo e conhecer seus planos para a guerra em andamento, como fizeram certa vez os atenienses em virtude dos Jogos Ístmicos (TUCÍDIDES, 2001, *Hist. 8, 10*).

Diante da importância social dos eventos atléticos, o atleta era motivo de orgulho para sua família e sua cidade, e isso levava a um cuidado extremo com esse “patrimônio”. Para tanto, o corpo era muito bem cuidado, sendo lavado sempre antes e depois dos exercícios, e besuntado com óleo para a pele não se danificar com a longa exposição ao sol. Os ginásios, estatais, eram lugar onde se proporcionavam todas as condições de treinamento necessárias e repouso para os atletas. HERÓDOTO (2001) em muitas passagens de sua *História* nos ilustra com exemplos acerca das honras atribuídas aos vencedores daqueles eventos (*Hist. 6, 35; 6, 36; 6, 57; 6, 70, 6, 122*), as quais TUCÍDIDES (2001) completa ao relatar o caso de Alcibíades:

Os helenos, que consideravam a nossa cidade esgotada pela guerra, passaram a fazer uma idéia de sua grandeza muito além de seu poder real, diante da magnificência de minha exibição como emissário sagrado em Olímpia, pois entraram na pista hípica sete carros meus – mais do que qualquer outro concorrente individual até aquela época – e ganhei o primeiro, o segundo e o quarto prêmios, além de ter-me apresentado em tudo mais num estilo digno de minhas vitórias. De acordo com as tradições isto é uma honra, e pelos feitos se deduz o poder (*Hist. 6, 16*).

Diante desses dados, é possível entender como a cultura corporal foi valorizada nesse período, mostrando o porquê do significado de corpo saudável e do domínio social de indivíduos com essas características na Antigüidade (ELIAS & DUNNING, 1995).

Os Jogos eram a oportunidade de apresentação das habilidades físicas desenvolvidas pelos jovens e possuíam primordialmente um cunho religioso. Eram eventos onde os mortais poderiam demonstrar seu valor atlético em busca de uma aproximação com os Deuses. No início eram manifestações esporádicas quase sempre associadas a rituais fúnebres, e só posteriormente passaram a ter periodicidade definida e cada vez maior prestígio.

Dessa forma, mediante a imagem dos deuses, qual era o valor do homem comum, mortal, para os povos da Grécia na Antigüidade? Os deuses eram imortais, cada qual com uma característica especial que os tornava único e digno de admiração. Porém, as guerras e os Jogos, de vital importância para a sociedade grega, começaram a dar notoriedade a algumas pessoas pelo seu vigor físico, feitos e inteligência. Começava a surgir a figura do herói, um mortal que, realizava tarefas dignas de deuses, associando em seus feitos a força, a coragem e a astúcia, acabando por conquistar a admiração da sociedade em que vivia, não apenas no seu grupo local, do qual era motivo de orgulho, mas também dos outros povos, sendo respeitados em campos de batalhas e encontros esportivos, e tratados com honra em caso de falecimento (RUBIO, 2001).

Nos locais onde os grandes Jogos eram celebrados – Olímpia, Delfos, Corinto e Neméia – as pequenas pátrias se fundiam em uma única, a qual os helenos, sem ainda possuírem conhecimento de seus limites, porque naquele tempo ninguém podia delinear-los, acreditavam pertencer a um só lugar: a Hélade (CABRAL, 2004).

Por esse motivo, as datas dos Jogos eram escolhidas para reuniões importantes e assuntos da nação, como mostra TUCÍDIDES em *Hist. 3, 8*:

(...) ouvindo dos Lacedemônios que deveriam se apresentar em Olímpia para que todos os membros da aliança pudessem tomar conhecimento de suas razões e deliberar.

Quando territórios propunham trégua uns aos outros, os Jogos também eram escolhidos para tornar pública a decisão, fosse na implantação de lápides comemorativas ou na renovação do juramento (TUCÍDIDES, 2001, *Hist. 5, 18; 5, 47*).

4.10 Jogos Públicos

Olímpia, Santuário Sagrado localizado às margens do Rio Alfeu, oeste da Península do Peloponeso. Foi neste lugar que se realizaram as maiores manifestações sociais, políticas, religiosas e esportivas do mundo antigo. Por aproximadamente 12 séculos foi referência de quase todos os tipos de aspirações, inicialmente para o povo grego e, posteriormente, para todos aqueles que vinham a conhecer o seu valor.

Sua origem não se sabe ao certo, mas está cercada de valores mitológicos, muito presentes na Grécia Antiga em forma de linguagem poética, nutrindo a imaginação de nossos ancestrais em relação aos fenômenos naturais (MENARD, 1991a).

Foi assim que as cerimônias em Olímpia começaram. Inicialmente, os cultos eram à Gea (Terra), e mais tarde, passaram a homenagear Zeus. Além dos sacrifícios de animais, esse culto tinha como auge ascender uma pira em homenagem ao Deus supremo do Olimpo. Tendo a chama o significado de um

elemento dinâmico de uma vida ereta, às vezes deformada pelo vento, embora sempre retornando à sua posição inicial, representa todas as lutas para manter sua unidade, em constante desafio com os outros elementos desencadeados, luta para expandir calor e luz e reencontrar em paz seu destino e ascensão. Não poderia caber a qualquer um a incumbência de acender a chama, para este fim havia de ser escolhido alguém especial, nomeado pelos deuses. Para isso, os antigos sacerdotes organizavam uma corrida entre os pretendentes, cabendo ao vencedor a honra de concluir o cerimonial (DURANTEZ, 1979).

A mitologia nos conta que o início dos Jogos Olímpicos se deu por Pélope, filho de Tantal, Rei de Fígia, para homenagear e agradecer sua vitória sobre Enômao, Rei de Pisa, em uma corrida de carro por disputa de sua filha, Hipodamia. Conta-se que sua vitória ocorreu porque certa vez o pai de Pélope o fez em pedaços e o serviu aos deuses em uma refeição. Depois de descoberto e tendo sido refeito, foi “adotado” por Poseidon, o qual lhe enviou um carro de ouro e cavalos alados que jamais se cansavam.

Uma outra versão da mesma história, segundo OTTO (2005), diz que Pélope subornou o cocheiro real, Mirtilo, que era filho de Hermes, o deus dos ladrões e das trapaças, a afrouxar as rédeas do carro de Enômao, que durante a corrida se soltou, causando a morte deste. Ou ainda, vendo que finalmente seria vencido, teria se suicidado. De qualquer forma, Pélope teria organizado os Jogos Olímpicos e sua mulher, Hipodamia, os Jogos Heranos, homenageando respectivamente Zeus e Hera, agradecendo pelo que lhes fizeram. No Santuário de Olímpia, existem o *Pelopiôn* e o *Hipodamiôn*, dois templos onde estariam enterrados seus corpos (DURANTEZ, 1979; MUNGUÍA, 1992). Atestando essa história, CABRAL (2004) diz que existem evidências da existência de um culto a Pélope e Hipodamia, uma base circular de pedra cercada de diversas estatuetas

de cavalos e aurigas, de aproximadamente dois mil anos antes de Cristo, mostrando a Antigüidade do culto.

De acordo com MUNGUIA (1992), há ainda a versão em que Hércules, após o cumprimento do sexto de seus doze trabalhos, que consistiu em limpar os estábulos de Augias, resolveu se vingar do Rei por ele não ter cumprido sua parte do trato. Hércules, então, em uma emboscada matou seus dois sobrinhos enquanto estes iam para os Jogos Ístmicos, e depois partiu contra Elis, tomando-a. Ele teria, assim, organizado os Jogos em homenagem a Zeus, depois de sua vitória em guerra sobre Elis, contra Pisa, organizando o ritual perto do túmulo de Pélope, em Olímpia. O motivo de sempre associar o culto a Pélope era porque, segundo CABRAL (2004), ele era uma figura mítica muito forte no território grego, o suficiente para emprestar seu nome a Península do Peloponeso (*Pélope + Nesos – Ilha de Pélope*), antes chamada de Ápia.

O culto a Zeus veio acompanhado dos novos costumes dos mais recentes invasores, dando novo ânimo ao local. Se associarmos a imagem de Pélope à da bondade, arrojo, decisão, impulso unificador, a de Enômao ao mundo decadente e em crise, e a de Hipodamia a transição, toda a história ganha sentido.

Certo era que Olímpia foi se tornando aos poucos um importante centro político e religioso. Segundo DURANTEZ (1979), já nos séculos XII e XI *a.C.* havia pequenos jogos organizados por Oxilo, frente à sua conquista de Élide. Por algum motivo, esses eventos ficaram interrompidos por quase dois séculos, e apenas no final do século IX *a.C.*, Ifito, sucessor de Oxilo, resolveu reorganizar os Jogos em Olímpia, por sugestão do Oráculo de Delfos, uma vez que uma peste assolava o país e a organização de um cerimonial a Zeus resolveria esse problema. Em 884 *a.C.*, Ifito de Élide, Licurgo de Esparta e Cleóstenes de Pisa entraram em um acordo e declararam Olímpia um lugar

sagrado e decretaram a “Trégua Sagrada” (*Ekekheiria*). No início essa trégua tinha a duração de apenas dois meses, um mês antes e um mês depois dos Jogos. Posteriormente esse período foi estendido para três meses antes e três depois dos jogos, e no final, esse prazo era de dez meses.

Passados 108 anos, em 776 *a.C.* foi organizado o primeiro evento Olímpico com caráter quadrienal, com objetivo de substituir os antigos cultos de fertilidade sob a égide de uma nova divindade: Zeus. O antigo era anual e, a cada oito anos, era especial, quando o calendário lunar coincidia com o solar. No início, a idéia era realizar os jogos a cada oito anos, porém os organizadores acreditavam que seria tempo demais de intervalo, e para não ser anual, o que inevitavelmente faria perder logo seu valor, foi instituído quatro anos de intervalo entre um evento e outro, que em suas 13 primeiras edições consistia apenas da corrida do *stádion* (um estádio, 192.28 metros). Com isso, Corebo de Elida, em 776 *a.C.*, foi o primeiro vencedor Olímpico e, a partir dessa data, foram contados os Jogos em Olímpia, até sua 293^a edição, 1169 anos depois (DURANTEZ, 1979).

Vencer em Olímpia era tudo o que o atleta grego poderia desejar. Era motivo de orgulho para o resto de sua vida, para si, para sua família e sua cidade, que passava a ser mais respeitada pelo fato de ter um campeão Olímpico entre seus defensores. A proclamação da vitória exigia muita cautela, visto que nem sempre a superioridade física era determinante, mas sim o estilo, a elegância e a naturalidade do gesto técnico. Para evitar protestos, os atletas juravam que acatariam as decisões dos *Helanódicas* (espécie de árbitros) (MUNGUIA, 1992). Ao ser conhecido o vencedor, o público invariavelmente jogava flores e folhas frescas sobre o triunfante e, muitas vezes lhes ofereciam maçãs e romãs, símbolos de fertilidade. Há indícios, inclusive, de que até os 6^o Jogos Olímpicos o prêmio pelo triunfo era uma maçã e, por sugestão do Oráculo de Delfos,

passou a ser a Coroa com ramos de Oliveira (DURANTEZ, 1979). Os vencedores eram marcados com um fio de lã vermelha, o mesmo procedimento utilizado para indicar um objeto sagrado e, além do reconhecimento e da Coroa de Oliveira, ao vencedor cabia não só o direito de erguer uma estátua (não se sabe ao certo, mas depois do terceiro triunfo seguido sua estátua poderia ser colocada no Santuário), como também de ter seu nome registrado em uma placa e de participar do banquete no último dia, juntamente com a premiação.

A coroa com ramos de oliveira possuía valor especial para o atleta grego. As oliveiras eram árvores abundantes no vale do Alfeu, embora conte-se que nem sempre tenha sido assim. É creditado a Hércules o fato de ter trazido as primeiras mudas para proteger o Monte Cronos do sol e calor abundantes que assolavam a região, uma vez que essa árvore era símbolo do triunfo. Ainda que duvidosa essa versão, as coroas, preparadas previamente, eram guardadas no *Heraion*, o Templo de Hera, indicando que a coroa era ainda a manutenção dos valores de fertilidade e fecundidade que deram origem aos Jogos.

Assim como esse grande significado do prêmio em Olímpia, os outros Jogos helênicos tinham como premiação algum objeto de valor local, o qual tinha que ser honrado de acordo com os costumes, entendendo que seu desrespeito acarretaria em sérias punições a seu infrator. HERÓDOTO (2001) relata sobre uma cidade que teve seu nome mudado e foi retirada da comunidade a qual pertencia depois que um de seus habitantes, Agasicles, não ter cumprido as normas da premiação (*Hist. 1, 144*).

Estes novos e alegres rituais festivos que começaram a aparecer durante os séculos VIII e VII *a.C.* tiveram uma aceitação muito grande por toda a sociedade grega e, aos poucos, foram surgindo novas espécies de grandes Jogos em diversas cidades. Em Olímpia, além dos Jogos Olímpicos, existiam os Jogos Heranos, restrito à participação de mulheres, tendo em vista que estas, se

casadas, não poderiam comparecer aos Jogos Olímpicos, sob pena de morte. Eram cercados dos mesmos tipos de honrarias de sua versão masculina. Consistia apenas da corrida do *stádion* e eram realizados um mês antes ou um mês depois da cerimônia dos homens (CABRAL, 2004).

Delfos, referência para todos os Reis e Sacerdotes da Grécia Antiga, que em virtude do seu famoso Oráculo a visitavam em busca de respostas para a resolução de difíceis problemas, também possuía o seu grande evento. Os antigos rituais celebrados nessa cidade, também eram no início em honra a Gea. Conta a mitologia que, certa vez, Zeus, em uma de suas aventuras amorosas, gerou duas crianças, Apolo e Diana, as quais Hera, cheia de ciúmes, em vão tentou impedir o seu nascimento. Teria então a deusa enviado um dragão-serpente, chamado Pitón, para sempre perseguir sua mãe, a qual Apolo, já na adolescência, deu fim. Apolo, a partir deste dia, passou a ser o guardião do Oráculo de Gea, que, desde então, foi chamado de Oráculo de Apolo, ou simplesmente de Delfos. As cinzas de Pitón foram enterradas no centro de Delfos e sua pele recobria o trípode em que se sentavam as sacerdotisas do Oráculo, daí serem chamadas de *Pitias*. Também por este motivo, passaram a ser realizados a cada oito anos, no outono de cada ano de Jogos Olímpicos em edição ímpar, homenagens agradecendo aos deuses pela vitória de Apolo sobre Pitón e, a partir de 582 *a.C.*, passaram a ser celebrados os Jogos Píticos também em um período quadrienal. Além de deus do Sol e da luz, Apolo era também deus da música e da poesia, e com isso, estes Jogos tiveram grande importância também pelo seu caráter artístico, não só atlético. O sucesso desse evento se devia ao fato de Apolo ser, depois de Zeus, a divindade grega mais importante, além de nobre orientador de exercícios físicos e patrono dos ginásios e palestras (BRANDÃO, 1998; MENARD, 1991b; OTTO, 2005).

Na floresta sagrada da Neméia, no Vale Fliu, a cada dois anos, a partir de 573 *a.C.*, eram realizados os Jogos Nemeus, iniciados pelo próprio Hércules em agradecimento a Zeus depois de matar o Leão de Neméia, um de seus doze famosos trabalhos. Uma outra versão da história, segundo MENARD (1991c) e CABRAL (2004), diz que os sete grandes chefes que dirigiam o exército em guerra contra Tebas, de acordo com a história de Sófocles, em razão da disputa pela cidade entre os filhos de Édipo, começaram a sentir sede e passaram a procurar uma fonte. No caminho encontraram uma mulher que tomava conta de uma criança, filha do Rei de Neméia e, para que ela pudesse indicar onde estava a fonte, apoiou a criança em uma folha de aipo, tempo suficiente para que uma serpente sufocasse e matasse a criança. Foi realizado então um grande funeral e instituído os Jogos Nemeus, onde os vencedores se cobriam de luto e eram agraciados com uma coroa de aipo.

No Istmo de Corinto, principal centro comercial da Grécia antiga, ponto de ligação entre a Grécia continental e a Península do Peloponeso, eram celebrados a cada dois anos os Jogos Ístmicos, a partir de 586 *a.C.*. Realizados um ano antes e um ano depois dos Jogos Olímpicos, tinha como objetivo honrar Poseidon, senhor dos mares, depois que o legendário herói Teseu matou o cruel e gigantesco Símis, filho de Poseidon. A mitologia conta que o próprio Teseu iniciou o ritual.

Em Atenas, anualmente eram prestadas homenagens a Palas-Atenas, deusa e patrona da cidade, e a cada quatro anos a festa era especial, chamada Panatéias. Esse ritual também teve seu início no ano de 586 *a.C.*, e a história conta que foi provavelmente também Teseu quem fundou estes jogos (DURANTEZ, 1979). O principal motivo da festa era substituir o véu da estátua da deusa por um novo, confeccionado por duas ou três meninas atenienses, com idades entre sete e onze anos, pertencentes à nobreza, sendo estas auxiliares das

obreiras da deusa. Tinha também como motivo político de mostrar que Atenas era ateniense de coração e que ninguém mais poderia invocar-lhe a proteção. O prêmio era uma ânfora de azeite, já que Atenas era a então Grande Mãe, deusa da fertilidade do solo, da inteligência, da razão e da paz, fora isso existia também o valor simbólico da oliveira, que era a grande riqueza da região.

Todos esses eventos levavam uma multidão às respectivas cidades, e até que se chegasse ao local da celebração era exigida uma longa caminhada, quase sempre em pleno verão. Durante os Jogos, a fome e as más acomodações se misturavam ao excesso de público e a relativa desordem nos santuários. Quais motivos tinha então o povo grego para suportar tudo aquilo?

No início do período áureo dos Jogos Olímpicos, durante o século VI *a.C.*, a Grécia estava sob o domínio espartano. Nessa ocasião o objetivo da educação não era selecionar um herói, mas sim formar uma cidade de heróis, de soldados dispostos a dar sua vida à pátria. De lá partia um princípio, a *areté*, o máximo conseguido pelo homem equilibrado e perfeito, sendo um modo de vida nobre e cavalheiresco, que era o conjunto de qualidades que fazia do homem um herói. No esporte, esse princípio era visto sob a forma de belos rostos e corpos perfeitos e vigorosos, em que irradiavam força espiritual e nobres idéias. Os portadores dessas qualidades eram considerados seres superiores da criação, possuidores da chama divina. Por isso, era relativamente normal terem seus corpos oferecido aos deuses, ou até mesmo terem seus nomes confundidos com relatos mitológicos sob forma de semi-deuses. Na 18ª edição dos Jogos, em 708 *a.C.*, a prova do *Pentatlo* passou a fazer parte do programa Olímpico, que consistia da corrida do *stádion*, salto em distância com alteres, lançamento do dardo e do disco e por último a luta, decidindo o campeão. Eram nessas provas que ficavam sendo conhecidos os "atletas perfeitos" e suas normas impediam que um especialista em apenas uma prova viesse a alcançar o triunfo. Com isso, o

tempo de treino e a disciplina, assim como a forma de disputa extremamente competitiva, levavam esses atletas a representarem os desejos e aspirações do grande público, tornando-os ídolos e motivos de referência, fazendo com que suas estátuas fossem freqüentemente alvo de adoração.

Nos dois séculos subseqüentes, V e IV *a.C.*, o império espartano começou a se acomodar frente as suas conquistas, ao mesmo tempo em que houve uma ascensão de Atenas, motivada principalmente pelas suas seguidas vitórias sobre os Persas em Maratona, Salamina e Platea. Iniciou-se em toda a Grécia uma reestruturação das *Polis*, com o crescimento do número de cidadãos e com ele um maior valor da cidade, assim como de todos os processos de crescimento social. Sendo assim os interesses deslocaram-se do âmbito militar em virtude de um maior favorecimento da sociedade. Pensadores, músicos e artistas, começaram a freqüentar os Jogos e expor seus trabalhos, muitas vezes em forma de competição, e com isso iam conseguindo novos aprendizes. Os atletas passaram a ser educados desde pequenos em suas cidades, buscando uma formação completa e tinham nos Jogos excelente oportunidade de demonstrar todo esse valor. O princípio de *areté*, foi se transformando no de *kalocagathia*. As exigências de participação nos Jogos, ao menos nos de Olímpia, favoreciam essa maior valorização do homem da cidade, e envolviam cinco aspectos: o competidor tinha que ser grego, para poder entender o significado transcendente da competição; não poderia ser escravo, a fim de poder ter o tempo necessário à sua preparação para as competições; ser legítimo de nascimento, e com isso possuir direitos civis; não ser desonrado; e ter treinado ao menos por dez meses em sua cidade natal e mais um mês em Elis, distante 57 quilômetros de Olímpia, onde eram treinados pelos próprios árbitros da competição (os *Helanódicas*), aprovando ou não suas participações (DURANTEZ, 1979; MUNGUIA, 1992).

Os embaixadores eleus certa vez foram ao Egito e perguntaram aos egípcios se eles tinham alguma sugestão sobre as regras dos Jogos Olímpicos, obtendo como resposta a criação de Jogos exclusivos aos estrangeiros (HERÓDOTO, 2001, *Hist*, 2, 160). Isso mostra que era desejo mesmo dos bárbaros ter aprovada a sua participação nos Jogos, demonstrando sua importância e grandiosidade.

No final do século IV *a.C.* Olímpia passava a representar cada vez mais um papel de assembléia nacional, fortalecendo a unidade grega, idealizada principalmente por Felipe da Macedônia, e seguida pelo seu sucessor – Alexandre “*O Grande*” – momento que se iniciou o declínio do valor simbólico e religioso dos Jogos. A importância exagerada concedida ao esporte em relação aos outros valores humanos, assim como a grande importância imposta ao valor das cidades, são apontados como os elementos primordiais da decadência dos Jogos. Os interesses progressivos que o esporte foi despertando na massa, a idolatria aos campeões e a ânsia desmesurada pelo triunfo a qualquer custo, levaram inevitavelmente ao profissionalismo (MUNGUÍA, 1992). Os atletas buscavam as honras e premiações materiais, a especialização feria os princípios do *kalocagathia*, fazendo com que os corpos já não fossem mais tão belos e nem os espíritos tão bondosos. Os “atletas perfeitos” do *pentatlo* passaram a ser substituídos pelos espetáculos sangrentos dos lutadores que, no início eram realizados para acalmar a cólera do espírito de Pélope. Posteriormente, foram sendo transformados em espetáculos cada vez mais concorridos para se apresentarem em todo o mundo Pan-helênico. Isso se deu principalmente com o final das Guerras do Peloponeso e com o crescimento das cidades, momento em que os governos não tinham mais controle da educação e instrução de seus cidadãos, e os treinadores estatais, os *Paidotribos*, perderam seu espaço para os treinadores particulares, que tornavam seus atletas cada vez mais especialistas

em provas específicas. Some-se a isso as intenções políticas e a perda do temor a Zeus, que acabaram por definir o caráter de entretenimento para os Jogos.

Assim foi durante todo o século III *a.C.*, sob o domínio macedônio e posteriormente romano, esses povos conquistaram o direito de participar dos Jogos como consequência das conquistas territoriais. Enquanto os gregos continuavam com seus ideais de corpo perfeito e simétrico, honrando seus deuses, os povos invasores e entre eles os romanos, em termos de propósitos e processos, retrocediam em relação aos gregos, introduzindo um novo ideal aos Jogos. Caracterizaram-se pela brutalidade e violência, principalmente no *pugilato* e no *pancrátio*, onde não era incomum ver um lutador perdendo a vida ou saindo extremamente lesionado depois de um combate. Aos poucos, os Jogos foram perdendo seu sentido original, deixando de ter um caráter religioso, para ser apenas de diversão (BARROW & BROWN, 1988).

Nos séculos seguintes até sua extinção, o propósito dos novos dominadores, levou os Jogos a ficarem cada vez mais distantes daquele idealizado pelos gregos. Isso não os permitia compreender o seu verdadeiro significado e sob o domínio de Roma perdeu-se definitivamente qualquer significado, passando a ser uma reunião dos novos imperadores com o “circo” como pano de fundo. Nem mesmo a integridade do espetáculo era mantida, sendo cada vez mais freqüente os casos de fraudes.

O último vencedor olímpico de que se tem notícia foi Filúmenos de Filadélfia, na Ásia Menor, em 369 *d.C.*, após um período de quase 100 anos sem registros de vencedores. No entanto existem evidências arqueológicas de que o Santuário foi preservado e remodelado nesse tempo, além de referências esparsas apontarem sobre ganhadores desta data até seu final definitivo (CABRAL, 2004).

Essa situação se manteve até o ano 393 de nossa era, quando, por sugestão de San Ambrósio, bispo de Milão, o Rei Teodósio I decretou a extinção dos Jogos, por considerá-los uma festa pagã. Por mais quinze anos, até 408, eles foram realizados não oficialmente, até que Teodósio II ordenou a destruição de todos os templos de adoração a outros deuses, que ajudado por inundações do Alfeu e por mais dois fortes terremotos na região, puseram um fim definitivo nestes, que foram, provavelmente, as maiores manifestações culturais de toda a história (DURANTEZ, 1979).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mais do que saber o que aconteceu, o que já está bem e suficientemente documentado, era objetivo deste texto procurar entender porque os antigos rituais às forças da natureza se transformaram nos grandes Jogos Públicos, com enorme aceitação e aderência por todos os habitantes da Grécia na antiguidade.

Para isso, tivemos a necessidade de realizar um breve estudo do desenvolvimento da mitologia, partindo praticamente do princípio, assim como sua relação com a evolução e desenvolvimento das sociedades indo-européias, juntamente com suas culturas (analisada através de elementos mitológicos), já que estes povos viriam, posteriormente, a ocupar o território grego. A rápida comparação com a cultura Hindu nos mostrou que apesar de esta possuir as mesmas raízes culturais que os gregos, isto é, de se desenvolver a partir de invasores provenientes da mesma região, as características de seus valores míticos e as características que deles se desenvolveram foram nitidamente diferentes, mesmo possuindo elementos comuns.

Surgiu então a necessidade de estudar com cuidado a história grega. Homero em princípio e depois Hesíodo, com suas poesias, proporcionaram um importante material para ajudar a compreender os valores que reinavam no princípio de sua civilização propriamente dita, inclusive descrevendo competições atléticas em um passado indeterminado, talvez inexistente, mas certamente muito antes da instituição dos grandes Jogos Públicos, mostrando a dificuldade de distinguir aquilo que se denomina realidade e o mito em sua ancestralidade.

Logo, a poesia deixa claro que na Grécia Antiga, mito e história caminharam juntos desde os seus primórdios, fazendo com que seus habitantes desenvolvessem um profundo respeito por todas as figuras divinas que controlavam as forças da natureza, as quais se viam dependentes. Era através da poesia que se cantavam os mistérios do cotidiano, poesia essa que permanecia cravada na mente de seus habitantes e que se tornou o ponto de partida para todo o desenvolvimento cultural daquele povo. O que nos resta hoje é apenas uma pequena parcela do que se cantava naquela época, cabendo a Homero e Hesíodo apenas a estruturação dos diversos contos populares, que desde a chegada dos primeiros habitantes ao Peloponeso, já foram se desenvolvendo.

Sócrates disse que era através da poesia e da filosofia que florescia a evolução religiosa do espírito grego, e não no culto aos deuses. Talvez a razão dessa afirmação esteja no fato da cosmogênese grega não ter sido formulada por clérigos ou por profetas, mas por artistas, poetas e filósofos que personificaram a existência por meio da criatividade e da imaginação humana. A antropomorfia manifesta nessas criações tinha como função afastar os temores relativos às forças obscuras, inexplicáveis e incontroláveis da natureza, garantindo relativa segurança à existência.

Nos rituais religiosos, o homem buscava transcender sua condição de humano e aproximar-se dos deuses. Uma das formas encontradas para isso naquela sociedade foram as demonstrações de destreza física.

Os grandes Jogos Públicos foram instituídos em parte como desenvolvimento natural dos antigos rituais, e em parte associado aos ideais propostos pelas histórias dos poetas, personificados nas figuras míticas de grandes heróis, que poderiam ser representados através do ritual agonístico, de grande significado para a cultura helênica. Isso fez com que estes eventos possuísem importância primordial para a vida de qualquer cidadão grego. Como consequência disso, a educação grega, de certa forma, preparava o homem baseado nos princípios originados desses eventos, que por sua vez, remetiam ao início de sua civilização.

E mesmo com a racionalidade já bem avançada, desta vez manifesta no pensamento de Tucídides e Heródoto, os cerimoniais nas diversas cidades continuaram crescendo em importância e significado enquanto durou a cultura helênica, mostrando a importância dos ideais mitológicos incrustados desde o início dessa civilização. Como disseram CAMPBELL (1997) e THOMPSON (2000), o material do mito lida com os termos que se mostram mais adequados à natureza do conhecimento da época, além de estar intimamente associado à sociedade no qual está inserido. Talvez por isso os romanos não conseguiram atingir a mesma transcendência enxergada pelos gregos, mostrando a importância das características únicas de cada cultura e determinando a dificuldade da apropriação de uma por outra.

Tentamos, em um primeiro momento da pesquisa, iniciar uma associação da relação entre a prática esportiva baseada nessa realidade mítica, com uma maior discussão do imaginário, o que certamente iria contribuir

positivamente para este estudo, contudo, exigiria um tempo do qual não dispúnhamos para uma pesquisa aprofundada.

Outra questão ainda a ser aprofundada, e que era a nossa vontade inicial, reside na relação entre esse quadro presente na Grécia Antiga, associado às discussões sobre a função/princípios do jogo, como prática lúdica ou transcendente, o que apontaria para os ideais religiosos presentes na atualidade, que ajudariam na compreensão do fenômeno esportivo contemporâneo.

REFERÊNCIAS

- ANDRIEU, G. Les Jeux Olympiques: un mythe moderne. Paris: S'Harmattan, 2004.
- BAILLETTE, F.; BROHM, J. M. Critique de la modernité sportive. Paris: Passion, 1995.
- BARROW, H. M.; BROWN, J. P. Man and movement: principles of physical education. Philadelphia: Leo & Febiger, 1988.
- BERTON, H. Temples et architectures sacrées: introduction a la notion de "Centre Spirituel". Clermond Ferrand: SEREST, 1990.
- BOURDIEU, P. Science de la science et réflexivité. Paris: Raison D'agir, 2001.
- BRANDÃO, J. Mitologia grega. Petrópolis: Vozes, 1996. v. 1.
- _____. Mitologia grega. Petrópolis: Vozes, 1997. v. 2.
- _____. Mitologia grega. Petrópolis: Vozes, 1998. v. 3.
- CABRAL, L. A. M. Os Jogos Olímpicos na Grécia Antiga. São Paulo: Odysseus, 2004.
- CAMPBELL, J. O poder do mito. São Paulo: Palas-Athenas, 1990.
- _____. As máscaras de Deus: mitologia primitiva. São Paulo: Palas Athenas, 1992.
- _____. As máscaras de Deus: mitologia oriental. São Paulo: Palas Athenas, 1994.
- _____. O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.
- _____. As transformações do mito através do tempo. São Paulo: Cultura, 1997.

_____. As máscaras de Deus: mitologia ocidental. São Paulo: Palas Athenas, 2004.

CAMPOS, H. (Trad.). A Ilíada, de Homero. 5. ed. São Paulo: ARX, 2003. v. 1.

_____. (Trad.). A Ilíada, de Homero. 3. ed. São Paulo: ARX, 2002. v. 2.

CARVALHO, A. P. (Trad.). A Odisséia, de Homero. São Paulo: Nova Cultural, 2002.

CHAUÍ, M. A alma idéia do corpo. In: JUNQUEIRA F. L. C. U. (Org.) Corpo-mente: uma fronteira móvel. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1995.

COMITÉ OLÍMPICO INTERNACIONAL. Carta Olímpica. Lausanne: COI, 2001

CORDNER, C. Differences between sport and art. Journal of the Philosophy of Sport, Champaign, v. 15, p. 31-47, 1988.

COSTA, A. S. Corpo e Mito. Horizonte. Lisboa, v. 8, n. 43, p. 23-6, 1991.

DIEL, P. O simbolismo na mitologia grega. São Paulo: Attar, 1991.

DURAND, G. As estruturas antropológicas do imaginário. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

DURANTEZ, C. Olímpia e los Juegos Olímpicos Antiguos. Madrid: Delegacion Nacional de Educacion Física e Deportes, Comitê Olímpico Espanhol, 1979.

ELIADE, M. O mito do eterno retorno. Lisboa: Edições 70, 1969.

ELIAS, N.; DUNNING, E. Deporte y ocio en el proceso de la civilización. México: Fondo de Cultura Económica, 1995.

ENDE, M. A história sem fim. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

FERREIRA SANTOS, M. Crepusculário: conferências sobre mitohermenêutica e educação em Euskada. São Paulo: Zouk, 2004.

FRANCISCATO, C. R. (Trad.). Eurípides – Hércules. São Paulo: Palas Athena, 2003.

FROMM, E. O medo à liberdade. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

GARLAN, Y. Guerra e economia na Grécia Antiga. Campinas: Papyrus, 1991.

GODOY, L. Os Jogos Olímpicos na Grécia Antiga. São Paulo: Nova Alexandria, 1996.

HERÓDOTO. História. São Paulo: Ediouro, 2001.

HUARD, P.; WONG, L. Cuidados e técnicas do corpo na China, no Japão e na Índia. São Paulo: Summus, 1990.

JAEGER, W. La Teologia de los primeros filósofos griegos. México: Fondo de Cultura Economica, 1952.

_____. Paidéia: a formação do homem grego. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

JUNG, C. G. Um mito moderno sobre coisas vistas no céu. Petrópolis: Vozes, 1991.

KANT, I. Prolegômenos a toda metafísica futura que possa apresentar-se como Ciência. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

KANTOROWICZ, E. H. Os dois corpos do Rei. São Paulo: Cia das Letras, 1998.

LAFER, M. C. N. (Trad.). Hesíodo, O Trabalho e os Dias. São Paulo: Iluminuras, 2002.

MENARD, R. Mitologia greco-romana. São Paulo: Opus, 1991a. v. 1.

_____. Mitologia greco-romana. São Paulo: Opus, 1991b. v. 2.

_____. Mitologia greco-romana. São Paulo: Opus, 1991c. v. 3.

MERLEAU-PONTY, M. Êloge de la philosophie. Paris: Gallimard, 1962.

MÜLLER, N. Olympic education. **Barcelona: Centre d'Estudis Olímpics (UAB), 2004.**

MUNGUÍA, S.S. Los Juegos Olímpicos, educación, deporte, mitología y fiestas em la Antigua Grecia. **Madrid: Anaya, 1992.**

OTTO, W. F. Os deuses da Grécia. **São Paulo: Odysseus, 2005.**

PATY, M. Matière et Necessité dans la Connaissance Scientifique. In: DUBESSY, J.; LECOINTRE, G.; SILBERSTEIN, M. Les materialistes et leurs contradicteurs. **Paris: Syllepses, 2004.**

PAULA CARVALHO, J. C. Imaginário e mitologia: hermenêutica dos símbolos e estórias da vida. **Londrina: UEL, 1998.**

PEIRCE, C. S. *La Logique de la Science*. La Revue Philosophique de la France et de L'étranger, **Paris, n. 3/4, 1878/9.**

PESSANHA, J. A. M. Sócrates. **São Paulo: Nova Cultural, 1999.**

QUEVAL, I. S'accomplir ou se dépasser: essai sur le sport contemporain. **Paris: Gallimard, 2004.**

RUBIO, K. O Imaginário esportivo: o atleta contemporâneo e o mito do herói. **São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.**

RUBIO, K. Do Olimpo ao Pós-olimpismo: elementos para uma reflexão sobre o esporte atual. *Revista Paulista de Educação Física*, **São Paulo, v. 16, n. 2, p.130-43, 2002.**

RUBIO, K.; CARVALHO, A. L. *Areté, Fair play* e o movimento olímpico contemporâneo. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*. **Porto, v. 3, p. 350-7, 2005.**

SAGAN, C. Da flecha à bola. *Superinteressante*, **São Paulo, v. 2, n. 8, 1988.**

SANTOS, L. C. T. A atividade física e a construção da corporeidade na Grécia antiga. *Revista da Educação Física/ UEM*, **Maringá, v. 8, n. 1, p. 73-7, 1997.**

SINGH, J. Siva sutras: the yoga of supreme identity. Delhi: Matilal Banarsidass, 1990.

SNELL, B. A cultura grega e as origens do pensamento europeu. São Paulo: Perspectiva, 2001.

SOFOCLES. A trilogia tebana: Édipo Rei, Édipo em Colono e Antígona. 11. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

SOUZA, J. C. Os pré-socráticos: vida e obra. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. N. Métodos de pesquisa em atividade física. Porto Alegre: Artmed, 2002.

THOMPSON, J. B. Ideologia e cultura moderna. Petrópolis: Vozes, 2000.

TORRANO, J. Hesíodo, Teogonia, a origem dos deuses. São Paulo: Iluminuras, 2003.

TUCÍDIDES. História da guerra do Peloponeso. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

VIGARELLO, G. Du Juex Ancie au show sportif: la naissance d'un mythe. Paris: Seuil, 2002.

WHITEHEAD, A. N. The function of reason. Princeton: Princeton University Press, 1929.