

OLÍMPICO: OS JOGOS NUM PERCURSO DE VALORES E SIGNIFICADOS

.....

Paulo Mendes Pinto (coord.)

Carlos A. Martins de Jesus

Joaquim Franco

José Gregório Viegas Brás

José Pedro Serra

Manuel Sérgio

Maria Mafalda Viana

Maria Salomé Marivoet

Nuno Simões Rodrigues

Rui Proença Garcia

Sérgio,

OS JOGOS: TEAR DO TEMPO E DA GLÓRIA

JOSÉ PEDRO SERRA

Depurados pela suave mão do tempo, limadas as arestas do que neles poderia ser menos nobre e magnífico, os Jogos Olímpicos constituem um importante elemento do imenso património herdado dos gregos, não apenas na específica dimensão desportiva, mas também no conjunto de valores e de ideais que os bordaram e que se metamorfosearam em aspirações culturais.

Apesar da névoa que envolve as origens e a instituição, onde miticamente Hércules, modelo do herói triunfador, e Pélops, o primeiro vencedor, cujo amor por Hipodamia o levou a aceitar e a vencer arriscada prova, desempenham decisivo papel, ainda assim, de acordo com a tradição grega, é possível precisar o ano da primeira realização dos jogos olímpicos: 776 a.C. Trata-se de um marco de tal forma relevante que os Jogos Olímpicos, realizados de quatro em quatro anos, se tornaram na medida e no critério para a elaboração de uma cronologia respeitada em toda a Hélade – sabe-se que cada período intercalar de quatro anos era designado pelo vencedor na corrida de estádio (cerca de 200 metros). Não são estes jogos caso único na Grécia; além das Olimpíadas, e de acordo com os deuses e heróis que celebravam, devem ser apontados os Jogos Píticos, realizados em Delfos, a partir de 582 a.C., em honra do deus Apolo (o prémio era a coroa de loureiro), os Jogos Nemeus, realizados em Nemeia, a partir de 573 a.C., em honra de Zeus (o prémio era a coroa de aipo), os Jogos Ístmicos, realizados no Istmo de Corinto, desde 581 a.C., em honra de Posídon (o prémio era a coroa de pinheiro). Embora todos estes fossem

festivais pan-helénicos, facto de primeira ordem porque põe em relevo os traços de comunhão cultural e de identidade nacional que a individualidade e a autonomia das cidades-estado podiam fazer esquecer, os Jogos Olímpicos foram, todavia, os primeiros e os mais importantes. Realizados em Olímpia, celebrados em honra de Zeus, a coroa de oliveira brava que, como prémio, cingia a cabeça dos vencedores materializava a fama e a glória a que um mortal podia aspirar. Para compreender o simbolismo e a ressonância dessa aspiração e dessa honra, é necessário, porém, descer fundo no modo grego de entender os jogos e a vida.

Os jogos constituem uma expressão privilegiada do característico «espírito agónico» da cultura grega, dimensão central na compreensão do homem, daquilo que é, ou pode ser, a sua vida e a sua obra. O que significa então esse «espírito agónico» e qual o horizonte para que se estende? Por «espírito agónico» deve antes de mais entender-se a persistente procura da realização de feitos e actos extraordinários assente na consciente rivalidade entre os membros do grupo, rivalidade ela própria fundamentada num cúmplice amor comum ao que há de mais longínquo e de mais enobecedor. É a convicção de que a vida pode ser nobilitada, de que o homem, embora ser terreno, tem como vocação os céus, que fundamenta, na partilha desta demanda comum, o *agon*, a luta competitiva pelo alcance de uma vitória, que é também um ideal, dada a luz derramada pelo triunfo conseguido. A principal consequência desta *ideia* de competição e de vitória é a vinculação de todos ao *valor* do que nos jogos é realizado, primeiro dos participantes «aristocratas» (os *aristoi*), depois de toda a cidade que com eles partilha dos mesmos valores. E o que aí *vale*, tanto ou mais do que a vitória propriamente dita, é o que nessa vitória se percebe e se deixa ver, a aspiração ao gesto *bom e belo* que vibra na alma e no corpo dos atletas porque também o corpo pode ser guardião e templo de aspirações *ideais*. Compreende-se assim a razão pela qual os jogos não podem (e não devem) ser transformados em adulterado *circo*, em manco *divertimento* de alienadas mentes esquecidas de si. E compreende-se também a razão pela qual os jogos se prolongam na poesia, na música e nas artes plásticas, vestes que cobrem a glória e a fama.

Como em tantos outros assuntos, os Poemas Homéricos lançam clara luz sobre o significado dos jogos. Aí, em dois momentos distintos, mas de análoga relevância, são realizados e descritos jogos. No primeiro caso,

na *Ili*
e os
dos l
se re
batic
com
Trat
gran
teme
zaçã
de u
o de:
pres
guar
jogo:
que
os r
hori
que
sagr
fragi
brill
épico
herc
Olin

rave
dos
que
que
– as
pert
chei
nas
relig
e me

na *Ilíada*, por ocasião das honras fúnebres em honra de Pátroclo, Aquiles e os restantes heróis organizam jogos nos quais participam os melhores dos heróis gregos. No segundo caso, Alcínoo, o rei dos Feaces, manda que se realizem jogos em honra do seu hóspede, Ulisses, o valoroso homem batido pelos ventos e pelas desgraças, mas cuja valia lhe permite agora, com esta ajuda, redescobrir com sucesso o caminho para a sua amada Ítaca. Trata-se, em ambos os casos, de uma oportunidade de eleição para que as grandes *virtudes* dos grandes homens se ergam e se manifestem. Aparentemente, são bastantes distintos os motivos que estão na base da organização destes jogos: na *Ilíada*, o desejo de honrar e reverenciar a memória de um nobre herói, a quem os deuses bem cedo ceifaram a vida; na *Odisseia*, o desejo de homenagear o hóspede estrangeiro, cujas qualidades estavam presentes nas palavras, nos actos, no destino que os deuses para ele tinham guardado. Presidem certamente motivações diferentes à organização destes jogos, mas para além das circunstanciais diferenças, há algo de mais radical que lhes é comum: o desejo de cantar e de honrar aqueles que de entre os mortais se distinguiram, fazendo erguer no precário, frágil e efémero horizonte humano a palavra e o gesto das mais nobres *virtudes*, aquilo a que os gregos chamavam *areté*. Por isso têm os jogos uma radical dimensão sagrada, por isso, paradoxalmente, neles se entrelaçam a grandeza e a abissal fragilidade do homem – «sonho de uma sombra» –, por isso na glória ganha brilham o desejo de imortalidade e a certeza da morte. Foi este traço épico do mundo homérico, tão característico da gloriosa vida efémera dos heróis, que transitou para os jogos pan-helénicos e em particular para as Olimpíadas.

A pujança cultural dos Jogos Olímpicos e da sua herança é inseparável dos contornos deste modo grego de sentir e pensar a vida. Ser às mãos dos deuses e de forças que o dominam, consciente de uma morte breve que lhe roubará o sol, mas consciente também da centelha de fogo divino que lhe inspira o sopro e a voz e que, no fundo, é a medida do seu gesto – assim é o homem e a sua aventura. Porque o homem é um ser que pertence à terra, mas também um ser que aponta além, onde a mão não chega, têm os Jogos Olímpicos essa dimensão sagrada que se materializa nas libações, nas preces, nos sacrifícios que os acompanham. Nesse fundo religioso que antigamente acompanhava as Olimpíadas habita não um vazio e mecânico exercício ritual, mas a convicção de que os dias se podem meta-

Morfo
fama

morfosear em altares de adoração ao que há de mais nobre, de que os mortais podem tocar a divina imortalidade. Por isso uma aura *sacra* cobre os jogos. A honra e a fama, sendo dos atletas, não lhe pertencem; são um caminho desenhado para o que é mais que eles. Só por isso, nessa combinação entre favor dos deuses e talento, podem eles ser honrados e admirados. Se assim não fosse, tratar-se-ia apenas de invertida e vil idolatria.

O lugar que desempenham na arte e a roupagem mítica com que os grandes poetas cantam os vencedores ilustram a riqueza do significado e do simbolismo das Olimpíadas. O que aí se «joga» vai muito mais além da mera competição. Na entrega do atleta, na fortuna e no favor dos deuses, na vitória alcançada e na fama celebrada reflecte-se, em episódio modelar, o repetido cruzamento entre uma temporalidade que sempre nos agrilhoa e o contínuo desejo de a superar, de a derrotar. Nos fios da temporalidade, conseguir, ainda que precariamente, erguer o gesto memorável que não deve ser esquecido é realizar em pequeno drama, em pequeno acto concentrado, o exemplo maior da vida heróica: resgatar às garras da morte o que é *amável*. As Olimpíadas o apontam, o fulgor *disso* os ultrapassa. Por isso são os nobres Jogos mais que Jogos.

Mídia
atual

O I

PAUI

Olin

de O
de O

des liq
grego
grego
e da C

(
divin
maior
não c
Os de
na Id
como
tão ao
A
geraçã
do set
tes - c

O LUGAR: OLÍMPIA, O SANTUÁRIO-ESTÁDIO

PAULO MENDES PINTO

Olimpo, o monte e os jogos: a ascensão e a conquista

Na Grécia antiga existiam vários locais, vários montes, com o nome de Olimpo. O que mais se destacava era o que se situava junto à cidade de Olímpia, nos confins da Macedónia e da Tessália.

Nesse monte, acolhendo toda a simbologia uraniana, das divindades ligadas ao mundo astral e atmosférico, Zeus, o deus cimeiro do panteão grego, vivia e tinha aí a sua corte. Esta função quase burocrática do panteão grego está consignada, pelo menos, desde o tempo da redacção da *Iliada* e da *Odisseia*, pelo século VII-VIII a.C.

O topo deste monte acolhia a geração de deuses que destronara as divindades anteriores, talvez vindas da Idade do Bronze. Tal como na maioria dos locais e das tradições no mundo, a uma revolução religiosa não corresponde uma total obliteração da memória, antes pelo contrário. Os deuses olímpicos, da ordem, se não estabelecida, pelo menos cimentada na Idade do Ferro (revolução esta tão bem presente em Hesíodo), terão como lugar de residência um típico lugar da época anterior, um lugar alto tão ao gosto da Idade do Bronze.

Mas este lugar não era a residência inevitável de todos os deuses dessa geração que saíra vitoriosa do ardiloso estratagema de Zeus que se livrara do seu pai. De facto, temos, pelo menos, três interessantes – e importantes – casos em que os deuses filhos de Zeus tiveram de conquistar o lugar

que, à partida, poderia parecer ser seu por direito: Apolo, Dionísio e Hércules, o personagem central nos próprios jogos em Olímpia.

A primeira geração dos deuses olímpicos, os filhos de Cronos, tem direito natural a esse espaço que é uma réplica do *megaron* micénico ou minoico, tão bem retratado através do Palácio de Alcínoo na Ilha dos Feaces, na *Odisseia*. Numa junção entre o que hoje designaríamos de «público» e de «privado», nesse espaço central da sua mansão, tem lugar a vida da família, assim como a administração do reino. Aí se passa o conselho de príncipes – aqui de deuses – e aí se festeja, se come a refeição comum, se ouve um aedo, se dança e se celebra.

Mas esta geração pode ascender, ou, até, descender, como no caso de Efesto, que do Olimpo foi lançado num momento de fúria de Zeus. Parece que a divindade de Apolo e de Dionísio tem de ser provada. Só após duas ordens de desafios eles podem tomar os seus lugares junto dos, então, seus pares.

Apolo, filho de Zeus e de Latona, e com um nascimento bastante dificultado devido à cólera de Hera, a esposa de Zeus, apenas ascende ao Olimpo depois de cumpridas algumas tarefas relacionadas com Delfos, onde se situa o seu oráculo, e onde, curiosamente, institui os Jogos Pítios em sua honra.

Latona refugia-se na única ilha que lhe dá guarida na sua fuga a Hera. É aí que Apolo nasce, recebendo logo de seu pai alguns símbolos da sua divindade: uma mitra de ouro, uma lira e um carro puxado por cisnes. Mal nasce, reconhecido, o jovem deus renomeia a ilha, dando-lhe o nome de Delos, e colocando nela o centro do mundo.

Recebe de Zeus a tarefa de ir a Delfos combater a Piton que atacava os campos, colheitas e agricultores. Vence a serpente que guarda o velho oráculo de Témis, rededica-o a si mesmo, institui os jogos, e finalmente ascende ao Olimpo. Mas antes passou um ano inteiro nos Hiperbóreos, possivelmente a Norte, recebendo culto continuamente.

Com Dionísio, a situação percorre alguns dos mesmos pontos fundamentais que vimos para Apolo: nascimento dificultado, necessidade de instaurar o culto, «fuga» para zonas distantes, fora da Grécia, e «desafios variados». Vejamos esta outra divindade.

Filho também de Zeus, mas agora com Sêmele, Dionísio é o «duas vezes nascido». A sua mãe pedira a Zeus para este se mostrar em toda a

sua glória e
resiste e faz
táculo de r
e o resto de

Nasci
para que H
ciáticos irã
da morte
empreendi
situação ma
dramática
deste deus.
viajará até
bélico.

Por fin
mãe que tar
ascensão ac

A vida
tal como Di
de criaturas

É nos
a criação de
tradição.

Héracl
que do Mu
realmente q
mas faltava
dimensões,
fizeram este

Os jogos

Mas o
lugar os ma
em Olímpia

Apolo, Dionísio e
Olímpia.

os de Cronos, tem
zaron micénico ou
lcínoo na Ilha dos
designaríamos de
mansão, tem lugar
. Aí se passa o con-
se come a refeição

der, como no caso
de fúria de Zeus.
r provada. Só após
es junto dos, então,

ento bastante difi-
penas ascende ao
nadas com Delfos,
itui os Jogos Pítios

na sua fuga a Hera.
is símbolos da sua
do por cisnes. Mal
do-lhe o nome de

Piton que atacava
que guarda o velho
ogos, e finalmente
nos Hiperbóreos,
e.

ismos pontos fun-
tado, necessidade
Grécia, e «desafios

Dionísio é o «duas
mostrar em toda a

sua glória e poder. Apesar de a princípio se recusar, o olímpico deus não resiste e faz a vontade à sua amada, que morre ao presenciar todo o espectáculo de raios em torno de Zeus. Dionísio é retirado do corpo da mãe, e o resto da gestação é feito na coxa do pai.

Nascido dessa forma tão peculiar, Dionísio tem que ser escondido para que Hera o não encontre. Aliás, desta perseguição alguns grupos iniciáticos irão buscar matéria mitológica para criar todo um culto em torno da morte do deus. Mas, no essencial, Dionísio lançará um imenso empreendimento para que as cidades gregas aceitem o seu culto. A situação mais conhecida, pela pena de Eurípides, é a de Tebas, com a morte dramática de Penteu, o monarca da cidade que não queria aceitar o culto deste deus. Antes de ascender ao seu lugar no Olimpo, o filho de Sémele viajará até à Índia, tendo-a conquistado numa expedição com carácter bélico.

Por fim, Héracles, o latino Hércules, também filho de Zeus e de uma mãe que também não era Hera, mas sim Alcmena, uma mortal, veria a sua ascensão ao Olimpo altamente dificultada.

A vida deste herói tornado deus é o exemplo do esforço, do drama, tal como Dionísio. Desce ao mundo dos mortos, luta contra toda a espécie de criaturas e de dificuldades. Literalmente, sofre.

É nos ombros deste deus que as tradições colocam o nascimento e a criação dos jogos. É ele o iniciador, o responsável pelo nascimento da tradição.

Héracles, tal como Apolo e Dionísio, muitas vezes separados pela visão que do Mundo Clássico criámos, são deuses que, afinal, apenas o são realmente quando sobem ao Olimpo. Antes, como que o são em potência, mas faltava-lhes afirmar essa sua natureza com actos. Faltava-lhes duas dimensões, efectivamente divinas: ter culto, e superar provas. Foi o que fizeram estes deuses.

Os jogos

Mas o Olimpo, morada de Zeus, era também o local onde tinham lugar os mais importantes festivais em honra do deus, mais propriamente em Olímpia.

Quando pensamos nas heranças que vamos gerindo no nosso horizonte simbólico, uma das que ocupa um lugar de destaque é, naturalmente, o movimento olímpico.

Bastante diferentes do que eram na sua versão antiga, esses mesmos muito diferentes entre si ao longo do milénio que duraram, os Jogos Olímpicos não deixam de ser uma das maiores, senão a maior, das continuidades da humanidade.

Em muito diferem os actuais dos antigos jogos. Na Antiguidade os atletas vencedores eram, de facto, heróis. Na Antiguidade os jogos implicavam uma trégua sagrada que, imagine-se, era respeitada. Por fim, na Antiguidade, não se competia por prémio algum, senão a honra (pelo menos durante os séculos iniciais).

Por que se competia em Olímpia? Por que se faziam tréguas efectivas antes de cada jogo? De facto, em Agosto, de 4 em 4 anos, saíam os arautos de Elide, a cidade-estado junto de Olímpia, em direcção a toda a *helade*. Proclamavam as tréguas sagradas e convocavam para os jogos.

A chave de compreensão deste fenómeno reside no facto de os participantes não concorrerem simplesmente entre si. Nos jogos em honra das divindades, as divindades também participavam: nenhum atleta ganhava se os deuses o não quisessem. Não é que os deuses fizessem com que os mais fracos ganhassem, mas quem ganhava era, sem sombra de dúvida, um herói no mais estrito sentido da palavra, era tocado pelos deuses.

Ora, quando se concebia que num evento estariam, no fundo, também os deuses a participar, porque sendo os jogos em sua honra eles lá estariam presentes para receber as suas homenagens, nada, ninguém poderia faltar a essa chamada. Era mais importante faltar à guerra, virar costas aos inimigos e ir a Olímpia aos jogos, tal como aconteceu nas guerras contra os Persas, e vir a ter os favores de Zeus em lutas futuras, do que perder esses favores divinos, passando para o lado dos incumpridores dos deveres para com os deuses, como os Homens da Idade de Prata de Hesíodo.

Ir aos jogos era como que um dever para com o equilíbrio cósmico. Os deuses estavam à espera dos jogos. Todos queriam ver quem era o mais próximo dos deuses, o vencedor.

Esse, o que vencia, era tocado pelos deuses, era próximo dos deuses, era *sacer*, era *victor*. Na sua cidade era recebido como herói, em triunfo, em apoteose.

E e
porque,
sua cida
superaç
rituais r
a comu
As:
versos a

Mil
religiosc
em 394
quinhen

O corp

Não
Olimpo.
ano de 7
Pos
ao longo
antes, ev
A Il
imagem

* Seguimo

E era recebido em triunfo não simplesmente porque vencera, mas porque, vencendo dessa forma, nesse local, nesses jogos, trazia para a sua cidade, para os que estavam próximos de si, toda essa capacidade de superação. Em várias cidades os vencedores dos jogos eram obrigados a rituais religiosos que potenciavam essa proximidade com o divino a toda a comunidade.

Assim escreveu Píndaro (1.^a Ode Olímpica, 1-10*), dedicando estes versos a Hierão de Siracusa, vencedor da corrida de cavalos:

*A melhor coisa é a água; o ouro, qual fogo incandescente,
que se distingue na noite, sobreleva a riqueza orgulhosa.
Se anseias celebrar os jogos, ó minha alma,
não busques astro mais ardente que o sol,
quando fulge de dia, no éter deserto,
não queiras celebrar jogos superiores aos de Olímpia.
Daí parte o hino de mil vozes, a envolver o génio dos artistas,
para exaltar o filho de Cronos, quando chegarem ao lar opulento e feliz
de Hierão*

Milenar imagem de toda uma civilização, foi necessário um édito religioso para pôr termo aos Jogos em honra de Zeus Olímpico. De facto, em 394 Diocleciano decretava o fim dos jogos. Seriam retomados mil e quinhentos anos depois, em Atenas.

Romanos **O corpo e os jogos**

Não se sabe ao certo quando começaram os jogos junto ao monte Olimpo. Pelas suas memórias, os gregos fizeram remontar esse início ao ano de 776 a.C., data a que fixaram um calendário pan-helénico.

Possivelmente, os jogos, tal como centenas de outros que tinham lugar ao longo dos anos, em muitas outras cidades, remontam a alguns séculos antes, eventualmente ao século XI a.C.

A *Iliada* e a *Odisseia* mostram-nos algumas situações que podem ser imagem de modelos de festival de que os Jogos Olímpicos nasceram. Primeiro,

* Seguimos a tradução de Maria Helena da Rocha Pereira.

no canto I, depois de o deus Apolo ter sido apaziguado, jovens tocam, declamam e dançam – será esta como que a matriz que se encontra nos Jogos Pítios, em Delfos, em honra desse deus? Depois, mais tarde na narrativa, após a morte do jovem amigo de Aquiles, Pátroclo, jogam-se desportos de competição em sua honra – estes são a matriz dos Jogos Olímpicos.

Esta matriz encerra um profundo significado religioso e estruturante da sociedade. Os jogos podem ser fúnebres, ou de acolhimento a um forasteiro, o máximo ponto da devida hospitalidade. Mais que de esforço físico em busca da superação e do transcendente, o dito transcendente que temos não é apenas o ir mais longe com as capacidades do corpo, mas sim o ir mais longe no Ser e na sua relação com dimensões que em nada se esgotam no corpóreo.

Na *Odisseia*, encontramos uma outra situação muito interessante – não pela descrição, em si, dos jogos, mas pelos valores que lhe são associados. Vejamos o canto VIII, vv 100-173*:

*Agora saímos lá para fora para celebrarmos os jogos
Atléticos, para que o estrangeiro conte depois aos amigos,
Quando chegar a casa, como nós somos excelentes
No pugilato, na luta, nos saltos e nas corridas.
[...]
Agora vem tu também, ó pai estrangeiro, experimentar
Qualquer contenda atlética, se porventura sabes alguma.
Para mim tens aspecto de atleta. Na vida não há maior glória
Para o homem do que os feitos alcançados pelos pés e pelos braços.
Experimenta pois qualquer coisa, e afasta as dores do espírito!
[...]
Mas afinal é verdade que nem a todos os homens os deuses
Concederam os dons da beleza, compreensão e eloquência.
Pois ao homem que é inferior no aspecto físico,
Beleza dão os deuses às suas palavras, de forma que outros
O contemplam com prazer, porque fala sem hesitação,
Com doçura e pudor; e assim é preeminente entre o povo
Reunido, e na cidade todos o fitam como se fosse um deus.*

* Seguimos a tradução de Frederico Lourenço (Lisboa, Cotovia, 2003).

Aqui
o bom, e
seguinte
que aqui
mais imj

A p
nificado
quando e
tamente
de herói
operara
Idade do
do «cida

Ma:
perante:
para um
de pensa

Nãc
question
corpo hu
ter forma
cia reside
homens.

* Seguimos

Aqui, pela boca de Ulisses, vemos a tensão existente entre o belo e o bom, a capacidade física e a capacidade intelectual. Ulisses, nos versos seguintes, afirmará a sua capacidade física, mas antes, com esta afirmação que aqui se transcreve, afirma a intelectual, aquela que na vida da cidade mais importa.

A *polis* deveria viver numa tremenda encruzilhada de valores e significados nos séculos VIII e VII quando nascem os Jogos em Olímpia e quando escrevem Homero e Hesíodo. Uma das encruzilhadas residia exactamente no corpo e em tudo o que dele advinha, especialmente a noção de herói. De resto, esta tensão teria nascido da revolução militar que se operara na passagem para a Idade do Ferro, em que o guerreiro isolado da Idade do Bronze é posto de parte em face da eficácia do trabalho de equipa do «cidadão-soldado», do hoplita, da nascente cidade-estado.

Mas esta questão da heroicidade – que inevitavelmente nos deixa perante a pergunta: «o que fazer com o corpo bem dotado?» – leva-nos para um patamar importantíssimo de História das Mentalidades, um núcleo de pensamento que nos faz enveredar pelo pensamento teológico.

Não muito depois destes autores, no final do século VI, Xenófanes questiona a natureza dos deuses partindo exactamente da centralidade do corpo humano. Para este filósofo pré-socrático, os deuses nunca poderão ter forma humana como normalmente se representa. A sua transcendência reside exactamente nisso mesmo, em não serem, de certeza, como os homens. Alguns dos seus fragmentos são bastante elucidativos*:

Fr. 15

*Mas se os bois, os cavalos e os leões tivessem mãos
ou se fossem capazes como os homens de pintar obras com as mãos,
os cavalos como os cavalos, os bois como os bois
pintariam o aspecto dos deuses, e fariam o corpo deles
tal qual cada um deles o tem.*

Fr. 34

*E ninguém portanto conhece ou conhecerá jamais
a verdade sobre os deuses e todas as coisas de que falo; (...)*

* Seguimos aqui a tradução de Maria Helena da Rocha Pereira.

Fr. 23

*Um deus, o maior entre os deuses e os homens,
que em nada se assemelha aos mortais, nem no corpo nem na mente.*

O corpo era até aqui, de forma inquestionável, «a medida de todas as coisas», como diria um século depois Protágoras. Contudo, na sua relação com o divino, o corpo ganhava novas formas de diálogo na sociedade.

Naturalmente, tem todo o sentido o campo de questões em torno da forma como os gregos viviam e acreditavam em tudo o que as narrativas mitológicas lhes transmitiam. No célebre título de Paul Veyne, «Acreditavam os gregos nos seus mitos?», encerramos um universo tremendo de problemáticas que podemos fazer migrar para o que aqui nos centra: os jogos.

De facto, em que acreditavam os gregos quando iam aos jogos? Que eles tinham sido fundados por Hércules? Lembravam-se das «ascensões» de Dionísio e de Apolo ao Olimpo, como quem revive um texto sagrado?

Sim, é de religião que devemos falar ao tratar dos jogos na Antiguidade. Mas é, acima de tudo, de integração no cosmos, da forma de ver o Mundo e o Homem. É uma Antropologia o que temos na longa afirmação dos jogos na Grécia. Uma visão do Homem que assenta na superação. Na afirmação de valores de competição através da busca dos limites.

Nada de mais humano, nem nada de mais divino.

Handwritten notes:
*
Religioso
x
Sociedade

OS

OL

CAR

as vi
nona
poet
form
Efar

de vi
seria
tecir
unân
enqu
cuns
encó

1. Por
pre
2. A se
por