

Tradução:

A deusa gerada pelo não suave mar,
Queo duplo Cupido chama de mãe,
Que, ao mesmo tempo, incontrolável quanto às chamas e às setas,
Este menino lascivo e sorridente,
Domina com o arco certo as setas.
O seu furor desliza em todas as medulas,
Como fogo furtivo enquanto devassa as veias.
Não há paz para este menino: pelo orbe
Espalha ágil suas setas imoderadas.

Cupido, o correlativo latino do Eros grego, é tradução da *complexio oppositorum*, a união dos contrários. É a própria atualização criadora da vida, explicada na psicanálise como uma pulsão da *libido*. Na concretização das potencialidades de Cupido, há trocas materiais e interações espirituais com o *outro*. Tal relacionamento, na superação de antagonismo pela ação de Cupido, provoca sempre choques emocionais, num processo de assimilação de forças divergentes e convergentes, para tornar dois seres numa só unidade. Os estudiosos dos símbolos do homem apontam a cruz, uma síntese de correntes horizontais e verticais, bem como o binômio *animus-anima*. Cupido é a fixação da ordem, a reintegração do universo que surgiu do Caos primordial.

No entanto, essa força espiritual de progresso místico pode perder o centro unificador, quando dois seres trocam a união pela apropriação. Com a perversão, Cupido se converte em instrumento de morte, porque uma das partes serve-se da outra egoisticamente, ao invés do enriquecimento de ambos numa entrega total. Ora, se uma parte se considerar um todo, vencerá de modo falso aquela condição de dependência humana imposta pelos deuses, que nos separaram outrora e desta separação herdamos para sempre a cicatriz: o umbigo.

Referências bibliográficas:

- BARBOSA, João Alexandre. *A Metáfora Crítica*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. Petrópolis: Vozes, 1986. 3 v.
- . *Dicionário Mítico-etimológico da Mitologia e da Religião Romana*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- CHEVALIER, J. & GHEERBRANDT, A. *Dicionários de Símbolos*. Trad. Vera Silvae et alii. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.
- ERNOUT, A. & MEILLET, A. *Dictionnaire Étymologique de la Langue Latine – Histoire des Mots*. Paris: Klincksieck, 1985.
- PEREIRA, Maria Helena da R. *Estudos da História da Cultura Clássica: Cultura Grega*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1964.
- SÉNÈQUE. *Tragédies*. Tome I “Phèdre” Texte établi et traduit par Léon Herrmann. Paris: Les Belles Lettres, 1924.
- TEIVE, Diogo. *Tragoedia, quae inscribitur Joannes Princeps*. (apostila)

JOGOS EM HONRA A PÁTROCLO: COMPARANDO ESCRITOS E IMAGENS DA GRÉCIA ARCAICA*

Prof. Dr. Fábio de Souza Lessa LHIA / PPGHC / UFRJ

Resumo:

Analisaremos neste artigo como os jogos em honra a Pátroclo organizados por Aquiles foram apreendidos tanto pela poesia épica de Homero quanto pelos pintores áticos do século VI a.C..

Palavras-chave:

Jogos Fúnebres, Grécia Arcaica, Poesia Épica, Imagética Ática.

Neste artigo, propomos comparar como uma mesma temática – os jogos em honra a Pátroclo – fora lida por suportes de informações diferenciados, isto é, pela épica homérica (*Iliada* XXIII, 257-897) e pelos pintores áticos do século VI a.C., que, certamente, tiveram a sua inspiração na poesia de Homero.

Evidenciamos que dentre a documentação iconográfica, selecionamos dois vasos para análise: o fragmento de um *dinos* – Figura 1 -, atribuído ao pintor Sóphilos e uma cratera, o vaso *François* – Figura 2. Ressaltamos que os vasos foram produzidos bem próximos temporalmente do período da tirania de Pisístrato (560 a 528 a.C.), época esta na qual os poemas de Homero teriam recebido a forma definitiva (ROMILLY, 1984, p. 17).

Buscando estabelecer uma comparação entre os funerais de Heitor e os de Pátroclo na *Iliada*, Annie Schnapp-Gourbeillon conclui que eles foram apresentados por Homero como idênticos, pelo menos nas suas etapas iniciais.¹ Porém, a diferença é observada no término dos mesmos. Entre os troianos, a cerimônia é encerrada com o banquete fúnebre; já entre os aqueus contamos ainda com a realização dos jogos esportivos, nosso objeto de análise neste trabalho (SCHNAPP-GOURBEILLON, 1985, p. 130).

Destacamos que os jogos helênicos passaram por uma transformação gradativa no Período Arcaico, se configurando em autênticas competições atléticas, porém não perdendo a sua vinculação com a religião, e se consolidando como um fator crucial para que emergisse uma identidade coletiva entre os helenos neste período (YALOURIS, 2004, p. 34; CARTLEDGE, 2003, p. 311).

Dentre as modalidades esportivas presentes nos Jogos Fúnebres organizados por Aquiles para Pátroclo podemos citar: corrida de carros, pugilato, corrida a pé, luta com armamento e arremesso de dardo (HOMERO. *Iliada*. XXIII, 257-897). Neste trabalho nos deteremos apenas na corrida de carros, pois esta se constituiu na temática que está presente tanto em Homero, na *Iliada*, quanto nas imagens a serem analisadas.

A representação dos jogos fúnebres centrada na corrida de carros, nos textos antigos literários ou imagéticos, revela três aspectos que para nós se encontram muito entrelaçados: primeiro, as práticas heróicas; segundo, a fronteira

entre morte e imortalidade e, por fim, a cultura aristocrática.

Começamos pelo caráter aristocrático presente no mundo homérico e expresso na própria modalidade da corrida de carros. O hipismo, diferente das modalidades atléticas, requeria um maior investimento na aquisição de equipamentos, incluídos os próprios cavalos, estando associado à uma prática esportiva peculiar ao universo dos *aristoi*. Era uma competição que estava enraizada na vida guerreira dos aqueus, mas que manteve seu perfil aristocrático também nos períodos históricos, permanecendo o hipódromo como um espaço de ostentação de riquezas e de poder político (YALOURIS, 2004, p. 253).

Há um consenso por parte dos especialistas de que a epopéia reflete um mundo aristocrático, cujas virtudes são igualmente aristocráticas. O valor individual dos melhores atrai a atenção do poeta (ROMILLY, 1984, p. 37; SCHÜLER, 2004, p. 27). Inseridas neste ideário, as corridas de carros explicitam a própria dinâmica da sociedade aristocrática presente na epopéia baseada na busca da *areté*, isto é, da excelência, de se ser sempre o melhor e de sobrepujar os outros (BARROS, 1996, p. 9).

O herói, na sociedade aristocrática, é individual, diferente do caso da democracia ateniense do Período Clássico, onde o herói é o corpo cívico; logo, o coletivo.²

Na *Iliada*, participam da corrida de carros cinco velozes aurigas³ (*hippnes agerthen*), conforme enfatiza Homero (XXIII, 287), a saber: Êumelo, Diomedes, o rei Menelau, Antíloco e Meríones. O objetivo de todos eles é atingir a heroização através da vitória e, com exceção de Meríones, todos os demais têm suas virtudes apresentadas pelo poeta, observemos:

Quadro 1

Personagens	Virtudes
Êumelo (filho de Admeto)	senhor dos guerreiros muito hábil no curso de carros (XXIII, 288-89)
Diomedes	de forte estatura (XXIII, 290)
Menelau (Rei de Esparta)	de divina estirpe (XXIII, 294)
Antíloco (filho de Nestor)	filho notável (XXIII, 302)

Numa sociedade de honra e vergonha⁴, vê-se, sobretudo, o herói buscar a glória e evitar a vergonha, preso à covardia (ROMILLY, 1984, p. 37). Vencer nos jogos *imortalizava* o vitorioso na memória da sociedade *poliade* e o contrário o lançava à desonra, à vergonha social. Conforme analisou Norbert Elias, a vergonha nos remete à esfera do medo, da degradação social e da superioridade de outras pessoas (ELIAS, 1993, p.242). Em outras palavras, a vergonha relegaria o cidadão à *morte social*.

Através dos *aedos*, os heróis permanecem vivos para sempre, suas glórias se fazem presentes na memória de todos os gregos (VERNANT, 1992, p. 54). Na *Iliada*, majoritariamente, o herói vai evidenciar a sua bravura no domínio da guerra, porém na esfera dos jogos fúnebres, esta bravura se explicita na e pela vitória. A honra está em ser vencedor. Chegar em primeiro lugar é o intuito de todos os aurigas, mesmo havendo, no caso dos Jogos Fúnebres em análise, uma escala de posições, diferindo a premiação de acordo com a colocação de cada competidor (HOMERO. *Iliada*. XXIII, 264-71). Algo que difere dos Jogos Olímpicos que previam somente um único vencedor, não havendo as demais colocações.

A importância da busca da vitória para o herói se explica pelo fato de que tal condição não é herdada; ela é adquirida com os feitos. Pelos atos, o homem pode ser igual, inferior ou superior aos seus antepassados (SCHÜLER, 2004, p. 35). O conselho de Nestor a seu filho antes do início da corrida, além de revelar as técnicas inerentes a um bom auriga, ressalta o valor da vitória:

No coração incute as artimanhas

Todas: que o prêmio não te refuja ao alcance;

(...) o tino faz que o auriga sobreexceda o auriga” (XXIII, 313-318)

A vitória conduz à honra, transformando o indivíduo em herói e, dessa forma, o colocando mais perto dos deuses. O oposto, a derrota, gera desonra e, por isso, deve ser evitada com prudência. É ainda ao próprio conselho de Nestor a Antíloco que recorremos:

mas evita esbarrar na pedra; não se firam

teus corcéis, nem se rompa o carro, dando aos outros

júbilo e a ti vergonha;... (XXIII, 340-42).

Por mais que os deuses interfiram no mundo dos homens, endossando inclusive o inexplicável (ROMILLY, 1984, p. 36), conforme veremos mais à frente, os heróis agem⁵ e escolhem, até mesmo o inevitável, como a morte. O próprio Aquiles, árbitro da corrida de carros, entre a vida longa e comum e a curta, porém imortalizada na memória do coletivo, opta pela segunda.

Morte e imortalidade. É nesta fronteira que o herói transita; a fronteira entre deuses e homens. O ritual fúnebre permite a Pátroclo se situar no limite entre a morte e a imortalidade. Certamente esta é a intenção primordial de Aquiles ao

realizar a celebração fúnebre: transformar o amigo em herói.

Os heróis, diferentemente dos deuses, pertencem à espécie dos homens e, por isso, conheceram os sofrimentos e a morte. Mas se distinguem dos homens comuns por terem, entre outros fatores, vividos num tempo distante onde os homens eram, na concepção dos gregos do Período Clássico, maiores, mais fortes e mais belos. Contudo, podemos ressaltar que os heróis com seus papéis, poderes e campos de ação não interferiam no mundo dos deuses (VERNANT, 1992, pp. 54 e 56).

A relação homens e deuses não pode ficar à margem de nossa análise, pois sabemos que a epopéia envolve e aproxima os mortais e os deuses. De acordo com Vernant, "... é pela voz do poeta que o mundo dos deuses, em sua distância e sua estranheza, é tornado presente para os humanos, revestindo-se as potências do além, através das narrativas que as põem em cena, de uma forma familiar, acessível à inteligência" (VERNANT, 1992, p. 23). Na *Iliada*, por exemplo, vemos Atená, Hera e Poseidon atuarem junto aos aqueus, enquanto Apolo, Ares e Afrodite tomarem o partido dos troianos. Podemos concordar com J. de Romilly quando esta especialista afirma que em Homero assistimos a uma batalha de deuses, que se batem pelos homens (ROMILLY, 2001, p. 73).⁶

Essa relação é paradoxal nos poemas homéricos, pois os deuses estão a um mesmo tempo próximos e distantes dos homens. Temos exemplos nos próprios versos da *Iliada* que selecionamos para analisar. No momento inicial da competição, Êumelo e Diomedes tão perto se achavam (XXXIII, 378), que o segundo somente não ultrapassa o primeiro devido à ação de Apolo:

*E, porventura, o teria Diomedes passado, ou deixado
sem decisão a vitória, se Apolo, agastado contra ele,
não lhe tivesse arrancado das mãos o chicote brilhante* (XXIII, 382-84).

Frente a esta situação, Atená que possui afeição por Diomedes (VIDAL-NAQUET, 2002, p. 72; GOLDEN, 1998, p. 89) intervém lhe entregando nas mãos um chicote e rompendo a parêntese de Êumelo (XXIII, 388-94).

Deuses e homens interagindo é elemento essencial para a epopéia, pois funciona como uma sedução do *aedo* a seus ouvintes. O mito⁷ se sustenta pela veracidade da palavra do *aedo*, que numa sociedade de comunicação oral é presente, passado e futuro (THEML, 1995, p. 147; SCHÜLER, 2004, p. 12). A relação da narrativa mítica com a realidade é secundária, isto porque a narrativa possui o seu *sentido próprio* (BURKERT, 2001, p. 19 – *grifo do autor*). Aquilo que é dito se materializa e a palavra inspiradora das Musas é mais verdadeira que a observação empírica.

O estreitamento entre os poemas de Homero⁸ e a oralidade é bastante latente, permitindo a Marcel Detienne afirmar que as obras do poeta "... narram apenas uma versão de uma história conhecida por todos" (DETIENNE, 1992, p.

51). Conhecimento este transmitido por uma memória oral.

De acordo com Detienne, na epopéia encontramos presente toda a cultura, cuja transmissão é feita por um sistema de linguagem que oferece a todos "... os saberes e os conhecimentos, sem os quais a coletividade estaria ao mesmo tempo desfalcada de suas crenças comuns e privada de toda uma parte de sua competência social e técnica" (DETIENNE, 1992, pp. 57-58).

Em pelo menos duas passagens do Canto XXIII (vv. 621-23 e 643-44) da *Iliada*, o esporte aparece associado à juventude, o que marcará a dinâmica da própria *pólis* no decorrer dos Jogos Helênicos. O herói, além de forte e virtuoso, é um jovem.

Por mais que o esporte tenha sido entre os helenos um espaço de respeito às regras e à lisura, percebemos na atuação de Antíloco, o filho de Nestor, o uso da astúcia para ludibriar Menelau e alcançar a vitória. Ostentando o vigor varonil e se colocando por fora da pista, Antíloco:

*... joga os robustos cavalos, a par colocando-se dele.
O louro Atrida, indignado desta arte ao Nestórida increpa:
Muito imprudente te mostras, Antíloco; os brutos refreia.
Não vês que é estreito o caminho? No largo terás franca a estrada.
A ambos, assim, prejudicas, fazendo com que os carros se choquem* (XXIII, 624-29).

Apesar do pouco conhecimento que possuímos acerca das regras que vigoravam nas corridas de carros, é certo que os competidores guiavam seus carros e cavalos em linha reta e não obliquamente, entrando na frente dos outros. Só era permitida tal manobra, quando eles estivessem bem distantes uns dos outros para que não houvesse uma colisão (YALOURIS, 2004, p. 257). Fica claro que Antíloco desprezava tal regra. O próprio reconhece tal atitude quando repassava para Menelau o prêmio que havia ganhado como segundo colocado na disputa, justificando seu comportamento pelos arroubos de um jovem de mente ousada (XXIII, 586-93).

Passemos à análise das duas imagens selecionadas. Antes, porém, podemos afirmar que a produção dos pintores e dos poetas será por nós entendida como estando num mesmo nível, o da criação não vinculada diretamente com a realidade histórica vivenciada por eles, isto é, eles não estão comprometidos com a expressão da *verdade*, "mas vivem numa sociedade localizável no tempo e no espaço, portanto suas criações, por mais livres e criativas que sejam, estão ligadas às variáveis do seu tempo cultural" (THEML, 1995, p. 148). Logo, o que os artistas criam representam uma das formas de apreensão de uma dada realidade, podendo ser entendida como uma síntese da própria dinâmica da sociedade na qual eles estão inseridos.

A imagem é uma ferramenta de expressão e de comunicação, sendo

possível de admitir que ela sempre constitui uma *mensagem para o outro*, mesmo quando esse outro somos nós mesmos, podendo ainda também ser um instrumento de conhecimento, servindo para ver o próprio mundo e para interpretá-lo (JOLY, 1996, pp. 55 e 59).

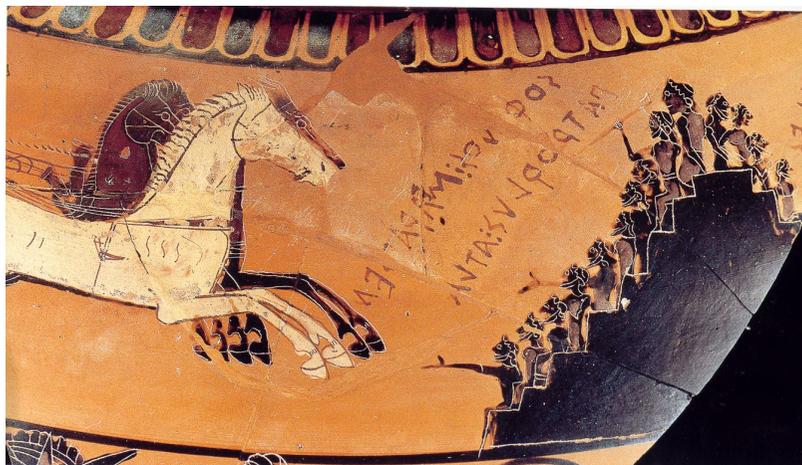
Vale enfatizar que as interpretações das imagens são plurais, pois variam em diferentes contextos, de acordo com os diferentes olhares e com nossas diferentes expectativas (ROBERTSON; BEARD, 1993, pp. 13-14).

Além de se constituir em uma tipo importante de documentação histórica, a imagem permite à posteridade compartilhar as experiências e os conhecimentos não verbais das culturas do passado (BURKE, 2001, pp. 16-17), no nosso caso em especial, da cultura grega arcaica.

A partir de agora, intencionamos compreender como os pintores *leram* a temática dos Jogos Fúnebres em honra a Pátroclo apresentada na poesia épica de Homero. Começamos por analisar o fragmento do *dinos*⁹ ático de figuras negras do pintor Sóphilos – Figura 1.

Nele, o que é intrigante para A. Snodgrass, além do seu próprio estado, são as sugestivas inscrições preservadas (SNODGRASS, 2004, p. 172)

Figura 1



Localização: Atenas – Museu Arqueológico Nacional – 15499, Temática: Jogos Fúnebres em honra a Pátroclo, Proveniência: não fornecida, Forma: dinos ático (fragmento), Estilo: Figuras Negras, Pintor: Sophilos, Data: 580-570 a.C., Indicação Bibliográfica: SARIAN, 2000, p. 54, fig. 6; SNODGRASS, 2004, p. 173, fig. 45; YALOURIS, 2004, p. 35, fig. 14; VALAVANIS, 2004, p. 42, fig. 38.

A temática da cena representada no *dinos* é identificada pelas inscrições. Junto à própria assinatura de Sóphilos, temos as palavras *os jogos em honra a*

Pátroclo. Snodgrass atenta para o caráter incomum dessa segunda inscrição, pois, de acordo ainda com o autor, “ela confere um título à composição inteira, opondo-se à prática muito mais comum de legendar as figuras individualmente” (SNODGRASS, 2004, p. 172). Já Valavanis atenta para uma terceira inscrição que identificaria a posição de Aquiles, árbitro da corrida (VALAVANIS, 2004, p. 42).

Verificamos na cena espectadores entusiasmados assistindo o final de uma corrida de carros: alguns se encontram sentados, outros de pé em duas arquibancadas colocadas uma à outra. Com a exceção de uma parilha de cavalos, os competidores e o árbitro da corrida não se encontram na imagem que possuímos. A única menção a Aquiles, o árbitro, é a inscrição contendo parte de seu nome (SNODGRASS, 2004, p. 172).

Na cerâmica, assim como em Homero, a corrida de carros é freqüentemente a escolhida como ponto culminante dos jogos. Certamente recuperar a memória dos Jogos Fúnebres em honra a Pátroclo, enfatizando, justamente a corrida de carros nos pode remeter ao próprio perfil aristocrático que caracterizava a sociedade grega arcaica.

Conforme veremos na próxima imagem pintada numa cratera – Figura 2 –, Sóphilos não foi o único a fazer referência, na arte ateniense, à corrida de carros nos Jogos em homenagem a Pátroclo.

A cratera¹⁰ que passaremos a interpretar, a *François*, é ricamente decorada com doze cenas míticas e lendárias distintas. Nos deteremos em apenas uma delas, a que foi pintada na parte inferior do pescoço do vaso. A escolha é fácil de ser explicada, pois esta cena trata da mesma temática do *dinos* sobre o qual nos detemos anteriormente.

Na interpretação dos vasos, a relação entre emissor, mensagem e público receptor se faz presente. Isto porque, é importante identificar o que a imagem mostra, a partir de quais enunciados, para qual público e sob quais condições (LISSARRAGUE, 1994/5, p. 242). Já buscamos decodificar a inserção do pintor, aqui o emissor, na cultura helênica; acabamos de apreender a mensagem que se quer passar com a cena, a de uma tradição heróica identificada com o passado mítico grego e, resta-nos agora, pensarmos no público consumidor de tais vasos.

Pela temática e pela riqueza de detalhes na decoração, esses vasos se destinam a um público abastado, os *aristoi*, assim como os versos de Homero. Não há dúvidas de que, as cenas reforçam práticas vinculadas aos grupos aristocráticos, como o hipismo, e se reportam a um passado também aristocrático.

Figura 2



Figura 2 - detalhe



Localização: Florença – Museu Arqueológico Nacional - 4209, Temática: Jogos Fúnebres em honra a Pátroclo, Proveniência: Etrúria, Forma: Cratera ática (Cratera François), Estilo: Figuras Negras, Pintor: Klítias (ceramista: Ergótimo), Data: 570-560 a.C., Indicação Bibliográfica: Perseus Vase Catalog (Florence 4209); SARIAN, 2000, p. 53, fig. 5; SNODGRASS, 2004, pp. 174-75, fig. 46; VALAVANIS, 2004, p. 40, fig. 35.

A *Ilíada* com certeza foi a inspiração para o pintor Klítias tratar o tema, assim como o foi para Sóphilos. Porém, na cratera, a identificação temática não se dá da mesma forma que no *dinos*, através de uma inscrição, mas pela representação do herói Aquiles¹¹ em seu posto de árbitro e doador dos prêmios e dos cinco carros mostrados na competição, como na narrativa épica de Homero.

Mas, para além desses elementos de proximidade, verificamos, na imagem, signos que denotam distanciamentos entre os dois *textos*¹², o de Homero e o do pintor Klítias. Observemos no quadro abaixo¹³ os signos de proximidade e de distanciamento entre os textos:

Quadro 2

Proximidades entre os textos	Distanciamentos entre os textos
. Presença de Aquiles	. Diomedes é mostrado correndo na terceira posição. Na <i>Ilíada</i> ele é o vencedor
. Cinco carros em cena	. Na imagem, Odisseu é o vencedor e o segundo colocado é Automedonte.
. Diomedes é o único corredor corretamente incluído.	. Odisseu e Automedonte não participam da corrida
	. O quarto e o quinto condutores têm nomes <i>equiestres</i> : Damasipos e Hipotoonte. Ambos não constam no poema
	. Antíloco, Menelau, Êumelo e Meríones não aparecem na imagem.

John Beazley aposta na inspiração da cena no relato de Homero, explicando as discrepâncias como derivadas da dificuldade do pintor em memorizar toda a extensa passagem da *Ilíada*. Em virtude dessa dificuldade, Klítias atribui apenas uma familiaridade confusa com os versos de Homero. Porém, a origem literária da imagem é inquestionável (SNODGRASS, 2004, p. 176). Já a hipótese de Snodgrass se prende na defesa da cena se tratar de uma visão alternativa e pós-homérica da corrida; talvez uma visão poética e destinada a exaltar Odisseu (SNODGRASS, 2004, p. 176).

Apesar de contarmos com signos de proximidade quantitativamente menores, se comparados com os de distanciamentos, continuamos a defender que a inspiração de Klítias foi a *Ilíada*. Até mesmo porque a cratera faz referência exclusivamente a textos míticos que faziam parte do ideário helênico em geral e, em específico, do ateniense.

Concluindo, os jogos atléticos em homenagem a Pátroclo não se constituem apenas em uma prática esportiva *agonística* dos helenos, nem mesmo tão somente em uma homenagem ao próprio morto ou mesmo em um espetáculo para ser visto. Eles atuam no sentido de perpetuarem o culto heróico que possibilita a coesão identitária da sociedade grega.

Documentação Textual:

HOMÈRE. *Ilíade*. Trad. Paul Mazon. Paris: Les Belles Lettres, 1982.
 HOMERO. *Ilíada*. Trad. Haroldo Campos. São Paulo: Arx, 2002.
 HOMERO. *Ilíada*. Trad. Carlos Alberto Nunes. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

Bibliografia:

BARROS, G. *As Olimpíadas na Grécia Antiga*. São Paulo: Pioneira, 1996.
 BURKE, P. *Visto y no visto: el uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Crítica, 2001.
 BURKERT, W. *Mito e Mitologia*. Lisboa: Edições 70, 2001.
 CARTLEDGE, P. *História Ilustrada da Grécia Antiga*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.
 DETIENNE, M. *A Invenção da Mitologia*. Rio de Janeiro: José Olímpio, Brasília: UnB, 1992.
 ELIAS, N. *O Processo Civilizador*. Rio de Janeiro: Zahar, 1993, 2 volumes.
 FINLEY, M.I. & PLEKET, H.W. *The Olympic Games: the first thousand years*. London: Chatto & Windus, 1976.
 GOLDEN, M. *Sport and Society in Ancient Greece*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.
 JOLY, M. *Introdução à Análise da Imagem*. São Paulo: Papirus, 1996.
 LISSARRAGUR, F. "Images dans la Cité". In: *Métis: Revue d'anthropologie du monde grec ancien*. Paris: Vol. IX-X, 1994/95.
 PERISTIANY, J.G. "Honra e vergonha numa aldeia cipriota de montanha". In: PERISTIANY, J.G. (org.). *Honra e vergonha: valores das sociedades mediterrânicas*. Lisboa:

Fundação Calouste Gulbekian, 1988.

PITT-RIVERS, J. “Honra e posição social”. In: PERISTIANY, J.G. (org.). *Honra e vergonha: valores das sociedades mediterrânicas*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbekian, 1988.

ROBERTSON, M.; BEARD, M. “Adopting na Approach”. In: RASMUSSEN, T. ; SPIVEY, N. *Looking at Greek Vases*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

ROMILLY, J. *Fundamentos de Literatura Grega*. Rio de Janeiro: Zahar, 1984.

_____. *Homero: introdução aos poemas homéricos*. Lisboa: Edições 70, 2001.

SAKELARÁKIS, J. “Atletismo e Religião”. In: YALOURIS, N. *Os Jogos Olímpicos na Grécia Antiga*. São Paulo: Odysseus, 2004.

SARIAN, H. “Culto heróico, cerimônias fúnebres e a origem dos jogos olímpicos”. In: *Clássica*. São Paulo: SBEC, 2000.

SCHNAPP-GOURBEILLON, A. “Os Funerais de Pátroclo”. In: *Revista Calíope*. Rio de Janeiro: Faculdade de Letras da UFRJ, 1985, ano II, nº 2, pp. 128-138.

SILVA, A.C. “Os jogos e as instituições sociais em sociedades arcaicas e primitivas”. In: LESSA, F.S.; BUSTAMANTE, R.M.C. *Memória & Festa*. Rio de Janeiro: Mauad, 2005, pp. 157-164.

SNODGRASS, A.M. *Homero e os artistas: texto e pintura na arte grega antiga*. São Paulo: Odysseus, 2004.

THEML, N. “As realezas em Homero: géras e timé”. In: *Phoînix*. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1995, pp. 147-155.

VALAVANIS, P. *Games and Sanctuaries in Ancient Greece*. Athens: kapon Editions, 2004.

VANOYEKE, V. *La Naissance des Jeux Olympiques e le Sport dans l'Antiquité*. Paris: Les Belles Lettres, 1992.

VERNANT, J-P. *Mito e Religião na Grécia Antiga*. Campinas: Papyrus, 1992.

VIDAL-NAQUET, P. *O Mundo de Homero*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

YALOURIS, N. *Os Jogos Olímpicos na Grécia Antiga*. São Paulo: Odysseus, 2004.

Notas

¹ A autora descreve as etapas iniciais do ritual de sepultamento dos dois heróis da seguinte forma: “... começa-se por obter uma grande quantidade de madeira, para construir uma fogueira que irá queimar durante toda a noite, antes de ser apagada, de manhã, por libações de vinho. As cinzas são então recolhidas num cofre de ouro, recoberto com um tecido de púrpura, que se deposita num fosso, imediatamente coberto por um *sêma* de pedras e terra” (SCHNAPP-GOURBEILLON, 1985, p. 130).

² De acordo com Amós C. da Silva, Píndaro (518-438 a.C.) já nos havia legado um herói de dimensão coletiva. O autor destaca que “este herói, no entanto, não está leve, flutuando na glória de suas conquistas vitoriosas, mas dimensionado pela luz dos deuses olímpicos, sem os quais é apenas o sonho de uma sombra, ...” (SILVA, 2005, p. 160). Na realidade, segundo a nossa interpretação, as concepções de herói dos Períodos Arcaico e Clássico são diferentes

³ De acordo com N. Yalouris, nos tempos homéricos, o carro era dirigido pelo proprietário em pessoa, mas nas competições dos períodos históricos, o auriga era um especialista na

técnica da corrida (YALOURIS, 2004, p. 254).

⁴ (PERISTIANY, 1988, p. 141). Horna é o valor que uma pessoa tem aos seus próprios olhos, mas também aos olhos da sociedade (PITT-RIVERS, 1988, p. 13)

⁵ Donald Schüler defende que a vontade de Zeus é secundária na *Ilíada*. É a ira de Aquiles o motivo principal. A ação de Aquiles não foi provocada por uma divindade adversa; ela surgiu de circunstâncias humanas e fortuitas (SCHÜLER, 2004, p. 15).

⁶ “Na *Ilíada* estas afeições dos deuses pelos homens são assinaladas através de querelas: na *Odisséia* adquirem uma forma nova e ainda mais pronunciada. Na *Odisséia* os deuses intervêm em menor número” (ROMILLY, 2001, p. 73).

⁷ W. Burkert define mito como narrativa aplicada, narrativa como verbalização dos dados completos, supra-individuais, coletivamente importantes (BURKERT, 2001, p. 18).

⁸ Ressaltamos que “Homero não apenas se pronunciou sobre os assuntos mais importantes como a guerra, o comando dos exércitos, a administração dos Estados, a educação do homem, mas revelou-se mestre em todas as artes: rituais detalhados, procedimentos jurídicos, gestos e práticas de sacrifício, modelos de vida familiar, relações com os deuses e até instruções completas sobre a maneira de se construir um barco fazem parte das informações fornecidas pelos milhares de versos da *Ilíada* e da *Odisséia*. Homero assume uma função didática sem igual” (DETIENNE, 1992, p. 58).

⁴ Honra e vergonha são dois aspectos de uma valorização. Uma valorização implica a possibilidade de escolha dentro de uma hierarquia aceite de valores controlados pelos ideais que o classificam. Um ideal, possuído em comum por dois agentes, fornece uma base para valorização, comunicação e predição. Fornece uma linguagem comum em matéria de valores (PERISTIANY, 1988, p. 141). Horna é o valor que uma pessoa tem aos seus próprios olhos, mas também aos olhos da sociedade (PITT-RIVERS, 1988, p. 13)

⁹ Assim como a cratera, o *dinos* servia para misturar água ao vinho.

¹⁰ Vaso utilizado para misturar água ao vinho.

¹¹ De acordo com a descrição oferecida pelo *Perseus Vase Catalogue*, Aquiles se encontra de pé à direita, segurando um cetro e se posicionando em frente à uma trípode, prêmio para o vencedor. Os aurigas vestem *chiton* longos e, à esquerda da cena, vemos uma coluna, certamente a baliza utilizada para o retorno na pista.

¹² As imagens, da mesma forma que os escritos, se constituem em textos.

³³ O quadro foi construído a partir do trabalho do arqueólogo A. Snodgrass (SNODGRASS, 2004, p. 175).