



PODIUM Sport, Leisure and Tourism Review

e-ISSN: 2316-932X

DOI: 10.5585/podium.v1i1.15

Organização: Comitê Científico Interinstitucional

Editor Científico: João Manuel Casquinha Malaia dos Santos

Avaliação: Double Blind Review pelo SEER/OJS

Revisão: Gramatical, normativa e de formatação

**VALOR CULTURAL E ÉTICO DO “ESPETÁCULO ESPORTIVO” NA GRÉCIA
ANTIGA**

CULTURAL AND ETHICAL VALUE OF "SPORTS SHOW" IN ANCIENT GREECE

**VALOR CULTURAL Y ÉTICO DEL "ESPECTÁCULO DEPORTIVO" EN LA
ANTIGUA GRECIA**

Raoni Perrucci Toledo Machado

Doutor em Educação Física pela Universidade de São Paulo – USP

Professor da Universidade Federal de Lavras – UFLA

E-mail: raoni@def.ufla.br (Brasil)



VALOR CULTURAL E ÉTICO DO “ESPETÁCULO ESPORTIVO” NA GRÉCIA ANTIGA

RESUMO

Na Grécia Antiga, as praticas atléticas, antes mesmo de ser um objeto pedagógico, foi uma forma de produção cultural, e tinham nos Jogos Públicos sua principal forma de transmissão para toda aquela sociedade. Possuíam caráter sagrado e buscavam celebrar a honra dos deuses. Com o tempo, os Jogos realizados em Olímpia foram crescendo em importância, chegando a ser o acontecimento central de toda a cultura grega, interrompiam-se as guerras e uma multidão se dirigia para lá 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, os valores inerentes a cada grupo social vão se transformando, o que não foi diferente na Grécia, a condição religiosa foi sendo suplantada pelo espetáculo realizado por atletas profissionais, atingindo seu auge logo após o início do domínio romano. Este trabalho tem como objetivo fazer uma breve reflexão deste quadro, apoiado principalmente na mitologia que o sustenta.

Palavras-chave: História; Mitologia; Jogos Olímpicos.

CULTURAL AND ETHICAL VALUE OF "SPORTS SHOW" IN ANCIENT GREECE

ABSTRACT

In Ancient Greece, the athletic practice, even before being a pedagogical object, was a way of cultural augmentation, and its transmission for all was mainly done through the Public Games. Athletic practice had sacred character and looked to celebrate and honor the gods. During that time, the Games held in Olympia grew in importance, becoming the central event of the entire Greek culture. Wars were interrupted and crowds headed there to enjoy the Olympic Games. It was during these occasions that new heroes were recognized and in these moments when man came closer to the gods, achieving transcendence. Over time, the values inherent in each social group transformed, even in Greece. The religious tradition was supplanted by the spectacle of performances by professional athletes, reaching its peak soon after the beginning of the Roman domain. This paper aims to make a brief reflection of this framework, supported mainly by the mythology.

Keywords: History; Mythology; Olympic Games.



VALOR CULTURAL Y ÉTICO DEL "ESPECTÁCULO DEPORTIVO" EN LA ANTIGUA GRECIA

RESUMEN

En la antigua Grecia, las prácticas deportivas, incluso antes de ser un objeto pedagógico, fue una forma de producción cultural, y tenía en los Juegos Públicos su principal forma de transmisión para toda aquella sociedad. Poseían un carácter sagrado y buscaban celebrar la honra de los dioses. Con el tiempo, los Juegos celebrados en Olimpia fueron creciendo cada vez más en importancia, convirtiéndose en el evento central de la cultura griega, se interrumpían las guerras y una multitud se dirigía a allí para disfrutar de los Juegos Olímpicos. Era en estas ocasiones que se conocían los nuevos héroes, el momento en que el hombre llegaba más cerca de los dioses, buscando su trascendencia. Con el tiempo, los valores inherentes a cada grupo social se van transformando, lo cual no fue diferente en Grecia, la condición religiosa fue suplantada por el espectáculo realizado por los atletas profesionales, alcanzando su auge poco después del inicio de la dominación romana. Este trabajo tiene como objetivo hacer una breve reflexión de este marco, apoyado principalmente en la mitología que la sostiene.

Palabras-clave: Historia; Mitología; Juegos Olímpicos.



1 INTRODUÇÃO

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 doze 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 presente 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 em honra a 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. A chama era entendida como 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 aos outros elementos desencadeados, luta para expandir calor e luz, e reencontrar em paz seu destino e ascensão. Portanto, não poderia caber a qualquer um a incumbência de acendê-la, para este fim havia de ser escolhido alguém especial, nomeado pelos deuses (Durantez, 1979). Como os gregos acreditavam que nada acontecia simplesmente “ao acaso”, tiveram a ideia de organizar uma corrida entre os pretendentes, onde o vencedor receberia a honra de concluir o cerimonial, dado que sua vitória representava a escolha dos deuses. Mas a história é ainda mais antiga.

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, Hipodâmia. 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, Hipodâmia, os Jogos Heranos, homenageando respectivamente Zeus e Hera, agradecendo pelo que lhes fizeram. No Santuário de Olímpia, existem o *Pelopión* e o *Hipodamión*, dois templos onde estariam enterrados seus corpos (Durantes, 1979; Munguia, 1992). Atestando essa história, Cabral (2004) diz que existem evidências da existência de um culto a Pélope e Hipodâmia em Olímpia, constituída de uma base circular de pedra cercada de diversas estatuetas de cavalos e aurigas, de aproximadamente o segundo milênio antes de Cristo, mostrando a antiguidade dos cerimoniais naquela região.

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. O herói, 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 Hipodâmia a transição, toda a história ganha sentido. Dessa forma, a instituição destes festivais atléticos em um momento crucial do desenvolvimento da cultura grega, favoreceu seu crescimento e importância, todos eles estavam pautados em uma mitologia própria cujo significado era bastante forte para a região. Esse sentimento de pertencimento a estas histórias deu ao povo grego um sentimento de unidade, estabelecendo sua unidade cultural. Os Jogos, portanto, tiveram um papel fundamental nesse processo, cujo significado é o objetivo deste trabalho.



2 METODOLOGIA

Será seguido o método de pesquisa histórica analítica, recorrendo a fontes relacionadas à literatura, à filosofia, à história antiga e, especificamente, à história dos Jogos Públicos na Grécia antiga. Será também utilizada a mito hermenêutica, termo desenvolvido por Ferreira Santos (2004), para realizar o diálogo entre os mitos e a historiografia descritiva, “*buscando o sentido da existência humana nas obras da cultura e das artes, através dos símbolos e imagens organizadas em suas narrativas*” (Santos, 2044, p. 144).

3 OS JOGOS PÚBLICOS

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 Élida. 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 Élida, Licurgo de Esparta e Cleóstenes de Pisa entraram em um acordo e declararam Olímpia um lugar sagrado e decretaram a “Trégua Sagrada” (*Ekekheiria*), um período de tempo em que se suspendiam as guerras e eram protegidas todas as pessoas que iam para o Santuário. No início, essa trégua tinha a duração de apenas dois meses, um mês antes e um mês depois do cerimonial, posteriormente esse período foi estendido para três meses antes e três depois dos jogos, e no final, esse prazo poderia chegar a dez meses, mostrando que este acontecimento tinha uma grande importância para toda a sociedade grega daquele tempo, sendo necessário que se criassem estratégias para que fosse acessível até mesmo para quem morasse em regiões mais afastadas.

Voltando a nossa história, passados 108 anos da instituição da primeira Trégua Sagrada, em 776 *a.C.* foi organizado o primeiro evento Olímpico com periodicidade definida, 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 ideia 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 equivalia a 300 pés de Hércules, cujo tamanho tinha pequenas variações de região para região, e em Olímpia equivalia a 192.28 metros), Com isso, Corebo de Elida, em 776 aC., foi o primeiro vencedor Olímpico e, a partir dessa data, foram contados os Jogos em Olímpia, até sua 293ª 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 6º 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 vermelho, 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 se conte que nem sempre tenha sido assim, sendo Hércules quem teria trazido as primeiras mudas para proteger o Monte Cronos do sol e calor abundante 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 *Heraión*, 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 uma cidade que teve seu nome mudado e foi retirada da comunidade a qual pertencia depois que um de seus habitantes, Agasicles, não cumpriu 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, segundo Cabral (2004) e Christopoulos (2003), além dos Jogos Olímpicos, existiam os Jogos Heranos que eram restritos à participação apenas de mulheres virgens, tendo em vista que estas, se casadas, não poderiam comparecer aos Jogos Olímpicos sob pena de morte, no entanto, nunca foi posta em prática. Apenas uma vez foi descoberta uma mulher, no ano de 404 *a.C.* durante a realização das 94^a Olimpíada, Kallipatira, mãe de Pisirodos, que estando em área proibida para ela, não pôde conter sua vibração após o triunfo de seu filho na categoria infantil do pugilato, mas por ser esposa e mãe de vencedores olímpicos, sua vida lhe foi poupada.

Os únicos registros que temos de vencedoras nos Jogos Olímpicos são as proprietárias dos cavalos¹, sendo a princesa espartana Kyniska a primeira delas em 392 *a.C.*, mas que, pelo regulamento, não deve sequer ter visto sua vitória. Os Jogos Heranos, embora não fizessem parte do circuito dos grandes Jogos Pan-Helênicos, eram cercados dos mesmos tipos de honrarias de sua versão masculina, porém, era consistido apenas de um evento, da corrida adaptada de um *stádion*. Para os homens, a distância percorrida era o padrão de 600 pés, mas para as mulheres era diminuído um sexto de seu tamanho original. Eram realizados um mês antes ou um mês depois da cerimônia dos homens.

Dien (1966) acredita que a origem dos Jogos Heranos se deva à influência dos espartanos, dado que na Lacedemônia, durante as festas de Ártemis, se realizavam corridas femininas em honra a Dionísio. Reese & Rickerson (2000) dizem que existiam Jogos Heranos em várias localidades da Grécia antiga, porém, o mais grandioso era mesmo o realizado em Olímpia.

¹ Naquele tempo, os vencedores nas provas de corrida de carro (bigas), eram os proprietários dos cavalos, e não o seu condutor, abrindo, conseqüentemente, espaço para que as mulheres também pudessem triunfar neste evento.



Delfos, referência de muitos Reis e Sacerdotes de todo o mundo antigo em virtude de seu famoso Oráculo, possuía em seu santuário os locais para a prática de atividades físicas, como o *Gimnasium* e o *Stádion*, e abrigava o segundo mais importante evento atlético da Grécia antiga, os Jogos Píticos.

Segundo Cabral (2004b), embora as evidências apontem para uma ocupação daquele território desde o período Neolítico, na região do santuário propriamente dito, as evidências mais antigas são de aproximadamente 1.400 *a.C.*, e pelas estatuetas encontradas, podemos supor que no início, os cerimoniais eram também destinados às forças da natureza, em especial a Gaia. Foi somente depois, provavelmente pela existência de alguma atividade oracular no local, que a associação ao deus Apolo foi instituída, embora não se saiba sua data não com precisão.

No entanto, o “*Hino Homérico a Apolo*”² nos conta uma outra história. Zeus, em uma de suas aventuras amorosas com a ninfa Leto, gerou duas crianças, Apolo e Ártemis, das quais Hera, cheia de ciúmes, em vão tentou impedir o nascimento, pedindo para que Gaia não cedesse nenhum lugar na terra para a ninfa dar à luz, que, no entanto, acabou encontrando refugio em Delos, uma ilha flutuante construída por Poseidon. Uma vez que as crianças nasceram, teria então a deusa enviado um dragão-serpente, chamado Piton, para sempre perseguir a ninfa, na qual Apolo com seu arco, já na adolescência, deu fim. A partir deste dia, o deus passou a ser o guardião do Oráculo de Gaia, que, desde então, foi chamado de Oráculo de Apolo, ou simplesmente, de Delfos.

As cinzas de Piton foram enterradas no centro de Delfos e sua pele foi usada para recobrir o trípode em que se sentavam as sacerdotisas do Oráculo, daí serem chamadas de *Pitonisas*. Também por este motivo, passaram a serem realizados a cada oito anos, na segunda metade de cada ano de Jogos Olímpicos em edição ímpar, uma competição musical para purificar Apolo do assassinato de Piton e, a partir de 582 *a.C.*, contando com a inclusão do programa atlético, passaram a serem celebrados os Jogos Píticos, também em um período quadrienal (Cabral, 2004b). Como, além de deus do Sol e da luz, Apolo era também deus da música e da poesia, 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, uma das mais importantes divindades gregas, além de nobre orientador de exercícios físicos e patrono dos ginásios e palestras (Brandão, 1998; Menard, 1991b; Otto, 2005).

² Tradução de Cabral (2004b).



O prêmio pelo triunfo consistia de uma coroa com ramos de louro, cuja árvore era associada ao deus desde que a ninfa Dafne teria se transformado em um loureiro para escapar de sua perseguição. Isso se deu porque Eros, ao mesmo tempo em que teria deixado Apolo apaixonado pela ninfa, acertou-a com uma flecha de chumbo, que a faria recusar o amor do deus. A única forma que ela encontrou para conseguir dar fim a sua fuga, foi pedindo a seu pai para que a transformasse em uma árvore. Desde esse dia, Apolo levava consigo um ramo de louros como forma de estar junto de sua amada.

Neméia, embora tenha sido uma pequena vila localizada no nordeste da Península do Peloponeso, foi local de importantes acontecimentos, cujo resultado lhe rendeu um dos mais importantes Jogos da Grécia antiga, os Jogos Nemeus. Sua origem está dividida em duas histórias bastante distintas entre si. A primeira delas envolveu Hércules.

Por ter nascido de uma união extraconjugal de Zeus com uma mortal, Alcmena, o herói teve que, durante toda a sua vida, enfrentar o ciúmes de Hera, esposa do deus, que mesmo antes de seu nascimento já lhe impunha tarefas tidas como irrealizáveis para um simples mortal, que não era o caso de Hércules. Conta uma história que Hermes teria levado o herói ainda criança para o Olimpo, colocando-o sobre os seios da adormecida Hera. Hércules teria então mordido-a tão fortemente que o leite, escapando dali, formou a via Láctea. Além disso, aquele era o leite da imortalidade, condição que o herói realmente alcançou ao final de sua vida (Brandão, 1998; Menard, 1991c). Mas, muita coisa teria que acontecer até sua morte apoteótica.

Quando ele tinha aproximadamente dezoito anos, estava voltando da caça do Leão do monte Citerão, que estava arruinando os rebanhos de seu suposto pai, e viu os enviados do rei Ergino cobrando impostos dos tebanos, e não somente os matou, como fez o mesmo com o próprio rei quando este voltou com um exército ainda maior, obrigando os que conseguiram fugir a pagar o dobro dos impostos que estavam pretendendo receber. Foi a partir deste momento que ele atingiu a maturidade, tendo sua fama reconhecida.

Glória esta que Hera não estava disposta a aceitar tão facilmente. Fez cair sobre o herói uma loucura que o fez matar seus filhos, pensando estar em guerra contra os micênios. Quando ia matar sua esposa, Atenas o fez cair em sono profundo. Quando recobrou a consciência, vendo o que tinha feito, se auto impôs o exílio. Após ter-se purificado, consultou o oráculo sobre o que deveria fazer.



Daí veio a sugestão de que fosse até seu maior inimigo, Euristeu, e se submetesse a todos os trabalhos por ele exigido (Franciscato, 2003).

O primeiro deles, foi justamente ir até Neméia para matar um leão que assolava a região, ao qual deu fim com suas próprias mãos, estrangulando-o. Após cumprir esta tarefa, Hércules teria então instituído os Jogos Nemeus em agradecimento a Zeus por sua vitória.

No entanto, existe uma outra história que é mais aceita para a origem destes jogos. Diz a mitologia que os sete grandes chefes que dirigiam o exército em guerra contra Tebas, em razão da disputa pela cidade entre os filhos de Édipo, de acordo com a história de Sófocles - *“Os sete contra Tebas”*, começaram a sentir sede e passaram a procurar uma fonte para saciá-la. No caminho encontraram uma mulher que tomava conta de uma criança chamada Ofeltes, filha do Rei de Neméia e, para que ela pudesse indicar onde estava a fonte, apoiou a criança em uma folha de aipo, por tempo suficiente para que uma serpente sufocasse e matasse a criança. Foi realizado então um grande funeral e instituído os Jogos Nemeus em sua homenagem, nos quais os vencedores se cobriam de luto e eram agraciados com uma coroa de aipo, dado as atribuições telúricas a esta planta creditadas (Menard, 1991c).

Quando associamos o caráter fúnebre deste evento com a existência de um grande templo de Zeus dentro do santuário de Neméia, podemos ver que as duas histórias se sobrepõem. Hércules, quando chegou ao Olimpo depois de sua morte terrena, reconciliou-se com Hera, e recebeu a mão de sua filha Hebe como esposa. Por esta representar a eterna juventude, condição buscada por todos os cultos de renovação da natureza, a história se iguala a do jovem Ofeltes, cujo ritual fúnebre buscava a imortalidade de sua memória.

Embora evidências apontem que os jogos já teriam sido realizados anteriormente a 1.251 a.C., sua primeira edição depois de instituída a sua regularidade bienal está registrada em 573 a.C., e seu programa era constituído apenas de jogos atléticos (Cabral, 2004).

Um outro grande evento acontecia no Istmo de Corinto, o principal ponto de ligação da Grécia continental com a Península do Peloponeso, e um dos principais centros comerciais de todo o mundo antigo.

A origem dos Jogos Ístmicos também é cercada de histórias que se confundem. A primeira delas é mais um dos desdobramentos das uniões extraconjugais de Zeus com uma mortal. Dessa vez, foi quando ele se uniu a Sêmele. Quando Hera descobriu, teria sugerido para a mortal que



pedisse ao seu amante para mostrar-se em sua verdadeira forma, já que o deus teria prometido que faria qualquer coisa que ela pedisse. Embora arrependido, pois saberia que isso a fulminaria, Zeus se mostrou em todo o seu esplendor, fazendo com que, no mesmo momento, o corpo de Sêmele se transformasse em cinzas. Porém, como ela estava grávida de Dionísio, o deus conseguiu salvar a criança, fazendo com que a gravidez se completasse em sua coxa, e assim que deu a luz, entregou a criança em segredo para Ino, irmã de Sêmele. Hera mais uma vez descobriu e enviou um ataque de loucura que fez Ino e seu filho Melicertes se jogarem do alto de um penhasco no mar entre Mégara e Corinto. O corpo de Melicertes foi levado por um golfinho até o Istmo de Corinto, onde teria sido recolhido e colocado em uma sepultura ao lado de um pinheiro, sendo instituídos os Jogos Ístmicos em sua homenagem (Brandão, 1998; Menard, 1991c).

Outra versão é atribuída a Teseu, filho de Poseidon. Quando este ia pela primeira vez para Atenas, ao escolher trilhar o caminho por terra, se deparou com uma série de bandidos que estariam a solta pelo Peloponeso desde o exílio de Hércules. Um deles foi Sínis, também filho de Poseidon, que vivia perto do Istmo de Corinto, e era conhecido por amarrar suas vítimas na copa de dois grandes pinheiros curvados um na direção do outro até o solo, de forma que assim que ele soltasse os laços que prendiam as árvores, a vítima fosse despedaçada. O mesmo fim foi imposto a Sínis por Teseu. Mas, por se tratar do filho de Poseidon, o senhor dos mares, o herói teria instituído os Jogos Ístmicos em sua homenagem, como forma de acalmar a sua cólera pela morte de seu filho (Brandão, 1998; Menard, 1991c).

A última versão diz que Cípselo, um tirano de Corinto que viveu entre cerca de 657 *a.C.* a 625 *a.C.*, como meio de continuar com a prosperidade da cidade e como forma de agradar a população, teria reinstituído os antigos Jogos Ístmicos, em uma versão mais moderna. E, de fato, as escavações apontam que o templo mais antigo foi construído por volta de 700 *a.C.* e somente em 586 *a.C.* foi definida sua periodicidade bienal e inclusão como um dos grandes jogos Pan-helênicos (Cabral, 2004).

Além das disputas atléticas e artísticas, estes jogos tiveram, segundo o mesmo autor, uma renomada competição de pintura, dado o importante papel que Corinto exercia nesta arte. Pelas histórias, podemos entender o motivo pelo qual, inicialmente, o prêmio alcançado teria sido uma coroa de pinheiro, e posteriormente, dado o caráter fúnebre desta competição, o prêmio pelo triunfo era consistido também em uma coroa de aipo.



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 *aC.*, 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 mostrar que Atenas era ateniense de coração e que ninguém mais poderia invocá-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, além disso, existia também o valor simbólico da oliveira, que era a grande riqueza da região.

4 A RELAÇÃO DOS JOGOS COM A SOCIEDADE GREGA

Todos esses eventos levavam uma multidão às respectivas cidades, e até chegar ao local da celebração era normalmente 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 tinham o povo grego para suportar tudo aquilo?

No início do período áureo dos Jogos Olímpicos, durante o século VI *aC.*, 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. Nas práticas atléticas, 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 oferecidos aos deuses, ou até mesmo terem seus nomes confundidos com relatos mitológicos sob forma de semideuses. Na 18^o edição dos Jogos, em 708 *aC.*, passou a fazer parte do programa Olímpico a prova do *Pentatlo*, 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 alvos de adorações.

Nos dois séculos subsequentes, V e IV *aC.*, 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 surgimento em maior força dos cidadãos e com ele um maior valor da cidade, assim como de todos os processos de crescimento social, os interesses deslocaram-se do âmbito militar em virtude de um maior favorecimento da sociedade. Pensadores, músicos e artistas, começaram a frequentar os Jogos e expor seus trabalhos, muitas vezes em forma de competição, e com isso iam conseguindo novos aprendizes. Os atletas, agora, eram 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* (*Kalo* – belo, *Agathós* – bom), a busca pelo bom e pelo belo, bom de espírito e belo de corpo, educavam os homens verdadeiramente nobres, o princípio da educação total do cidadão ateniense, pelo qual se buscava a perfeição do homem por ele mesmo, ser bom e belo. 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 as suas participações nos Jogos, demonstrando sua importância e grandiosidade.

5 A DECADÊNCIA DE UM IDEAL

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, agora em hegemonia sobre a Grécia, e seguido pelo seu sucessor – Alexandre “*O Grande*” – ao mesmo tempo em que se assistia ao início do declínio do valor simbólico e religioso dos jogos. A importância exagerada concedida às manifestações atléticas em relação aos outros valores humanos, assim como a grande importância imposta ao valor das cidades, foram os elementos primordiais de sua própria decadência. 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 (Munguia, 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 determinada prova. Soma-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.*, que sob o domínio macedônio e posteriormente romano, fizeram com que esses povos conquistassem 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 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 nível cultural dos novos dominadores, levou os Jogos a ficarem cada vez mais distantes daquele proposto pelos gregos. Isso não os permitia compreender o seu verdadeiro significado, e sob o domínio de Roma, eles perderam 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 frequentes 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 festa pagã. Por mais quinze anos, até o ano 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, pôs fim definitivo nas que foram, provavelmente, as maiores manifestações culturais de toda a história (Durantez, 1979).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos, na antiga cultura helênica, 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 aproximar-se dos



deuses, a forma encontrada para isso naquela sociedade foram as demonstrações de destreza física (Jaeger, 2003).

Dessa forma, foram instituídos os grandes Jogos Públicos que com o passar do tempo ganharam 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, cantados através da poesia, e mesmo tendendo para o fantástico, ela conseguia se cravar na mente de seus habitantes e se tornou o ponto de partida para todo o seu desenvolvimento cultural. O que nos resta hoje, certamente é uma pequena parcela do que se cantava naquela época, Homero e Hesíodo apenas estruturaram os diversos contos populares, que desde a chegada dos primeiros habitantes ao Peloponeso já foram se desenvolvendo.

E mesmo com a racionalidade bem avançada, os cerimoniais nas diversas cidades continuaram crescendo em importância e significado enquanto durou a cultura helênica, mostrando a importância dos ideais mitológicos incrustados no início de sua civilização. Campbell (1997), reforçado por Thompson (2000), dizem que o material do mito lida com os termos que se mostram mais adequado à natureza do conhecimento da época, além de estar intimamente associado à sociedade no qual está inserido. Talvez por isso os romanos não conseguissem 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.

REFERÊNCIAS

Barrow, H. M., & Brown, J. P. (1988). *Man and movement - principles of physical education*. Philadelphia, Leo &Febiger.

Brandão, J. (1998). *Mitologia grega* v.iii. Petrópolis, Vozes.

Cabral, L. A. M. (2004). *Os jogos olímpicos na grécia antiga*.São Paulo, Odysseus.

Cabral, L. A. M. (trad.). (2004b). *O hino homérico a Apolo*. Campinas: Editora da Unicamp.



- Campbell, J. (1997). *As transformações do mito através do tempo*. São Paulo, Cultura.
- Christopoulos, G. A. (2003). *The Olympic Games in ancient Greece*. Athens:Ekdotikeathenon.
- Dien, C. (1966). *Historia de los deportes*. Barcelona: Luis de Caralt, V.1.
- Durantez, C. (1979). *Olímpia e los Juegos Olímpicos antiguos*. Delegacion nacional de Educacion Física e Deportes, Comitê Olímpico Espanhol.
- Ferreira Santos, M. (2004). *A sacralidade do texto em culturas orais*. Dialogo: Revista do ensino religioso. V.9, n.35, p. 14-18.
- Franciscato, C. R. (trad.). (2003). *Eurípedes – héraclés*. São Paulo: Palas athenas.
- Jaeger, W. (2003). *Paidéia: a formação do homem grego*. 4ed. São Paulo, Martins Fontes.
- Heródoto. (2001). *História*. São Paulo, Ediouro.
- Menard, R. (1991a). *Mitologia greco-romana v.i*. São Paulo, Opus.
- Menard, R. (1991b). *Mitologia greco-romana v.ii*. São Paulo, Opus.
- Menard, R. (1991c). *Mitologia greco-romana v.iii*. São paulo, opu.
- Munguia, S. S.(1992). *Los Juegos Olimpicos, educacioón, deporte, mitologia y fiestas em la Antigua Grecia*. Madrid, Anaya.
- Otto, W. F. (2005). *Os deuses da Grécia*.São Paulo, Odysseus.
- Reese, A. C., &Rickerson, I. V. (2000). *Ancient Greek women athletes*.Athens: Ideotheatron.
- Thompson, J. B. (2000). *Ideologia e culturamoderna*.Petrópolis, Vozes.



Data do recebimento do artigo: 24/02/2012

Data do aceite de publicação: 12/04/2012