

Vida e morte nos jogos da Antiguidade: entre poder, competição e religião

Camila Diogo de Souza*
Vagner Carvalho Porto**
(Organizadores)

Introdução

Este dossiê constitui uma coletânea de artigos, em grande parte oriundos de conferências apresentadas no simpósio intitulado “Vida e morte nos jogos da Antiguidade: entre competição, poder e religião”, realizado em agosto de 2016 e organizado pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE-USP), pelo Prof. Dr. Vagner Carvalho Porto e pela Profa. Dra. Camila Diogo de Souza, em parceria com a Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), representada pelo Prof. Dr. Gilberto da Silva Francisco e com financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

O evento configurou uma parceria entre o LARP (Laboratório de Arqueologia Romana Provincial) e o TAPHOS (Grupo de Pesquisa em Práticas Mortuárias no Mediterrâneo Antigo), ambos sediados no MAE-USP, contando com três dias de apresentações, uma conferência de abertura e uma de encerramento, e quatro sessões temáticas com duas conferências em cada, as quais foram mediadas por discussões de caráter interdisciplinar que permitiram delinear um

panorama mais amplo e profícuo no debate e nas reflexões sobre as performances das competições em seus múltiplos aspectos e desdobramentos na vida e na morte, bem como seus significados em diferentes sociedades, regiões e recortes cronológicos no Mediterrâneo Antigo.

O caráter interdisciplinar do simpósio foi marcado pela participação de professores e pesquisadores nas áreas da Arqueologia, História Antiga e Letras Clássicas. Os textos que compõem esta coletânea versam sobre diferentes tipos de fontes documentais, textuais e arqueológicas, epigráficas, iconográficas e funerárias. Nossa intenção foi inserir e explorar as múltiplas leituras sobre a temática das competições na Antiguidade no contexto dos jogos olímpicos realizados no Rio de Janeiro em 2016.

O título do evento e desta coletânea define e explora de maneira clara e efetiva os objetivos da proposta original, apresentando algumas perspectivas e abordagens de estudo de um tema tão presente e multifacetado nas sociedades do Mundo Antigo, cuja relevância é exteriorizada e atua de forma significativa no mundo contemporâneo por meio da realização quadrienal dos Jogos Olímpicos. É evidente que a semântica e os usos do termo *jogos* não são análogos nos contextos socioculturais geográfica e temporalmente aqui apresentados.

Etimologicamente, *jogo* e *jogar* são palavras de origem latina (*jocus*, *jocare*) cuja semântica relaciona-se a um caráter lúdico (*ludus* do latim) enquanto uma ação humana caracterizada por puerilidade, frivolidade, despreocupação, brincadeira, gracejo,

*Pós-doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Arqueologia do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE/USP).
<caumilasouza@gmail.com>

**Professor de Arqueologia Clássica do Programa de Pós-Graduação em Arqueologia do Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade de São Paulo (MAE/USP).
<vagnerporto@usp.br>

humor, alegria, ironia e, também, malícia. Nesse sentido, são atividades associadas à recreação do espírito, ao relaxamento, prazer e descontração, distração, entretenimento e divertimento. A ludicidade pode ser entendida, assim, como uma “tendência natural do ser humano” (Lopes 2004).

Pesquisadores como Brougère (2003), Huizinga (2004), D’Ávila (2006), Lopes (1998, 2003, 2011) e Luckesi (2002, 2005, 2007), por exemplo, indicam o caráter paradoxal e polissêmico do vocábulo a partir de discussões epistemológicas do termo *jogo* por meio de abordagens históricas, antropológicas, sociológicas, psicológicas e pedagógicas. A ludicidade dos *jogos* em associação com as atividades esportivas, nesse sentido, também é caracterizada pelos seus referentes conceituais inseridos em um contexto histórico-cultural específico.

A noção de *diversão* atrelada à ação de *jogar* enquanto atividades lúdicas que ocupam o tempo ocioso e resultam no relaxamento, no descanso e no prazer constitui uma construção da modernidade, sobretudo, decorrente da normatização, especialização e otimização do tempo criadas pela Revolução Industrial (Huizinga 2004; Luckesi 2007). Tal noção caracteriza o binário trabalho e lazer enquanto conceitos contrastantes, em oposição; porém, simultaneamente, compreendem necessidades humanas complementares.

É interessante notar que o termo *divertir* (do latim *divertere*) denota a ação de “voltar-se para outra direção”, “virar para outro lado”, isto é, desviar a atenção em uma determinada atividade para uma outra, distrair, confundir. *Jogar*, portanto, significa elaborar estratégias com o propósito de alcançar a vitória, seja na prática de atividades de lazer, como jogos de azar, nas competições esportivas ou, ainda, nas atividades bélicas por meio da distração do inimigo. As ideias e conceitos das competições esportivas no âmbito do *fair play* e do *espírito esportivo* enquanto uma prática em que “o importante é competir” encontram suas raízes na atualidade e na essência dos *jogos olímpicos* contemporâneos.

Na Antiguidade, os *jogos* relacionados às atividades esportivas fundamentam-se ao vocábulo *agón* (do grego, competição) como um elemento fundamental na manutenção da vida e encontra suas origens e complementaridade nas honras e rituais de glorificação e superação da morte por meio da manutenção da memória. O espírito agonístico pode adquirir signos e significados distintos na documentação textual e arqueológica (iconográfica, por exemplo) em diferentes contextos históricos da Antiguidade, por exemplo desde a Proto-História grega até o período romano.

Todavia, esse espírito agonístico é marcado pela violência, agressividade, performance acrobática e artística, tendo sido em muitos dos casos apresentados nas conferências ministradas durante o simpósio. As valorosas contribuições deste volume demonstram que os significados e as funções das competições atléticas na Antiguidade se distanciam da semântica do termo *jogos olímpicos* nas diferentes sociedades do Mediterrâneo Antigo e nas sociedades atuais. Além disso, as cerimônias religiosas e as exéquias fúnebres que apresentam a execução de performances agonísticas na Antiguidade envolvem, muitas vezes, expressões religiosas, de poder e estatuto social que transpõem a esfera individual e adquirem funções e papéis na esfera das representações coletivas.

Desde expressões mais características da robustez física do indivíduo nas competições atléticas e esportivas, incluindo manifestações de poder identitário de um grupo, de uma comunidade, de uma sociedade, e ainda, de uma cultura, discutimos e debatemos as diferentes *performances* dos *jogos* (modalidades de competições variadas) na Antiguidade dotadas de significados religiosos, sagrados, sociais e políticos que transcendem as esferas da vida e tentam ultrapassar a inevitabilidade da morte.

As conferências das quatro sessões apresentadas nos dois dias de evento mostraram os significados religiosos, sociais e políticos das performances das mais variadas modalidades de competições permeando comunidades do denominado “mundo grego” em diferentes

recortes cronológicos da Proto-História e da História da Grécia Antiga, bem como no mundo romano e, ainda, com intervenções sobre sociedades no norte da África (no Egito e em Cartago).

Cintia Alfieri Gama indica que as atividades “esportivas” no Egito Antigo teriam ultrapassado os limites de uma ação física, permeando diversos níveis de compreensão, até o religioso.

Haiganuch Sarian, a partir do estudo de caso de Teógenes, atleta grego divinizado, conclui que, na Grécia Antiga, a conquista da vitória nas competições esportivas possui importância e desdobramento cruciais na vida religiosa.

Fábio de Souza Lessa, por meio da análise iconográfica da produção vascular ática, relaciona as performances corporais das modalidades competitivas distintas como produto sociocultural plural de representatividade.

Fábio Augusto Morales reflete sobre a interação entre cultura agonística, práticas evergéticas e processos de integração a partir de uma abordagem de análise espacial que visa traçar a história das paisagens urbanas em Atenas durante o século II a.C.

Lilian de Angelo Laky discute o papel dos jogos olímpicos mediante o aspecto religioso, considerando o culto de Zeus em Olímpia no processo de mobilização das elites e da afirmação de identidades políticas, étnicas e regionais nos períodos arcaico e clássico.

Fábio Vergara Cerqueira analisa as funções da música, acompanhamento, comunicação e status social que valorizam e enfatizam o desempenho físico dos atletas nos jogos em contextos helenístico e romano imperial a partir das representações iconográficas e do registro literário da trombeta.

David M. Pritchard estabelece a relação entre guerra e atividades esportivas na Atenas do período clássico, demonstrando que a democratização da guerra, ao contrário do esperado, fortaleceu e legitimou o esporte enquanto uma atividade da elite.

Maria Aparecida de Oliveira Silva, por meio de uma abordagem filológica, examina a

hegemonia espartana nos Jogos Olímpicos da era arcaica a partir da relação intrínseca entre o papel da educação fundamentada por valores aristocráticos agonísticos.

Maria Cristina Nicolau Kormikiari destaca o conceito de *embeddedness* cunhado por K. Polanyi ao demonstrar o imbricamento do aspecto religioso aos jogos antigos. A autora também enfatiza as festividades ligadas às divindades púnicas e os contextos em que se realizavam os jogos.

Vagner Carvalheiro Porto observa a partir da documentação escrita e arqueológica os jogos, espetáculos e competições que ocorriam na região da Palestina de época romana. Aponta o conceito de *liberalitas Augusti*, conceito este que revela a generosidade de Herodes, rei-construtor, associada à inserção da romanidade na região a partir dos jogos e espetáculos.

Yves Rolland encerra o volume demonstrando que o clichê que opõe o “belo atleta” grego do austero soldado-camponês romano não está relacionado com as atividades entendidas como “práticas esportivas” em contextos romanos a partir da análise de documentação histórica e arqueológica.

Finalmente, não poderíamos deixar de elencar alguns agradecimentos em relação ao evento e à composição desta obra instigante e enriquecedora. Ao apoio do MAE enquanto instituição propulsora do evento, em particular à Diretora Profa. Dra. Maria Cristina de Oliveira Bruno e todos os funcionários envolvidos, em especial, Cleberson Moura pelo incentivo e por sua total disponibilidade, vontade e assistência em um trabalho voluntário de registro visual do evento de importância fundamental no processo de divulgação e difusão do conhecimento e das pesquisas acadêmicas.

Agradecemos também aos autores que contribuíram com suas pesquisas para enriquecer e pluralizar a temática geral do evento e da obra, e à Profa. Dra. Maria Beatriz Borba Florenzano pela redação do prefácio.

Boa leitura!

Referências bibliográficas

- BROUGÈRE, G. 2003. *Jogo e educação*. Artmed, Porto Alegre.
- D'ÁVILA, C.M. 2006. Eclipse do lúdico. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*, 15: 15-25.
- HUIZINGA, J. 2004. *Homo Ludens*. Perspectiva, São Paulo.
- LOPES, M.C. 1998. *Comunicação e ludicidade na formação do cidadão pré-escolar*. 1998. Tese de doutorado em Ciências e Tecnologias da Comunicação, Universidade de Aveiro, Portugal.
- LOPES, M.C. 2003. *Comunicação humana: contributos para a busca dos sentidos do humano*. Universidade de Aveiro, Aveiro.
- LOPES, M.C. 2004. *Ludicidade humana: contributos para a busca dos sentidos do humano*. Universidade de Aveiro, Aveiro.
- LOPES, M.C. 2011. From the Ecology of the Human Spirit to the Development of the Orchestral Theory of Communication: the inclusion of the medium message axiom. In: *International Technology, Education and Development Conference*, Valencia, 3935-3940.
- LUCKESI, C.C. 2002. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. *Educação e Ludicidade*, 2: 22-60.
- LUCKESI, C.C. 2005. *Formalidade e criatividade na prática educativa*. *ABC Educatio: a revista da Educação*, 6: 28-29.
- LUCKESI, C.C. 2007. Ludicidade e desenvolvimento humano. *Educação e Ludicidade*, 4: 11-19.